Instrukcja użytkownika

Niniejsza instrukcja wyjaśnia mechanizmy obowiązujące podczas rozgrywki w MM: the Second World. Jej uzupełnienie stanowią odpowiednie Księgi Alchemii, Złodziei, Bestiariusze, Katalogi oraz Przewodniki.

Karta postaci

MM:tSW korzysta z zupełnie nowej karty postaci, co związane jest z użyciem innego zestawu umiejętności i współczynników. Równie dobrze Gracze mogą korzystać z kart postaci z MM:tOT i SKP, ale może to obniżyć komfort gry.

Wybór postaci

W MM:tSW obowiązuje inny zestaw ras oraz klas. Każda rasa posiada zmienną ilość dostępnych klas. Każda rasa i klasa dysponuje innymi Talentami do wyboru podczas gry.

Rasy

Na liście znajdują się wszystkie dostępne rasy, wraz z premiami do Współczynników, Umiejętności i klasami, które są niedostępne dla danej rasy.

Mongoł

* +2 do Szybkości
* +3 do Łuku
* -1 do Nawigacji
* Nekromanta, Druid, Paladyn, Kusznik, Procarz, Barbarzyńca, Kapłan, Siepacz

Kazach

* +1 do Zręczności
* +1 do Inteligencji
* +2 do Łuku
* +1 do Krótkiego Ostrza
* -1 do Nawigacji
* Druid, Kusznik, Barbarzyńca, Siepacz, Gwardzista Chana, Paladyn, Procarz, Mnich, Kapłan

Faun

* +1 do Szybkości
* +1 do Zręczności
* +1 do Włóczni
* +1 do Prostej Broni Miotanej
* Łucznik, Nekromanta, Paladyn, Gwardzista Chana, Łupieżca, Barbarzyńca, Kapłan, Szaman, Siepacz, Kusznik, Mag bojowy, Czarnoksiężnik, Zbrojny, Mnich

Karzeł

* +1 do Siły
* +1 do Zręczności
* +2 do Kuszy
* +1 do Odporności
* -1 do Długiego Ostrza
* Nekromanta, Paladyn, Gwardzista Chana, Szaman, Mnich, Kapłan, Barbarzyńca

Tomalianin

* +1 do Zręczności
* +1 do Percepcji
* +1 do Prostej Broni Miotanej
* +1 do Pułapek
* +1 do Krótkiego Ostrza
* +1 do Bez Zbroi
* -1 do Ciężkiego Pancerza
* -1 do Kuszy
* Gwardzista Chana, Kusznik, Czarnoksiężnik, Mnich, Szaman, Barbarzyńca, Łupieżca, Nekromanta, Zbrojny, Paladyn

Zakrzacjanin

* +1 do Szybkości
* +1 do Wytrzymałości
* +1 do Zręczności
* -1 do Inteligencji
* +1 do Łuku
* +2 do Pułapek
* -1 do Magii Mistycznej
* Gwardzista Chana, Paladyn, Procarz, Kusznik, Kapłan, Mnich, Barbarzyńca

Krasnolud Północy

* +2 do Siły
* +1 do Wytrzymałości
* -1 do Charyzmy
* +1 do Pułapek
* +1 do Włóczni
* +1 do Broni Obuchowej
* -1 do Długiego Ostrza
* Mistyk, Paladyn, Gwardzista Chana, Szaman, Mnich, Kapłan

Krasnolud Południa

* +1 do Siły
* +2 do Wytrzymałości
* -1 do Szybkości
* +2 do Rzemieślnictwa
* +1 do Broni Obuchowej
* +1 do Ciężkiego Pancerza
* -1 do Łuku
* -1 do Nawigacji
* Nekromanta, Szaman, Gwardzista Chana, Łupieżca, Siepacz, Barbarzyńca, Mnich

Wołoch

* +1 do Szybkości
* +1 do Percepcji
* +1 do Wytrzymałości
* -1 do Inteligencji
* +1 do Krótkiego Ostrza
* +1 do Lekkiego Pancerza
* +1 do Skradania Się
* -1 do Magii Ciemności
* Paladyn, Nekromanta, Gwardzista Chana, Kusznik, Rzemieślnik, Czarnoksiężnik, Mnich, Czarnoksiężnik, Iluzjonista, Kapłan, Zbrojny

Szymianin

* +1 do Wytrzymałości
* +1 do Inteligencji
* +2 do Ciężkiego Pancerza
* +1 do Nawigacji
* +1 do Krótkiego Ostrza
* -1 do Alchemii
* -1 do Zabezpieczeń
* Nekromanta, Druid, Gwardzista Chana, Łupieżca, Barbarzyńca, Szaman, Mnich, Procarz

Leończyk

* +1 do Inteligencji
* +1 do Charyzmy
* +1 do Handlu
* +1 do Języków
* +1 do Długiego Ostrza
* +1 do Lekkiego Pancerza
* -1 do Skradania Się
* Druid, Szaman, Gwardzista Chana, Barbarzyńca, Łupieżca, Procarz

Leśny Elf

* +2 do Szybkości
* +1 do Zręczności
* -1 do Siły
* +2 do Łuku
* +1 do Włóczni
* +1 do Magii Natury
* -1 do Magii Ciemności
* -1 do Broni obuchowej
* Nekromanta, Łupieżca, Barbarzyńca, Gwardzista Chana, Kusznik, Siepacz, Szaman, Mnich

