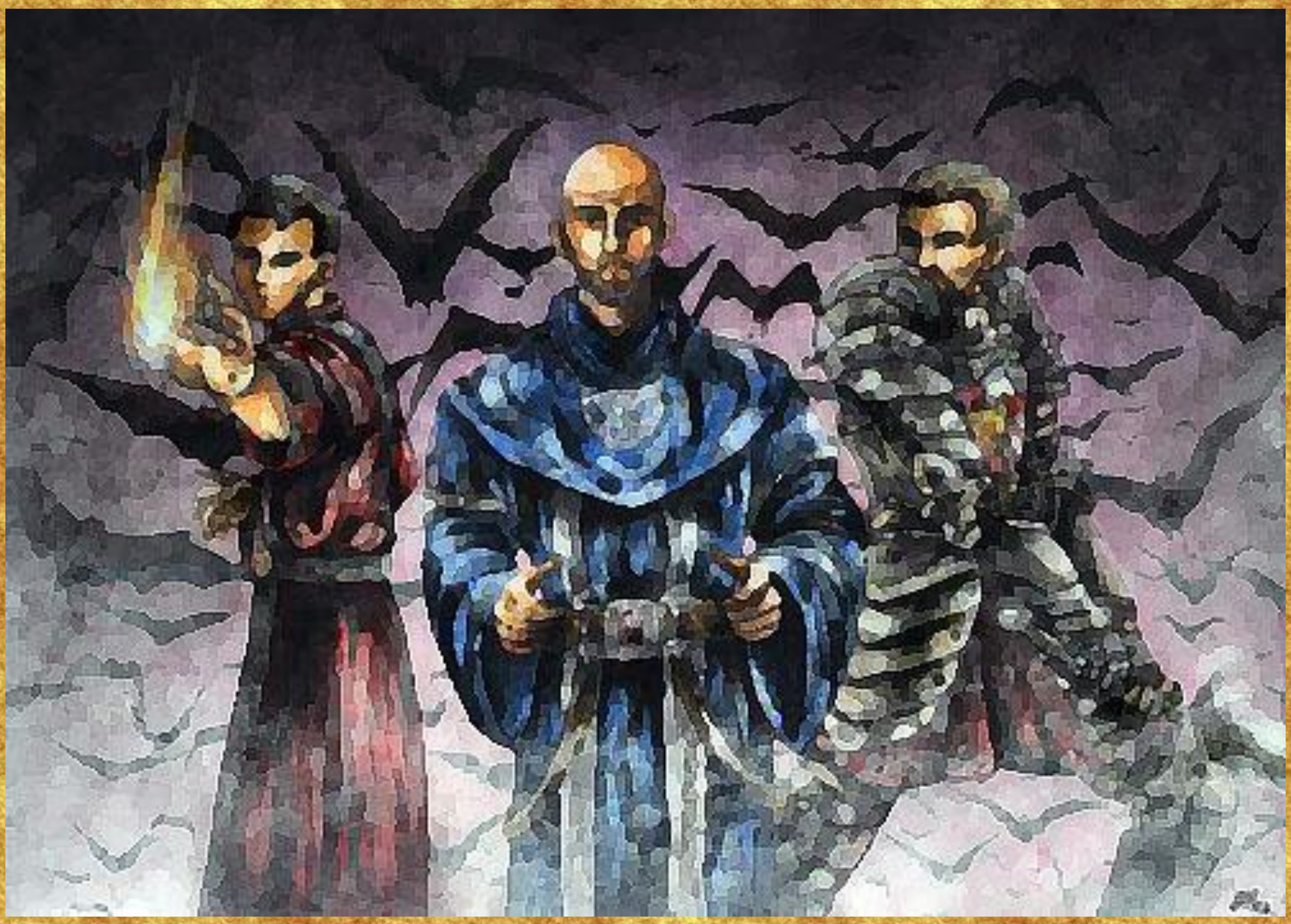
Gothic:
Powrót do Khorinis

Gra fabularna na podstawie serii Gothic stworzonej przez Piranha Bytes.



