

SPIS TREŚCI

1: JAK GRAĆ 4	5: UMIEJĘTNOŚCI176	Wyniki ataku..... 276
Gra fabularna..... 6	Wyszkolenie w umiejętności..... 178	Czasy trwania..... 278
Fantastyczny świat..... 7	Stosowanie umiejętności..... 178	Rzuty obronne..... 279
Co składa się na sesję D&D?..... 8	Umiejętności wiedzy..... 179	Modyfikatory ataku..... 279
Na czy polega gra?..... 9	Opisy umiejętności..... 180	Przewaga bojowa..... 279
Podstawa mechaniki..... 11	6: ATUTY190	Osłona i ukrycie..... 280
Trzy podstawowe zasady..... 11	Wybieranie atutów..... 192	Celowanie w to, czego nie widać.. 281
2: TWORZENIE POSTACI12	Opisy atutów..... 193	Ruch i pozycja..... 282
Tworzenie postaci..... 14	Atuty stopnia heroicznego..... 193	Rozmiar stworzeń i przestrzeń... 282
Rasa, klasa i rola..... 14	Atuty stopnia archetypowego.. 202	Szybkość..... 283
Wartości atrybutów..... 16	Atuty stopnia epickiego..... 206	Ruchy taktyczne..... 283
Odgrywanie postaci..... 18	Atuty wieloklasowości..... 208	Spadanie..... 284
Charakter czy osobowość..... 19	7: EKWIPUNEK210	Flankowanie..... 285
Wykonywanie testów..... 25	Pieniądze i środki płatnicze..... 212	Przyciągnięcie, odepchnięcie,
Zdobywanie poziomów..... 27	Zbroja i tarcze..... 212	przesunięcie..... 285
Przetrenowanie..... 28	Broń..... 215	Teleportacja..... 286
Trzy stopnie..... 28	Wyposażenie poszukiwaczy przygód.. 221	Fazowanie..... 286
Karta postaci..... 30	Magiczne przedmioty..... 223	Akcje w walce..... 286
3: RASY POSTACI 32	Identyfikowanie magicznych	Atak okazyjny..... 286
Człowiek..... 34	przedmiotów..... 223	Atak podstawowy..... 287
Diabłą..... 36	przedmiotów..... 223	Bieg..... 287
Drakon..... 38	Zbroja..... 227	Chód..... 287
Eladrin..... 40	Broń..... 232	Cios łaski..... 288
Elf..... 42	Święte symbole..... 236	Czołganie się..... 288
Krasnolud..... 44	Kule..... 238	Drugi oddech..... 288
Niziołek..... 46	Berła..... 239	Opóźnienie..... 288
Bycie małym..... 46	Laski..... 240	Pełna defensywa..... 290
Półelf..... 48	Różdżki..... 242	Pochwycenie..... 290
4: KLASY POSTACI 50	Przedmioty na ramiona..... 244	Pomoc drugiemu..... 290
Przedstawienie klas..... 52	Przedmioty na stopy..... 246	Przeciskanie się..... 290
Ścieżki archetypów..... 52	Przedmioty na dłonie..... 247	Przemyskanie się..... 291
Epickie przeznaczenia..... 53	Przedmioty na głowę..... 248	Przepchnięcie..... 291
Rodzaje mocy i ich stosowanie.. 53	Przedmioty na szyję..... 249	Przygotowanie akcji..... 291
Natura mocy..... 54	Pierścienie..... 251	Punkty akcji..... 292
Jak odczytywać moce..... 54	Przedmioty na pas..... 252	Szarża..... 292
Czarnoksiężnik..... 60	Cudowne przedmioty..... 253	Użycie mocy..... 292
Ścieżki archetypów..... 71	Mikstury..... 255	Wstawanie..... 292
Czarodziej..... 74	8: POSZUKIWANIE PRZYGÓD ... 256	Wymknięcie się..... 292
Czarodzieje i rytuały..... 76	Zadania..... 258	Leczenie..... 293
Ścieżki archetypów..... 87	Spotkania..... 258	Leczenie w walce..... 293
Dowódca..... 90	Nagrody..... 259	Regeneracja..... 293
Ścieżki archetypów..... 100	Eksploracja..... 260	Tymczasowe punkty
Kapłan..... 103	Wypoczynek i zdrowienie..... 263	wytrzymałości..... 293
Ścieżki archetypów..... 115	9: WALKA 264	Śmierć i umieranie..... 295
Łotrzyk..... 118	Sekwencja walki..... 266	Pozbawianie stworzeń
Ścieżki archetypów..... 128	Wizualizacja walki..... 266	przytomności..... 295
Łowca..... 131	Inicjatywa..... 267	Leczenie umierających..... 295
Ścieżki archetypów..... 141	Runda zaskoczenia..... 267	10: RYTUAŁY 296
Paladyn..... 144	Typy akcji..... 267	Otrzymywanie i opanowywanie
Ścieżki archetypów..... 155	Wykonywanie tury..... 268	rytuału..... 298
Zbrojny..... 158	Ataki i obrony..... 269	Odprawianie rytuału..... 298
Ścieżki archetypów..... 169	Typy ataków..... 270	Jak odczytać rytuał..... 299
Epickie przeznaczenia..... 172	Wybieranie celów..... 272	Opisy rytuałów..... 300
	Test ataku..... 274	TESTERZY GRY 316
	Obrony..... 274	INDEKS 317
	Premie i kary..... 275	KARTA POSTACI 318