Półgoblin

* +2 do Zręczności
* +2 do Percepcji
* -2 do Charyzmy
* +2 do Pułapek
* +1 do Skradania Się
* -1 do Łuku
* Gwardzista Chana, Kusznik, Uzdrowiciel, Kapłan, Paladyn, Kupiec, Mnich, Bard

Czarny Ork

* +1 do Siły
* +1 do Wytrzymałości
* +1 do Szybkości
* -1 do Inteligencji
* +1 do Broni Obuchowej
* +1 do Krótkiego Ostrza
* +1 do Włóczni
* -1 do Alchemii
* Mag, Mag Bojowy, Nekromanta, Iluzjonista, Mistyk, Druid, Kapłan, Mnich, Kupiec, Czarnoksiężnik, Uzdrowiciel, Gwardzista Chana, Paladyn

Gnoll

* +1 do Zręczności
* +1 do Wytrzymałości
* +1 do Broni Obuchowej
* +1 do Nawigacji
* +1 do Bez Zbroi
* -1 do Rzemieślnictwa
* Paladyn, Gwardzista Chana, Kusznik, Mag Bojowy, Rzemieślnik, Mnich, Czarnoksiężnik

Niziołek

* +2 do Szczęścia
* +1 do Zręczności
* -1 do Siły
* +1 do Prostej Broni Miotanej
* +1 do Odporności
* Nekromanta, Łupieżca, Barbarzyńca, Gwardzista Chana, Kusznik, Siepacz, Szaman, Wojownik, Mag, Druid, Paladyn, Mag Bojowy, Zbrojny, Kapłan, Czarnoksiężnik

Klasy

Wojownik

* +1 do Siły
* -1 do Inteligencji
* +3 do Długiego Ostrza
* -1 do Odporności

Łucznik

* +1 do Zręczności
* -1 do Siły
* +2 do Łuku

Mag

* +1 do Inteligencji
* -1 do Zręczności
* +1 do Magii Natury
* +1 do Magii Ciemności
* +1 do Magii Mistycznej
* +1 do Magii Iluzji
* -1 do Ciężkiego Pancerza
* -1 do Lekkiego Pancerza

Złodziej

* +1 do Zręczności
* +1 do Szybkości
* -2 do Siły
* +3 do Skradania Się
* +2 do Zabezpieczeń
* -1 do Odporności
* -1 do Włóczni
* -1 do Ciężkiego Pancerza

Alchemik

* +1 do Inteligencji
* -1 do Szybkości
* +3 do Alchemii
* +1 do Odporności
* -1 do Kuszy
* -1 do Łuku

Łowca

* +1 do Zręczności
* +1 do Percepcji
* -1 do Siły
* -1 do Charyzmy
* +1 do Łuku
* +2 do Skradania Się
* +1 do Pułapek
* -1 do Ciężkiego Pancerza
* -1 do Długiego Ostrza

Nekromanta

* +3 do Inteligencji
* -1 do Siły
* -2 do Charyzmy
* +5 do Magii Ciemności
* -1 do Magii Mistycznej
* -1 do Magii Natury
* -1 do Magii Iluzji

Druid

* +1 do Inteligencji
* -1 do Szybkości
* +1 do Broni Obuchowej
* +3 do Magii Natury
* -1 do Ciężkiego Pancerza
* -1 do Lekkiego Pancerza

Iluzjonista

* +1 do Inteligencji
* +1 do Percepcji
* -1 do Wytrzymałości
* -1 do Siły
* +3 do Magii Iluzji
* -1 do Broni Obuchowej

Mistyk

* +2 do Inteligencji
* -2 do Siły
* +4 do Magii Mistycznej
* -2 do Magii Ciemności

Paladyn

* +1 do Siły
* +1 do Inteligencji
* -1 do Percepcji
* -1 do Zręczności
* +1 do Broni Obuchowej
* +1 do Długiego Ostrza
* +1 do Ciężkiego Pancerza
* +1 do Magii Mistycznej
* -1 do Alchemii
* -1 do Magii Ciemności

Gwardzista Chana

* +1 do Siły
* -1 do Charyzmy
* +1 do Długiego Ostrza
* +1 do Łuku
* +1 do Ciężkiego Pancerza
* -1 do Magii Mistycznej

Kusznik

* +1 do Zręczności
* -1 do Szczęścia
* +2 do Kuszy
* +1 do Krótkiego Ostrza
* -1 do Włóczni

Bard

* +1 do Charyzmy
* +1 do Szczęścia
* -1 do Siły
* -1 do Wytrzymałości
* +1 do Krótkiego Ostrza
* +1 do Bez Zbroi
* +1 do Języków
* -1 do Odporności

Procarz

* +1 do Zręczności
* -1 do Siły
* +2 do Prostej Broni Miotanej

Łupieżca

* +1 do Siły
* +1 do Wytrzymałości
* -2 do Inteligencji
* +2 do Broni Obuchowej
* +1 do Walki Wręcz
* -1 do Alchemii