Gothic RPG

Spis treści:

Wprowadzenie_____
*** Co, gdzie i jak?_____
*** Kto, z kim i dlaczego?_____
*** Podsumowanie: o co, kto, dlaczego, co dalej?_____
Dla początkujących_____
*** Podstawy mechaniki_____
*** Kiedy rzut? Jaki rzut?_____
Dla mających już doświadczenie_____
*** Porady dla MG_____
*** Za co punkty?_____
*** Mechanika szczegółowa_____

Wprowadzenie

Bezimienny odszedł. Wygnał Śniącego, sześć smoków i tysiące innych pomiotów. A teraz odszedł jak gdyby nigdy nic. Tam, gdzie jeszcze żaden człowiek nie był.

Krainy, które zostawił za sobą, opanował względny spokój. Przecież wojna się skończyła, orkowie zawarli pokoj... Widocznie na dworze Irdorath o tym zapomniano. Bezimienny nie posprzątał po sobie. Wygnał nieumarłego smoka, jednak zostawił jedną rzecz. Jeden szczegół, ukryty w mroku zimnych skał. Ukryty i odnaleziony, przez jaszczuroludzi. Jedno, jedyne smocze jajo, pulsujące życiem i czarną mocą ostatniego ze smoków. Nikt o nim nie wiedział. Do czasu...

Smok dotarł do Khorinis. Siał spustoszenie tam, gdzie panował porządek, a tam gdzie panował chaos, siał śmierć. Zaklęta w nim cząstka mocy Beliara, nie będąca pod władzą właściciela, stanowiła moc, która stanowila sama o sobie. Sama decydowala na co kieruje swoja niszczycielska siłe.

Ludzie byli bezsilni. Oko Innosa zaginęło wraz z Bezimiennym i okrętem paladynów, a Ci bez świętego artefaktu byli nikim.

Ostatnie bastiony ludzi schroniły się w klasztorze Magów Ognia, podziemiach miasta Khorinis, na farmach i w jaskiniach. Wszelkie osady opustoszały. Wszyscy mieli świadomość zbliżającej się porazki. Wtedy Magowie Ognia odnaleźli sposób. Stare wspomnienie w jednej z ksiąg swojej biblioteki. To zdecydowanie nie był bezpieczny sposób Niebezpieczny, ale na pewno jedyny. Musieli tylko znalezc odpowiednich ludzi. Postanowiono stworzyć sieć teleportów pomiędzy najważniejszymi punktami Kolonii Karnej i Khorinis. Wieści o wydarzeniach w Khorinis rozeszły się szybko i daleko, nie trzeba było długo czekać na żądnych sławy hulaków, nawet z odległego Kontynentu A po środku tego Ty. Od Ciebie zależy, jak potoczy się historia i jakie będą dalsze losy ludzi.

Witaj w świecie Gothica...

Co, gdzie i jak?

Trzeba zacząć od samego początku. Bezimienny trafił do Kolonii Karnej z mocnym postanowieniem zniszczenia bariery otaczającej ją. I oczywiście udało mu się to. Wygnał Śniącego z naszego świata. Jednak każdy koniec jest zawsze początkiem. Tak było i tym razem. Śniący nie oddał zwycięstwa bez walki i wezwał do wojny z ludźmi wszelkie istoty, które były pod władzą Beliara. Wraz z jego śmiercią do Kolonii Karnej przybyło sześć smoków. Bariera upadła, a wraz z jej upadkiem pojawiło się nowe zagrożenie dla spokojnego dotychczas Khorinis. Bezimienny musiał zdobyć Oko Innosa, święty artefakt paladynów, a następnie wygnać z Górniczej Doliny cztery smoki osiadłe tam... Ale zaraz, smoków było sześć, prawda? Pozostałe dwa przebywały na dworze Irdorath, gdzie miały miejsce ostatnie starcia Bezimiennego, najpierw z bratem ognistego smoka Feomathara, Feodaronem, a po nim, na końcu, ze smokiem ożywieńcem, bezpośrednim łącznikiem między Beliarem a światem ludzi, który dowodził Poszukiwaczami a także oblężeniem Górniczej Doliny. Kiedy ostatni ze smoków został pokonany, Bezimienny odpłynął na Kontynent, zostawiając Khorinis za plecami. Właśnie tutaj zaczyna się historia, której nikt nie opowiedział...

