

serwis  
**DnD.polter.pl**  
prezentuje:

# ***Class Construction Engine***

Wersja 1.1a PL (poprawiona, zgodna z OGL 1.0a)

**autor: Khepri z SHADOWCRAFT STUDIOS**



## **WERSJA POLSKA:**

**tłumaczenie i drobne poprawki: Konrad 'k0nrad' Kulwicki**  
**redakcja stylistyczna i drobne poprawki: Piotr 'Rebound' Brewczyński**

Całość produktu, za wyjątkiem podanych niżej, stanowi Otwartą Zawartość Gry na warunkach Licencji Otwartej Gry.



Niniejsze nazwy i loga są własnością Shadowcraft Studios:  
„Shadowcraft Studios”, „Class Construction Engine” oraz logo Shadowcraft Studios.

<b>Przedmowa</b> .....	2
<b>Metoda</b> .....	2
<b>Nieco prestiżu</b> .....	5
<b>Myśl na zakończenie</b> .....	6
<b>Porównanie klas</b> .....	6
<b>Zdolności klasowe</b> .....	6
<b>Licencja Otwartej Gry</b> .....	9

## Przedmowa

Niniejsza praca jest moją próbą stworzenia, na bazie *Podręczników Źródłowych*, opartego na punktach systemu, z którego MG mogliby korzystać przy tworzeniu własnych klas. Oczywiście istniejące klasy są (moim skromnym zdaniem) bardziej zbilansowane niż w poprzednich edycjach gry, ale nieco trudne do zrekonstruowania przy użyciu tych zasad, z powodu swego „wrodzonego” niezrównoważenia. Jakkolwiek siedem z klas źródłowych jest bliskich średniej, to trzy są nieco poniżej niej (około 9% - prawdopodobnie najsłabsze trzy, biorąc pod uwagę zasady), a jedna z nich - 13% powyżej średniej (na dłuższą metę jest to jedna z najpotężniejszych klas).

System został tak uniezależniony od stylu prowadzenia MG i stosowanego *settingu*, jak to tylko możliwe. Uniwersa z narzuconymi ograniczeniami, jak światy z wysoko- lub niskorozwiniętą magią, światy bez bóstw, podobnie jak te, w których dominuje jeden typ terenu, będą wpływały na potęgę poszczególnych klas. Również styl prowadzenia MG ma duży wpływ na zbalansowanie klas. Prowadzenie w stylu „monty-haul” czy „hack’n’slash” zaburza równowagę wielu klas postaci.

Mając to na uwadze, niniejszy system powinien pomóc w zrównoważeniu dowolnej nowej klasy, jaką chcesz stworzyć. Nie jest on idealny, ale idealny nie jestem ani ja, ani żadna gra. Będę wdzięczny za każde wsparcie i sugestie – lub nawet przeróbki i modyfikacje, jakie być może stworzysz.

## Metoda

Klasy są budowane z Punktów Klas (PK). Po „rozmontowaniu” systemu okazało się, że przeciętna klasa źródłowa jest zbudowana z 250 PK. Możesz użyć tej liczby jako bazy dla budowanej klasy, ale sugerowałbym nieco niższą wartość (np. 240 PK), aby nie „przyćmić” klas źródłowych. Ta liczba będzie górnym limitem PK przy korzystaniu z poniższych tabel.

- Zaczynij z 0 PK i ustal Kość Wytrzymałości klasy. Dodaj odpowiednią liczbę PK.

Kość Wytrzymałości	PK
k4	10
k6	20
k8	30
k10	40
k12	50

- Ustal biegłość w broni swojej klasy. PK dla broni sumują się, więc jeśli klasa ma być biegła we wszystkich broniach prostych i żołnierskich, dodaj 25 PK. Biegłość w pojedynczej broni kosztuje 1 PK.