Uzdrowiciel

* +1 do Inteligencji
* +1 do Charyzmy
* -1 do Siły
* -1 do Wytrzymałości
* +2 do Magii Mistycznej
* +2 do Magii Natury
* +2 do Alchemii
* -2 do Lekkiego Pancerza
* -2 do Ciężkiego Pancerza

Mag Bojowy

* +1 do Wytrzymałości
* +1 do Inteligencji
* -1 do Charyzmy
* -1 do Szybkości
* +1 do Ciężkiego Pancerza
* +1 do Magii Ciemności

Rzemieślnik

* +1 do Siły
* -1 do Szybkości
* +3 do Rzemieślnictwa
* +1 do Walki Wręcz
* -1 do Bez Zbroi
* -1 do Nawigacji

Czarnoksiężnik

* +1 do Inteligencji
* -1 do Szybkości
* +1 do Magii Mistycznej
* +1 do Magii Iluzji
* +1 do Rzemieślnictwa
* -1 do Alchemii

Zbrojny

* +1 do Siły
* +1 do Wytrzymałości
* -1 do Inteligencji
* -1 do Charyzmy
* +1 do Broni Obuchowej
* +1 do Długiego Ostrza
* +1 do Włóczni
* +1 do Lekkiego Pancerza
* +1 do Ciężkiego Pancerza
* -1 do Alchemii
* -1 do Bez Zbroi
* -1 do Łuku

Barbarzyńca

* +2 do Siły
* +2 do Wytrzymałości
* -2 do Inteligencji
* -2 do Charyzmy
* +2 do Broni Obuchowej
* +2 do Walki Wręcz
* -1 do Lekkiego Pancerza
* -1 do Ciężkiego Pancerza

Łotrzyk

* +1 do Szczęścia
* +1 do Charyzmy
* -1 do Siły
* -1 do Wytrzymałości
* +1 do Krótkiego Ostrza
* +1 do Pułapek
* +1 do Handlu
* -1 do Alchemii
* -1 do Ciężkiego Pancerza
* -1 do Rzemieślnictwa

Kapłan

* +1 do Inteligencji
* +2 do Charyzmy
* -1 do Szybkości
* -1 do Siły
* -1 do Zręczności
* +1 do Alchemii
* +1 do Magii Mistycznej

Mnich

* +1 do Szybkości
* +1 do Charyzmy
* -1 do Percepcji
* -1 do Wytrzymałości
* +1 do Odporności
* +2 do Walki Wręcz
* +1 do Alchemii
* -1 do Magii Iluzji
* -1 do Magii Ciemności

Szaman

* +2 do Inteligencji
* -1 do Szybkości
* -1 do Zręczności
* +2 do Magii Natury
* +2 do Alchemii
* +2 do Bez Zbroi
* -2 do Włóczni
* -1 do Kuszy
* -1 do Łuku

Kupiec

* +1 do Charyzmy
* +1 do Inteligencji
* +1 do Szczęścia
* -1 do Siły
* -2 do Szybkości
* +3 do Handlu
* +1 do Języków
* -1 do Alchemii
* -1 do Ciężkiego Pancerza

Siepacz

* +1 do Siły
* +1 do Percepcji
* -1 do Inteligencji
* -1 do Charyzmy
* +1 do Włóczni
* +1 do Długiego Ostrza
* +1 do Pułapek
* -1 do Handlu

Umiejętności specjalne

W MM:tSW dostępne są następujące umiejętności specjalne z MM:tOT (w nawiasach podano uwagi):

* Zbierz Podatki (tylko Gwardziści Chana otrzymują premie)
* Długoletnie ćwiczenia strzeleckie (do wyboru Łuk, Kusza lub Prosta Broń Miotana)
* Wzbudzanie strachu
* Mocny Cios
* Szarża (+4% bazowo, +6% z Włócznią, +10% konno)
* Falanga (brak premii)
* Ograbienie Zwłok\* (Łupieżcy, Siepacze i Barbarzyńcy)
* Wezwanie Krakena (Szamani i Druidzi)
* Nawrócenie (Mnisi, Druidzi, Szamani, Kapłani)
* Pokerowa Twarz\*
* Silna Głowa\* (Łotrzykowie)
* Inteligencja\*
* Nauka\*
* Aura Strachu\*
* Szał bojowy
* Kontakty Handlowe\* (Kupcy)
* Więzy Natury\*
* Wygnanie Zła
* Zatrute Ostrze
* Przywołanie Gwardii Chana (Gwardziści Chana)
* Natychmiastowa Regeneracja
* Powolna Regeneracja\*
* Cios Wampira\*
* Teleportacja
* Magiczne Zwierciadło\*
* Żelazna Wola\*
* Ożywczy Zefir
* Splugawienie
* Ofiara
* Krwiożerczość
* Asceza\* (Magowie, Mnisi, Kapłani, Szamani, Uzdrowiciele)
* Silna Budowa Ciała\*
* Kontratak\*
* Lodowaty Deszcz
* Pan Lasu
* Mroczne Rytuały\*
* Słowo Śmierci
* Ciemność
* Ożywienie (Nekromanci- ożywieni zwykle o kilka poziomów silniejsi niż zabici)
* Wskrzeszenie
* Pan Stepu
* Modlitwa (Kapłani, Mnisi- 75% Many)
* Postawa obronna\*
* Śmiertelny cios
* Umiejętność ataku\*
* Niepozorność\* (Złodzieje, Łowcy, Łotrzykowie)
* Religijność\* (Mnisi, Kapłani- +2 PŁ)
* Zmysł orientacji\* (Łowcy, Barbarzyńcy)
* Odporność na ból\* (Barbarzyńcy- [3\*Poziom Gracza/2])
* Tchórzostwo\*
* Urodzony jeździec\*
* Wytrwały piechur\*
* Szef kuchni\*
* Umiejętność obrony\*
* Syn Tajgi\*
* Człowiek Pustyni\*
* Dziecię Gór\*
* Wiedza lekarska\* (Uzdrowiciele- +33%)
* Odporność na choroby\*
* Kamuflaż (Łowcy)
* Młynek (Wojownicy, Paladyni, Zbrojni)
* Precyzyjny strzał
* Obalający strzał
* Wzruszająca ballada
* Ziołoznawstwo\* (Alchemicy)
* Egzorcyzmy
* Wgląd w przyszłość\* (Mistycy, Druidzi, Szamani, Kapłani)
* Perswazja (Mnisi, Kapłani)
* Rzut włócznią (Barbarzyńcy, Siepacze, Łupieżcy)
* Wzmacnianie pancerza\*
* Przeszywający strzał
* Wezwanie ogarów (Łowcy)
* Żniwiarz Dusz\* (Nekromanci, Kapłani)
* Długoletnie ćwiczenia szermiercze\* (Wojownicy, Paladyni, Zbrojni)
* Targowanie
* Wróg rasowy\* (Stworzenie Leśne, Stworzenie Mityczne, Stworzenie Stepowe, Nieumarły, Stworzenie wodne, Stworzenie podziemne)