Jak wiemy, lub nie, straż przy smoczych leżach zawsze pełnili jaszczuroludzie. Istoty te, mimo ludzkiej postawy, nie umieją nawet mówić. Mimo to są posłuszni rozkazom. Po walce z ożywieńcem Bezimienny musiał uciekać, nie miał szansy przeszukać jego siedziby. Na miejscu zostali jednak Jaszczuroludzie. Ostatni Smok zostawił im ostatnie zadanie, którym była opieka nad jego potomkiem. Ukrył jajo głęboko w swoim leżu, skąd nikt nie mógł go zabrać. Zaklął w nim cząstke swojej

mocy, a także mocy każdego z pokonanych przez Bezimiennego smoków. Przyjście na świat kolejnego, mściwego wcielenia zła było kwestią czasu. Aż w końcu chwila ta nadeszła.

Początkowo nikt nie wiedział, że statnie się coś złego. Do Khorinis doszły wieści o śmierci Rhobara II, a także Zubena, władcy pustyń Varantu, jednak ludzie wiedzieli, że bezkrólewie nie może trwać długo, kiedy na Kontynencie panuje już pokój. W spokoju oczekiwali wyboru nowego króla, natomiast paladyni stacjonujący w mieście radzili, jak wrócić na Kontynent. Zapanowała radość. Na jakiś czas.

Wtedy zaatakował po raz pierwszy. Nie poczynił wielkich szkód, jednak ludzie wiedzieli: bez Oka Innosa byli bez szans. A to zaginęło wraz z Bezimiennym bohaterem. Zapanowała panika i nieogarnięty chaos. Ludzie zaczęli organizować się przeciwko smokowi a także sobie nawzajem. Walki o Khorinis miały zacząć się od nowa, a orkom stacjonującym w Górniczej Dolinie już po oblężeniu nic nie mogło stanąć na drodze do Khorinis. Wraz z nowym smokiem – nowym władcą rozgorzała w nich na nowo nienawiść do ludzi. Nowa Wojna była nie do powstrzymania. Musieli działać, musieli walczyć... Tylko kto i jak? Nikt nie wiedział co robić, a czas uciekał. Zaczęto organizować grupy zbrojne, w tym czasie na teren Khorinis zaczęły zapuszczać się orkowe patrole, robiąc miejsce oddziałom swoich wojsk. Jedynymi bezpiecznymi miejscami były klasztor Magów Ognia oraz wszelkiego rodzaju podziemia. Nie to, że orkowie bali się jaskiń. Oni po prostu zaczęli traktować ludzi jak szczury, czekając tylko, kiedy ci się pojawią. Zaczęła się kolejna wojna, o której dowiedział się niebawem kontynent. Orkowie, którzy złożyli tam broń, zaczęli rwać się do walki. Następny wielki konflikt wisiał na włosku.

Do Khorinis zaczęli przybywać ludzie z Myrtany, Varantu i Nordmaru. Szukali przygód, szukali sławy, a znaleźli jedynie śmierć. Wszyscy wzięli się za łby, jednak Magowie znaleźli sposób, który był trudny, ale wykonalny. Do tego celu potrzebowali kilku osób. Ale nie przypadkowych osób. Ludzie Ci już wcześniej zostali naznaczeni przez Innosa, jednak sami o tym nie wiedzieli. Przecież znamiona można mieć od urodzenia, prawda...? Znamiona tych ludzi jednak były inne. Na wewnętrznych stronach dłoni widniał zarys płonącego miasta. Magowie odkryli wzmiankę o nim w bibliotekach swojego klasztoru. Zaczęto poszukiwać Naznaczonych.

A Ty jesteś jednym z nich...



Kto, z kim i dlaczego?

