

Jeśli z fikcji! Wynika, że może się zmniejszyć, należy rzucić k6. Wynik 1-2 oznacza, że **PZ** należy zmniejszyć o 1 punkt. Jeśli spadnie do 0, przedmiot jest zniszczony. **Awans postaci:** Gdy postać awansuje, **wybierz jedną cechę i rzuc k20**. Jeśli wynik jest wyższy – dodaj do niego jeden. Cecha nie może przekroczyć 19 punktów. **Jeśli wyrzucisz 20, możesz wybrać inną (dowolną) cechę i rzuc dodac do niej 1 lub nową umiejętność!** **Rzec k6 i dodaj wynik do maksymalnych (i posiadanych) PP.** Postacie mogą awansować po zakończeniu przygody lub wykonaniu zlecenia.

Główną cechą **Przeciwników** postaci jest **Wartość Bojową (WB)**. Przyjmuj ona wartość od 1 do 20. **PP przeciwników** to **WB6** (lub uśredniona **WB\*3**). **Wartość Skarbu przeciwników - WB6 sztuk złota** (nie muszą być to sztuki złota). Wchodząc w interakcję (walka, negocjacje itp.) dodaj **WB do wyniku rzutu k20**. **Przeciwnik może wykonać WB ataków (może zabrać PP o wartości WB6)** w każdej rundzie walki. Przeciwnicy są charakteryzowani również przez krótki opis, zawierający ważne informacje na ich temat.

**Testy** wykonują tylko osoby prowadzące Naturalna 1 i 20 podwaja liczbę traconych PP. **PP dzielone są na pół!**

**Remis** oznacza, że obie strony **rzucają – PP straciła postać**, ile **PP straciła postać**, by sprawdzić, ile **PP straciła postać**. **Porażka** oznacza, że Narrator **rzuc**, **zwiększy** się **PP przeciwnika** grająca **rzuc** **odpowiednią ilość k6, o ile jeśli test wiąże się ze stratą PP** (walka, pułapki) i **zakochczy** się **sukcesem**, osoba grająca **rzuc** **odpowiednią ilość k6, o ile 1, stając się zwykłą porażką**. **Jeśli test wiąże się ze stratą PP** (walka, uzyskania lub używając **WB przeciwnika**), obliczając **ilość k6** niezbędna do ich **istotę**. **Modyfikator** testu określa się, objęta **zakładaniem** lub **ciudownym efektem** (z komplikacjami). **20** **znosi efekt naturalnej** **traktuj** podjęte **działanie** jako **porażkę** **wynik** na **dowolnej** **koscie** do **naturalna 20**, **Jeśli** **to** **za** **sukces** (z **oddatkowymi** **efektami**). **Jeśli** **jeśli** **wynik** **na** **koscie** **to** **naturalna 1**, **uznaj** **modyfikator** **rzutu** **przed** **jego** **wykonaniem**. **Testujący** **powinien** **znac** **porównaniem**. **Testujący** **powinien** **znac** **(np. powiększony o WB przeciwników), przed** **Wynik** **rzutu** **może** **być** **zmodyfikowany** **przeciwnika** **lub** **przeciwności** **losu**. **przeciw** **je** **je** **jednoznaczna** **z** **sukcesem** **która** **jest** **jednoznaczna** **z** **sukcesem** **oznacza** **sukces** **z** **kosztem**. **Wyższy** **porażkę**, **Jeśli** **jest** **niższy**, **odnosi** **sukces**. **Równy** **i** **porównuje** **wynik** **z** **sprawdzaną** **cechą**. **powiód**, **grająca** **nią** **osoba** **rzuc** **k20** **możliwość**, **z** **działania** **postaci** **sie** **nie** **poszukiwacz** **przygod**. **Jeśli** **istnieje** **Testy** **wykonują** **tylko** **osoby** **prowadzące**

**Atak na więcej niż jednego przeciwnika** **nara** **z** **oznacza**, **z** **do** **wyniku** **testu** **na** **koscie** **k20** **należy** **dodać** **sumę** **WB** **objętych** **atakami** **przeciwników**. **Stracone** **PP** **są** **odejmowane** **po** **równu** **wszystkim** **przeciwnikom**. **Efekty** **atak** **można** **wzmocnić** **o** **oddatkowe** **k6**. **Każde** **wzmocnienie** **wymaga** **podania** **1** **do** **wyniku** **na** **k20**. **Deklaracja** **o** **wzmocnieniu** **jego** **sile** **musi** **być** **podjęta** **przed** **wykonaniem** **rzutu**.