Fatalne wady

Fatalna wada jest pewnego rodzaju losową przydzielaną umiejętnością specjalną o działaniu negatywnym. Każdy z Graczy posiada jedną fatalną wadę, której nie można zmienić do końca gry. Pozostaje ona aktywna do końca gry, zgodnie z jej założeniami.

Chorowity

Szanse na zarażenie się chorobą są dwukrotnie większe. W przypadku zarażeń przy maksymalnych obrażeniach przeciwnika, jedna czwarta zakresu wartości obrażeń powoduje chorobę.

Tępota

Nauka zaklęć kosztuje o 1 PR więcej na zaklęcie.

Żądny krwi

Każde zadanie poboczne rozwiązywane jest siłą, tak samo jak większość konfliktów z prawem.

Hazardzista

Gracz zmuszony jest uprawiać hazard minimum raz na tydzień, w przeciwnym wypadku wszystkie jego współczynniki spadną o 1 tygodniowo. Każda gra przywraca je o 1. Nie liczą się gry między członkami drużyny.

Alkoholik

Gracz rozpoczyna grę z chorobą Alkoholizm.

Klątwa Kalifa

Przy awansie na poziom, Gracz otrzymuje (k20\*Poziom+k12\*Poziom) PO, ignorujących POb.

Głupiec

Gracz otrzymuje o 1 PR mniej podczas awansu na poziom.

Arogancki

Rozwijanie Charyzmy kosztuje o 2 PR więcej, a Gracz rozpoczyna grę z Charyzmą równą -2. Wynajem posłańców i najemników jest droższe o 20%.

Nieokrzesany

Gracz rozpoczyna z Charyzmą 0, a podczas interakcji istnieje 40% szans na jej bezowocne przerwanie.

Pechowiec

Gracz rozpoczyna ze Szczęściem -2, a jego rozwój kosztuje 2 PR więcej.

Uczulenie

Każda trucizna lub jad (także zaklęcie Plunięcie Jadem) zadaje Graczowi trzykrotnie większe obrażenia.

Kleptoman

Gracz zmuszony jest przeprowadzenia kradzieży lub włamania co najmniej raz na tydzień, inaczej jego współczynniki będą spadać o 1 każdego tygodnia.

Roztrzepany

Podczas opuszczania miasta, istnieje 20% szans na to, że Gracz pozostawił w nim (i bezpowrotnie stracił) jeden losowy przedmiot lub (k10\*10)% swojego złota.

Wrażliwy na ból

Gracz otrzymuje o (k12+10% zadanych PO) PO więcej podczas każdego ataku na jego osobę.

Arachnofob

Walka przeciwko dowolnemu pająkowi może spowodować (50% szans) paraliż na czas 3 tur.

Krótkowzroczność

Zmniejsza obrażenia zadawane na odległość (także magią) o -25%.

Delikatny żołądek

Podczas zjedzenia dowolnego składnika, mikstury lub żywności istnieje 40% szans na to, że efekt będzie dokładnie taki sam, lecz negatywny, a dodatkowo Gracz otrzyma (k12) PO.

Przeklęta blizna

Gracz ma 10% szans na turę podczas walki, że zostanie sparaliżowany na (k6) tur i będzie tracił (k12) HP na turę.

Niepiśmienny

Gracz nie może odczytywać żadnych napisów ani zwojów.

Hipofob

Gracz nie może jeździć konno, na ośle, mule ani kucu, a podczas walki z takimi jeźdźcami ma 20% szans na to, że zostanie sparaliżowany na 2 tury.

