

# Nowi bohaterowie:

*“Promienie słoneczne przebijały się przez gęstą zasłonę liści oświetlając leśną drogę. Szły po niej cztery postacie rozmawiające przyciszonymi głosami. Ubrane w podróżne płaszcze z pod których wystawała broń. Całej grupce przewodził barczysty krasnolud który na swoich plecach miał zawieszony olbrzymi topór. Obok niego szedł niepozorny człowiek czujnie rozglądając się dookoła. Kawalek z tyłu z iście kocią gracją stąpała elficka łuczniczka, a dotrzymujący jej towarzystwa półelf taszczył w torbie jakieś dziwne przedmioty, na które non stop musiał uważać. Nikt w okolicy o nich jeszcze nie słyszał, ale już niedługo gdy zejść w głąb podziemi labiryntu zyskają sławę, a może i nawet bogactwo...”*

Dla każdego gracza z pewnością najważniejsza jest postać, której poczynaniami kieruje. Dlatego poniższe zasady pozwalają na stworzenie od zera całkowicie nowej postaci, którą będzie można wykorzystać w trakcie rozgrywki. W przeciwieństwie do uczniów, każdy nowy bohater jest doskonale wyszkolony i o wiele lepiej przygotowany do wędrówki po labiryncie.

## Zasady szczegółowe:

**[0.1]** Najpierw należy ustalić imię bohatera. Tutaj gracz może sobie pozwolić na sporą dawkę fantazji. Jednak należy pamiętać, że imiona typu Arghhh zielony, lub Morderca pingwinów nie pasują za bardzo do tematyki gry.

**[0.2]** Wybór rasy pociąga za sobą szereg konsekwencji. W zależności od tego czy gracz zdecyduje się być elfem, krasnoludem, lub człowiekiem zmieniają się jego umiejętności, biegłości, oraz oczywiście współczynniki. Wszystkie te zależności obrazuje tabela Tworzenie Bohatera.

**[0.3]** Współczynniki, biegłości, oraz odporność losuje się według zasad opisanych w tabeli Tworzenie Bohatera. Wyjątkiem jest potencjał magiczny, w tabeli jest podana wartość, która należy uzyskać rzucając 1K6, aby określić czy postać posiada w ogóle potencjał magiczny. Następnie jeżeli wynik testu był pozytywny wylosować 1K6 wartości dla każdego ze słońc.

**[0.4]** Każdy bohater ma do wyboru dwie dowolne bronie, które posiada na starcie gry. Ich wyboru należy dokonać posługując się tabelą Broń.

<b>Rasa</b>	<b>Siła</b>	<b>Potencjał magiczny</b>	<b>Zręczność</b>	<b>Zdolności (1K3)</b>	<b>Biegłości (1K3)</b>	<b>Odporność</b>
Człowiek	1K6 + 4	4	1K6 - 1	Czarne wrota	Miecz lub Sztylet	1K3 + 1
Elf	1K6 + 3	3	1K6 - 1	Negocjacje	Łuk lub Miecz	1K3
Krasnolud	1K6 + 5	4	1K3 + 2	Pułapki	Topór lub Młot	1K2 + 1