W tym świecie wiele się pozmieniało. Od kiedy byliśmy tutaj ostatni raz, minęło dobrych dziesięć lat. Co konkretnie jest inaczej? Wszystko... Miasto Khorinis, jakie znamy, nie istnieje, istnieją za to tony gruzów, pod którymi rozciąga się sieć tuneli – pierwsze z miejsc, w którym można spotkać jakichkolwiek ludzi. Miejsce to było kiedyś siedzibą Gildii złodziei, więc jedzenia i innych przedmiotów uzytku Ci tutaj dostatek. Kto tutaj mieszka? To proste – mieszkańcy miasta, którzy nie wiedzą, co ze sobą zrobić. Zostało tu kilku wojowników, adeptów magii oraz myśliwych, a także całe mnóstwo bezbronnych obywateli. Postanowili działać jako partyzanci przeciwko orkom, tworząc małą jednostkę bojową, którą nazwali Kostur. Walczą tylko w okolicy miasta, jednak jeśli jest taka konieczność wypuszczają się nieco dalej, na przykład aby zapolować. Ludzie szkolą się tutaj sami, a ich charakterystyka nie różni się od standardowego mieszkańca Khorinis lub Górniczej Doliny.

Drugim dużym skupiskiem ludzi jest Klasztor Magów Ognia. Uważany jest za najbezpieczniejsze miejsce w Khorinis. Możliwe, że zdobył tą opinię przez stacjonujący tam oddział paladynów. Orkowie również nie lubią się do niego zbliżać, a że do budynku prowadzi tylko jedna droga – przez wąski most – nie mogą się tam dostać za jednym podejściem duże oddziały. Poza tym stacjonują tutaj trzej najpotężniejsi w Khorinis magowie, z Pyrokarem na czele. Do klasztoru nie zdążyła ukryć się duża liczba cywilów, jednak jest on wielkim skupiskiem wojowników i magów.

Trzecim miejscem, w którym ludzie stawiają opór orkom, jest Stary Obóz – albo raczej to, co z niego zostało. Dostało się tam sporo ludzi, korzystając z nieuwagi przenoszących się do Khorinis orków. A Ci, przenosząc się w pośpiechu, zostawili całkiem spore zaplecze, co pozwoliło stworzyć ludziom największą organizację dywersyjną działającą na tyłach wroga. Zwana jest Młotem, co dobrze oddaje sposób jej działania. Jest ciężka, ale gdy uderzy – to naprawdę widać.

Na złość ludziom powstała jednak organizacja współpracująca z orkami. Są powszechnie zwani Czarnymi, przez kolor opasek jakie noszą na głowach, na znak współpracy z wrogiem. Zaciągnęli się tam praktycznie wszyscy bandyci działający wcześniej w Khorinis plus spora garść postronnych obywateli. Robią to samo co kiedyś – grabią, szkodzą i utrudniają życie posterunkom ludzi. Stawianie im oporu to jedno z głównych zadań wszystkich organizacji istniejących w podziemiu Khorinis. Orkowie nakazali im działanie w opustoszałej Dolinie Górniczej, gdzie teraz rządzą właściwie samodzielnie, prowadząc walkę z ,,Młotem,, i chroniąc obozy zwierzchników oddziałów najeźdźcy. Oczywiście nie są ograniczeni, ich większe posterunki znajdują się w ważniejszych punktach Khorinis, jak np. w okolicy miasta czy na farmie Onara. Zajęli również portal prowadzący do Jarkendaru, co odcięło ludziom najpewniejszą drogę ucieczki, a orkom pozwoliło na zdobycie bezpiecznie nieograniczonych ilości zaopatrzenia.

Dla równowagi tego całego bydła istnieje również frakcja nieco czystsza, jednak tak samo niebezpieczna. Składa się niemal wyłącznie z magów, i... Zajmuje się swoimi sprawami. Dokładnie tak. Podczas gdy inni walczą i robią co mogą, oni tworzą kryjówke w starym leżu czarnego trolla, skąd mają doskonały ogląd na płaskowyż i bliższe równiny Khorinis. Czym się zajmują? Szukają sposobu na otwarcie portalu podobnego do tego, który prowadzi do Jarkendaru. Odnaleziono go już dawno, niedługo po odpłynięciu Bezimiennego, jednak był w całkowitej rozsypce. Ludzie Ci mówią na siebie po prostu Milczący. Co najlepsze, nie wiedzą dokąd prowadzi portal, który próbują zregenerować. Ich przywódcą jest mag wody Nefarius, który niegdyś pracował przy otwarciu portalu do Jarkendaru. Gdy reszta magów wody bawiła na Kontynencie, on powrócił wiedziony niejasnym przeczuciem.. No i wpadł, jak nie przymierzając, śliwka w gówno.