Biegłość w broni	PK
Wszystkie proste	10
Wszystkie żołnierskie	15
Za jedną	+1

- Dodaj odpowiednią ilość PK za biegłość w pancerzach. Jeśli klasa ma specjalne ograniczenie co do pancerza, takie jak materiał (Druid), albo postępową KP (Mnich), dodaj w zamian 10 PK (pozycja ‘specjalne’ w tabeli).

Biegłość w pancerzach	PK
Lekkie	10
Średnie	10
Ciężkie	10
Tarcze	5
Specjalne	10

- Wybierz bazową liczbę punktów umiejętności i dodaj odpowiednią wartość PK z tabeli.

Punkty umiejętności	PK
2	15
4	30
6	45
8	60

- Ustal ile umiejętności klasowych ma posiadać klasa i wybierz odpowiednią wartość.

Umiejętności klasowe	PK
6 do 10	10
11 do 15	15
16 do 20	20
21 do 25	25
26 do 30	30
31+	35

- Jeśli klasa nie ma ograniczeń co do charakteru, pomini ten punkt. Jeśli charakter klasy jest ograniczony (np. tylko dobry, chaotyczny, niepraworządny, neutralny itp.), odejmij 5 PK. Jeśli klasa wymaga konkretnego charakteru (np. tylko praworządny dobry), odejmij 10 PK.

Charakter	PK
Dowolny	0
Ograniczony	-5
Konkretny	-10

- Wybierz schemat wzrostu Bazowej Premii do Ataku i dodaj odpowiadającą mu wartość PK.

Bazowy Atak	Tempo wzrostu	PK
Jak Barbarzyńca, Wojownik, Tropiciel i Paladyn	szybkie	50
Jak Kapłan, Druid, Łotrzyk, Bard i Mnich	wolniejsze	30
Jak Czarodziej i Zaklinacz	wolne	10

- Wybierz schemat Rzutów Obronnych i wybierz właściwą liczbę PK.

Rzuty Obronne	Dobre rzuty	PK
Jak Barbarzyńca, Wojownik, Tropiciel i Paladyn	Wytrw	15
Jak Bard	Ref + Wola	25
Jak Kapłan i Druid	Wytrw + Wola	25
Jak Mnich	Wszystkie	35
Jak Łotrzyk	Ref	15
Jak Czarodziej i Zaklinacz	Wola	15

Zsumuj wszystkie uzyskane dotąd PK, po czym odejmij tę wartość od ustalonego limitu 240 PK. Wynik to liczba PK do wydania na specjalne umiejętności dla twojej klasy.

Tabele poniżej wymieniają podstawowe typy zdolności posiadanych przez jedną lub więcej klas źródłowych oraz kilka moich „próbek” zdolności specjalnych. Zdaję sobie sprawę, że ta część może być trudnym i niejasnym zadaniem, więc na końcu znajdziecie dodatki, Porównanie Klas i Zdolności Klasowe, pokazujące koszt w PK poszczególnych klas i ich zdolności klasowych. Tabele te mogą również pomóc ci w lepszym dopasowaniu klasy do specyficznego świata twojej własnej kampanii.

<b>Zdolności ogólne</b>	<b>PK</b>	<b>Opis</b>
Nowe użycie istniejącej umiejętności	5	Nowe użycie umiejętności lub dodatkowa premia
Jednorazowa zdolność	5	Standardowa zdolność dająca klasie specjalną, jednorazową premię lub moc. Nie powinna ona być potężniejsza niż efekt niskopoziomowego czararu lub premia +2
Rozszerzona jednorazowa zdolność	10	Potężniejsza jednorazowa zdolność, dająca kilka mniejszych korzyści, jeden efekt średnio-poziomowego czararu lub premię do +4
Średnia zdolność	10	Standardowa zdolność (jak jednorazowa zdolność), która zwiększa się jedno- lub kilkakrotnie z rozwojem postaci
Znakomita zdolność	15	Potężniejsza zdolność zwiększająca się jedno- lub kilkakrotnie z rozwojem postaci. Może również oznaczać średnią zdolność, która mocno się zwiększa
Niesamowita zdolność	20	Bardzo potężna zdolność zwiększająca się jedno- lub kilkakrotnie z rozwojem postaci. Może również oznaczać znakomitą zdolność, która mocno się zwiększa
Uzyskanie atutu	5	Uzyskanie dowolnego atutu ogólnego
Uzyskanie atutu magicznego	10	Uzyskanie dowolnego atutu magicznego
Mniejszy kodeks	-10	Dość łatwy do przestrzegania kodeks postępowania
Surowy kodeks	-15	Bardzo restrykcyjny kodeks postępowania
Większe ograniczenie	-10	Zakaz lub ograniczenie, szkodliwie wpływające na zdolności klasy
Ograniczenie wieloklasowości	-10	Zabrania klasie awansować, jeśli awansuje w innej klasie.
Niepismienność	-5	Musi wydać dodatkowe punkty umiejętności (2), by umieć czytać i pisać