Beztalencie

Gracz zdobywa Talenty dwa razy wolniej.

Łatwowierny

Ceny podczas kupowania przedmiotów są o +25% wyższe.

345

Bóstwa opiekuńcze

Dostępne są następujące bóstwa opiekuńcze z MM:tOT

* Shagger (zaświaty- Przedsionek Ogrodów)
* Łoniak (zaświaty- Przedsionek Ogrodów)
* Smok (zaświaty- Przedsionek Ogrodów)
* Aslan (zaświaty- Nowa Narnia)

Oraz kilka nowych:

Wielki Bizon (Chaotyczny)

Premia:

* +50% PO podczas walki na stepie.

Ofiara:

* Pokonywanie Stworzeń Stepowych (+1 PŁ),
* Rytuał fajki (Tytoń lub Ziele fajkowe, trwa 1 dzień, +1 PŁ),
* Noszenie Amuletu Bizona (+1 PŁ/tydzień).

Kara:

* Pokonywanie Stworzeń Mitycznych (-1 PŁ)
* Picie alkoholu (-1 PŁ)
* Uprawianie hazardu (-1 PŁ)

Interwencje:

**Szarża Bizona:** Zwiększa Szybkość o +12 i PO o +5%/pole na czas 2 tur. Szarża odbywa się najkrótszą drogą. Koszt: 5 PŁ.

**Patyk wróżebny:** Ignoruje negatywny skutek bieżącego wydarzenia losowego. Koszt: 10 PŁ.

**Więzi Życia:** Gdy HP Gracza spadnie poniżej 1, zostanie mu przekazane HP wszystkich Stworzeń Leśnych i Stepowych znajdujących się na polu walki o Poziomie niższym niż Poziom Gracza. Może przekroczyć maksymalną ilość HP Gracza. Stworzenia przekazujące HP umierają. Koszt: 15 PŁ.

Zaświaty:

**Bizonie równiny:** (10+ PŁ), +50 PD/dzień

**Otchłań zwierzyny:** (<10 PŁ); -50 PD/dzień

Wuołko Kuołko (Chaotyczny)

Premia:

* +25% PO podczas walki konno na polach lub pieszo w lesie.

Ofiara:

Kara:

Interwencje:

**Uderzenie pioruna:** Zadaje (k20\*k4) PO jednemu przeciwnikowi. Koszt: 5 PŁ.

**Szamańska wizja:** Pozwala zwiększyć maksymalną Manę Gracza o +10% na czas 8 dni. Koszt: 10 PŁ.

Zaświaty:

Mongo Kongo (Chaotyczny)

Premia:

* +50% POb podczas walki na wzgórzach.

Ofiara:

Kara:

Interwencje:

Zaświaty:

Drang (Dobry)

Premia:

Ofiara:

Kara:

Interwencje:

Zaświaty:

Iktorn (Chaotyczny)

Premia:

Ofiara:

Kara:

Interwencje:

Zaświaty:

Mursili (Zły)

Premia:

Ofiara:

Kara:

Interwencje:

Zaświaty:

Eram (Chaotyczny)

Premia:

Ofiara:

Kara:

Interwencje:

Zaświaty:

Chuelin (Zły)

Premia:

Ofiara:

Kara:

Interwencje:

Zaświaty:

Tengrii (Dobry)

Premia:

* +25% PO i POb podczas walki na stepie.

Ofiara:

* Pokonywanie Nieumarłych (+1 PŁ),
* Ofiara (+1 PŁ/2000 MNT wartości),
* Udane wykonywanie Pieśni (+1 PŁ).

Kara:

* Kradzież lub włamanie (-1 PŁ)
* Zabijanie współwyznawców (-10 PŁ)
* Nieudane wykonywanie Pieśni (-1 PŁ).

Interwencje:

**Wichrowy Rumak:** Zwiększa ilość oczek danego dnia o +10. Koszt: 5 PŁ.

**Pieśń Eje:** Leczy Gracza z chorób i trucizn. Koszt: 10 PŁ.

**Łaska Niebios:** Gracz zostaje otoczony burzową chmurą, która zmniejsza otrzymywane obrażenia o -20%, zadając przeciwnikom w promieniu 1 pola 10 PO/turę. Trwa (Poziom/2) tur. Koszt: 15 PŁ.

Zaświaty:

**Siódma warstwa nieba:** (10+ PŁ), +50 PD/dzień

**Otchłań Erlika:** (<10 PŁ); -50 PD/dzień, otrzymuje 1 chorobę/tydzień, wskrzeszenie nie uzdrawia

Mong (Dobry)

Premia:

* +50% PO podczas walki konno.

Ofiara:

* Pokonywanie Złych postaci (+1 PŁ),
* Korzystanie z młynka modlitewnego (1 dzień, +1 PŁ),
* Jazda konno (+1 PŁ/tydzień).

Kara:

* Pokonywanie wyznawców Kalifizmu (Shagger, Łoniak, Smok, Mong) (-1 PŁ)
* Bycie głupszym od samego siebie (-1 PŁ)
* Zadawanie się z wyznawcami Bożka Straganu (-3 PŁ)

Interwencje:

**Celne oko:** Zwiększa obrażenia zadawane Łukami o +10% na czas 2 tur. Koszt: 5 PŁ.

**Sędzia niewiernych:** Wstrzymuje wszystkich niewiernych na polu walki na czas (Poziom/2) tur. Koszt: 10 PŁ.

**Opiekun wiernych:** W przypadku śmierci Gracz zostaje natychmiast wskrzeszony i trafia do najbliższej kalifistycznej świątyni. Koszt: 15 PŁ.