Podsumowanie: o co, kto, dlaczego, co dalej?

Ludzie walczą tutaj o przetrwanie i pokonanie najeźdźców, co nie może udać się bez Naznaczonych. Oczywiście nie jest tak, że podziemne siły nie mają prawa. Mają własne kodeksy, którymi się kierują. Karzą za przestępstwa, nagradzają za pomoc. Ludzie mają zamiar odbudować Khorinis, ale do tego potrzeba czasu. Od Was zależy jak potoczy się historia tych ziem. Pomożecie ludziom? Czy może przyłączycie się do wroga? Droga wolna... Od teraz wszystko w Twoich rękach.

Na następnych stronach zacznę wyjaśniać zasady rządzące grą i jej mechanikę.

Dla początkujących

Trzeba zacząć od początku... A więc Graczu, oto czytasz pierwszy, a przynajmniej jedyny mi znany, podręcznik RPG oparty o grę Gothic. Pierwsze pytanie, na które musisz odpowiedzieć, to: czy grałeś już w papierowe RPG? Jeśli tak, przejdź dalej i zapoznaj się z mechaniką, jeśli nie, czytaj dalej, żeby się dowiedzieć czym jest ta cała mechanika...

Podstawy mechaniki

Więc po kolei... Najprościej rzecz ujmując, mechanika to zbiór zasad kierujących grą. Mechanika polega zwykle na rzutach kośćmi, zwanych **TESTAMI**. W tym systemie będziecie posługiwali się standardowym zestawem: k4, k6, k8, k10, k12, k20, k100. Co znaczą te tajemnicze oznaczenia? Już tłumaczę. Litera **K** oznacza po prostu kość, a **LICZBA** za nią oznacza ilość ścian owej kości. Jako fundament wybrałem przy tworzeniu mechaniki prostotę, tak więc nie jest ona skomplikowana, za to łatwa do zapamiętania. Samych rzutów jest raptem siedem w wypadku walki, i pięć w wypadku innych czynności, dodatkowo ściąga jest umieszczona na karcie postaci, tak więc nie powinniście mieć problemu z wejściem w świat gry. Proste? Pewnie. Więc idziemy dalej...

Kiedy rzut? Jaki rzut?

Testy to najważniejsza część każdego RPG. Oczywiście nie oznacza to, że powinny mieć miejsce nawet przy działaniu takim jak podcieranie tyłka. Zadaniem MG (Mistrza Gry) jest rozsądne zarządzanie testów. Jak wyglądają testy? Może na start mało mówiąca tabelka, którą wyjaśnimy za chwilę.

Stopień umiejętności	Rzucane kości
0	k6
1	k6, k8, k10, k12
2	k8, k10, k12
3	k6, k8, k10
4	k4, k6, k8
5	k6, k8
6	k6

Obrażenia od broni:
0 stopień: x – 10
1 stopień: x – 7
2 stopień: x – 5
3 stopień: x – 2
4 stopień: x + 2
5 stopień: x + 6
6 stopień: x + 12

Gdzie x, tam obrażenia od broni.

Ciekawe, prawda? Więc teraz powoli... Od lewej (pierwsza tabela), cyfry 0, 1, 2, 3 itd., oznaczają stopień jednej z następujących umiejętności:

		Kiedy udany:			
	Poziom trudności:	1	2	3	4
Stopnie umiejętności:					
0		< 6	< 4	< 2	Niemożliwy
1		< 20	< 17	< 14	< 12
2		< 20	< 18	< 15	< 12
3		< 20	< 19	< 16	< 12
4		< 16	< 14	< 12	< 9
5		< 12	< 11	< 10	< 9
6		zawsze	< 6	< 5	< 4