<b>Zdolności magiczne</b>	<b>PK</b>	<b>Opis</b>
Rzucanie czarów	10	Zdolność kluczowa, by rzucać czary. Wymagana dla klas posiadających listy zaklęć
Czary objawień	Suma wszystkich czarów/dzień na 20. poziomie	Zsumuj wszystkie zaklęcia kapłańskie na dzień, jakie mogą zostać rzucone na 20. poziomie klasy. Nie dodawaj czarów premiiowych lub korzyści z domeny. Wymaga godziny dziennie na przygotowanie zaklęć
Czary wtajemniczeń	Suma wszystkich czarów/dzień na 20. poziomie x2	Zsumuj wszystkie zaklęcia wtajemniczeń na dzień, jakie mogą zostać rzucone na 20. poziomie klasy. Nie dodawaj czarów premiiowych lub korzyści ze szkoły. Sumę pomnóż przez 2.
Ograniczona lista zaklęć	-10	Wymaga godziny dziennie na przygotowanie zaklęć. Dotyczy klas o ograniczonej liście zaklęć (jak Tropiciele, Druid, Bard i Paladyn)
Spontaniczne czarowanie	10	Dotyczy klas nie muszących przygotowywać swych czarów (jak Zaklinacz i Bard)
Zamiana czararu	5	Pozwala na rzucenie ustalonego czararu w zamian za dowolny inny
Czary z domeny	Suma wszystkich czarów z domeny/dzień na 20. poziomie x2	Zsumuj wszystkie czary uzyskane z domeny, jakie mogą być rzucone na 20. poziomie. Postać musi wybrać jedną domenę i bóstwo
Boski dar	+5	Za każdy dar zsyłany postaci przez bóstwo
Dodatkowa domena	+5	Za każdą dodatkową domenę zaklęć
Nielimitowana znajomość czarów	15	Zdolność znania wszystkich czarów wtajemniczeń. Jeśli nie posiada tej zdolności, może znać jedynie określoną liczbę czarów
Opóźnione rzucanie czarów	-10	Może zostać zastosowana, jeśli postać zaczyna rzucać czary dopiero na 4. poziomie
Mocno opóźnione rzucanie czarów	-20	J.w., ale postać zaczyna rzucać czary dopiero na 8. poziomie

Przykładowe zdolności	PK	Opis
Mniejsze zaklęcie premiarowe	5	Zdolność rzucania 0-1. poziomowych czarów wtajemniczeń lub 1. poziomowego zaklęcia objawień dodatkowo 1x/dzień
Odporność na żywioł	5	+2 do rzutów obronnych przeciwko określonemu typowi żywiołu, jak ogień czy lód
Specjalizacja w broni	10	Otrzymuje atut Specjalizacja w broni. Kosztuje więcej, gdyż jest to atut zastrzeżony dla Wojownika
Czarowanie w zbroi	10	Zdolność rzucania czarów wtajemniczeń w lekkich pancerzach bez ryzyka niepowodzenia.