Zaświaty:

**Przedsionek Ogrodów:** (10+ PŁ), +50 PD/dzień

**Otchłań Niewiernych:** (<10 PŁ); -50 PD/dzień

Lasafar (Dobry)

Premia:

* Efekty żywności silniejsze o +10%.

Ofiara:

* Zbieranie składników roślinnych (+1 PŁ),
* Przyrządzanie Żywności (+1 PŁ),
* Ofiara z pokarmu (+1 PŁ/1000 MNT wartości).

Kara:

Interwencje:

Zaświaty:

Smaradca (Dobry)

Premia:

Ofiara:

Kara:

Interwencje:

Zaświaty:

Zaświaty

Rodzaj zaświatów, do jakich trafi Gracz, zależy od wybranego przez niego bóstwa opiekuńczego i ilości PŁ w momencie śmierci.

Talenty

Talenty to rodzaj specjalnych umiejętności, jakie zyskują Gracze wraz z awansem na kolejne poziomy. Dzielą się na talenty rasowe (których wybór zależy od rasy) i klasowe (zależne od klasy). Gracze rozpoczynają grę z jednym wybranym talentem rasowym i jednym klasowym. Wraz z awansem na poziomy: 5, 10, 15, 20, 25… będą mogli wybrać kolejny raz po jednym Talencie Rasowym, a na poziomach 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27… w zależności od poprzednich wyborów. Każda rasa dysponuje 9 talentami, a każda klasa 15.

Talenty dzielą się na pasywne i aktywne. Talenty aktywne mogą zostać użyte (tak jak umiejętności specjalne raz na bitwę lub co 5 dni), a pasywne działają przez cały czas gry. Talenty pasywne zostały oznaczone gwiazdką (\*).

Pełna lista talentów znajduje się w Księdze Talentów.

Współczynniki

W MM:tSW używa się 8 Współczynników: znanych z MM:tOT Siły, Zręczności, Inteligencji, Szybkości i Szczęścia oraz 3 nowych: Wytrzymałości, Percepcji oraz Charyzmy.

Wytrzymałość

Zapewnia ochronę przed negatywnymi efektami trucizn i jadów, ma wpływ na POb oraz pomaga unikać ran.

Percepcja

Pozwala dostrzec pułapki, skarby, ukrytych przeciwników i zwierzynę łowną.

Charyzma

Pozwala prowadzić korzystniejszy handel, zwiększa wpływy z nagród za zadania poboczne i ma wpływ na wynik interakcji społecznych.

Umiejętności

Umiejętności z MM:tOT działające tak jak poprzednio:

* Łuk, Kusza, Prosta broń miotana, Długie ostrze, Krótkie ostrze, Włócznia, Broń obuchowa, Uniki, Lekki pancerz, Ciężki pancerz, Magia mistyczna, Magia ciemności, Magia Iluzji, Magia Natury, Alchemia, Odporność, Zabezpieczenia, Skradanie Się, Rzemieślnictwo, Nawigacja, Handel.

Nowe umiejętności to:

* Retoryka- pozwala wpływać na inne postaci w czasie rozmów i negocjacji.
* Walka wręcz- zapewnia premie do walki bez użycia broni; działa jak umiejętności broni z MM:tOT, jednak każdy punkt zapewnia premię +2 do obrażeń.
* Pułapki- pozwala zastawiać i rozbrajać pułapki, co przydaje się podczas walk i polowań.

Walka

Sam mechanizm toczenia walk nie uległ większej zmianie. Gracze częściej powinni rozpoczynać walkę w okrążeniu, szczególnie w trudnym terenie (las, bagna, góry).

Noszenie różnych rodzajów pancerza powoduje inne liczenie POb:

* +(Zręczność)% szans na odparcie ataku w przypadku całkowitego braku pancerza lub noszenia Ubrań.
* +(Zręczność/2) POb w przypadku noszenia Lekkiego Pancerza. Noszenie 3 elementów Lekkiego Pancerza zmniejsza Szybkość Gracza o -1, a czterech o -2.
* W przypadku noszenia Ciężkiego Pancerza liczy się jedynie POb zapewniane przez zbroję. Noszenie 2 elementów Ciężkiego Pancerza zmniejsza Szybkość Gracza o -1, trzech o -2, a pięciu o -3.

Rany

Gracze mogą otrzymać rany. Każdy rodzaj ran osłabia Gracza, a pewna ich ilość powoduje śmierć, bez względu na pozostałe HP. Ran są opisane w Księdze Chorób.