Miejsce trafienia	Poziom trudności	Obrażenia
Głowa	4	Podwojone
Dłoń	3	Normalne
Ręka	2	Normalne – pancerz
Korpus	1	Normalne – pancerz
Noga	2	Normalne – pancerz
Udo	2	Normalne – pancerz
Kolano	3	Normalne – pancerz
Stopa	3	Normalne

Ta tabelka odpowiada akurat broni białej. Każda z tych umiejętności ma maksymalny poziom szósty, i są to umiejętności typowo bojowe. Jak to wygląda w praktyce? Dajmy na to, jesteś wojownikiem z mieczem w łapie. Chcesz trafić idiotę, który odważył się wejść Ci w drogę. I co teraz? Szybkie spojrzenie na umiejętności. Broń jednoręczna? 3. Więc rzucasz k6, k8 i k10. Suma oczek na tych trzech kościach musi wynieść mniej niż 20 (biorąc pod uwagę, że celujemy w korpus), aby test się udał, i abyś trafił tego oto nieostrożnego przechodnia. Każdego przeciwnika charakteryzuje kilka statystyk (więcej o tym napiszę później), jednak nas teraz interesuje najbardziej liczba punktów życia jegomościa, oraz jego punkty pancerza. Powiedzmy, że będzie średnim ciołkiem, więc PŻ tego pana będzie równy 50, a ochrona przed bronią białą będzie wynosiła 10. Jak liczymy obrażenia? Do obrażeń broni dodajemy odpowiedni modyfikator od siły, odejmujemy od tego punkty pancerza (które również liczy się za pomocą rzutu – o tym trochę dalej) i oto mamy... Tak to wygląda na szybko. Jak wyglądają modyfikatory? Spójrzmy...

Modyfikatory do siły i zręczności:
0 – 10 = brak
10 – 35 = +3
36 – 60 = +6
61 – 80 = +9
81 – 110 = +12
Powyżej 115 = +15

Więc, biorąc pod uwagę, że mamy 25 pkt. siły, niewykończony miecz w ręku i trafiliśmy bezbłędnie w korpus, to zadaliśmy temu panu 21 punktów obrażeń, które jednako o kilka punktów zniwelował jego pancerz. Wygląda skomplikowanie, ale szybko wchodzi do głowy. Podstawy walki za nami. Co dalej?

Dla mających już doświadczenie

Porady dla MG

Zabierając się za pisanie już wiedziałem, że ewentualnymi odbiorcami będą zapewne fani Gothica, tacy jak ja. I dobrze, ale wtedy stanęło przede mną trudne zadanie: jak stworzyć coś w świecie Gothica, czego jego fani jeszcze nie próbowali. Jeśli nie miałeś z Gothiciem nigdy do czynienia, możesz opuścić ten fragment (jednako przeczytanie go może się przydać), i przejść dalej, jeśli jednak grałeś, – aś, mam parę sugestii.

Pierwsza z nich. Nigdy, NIGDY nie sugeruj się wydarzeniami, umiejscowieniem przedmiotów i wyglądem świata z oryginału. Khorinis i okolice to teraz całkowicie inne miejsca. Są nieprzyjazne, praktycznie pozbawione bezpiecznych miejsc, a przetrwanie tam jest trudnym zadaniem. Podczas sesji nie powinno być sytuacji, w których gracze wykorzystują znajomość świata, a MG ma za zadanie wprowadzić wszystkich w nowy w miarę bezboleśnie.



Druga. Nie stosuj taryf ulgowych wobec nikogo. Jeśli jest się nieostrożnym umiera się, proste. Na sesji musisz zachować porządek, Gothic jest grą, której klimat zwykle był ciężki.

Trzecia, żeby nie nudzić. Pamiętaj, żeby sesja nie była serią rzutów. Zapewnij graczom ciekawą historię, odpowiedni klimat, a także chociaż część rzeczy, których od Ciebie oczekują. Strony konfliktu, które podane są na początku pozostają otwartą księgą – mieszaj w nich, twórz nowe, w RPG wyobraźnia gra pierwszą rolę, więc nie oszczędzaj się.

Za co punkty?