**Efekty Magiczne**, **osiągane** **z** **pomocą** **czarów**, **modlitwy**, **sztuki** **lub** **inne** **sposoby** **mogą** **obrócić** **się** **przeciwniko** **ich** **twórcy**. **W** **wyniku** **niepowodzenia** **testu** **zabierają** **oddatkowo** **1k6** **PP** **z** **kazdą** **mającą** **być** **objętą** **zakładaniem** **lub** **ciudownym efektem** **istotę**. **Modyfikator** **testu** **określa** **się**, **obliczając** **ilość** **k6** **niezbędna** **do** **ich** **użytkania** **lub** **używając** **WB** **przeciwnika**. **Efekty** **można** **wzmocnić** **tak** **samo**, **jak** **atak**. **Effil** **jest** **Zręczny** **(1)** **i** **Inteligentny** **(3)**. **Umie** **Lezcyc**. **Nosi** **ze** **sobą** **włócznię**, **tarczę** **i** **woreczek** **z** **ziołami**. **Próbuje** **uśpić** **mocą** **swojej** **hipnozy** **napotkanego** **wilka** **(WB=2)**. **Must** **zdać** **test** **Inteligencji** **rzucając** **miej** **niż** **13** **na** **k20+2**.

**Rzobójnik (WB1)**: pospolity banita szukający łatwego łupu

**Szkolien (WB1)**: zwykły kosciotrup, polowa

**PF** **zadanych** **bronią** **kitują**.

**Waż (WB1)**: ugrzyzienie nie jest bolesne (k3), ale truciźna może sparaliżować.

**Wielki Szczur (WB1)**: Stado potrafi spuszczać nieleden spichlerz. Sprytne i inteligentne.

**Orzeł (WB2)**: Atakuje z powietrza pazurami i ostrym dziobem.

**Wilk (WB2)**: Gryzie i drapie pazurami. Poluje w dużych stadach (2k6+).

**Zombie (WB2)**: Próbuje zjeść twój mózg. Gryzie i drapie. Trupi jad spowodować chorobę.

**Kamienny golem (WB3)**: Uderza dwiema karniennymi pięściami. Polowa **PP** z innej broni niż obuchowa.

**Niedźwiedź (WB3)**: Gryzie i uderza oboma łapami. Niezwykłe silny i taktomy.

**Wampir (WB4)**: Gryzie, hipnotyzuje, rozpyliwa się w mgłę, atakując z zaskoczenia. Wrażliwy tylko na srebrną broń i światłe symbole.

**Wilkolak (WB4)**: Szymbi i silny, gryzie i dwukrotnie i drapie oboma łapami. Tylko srebrna broń może go zranić.

**Hydra (WB5)**: Atakuje 4 głowami i truciźną. W miejsce odciętej głowy odrastają dwie (WB+1/ głowę), chyba że przypalił się je ogniem.

## Portfelik20 RPG



Logo opracowane na podstawie ikon autorstwa Delapouite (CC BY 3.0) <https://game-icons.net>

**Umiejętności:** walka bronią (siła lub zręczność, broń jednoręczna), strzelectwo (zręczność, broń zasięgowa), leczenie (mądrość, woreczek zioł), magia (inteligencja, księga zaklęć), modlitwa (mądrość, mistyczny / religijny symbol), rozbrajanie pułapek (zręczność, narzędzia złodziejskie), sztuka (charyzma, instrument muzyczny), warzenie eliksirów (mądrość, narzędzia alchemika), przetrwanie (wytrzymałość, zestaw podróżnika), walka bez broni (siła lub zręczność).