Teren pola walki

Każde pole pokryte jest określonym rodzajem terenu, co zapewnia najróżniejsze premie i kary postaciom, które się tam znajdują. Poruszanie się po niektórych rodzajach terenu zmniejsza szybkość postaci, inne zapewniają osłonę przed pociskami, a inne zadają obrażenia. Rodzaj terenu ma także wpływ na znajdujące się tam przeszkody. Mistrz Gry może zamieścić inne rodzaje terenu. Poniżej znajduje się lista najpopularniejszych terenów pola walki, właściwa dla otwartych przestrzeni:

* Trawa. Jest to podstawowy otwarty teren.
* Wysoka trawa. Zmniejsza Szybkość o -1. Postaci w wysokiej trawie pozostają niezauważone podczas akcji innych niż atak, jeśli ich Skradanie się jest wyższe od Percepcji przeciwnika. Zapewnia osłonę przed atakami na odległość (-25%). Działanie ognia jest rozszerzone o 1 pole zasięgu. Jeźdźcy nie są osłaniani.
* Zarośla. Zmniejsza Szybkość o -3. Postaci pozostają niezauważone także podczas ataku, dopóki nie zostaną wykryte. Obniża otrzymywane obrażenia na odległość o -50%. Postaci w głębi zarośli posiadają zasięg wzroku 1. W głębi niemożliwa jest walka bronią o zasięgu większym niż 1. Niemożliwe jest korzystanie z wierzchowców.
* Kolczaste zarośla. Działanie takie same jak Zarośli, ale dodatkowo co turę Gracze otrzymują k10 PO, jeśli ich ZRĘ jest niższa od k20.
* Las iglasty. Co kilka pól rozmieszczone są drzewa. Zapewnia osłonę przed atakami na odległość (-40%).
* Las liściasty. Niemożliwe jest korzystanie z wierzchowców. Co kilka pól rozmieszczone są drzewa. Postaci pozostają ukryte w czasie akcji innych niż atak, dopóki nie zostaną wykryte. Zapewnia osłonę przed atakami na odległość (-50%).
* Dżungla. Zmniejsza Szybkość o -4. Niemożliwe jest korzystanie z wierzchowców. Co kilka pól rozmieszczone są drzewa. Postaci pozostają ukryte także podczas ataku, dopóki nie zostaną wykryte. Zapewnia osłonę przed atakami na odległość (-50%). Postaci w głębi posiadają zasięg wzroku 1. W głębi niemożliwa jest walka bronią o zasięgu większym niż 1.
* Droga. Zwiększa Szybkość o +2. Ataki jeźdźców są skuteczniejsze o +10%.
* Bruk. Zwiększa Szybkość o +3. Ataki jeźdźców są skuteczniejsze o +25%.
* Goła ziemia. Zwiększa Szybkość o +1, zapewnia podatność na ataki na odległość (+10%).
* Błoto. Zmniejsza Szybkość o -2.
* Bagnisko. Zmniejsza Szybkość o -4. Niemożliwe jest korzystanie z wierzchowców.
* Szuwary. Zmniejsza Szybkość o -2. Niemożliwe jest korzystanie z wierzchowców. Zapewnia osłonę przed atakami na odległość (90%). W głębi zasięg wzroku wynosi 1.
* Płytka woda. Zmniejsza Szybkość o -2. Zmniejsza ZRĘ o -3.
* Głęboka woda. Nie można przekraczać, chyba że łodzią.
* Piasek. Zmniejsza Szybkość o -2.
* Żwir. Zmniejsza Szybkość o -1.
* Kamienie. Zmniejsza Szybkość o -1. Zmniejsza skuteczność jeźdźców o -25% PO.

Kilka przykładowych przeszkód.

* Płot. Zapewnia osłonę przed atakami na odległość (-25%).
* Niski murek. Zapewnia osłonę przed atakami na odległość (-50%).
* Wysoki mur. Nie do przejścia. Może posiadać otwory.
* Drzewo. Nie do przejścia. Można się wspiąć. Podatne na ogień (+1 zasięg działania).
* Skały. Nie do przejścia.

Inną sprawą jest nachylenie. Każde pole posiada zdefiniowane nachylenie, co także wpływa na postaci. Premie i kary nachylenia sumują się z premiami i karami terenu.

* Płaski teren. Podstawowe nachylenie.
* Łagodny stok. Wchodzenie pod górę zmniejsza Szybkość o -1, a schodzenie dodaje +1 do Szybkości. Atak wręcz z górki zapewnia +5 do PO. Szarża z górki zapewnia +25% PO.
* Skarpa. Wchodzenie zmniejsza Szybkość o -2, a schodzenie dodaje +2 do Szybkości. Atak wręcz z górki zapewnia +10 PO, a obrońca z górki otrzymuje premię +4 do POb. Niemożliwe jest szarżowanie w obie strony. Postaci na skarpie otrzymują karę -3 do Zręczności.
* Urwisko. Niemożliwe jest jego przekraczanie. Nie może zostać usunięte zaklęciami.

Wpływ na pole walki może mieć także pogoda:

* Sucho. Podstawowa sytuacja na polu walki. Brak efektów.
* Deszcz. Gasi ogień i uniemożliwia używanie płonących strzał. Postaci posiadają karę -2 do Percepcji.
* Śnieg. Zmniejsza Szybkość o -3. Postaci posiadają karę -4 do Percepcji.
* Mgła. Postaci posiadają karę -6 do Percepcji.