Ten rozdział jest już nie tylko dla MG, chociaż przyda się głównie jemu. O czym tutaj? Za co można i w jaki sposób nagrodzić graczy za pracę na sesji.

Pierwsze i najważniejsze. Każdy z graczy wraz z utworzeniem postaci ma obowiązek przypisać jej kilka wybranych przez siebie cech charakteru, zachowania oraz wyglądu, a na sesji wiernie je odgrywać. Nie podajemy tutaj żadnej listy cech, zachowań, czegokolwiek – Twoja postać powinna być naprawdę Twoja. MG powinien pilnować graczy, za brak wczucia w grę może ukarać, chociaż nie musi. Za wierne odtwarzanie postaci natomiast powinien nagradzać. Jak? O tym później, należy najpierw opisać system doświadczenia w Gothicu.

Jest on bajecznie prosty. Za każdy zabity pomiot, od chrząszcza po golema, dostaje się punkty doświadczenia, których odpowiednia ilość pozwala na awans na kolejny poziom doświadczenia. Oczywiście każdy z graczy zaczyna na poziomie zero. Ilość punktów potrzebnych do awansu przedstawia poniższa tabela.

Poziom	Punkty doświadczenia
0 do 1	500
1 do 2	1000
2 do 3	1750
3 do 4	3000
4 do 5	4500
5 do 6	6250
6 do 7	8000
7 do 8	9500
8 do 9	11000
9 do 10	12750
10 do 11	14500
11 do 12	16500

Jak widać tabela ta jest dosyć prosta. A to, że jest tylko do dwunastego poziomu wcale nie oznacza, że tam się kończą. Jeśli ktoś się przyjrzy, to zauważy, że od pewnego poziomu (5) doświadczenie wymagane zaczyna systematycznie rosnąć, co dwa poziomy o 250 punktów. I tak, na przykład od 5 do 6 potrzeba 1750, tak samo od 6 do 7, potem następne dwa po 1500, następne po 1750, następne po 2000 i tak dalej i tak dalej... Jest to proste do zapamiętania, o ile pilnuje się wszystkiego jak trzeba...

Więc, wracając do nagradzania, MG może to zrobić w dwojaki sposób. Pierwszym z nich jest przyznawanie punktów nauki lub punktów doświadczenia. Tych pierwszych może dać maksymalnie 10, tych drugich maksymalnie 400 za sesję. Drugim sposobem jest prezent w postaci złota, lub jakiegoś (byle nie zbyt potężnego) przedmiotu. Sposób nagradzania wybiera sam gracz, co oczywiście może zmienićMG, chociaż ten sposób wydaje mi się najlepszy.

Nie będziemy tutaj pisać ile punktów i za co, mija się to bowiem z celem. Każdy MG sam musi ocenić postawę poszczególnych graczy, aby móc ich sprawiedliwie osądzać. A że każdy postać odgrywa inaczej,porównywanie graczy pod tymi samymi kątami nie miałoby najmniejszego sensu. Jeśli to wszystko jest już jasne – można przejść dalej.

Mechanika szczegółowa

W tekście, przy okazji którego wyjaśniłem nieco w skrócie podstawy mechaniki, zabrakło wielu istotnych elementów. Opiszemy je tutaj.

Walka bronią białą:

Jaki wpływ mają poziomy trudności na walkę? Proszę bardzo, wygląda to tak:

Miejsce trafienia	Poziom trudności	Obrażenia
Głowa	4	Podwojone
Dłoń	3	Normalne
Ręka	2	Normalne – pancerz
Korpus	1	Normalne – pancerz
Noga	2	Normalne – pancerz
Udo	2	Normalne – pancerz
Kolano	3	Normalne – pancerz
Stopa	3	Normalne

Na karcie postaci są miejsca, dzięki którym nie trzeba bez przerwy tutaj zaglądać. Po prostu zapisujesz i zapominasz. Oczywiście, żeby nie było za łatwo, każdy przeciwnik, który dysponuje mieczem lub inną bronią białą, może spróbować wyprowadzić blok. Jak wygląda test na blokowanie? Tak samo jak w przypadku innych umiejętności, czyli...