**Ekwipunek:** Postać może mieć tyle przedmiotów, ile wynosi jej siła. Adekwatne do działania wyposażenie, dodaje 1 punkt do testu. Na początku postać otrzymuje jeden przedmiot związany z umiejętnością i 10 (lub 3k6) sztuk złota. Trudno dostępne 2k6. Rzadkie 3k6, a magiczne 3k6+10. **Zbroja** może dodać 1-3 punktów podczas testów walki, ale utrudnia wszelkie inne testy (w tym rzucanie zaklęć, modlitwy etc.) o taką samą wartość. Część przedmiotów (jedzenie, pochodnie, strzały itp.) może ulec zużyciu. **Ich Poziom Zużycia (PZ) na początku wynosi 6.**

Kieszonkowa gra RPG nawiązująca do starszokolnych gier fabularnych. Poza instrukcją, kartką papieru i czymś do pisania, potrzebne do gry będą kości k6 i k20. Jedna z grających osób jest Narratorem, a pozostałe tworzą postacie, które wyruszą na wyprawę w poszukiwaniu sławy, chwały i bogactwa.

**Tworzenie postaci:** Nazwij ją. Każda z jej 6 cech (**Siła, Zręczność, Wytrzymałość, Inteligencja, Mądrość, Charyzma**) ma wartość 10. Tworząc postać, wybierz dwie cechy i rozdziel między nimi 4 punkty (minimum 1). Alternatywnie rzucić dla każdej z wybranych 1k3 i dodaj 10. Maksymalna wartość cechy to 19. Każda postać rozpoczyna grę z **10 Punktami Przetrwania (PP)**. Gdy ich wartość spadnie do zera – postać pada nieprzytomna na ziemię. Wybierz dla swojej postaci umiejętność, z poniższej listy lub własną. **Jeśli jej używasz, wykonujesz rzut 2k20 na odpowiednią cechę i wybierasz niższy wynik**. Taki test nazywany jest ułatwionym.

Do każdej z umiejętności przypisany jest sugerowany typ ekwipunku.

KARTA POSTACI	
<b>Nazwa:</b> _____	
<b>Siła:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>PP</b> 
<b>Zręczność:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<b>Wytrzymałość:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>Złoto:</b>
<b>Inteligencja:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<b>Mądrość:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<b>Charyzma:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<b>Umiejętności:</b>	
_____	
_____	
<b>Ekwipunek:</b>	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
Więcej gier na <a href="https://funtrpg.com">https://funtrpg.com</a>	

Część rozwiązań zamieszczonych w tym podręczniku została oparta o The Freeform/Universal RPG napisaną przez Nathana Russella i udostępnioną na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>), inne pochodzą z „The Black Hack” napisanego przez Davida Blacka, udostępnionego na licencji OGL (poniżej). Licencja Otwartej Gry (Open Game License), wersja 1.0a PL

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc. Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards”).

Wszystkie prawa zastrzeżone.

- Określenia: (a) „Udziałający” oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisję, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udziałającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza nazwę, logo i znaki szczególne w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabule, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, z wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udziałającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udziałającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) „Użytek”, „Użyty” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wywarczenie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) „Ty”, „Ty” i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobiorcę w rozumieniu tej umowy.
- Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.
- Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.
- Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wyczystą, ogólnosiątkową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znaku Towarowego lub Znaku Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry, musisz jasno określić jaka część pracy przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określeni Przedstawiciele, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.

11. Użycie danych Udziałającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udziałających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udziałającego.

12. Niemożność wywiązania się: Jeżeli, nie jesteś w stanie wywiązać się z któregokolwiek warunku niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której dotyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta, jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowności.

15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The original roleplaying game "The Black Hack" text, tables, all artwork, logos and layout are Copyright 2016, David Black.  
Pocked20 Copyright 2017, Tomasz Misterka.