## Nieco prestiżu

Ta część daje MG możliwość użycia niniejszego systemu do budowy nowej (10. poziomowej) klasy prestiżowej.

Aby stworzyć klasę prestiżową, zbuduj ją jak zwykłą klasę, ale z limitem 225 PK. Wymagania potrzebne, by zdobyć poziom klasy prestiżowej pozwalają odjąć część PK, więc ich suma jest w efekcie mniejsza. Tworząc klasę prestiżową, miej na uwadze kilka spraw:

- Tabela ograniczenia charakteru będzie wliczana jako wymaganie (patrz niżej);
- Tabele Bazowej Premii do Ataku i Rzutów Obronnych nadal są używane, ale mają zastosowanie tylko do 10. poziomu.

Zanim przejdziesz do podliczania zdolności specjalnych dla klasy prestiżowej, ustal jej wymagania. Przeważnie są one „warte” od 40 do 70 PK. Dowolne zdolności pozwalające odjąć PK (jak Mniejszy kodeks, Surowy kodeks czy Większe ograniczenie) mogą zostać użyte jako wymagania. Poniższa tabela wymienia kilka innych, powszechnych dla klas prestiżowych wymagań:

Ograniczenia	PK	Opis
Wymagana rasa	-10	Tylko przedstawiciele jednej rasy mogą wybrać tę klasę. Projektant może też dopuścić postaci mieszanej krwi
Wymagana Bazowa Premia do Ataku	-5 za każde +2 BPA	-
Wymagane rangi umiejętności	-5 za każde 2 rangi	-
Wymagany atut	-5	Za każdy konkretny atut
Mniejszy czyn	-5	Niezbýt trudny do wykonania czyn, konieczny by wstąpić w szeregi klasy (zabicie kogoś niezbyt znacznego, kradzież jakiegoś typu przedmiotu, itd.)
Znaczny czyn	-10	Istotny czyn, konieczny by wstąpić w szeregi klasy (zabicie ważnej osobistości, kradzież konkretnego przedmiotu itd.)
Zadanie	-15	Małe zadanie, które trzeba wykonać, by stać się członkiem klasy (odzyskać przedmiot skradziony przez kogoś, zabić nękające wioskę potwory itd.)
Heroiczne zadanie	-20	Zadanie, któremu może podołać tylko prawdziwy bohater (wybierz np. dowolną z 12 prac Herkulesa)
Zdolność rzucania czarów	-5	Wymaga umiejętności rzucania czarów, zwykle przynajmniej 1. poziomu
Średnia znajomość magii	-10	Wymaga umiejętności rzucania czarów przynajmniej 3. poziomu
Dobra znajomość magii	-15	Wymaga umiejętności rzucania czarów przynajmniej 5. poziomu

Po ustaleniu wymagań, przejdź do wybierania zdolności specjalnych dla swojej klasy prestiżowej. Przykładowe wymagania dla niektórych klas prestiżowych: Mistyczny Łucznik - 50 PK, Skrytobójca - 60 PK, Rycerz Ciemności - 55 PK, Krasnoludki Obrońca - 45 PK (Ostatnie dwie wartości zostały zaokrąglone w dół).

## Myśl na zakończenie

Nawet stosując system punktowy do tworzenia klas, spora dawka zdrowego rozsądku i chłodnej oceny tego, co jest właściwe dla danej klasy, a co nie, jest potrzebna, by stworzyć dobrą, zrównoważoną klasę.

## Porównanie klas

Tabela poniżej rozkłada na czynniki wszystkie klasy źródłowe i pokazuje, jak zostałyby one skonstruowane przy użyciu niniejszego systemu.