Tabela 1

Poziom umiejętności	Rzut kością	Maksymalna wartość
1	k20	12
2	k12	8
3	k10	7
4	k8	6
5	k6	5

A kiedy test się już uda, rzucasz kością k100, czy jak kto woli kasetką. Poszczególne wyniki oznaczają jak dobrze udało Ci się zbić cios.

Tabela 2

Wynik rzutu:	Ile obrażeń udało się powstrzymać:
0 do 20	2 punkty obrażeń
21 do 40	3 punkty obrażeń
41 do 60	4 punkty obrażeń
61 do 80	6 punktów obrażeń
81 do 100	Cios zatrzymany

Proste, prawda? Taka sama tabela obejmuje broń dwuręczną, przy blokowaniu której obowiązuje dodatkowy test na siłę. Wygląda on następująco:

Jeśli blok udał się (tabela 1), do testu na to jak się udał (tabela 2) dorzucamy k10. Jeśli wynik na niej jest wyższy lub równy 5, test udał się, jeśli nie – blok jest o 1 punkt słabszy.

Aha, jeszcze jedno, najważniejsze. Blok może mieć miejsce jedynie gdy test inicjatywy (nie szukajcie takiej umiejętności – nie ma jej) będzie zwycięski. Wygląda on tak:
Atakujący rzuca kością k12, natomiast ten, który chce się bronić k20. Obrona udaje się tylko, gdy stawiający blok będzie miał wynik niższy niż atakujący. Jak widać jest to trudne. Cóż, jak w rzeczywistości, prawda? A, i ostatnie: chęć do stawienia bloku można wyrazić tylko przed przekonaniem się, czy rzut na atak jest udany, czy też nie. Taka rosyjska ruletka.

Na koniec, zapyta pewnie ktoś, kiedy trafienie krytyczne. Spiesze z odpowiedzia. Krytyki zdarzaja się tym częściej, im wyższy poziom umiejętności, w przypadku broni białej zawsze będzie to wynik mniejszy lub równy połowie wyniku wymaganego na poziomie trudności 3. Proste? Jasne.

Walka dystansowa:

Walka na dystans to już inna szkoła jazdy, więc i tabele wyglądają tu nieco inaczej. Poziomy trudnosci zależą tutaj głównie od odległości celu. Oto ona:

Bron dystansowa:

	Poziomy trudności:
Odległość od celu:	
0 – 10 m.	1
10 – 20 m.	1
20 – 30 m.	2
30 – 40 m.	3
40 – 50 m.	3
> 50 m.	4

Tabela, która nakazuje wyniki, które trzeba trafić jest identyczna jak przy broni białej. A, jeszcze coś, przy okazji 10 – 20 m. i 40 – 50 m. MG wybiera dodatkowe utrudnienie lub ułatwienie, obejmujące plus minus 2 oczka, zależnie od tego czy np. cel porusza się, czy też leży i zwija się z bólu...
Modyfikatory od zręczności wyglądają tak samo jak siły, obrażenia również, więc nie powinno być problemu ze zrozumieniem walki łukami i kuszami.

Dodatkowo odpowiedni poziom umiejętności celność pozwala na zadanie dodatkowych obrażeń. Jak się one przedstawiają? Następująco:

Poziom umiejętności	Rzut kością	Maksymalna wartość
1	k20	12
2	k12	8
3	k10	7
4	k8	6
5	k6	5

Czyli standard. Ale to nie koniec, jeszcze jedna tabelka...

Wynik rzutu:	Ile obrażeń udało się dodać:
0 do 20	2 punkty obrażeń
21 do 40	4 punkty obrażeń
41 do 60	5 punkty obrażeń
61 do 80	7 punktów obrażeń
81 do 100	9 punktów obrażeń.

A chodzi w niej o to samo co przy blokach, mówiąc krótko – im więcej na kasetce, tym więcej dodatkowych punktów obrażeń zadasz. Ale jest jeden minus – kiedy chcesz „przycelić„ musisz odczekać jedną turę, a dopiero po tym oddać strzał. Przy dużych zadymach – niezalecane.

Jeśli to wszystko jest w miarę jasne i zrozumiałe – możemy przejść do magii.