	KW	Biegłość w broni	Biegłość w pancerzach	Punkty um./ poziom	Um. klasowe	Char.	Bazowy Atak	Rzuty Obronne	Suma częściowa	Zdolności specjalne	Suma
Brb	50	25	25	30	10	0	50	15	205	40	245
Brd	20	11	25	30	30	-5	30	25	166	110	276
Kap	30	10	35	15	10	0	30	25	155	85	240
Drd	30	9	10	30	15	-5	30	25	144	106	250
Wjk	40	25	35	15	10	0	50	15	190	55	245
Mni	30	12	10	30	15	-5	30	35	157	130	287
Pal	40	25	35	15	10	-10	50	15	180	67	247
Trp	40	25	25	30	20	0	50	15	205	32	237
Ltr	20	16	10	60	35	0	30	15	186	65	251
Zak	10	10	0	15	10	0	10	15	70	155	225
Cza	10	5	0	15	10	0	10	15	65	170	235
										średnio	~250

## Zdolności klasowe

Zdolności Barbarzyńcy	PK	Odpowiednik
Szał	15	Znakomita zdolność
Szybkie poruszanie się	5	Jednorazowa zdolność (warunkowa)
Nieświadomy unik	15	Znakomita zdolność
Redukcja obrażeń	10	Średnia zdolność
Niepismienność	-5	Niepismienność
Zdolności Barda	PK	Odpowiednik
Rzucanie czarów	10	Rzucanie czarów
Czary wtajemniczeń	70	Czary wtajemniczeń
Bez zapamiętywania	10	Spontaniczne czarowanie
Lista czarów Barda	-10	Ograniczona lista czarów
Muzyka Barda	20	Niesamowita zdolność
Wiedza Barda	10	Średnia zdolność
Zdolności Kapłana	PK	Odpowiednik
Rzucanie czarów	10	Rzucanie czarów
Czary objawień	41	Czary objawień
Domena	9	Czary z domeny
Dodatkowa domena	5	Dodatkowa domena
Boski dar (2)	10	Boski dar
Zamiana czaru	5	Zamiana czaru
Odegnanie i karcenie nieumarłych	15	Znakomita zdolność
Kodeks postępowania	-10	Surowy kodeks
Zdolności Druida	PK	Odpowiednik
Rzucanie czarów	10	Rzucanie czarów
Czary objawień	51	Czary objawień
Ograniczona lista zaklęć	-10	Ograniczona lista zaklęć
Język druidzki	5	Jednorazowa zdolność
Zmysł natury	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Zwierzęcy towarzysz	5	Jednorazowa zdolność
Leśny krok	5	Jednorazowa zdolność
Krok bez śladów	5	Jednorazowa zdolność
Odparcie uroku natury	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Dziki kształt	20	Niesamowita zdolność
Odporność na jad	5	Jednorazowa zdolność
Tysiąc twarzy	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność

Bezczasowe ciało	5	Jednorazowa zdolność
Zakazana broń i pancerz wpływają na magię	-15	Większe ograniczenie (wielokrotne)
Czczenie natury	-10	Mniejszy kodeks
<b>Zdolności Wojownika</b>	<b>PK</b>	<b>Odpowiednik</b>
Atut premiowy (11)	55	Uzyskanie atutu (wielokrotny)
<b>Zdolności Mnicha</b>	<b>PK</b>	<b>Odpowiednik</b>
Uderzenie bez broni (zawiera grad ciosów)	15	Znakomita zdolność
Oszłamiający atak	10	Średnia zdolność
Uchylenie (zawiera poprawione uchylenie)	15	Znakomita zdolność
Odbicie strzał	5	Uzyskanie atutu
Szybkie poruszanie się	10	Średnia zdolność (warunkowa)
Spokojny umysł	5	Jednorazowa zdolność
Powolny upadek	5	Średnia zdolność (ale bardzo ograniczona w użyciu)
Czystość ciała	5	Jednorazowa zdolność
Poprawione przewracanie	5	Uzyskanie atutu
Jedność ciała	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Skok w chmury	5	Jednorazowa zdolność
Uderzenie Ki	10	Średnia zdolność
Diaamentowe ciało	5	Jednorazowa zdolność
Daleki krok	5	Jednorazowa zdolność (zredukowana)
Diaamentowa dusza	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Drżąca pięść	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Bezczasowe ciało	5	Jednorazowa zdolność
Język słońca i księżyca	5	Jednorazowa zdolność
Puste ciało	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Idealne ja	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Noszenie pancerza wpływa na wszystkie zdolności	-20	Większe ograniczenie (ogromne)
Ograniczenie wieloklasowości	-10	Ograniczenie wieloklasowości
<b>Zdolności Paladyna</b>	<b>PK</b>	<b>Odpowiednik</b>
Wykrycie zła	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Łaska objawiona	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Nakładanie rąk	10	Średnia zdolność
Objawione zdrowie	5	Jednorazowa zdolność
Aura odwagi	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Ugodzenie zła	10	Średnia zdolność
Usunięcie choroby	10	Średnia zdolność
Odegnanie nieumarłego	10	Średnia zdolność (ograniczona)
Rzucanie czarów	10	Rzucanie czarów
Czary objawień	12	Czary objawień
Rzucanie zaklęć od 4. poziomu	-10	Opóźnione rzucanie czarów
Wyjątkowy wierzchowiec	15	Znakomita zdolność
Kodeks postępowania	-15	Surowy kodeks
Ograniczenie wieloklasowości	-10	Ograniczenie wieloklasowości
Lista czarów Paladyna	-10	Ograniczona lista czarów
<b>Zdolności Tropiciele</b>	<b>PK</b>	<b>Odpowiednik</b>
Rzucanie czarów	10	Rzucanie czarów
Czary objawień	12	Czary objawień
Lista czarów Tropiciele	-10	Ograniczona lista czarów
Rzucanie zaklęć od 4. poziomu	-10	Opóźnione rzucanie czarów
Tropienie	5	Uzyskanie atutu
Ulubiony wróg	15	Znakomita zdolność
Walka dwiema broniąmi Tropiciele	10	Uzyskanie atutu (2)
<b>Zdolności Łotrzyka</b>	<b>PK</b>	<b>Odpowiednik</b>
Ukradkowy atak	15	Znakomita zdolność
Pułapki	5	Nowe użycie istniejącej umiejętności
Uchylenie	10	Rozszerzona jednorazowa zdolność
Nieświadomy unik	15	Znakomita zdolność
Specjalne zdolności (4)	20	Uzyskanie atutu (4)

<b>Zdolności Zaklinacza</b>	<b>PK</b>	<b>Odpowiednik</b>
Rzucanie zaklęć	10	Rzucanie zaklęć
Zaklęcia wtajemniczeń	120	Czary wtajemniczeń
Bez zapamiętywania	10	Spontaniczne czarowanie
Chowaniec	15	Znakomita zdolność
<b>Zdolności Czarodzieja</b>	<b>PK</b>	<b>Odpowiednik</b>
Rzucanie zaklęć	10	Rzucanie zaklęć
Zaklęcia wtajemniczeń	80	Czary wtajemniczeń
Nielimitowana znajomość czarów wtajemniczeń	15	Nielimitowana znajomość czarów wtajemniczeń
Atut premiowy (4)	40	Uzyskanie atutu metamagicznego (4)
Chowaniec	15	Znakomita zdolność
Zapisanie zwoju	10	Uzyskanie atutu metamagicznego



Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) "Udzielający" 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 Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczającą 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, stworenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabułę, 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, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) "Znak Towarowy" oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) "Użytek", "Użyty" lub "Używanie" oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) "Ty", "Twój" i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjodawcę w rozumieniu tej umowy.

2. 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.

3. Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnowiatową, 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 kopiujesz, 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 Znaków Towarowych lub Znaków Handlowych. 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 jaką część pracy przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określone 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 Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.

12. Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregośkolwiek 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.

Class Construction Engine Copyright 2003, Shadowcraft Studios.

CCE wersja polska Copyright 2005, Konrad 'k0nrad' Kulwicki, Piotr 'Rebound' Brewczyński.