Śmierć i umieranie

Kiedy HP Gracza spadnie do 0, staje się on umierający: osuwa się na ziemię i nie może wykonywać żadnych akcji. Musi co turę wykonywać test (Wytrzymałość+Siła+Szczęście)>(k20+Poziom), a trzy porażki oznaczają śmierć definitywną. Nadal może otrzymywać obrażenia (np. obszarowe i od nadal działających efektów), które gdy osiągną wartość (-HP/2) także oznaczają śmierć. Sojusznicy mogą uleczyć umierającego. Po walce lub po uleczeniu umierający wstaje, ale ma 1 HP i 2 Poważne Rany.

Stany postaci na polu walki

Podczas walki postaci mogą znaleźć się w określonym stanie, z których każdy charakteryzuje się pewnym wpływem na daną postać. Te stany to:

* Umierający. Gdy HP Gracza spadnie do 0, Gracz nie może podejmować żadnych działań i musi wykonywać co turę test przeciw śmierci. Patrz: *Śmierć i umieranie.*
* Obalony. Po otrzymaniu obrażeń krytycznych zadanych dwuręczną bronią obuchową lub w wyniku działania Talentu, dowolnego wybuchu, umiejętności specjalnej lub zaklęcia, postać zostaje przewrócona na ziemię, spada z wierzchowca i traci jedną turę, podczas której nie może odpierać ataków.
* Oślepiony. Oślepione postaci nie mogą się poruszać ani korzystać z broni dystansowej, a podczas walki wręcz zadają jedynie 25% PO i nie mogą odpierać ataków.
* Unieruchomiony. Gracz nie może się poruszać, ale może wykonywać inne akcje.
* Spętany. Gracz nie może wykonywać żadnych akcji ani odpierać ataków.
* Przerażony. Pod wpływem działania Talentu lub umiejętności specjalnej PO i POb Gracza spada o połowę, a Szybkość w stronę źródła strachu o -2.
* Oplątany. Działa tak samo, jak unieruchomiony, ale kończy działanie gdy oplątujący się poruszy lub zginie.

Przedmioty

Każdy z przedmiotów posiada określoną masę. Gracze dysponują udźwigiem (4\*Siła) kilogramów i nie mogą posiadać więcej przy sobie.

Magia

Działa tak samo jak w MM:tOT. Nie istnieje Mała ani Wielka Magia Szeolu.

Poruszanie się

Jedno oczko wyrzucone na kości pozwala Graczom na przebycie ok. 3 km w dowolnym kierunku. Poruszanie się szlakiem zapewnia premię +1 do liczby oczek, a brukowanym gościńcem +2.

Wierzchowce

W odpowiednich sytuacjach Gracze może zakupić wierzchowce. Każdy posiada unikalne statystyki i pozwala osiągnąć przewagę w trakcie walki. Po bitwie wykonuje się rzut (k12 < Szczęście), określający czy wierzchowiec zginął podczas walki. Można posiadać tylko jednego wierzchowca naraz. W przypadku, gdy Gracze posiadają różne wierzchowce, zastosowanie ma premia najsłabszego z nich. Overlordy i Mutalisk mogą zabierać więcej niż jedną osobę. Małe postacie nie mogą jeździć na wierzchowcach innych niż kuce, wilki i dziki. Każdy wierzchowiec zwiększa ilość możliwych przenoszonych przedmiotów.

Rodzaje wierzchowców:

**Osioł**. Dostępny wszędzie. +1 do liczby oczek, w górach +4. Cena: 5000 MNT. Niemożliwa jest walka z oślego grzbietu. +40 kg udźwigu.

**Łoś.** Dostępny w północnym Galloighfar oraz Nouirfar. +2 do liczby oczek, ignoruje kary za bagna. Cena: 7000 MNT. Niemożliwa jest walka z grzbietu łosia. +5 kg udźwigu.

**Muł**. Dostępny wszędzie. +2 do liczby oczek, w górach +6. Cena: 8000 MNT. Niemożliwa jest walka z mulego grzbietu. +60 kg udźwigu.

**Wielbłąd**. Dostępny w Mongolii. +2 do liczby oczek, na pustyni +6. Cena: 15000 MNT. Walka z wielbłądziego grzbietu nie zapewnia żadnych premii, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową.+50 kg udźwigu.

**Koń** **wierzchowy.** Dostępny w krajach nie stepowych. +3 do liczby oczek, na polach +5. Cena: 20000 MNT. Walka na końskim grzbiecie zapewnia +20% PO, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową. +10 kg udźwigu.

**Koń stepowy.** Dostępny w krajach stepowych (Kazachstan, Mongolia, Zakrzacja). +2 do liczby oczek, na stepach +5. Cena: 15000 MNT. Walka na końskim grzbiecie zapewnia +10% PO, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową. +20 kg udźwigu.

**Rumak bojowy.** Dostępny w Leonii, Cesarstwie i Rzeszy. +2 do liczby oczek, na polach +4, w czasie walki +6. Cena: 30000 MNT. Walka z jego grzbietu zapewnia premię +5% PO/pole, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową. +10 kg udźwigu.

**Upiorny wierzchowiec.** Dostępny w wyniku rzucenia zaklęcia. +5 do liczby oczek, ignoruje kary i premie terenu. Cena: Nie można handlować. Walka z jego grzbietu zapewnia premię +5% PO/pole, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową. +50 kg udźwigu. Wzbudza strach w przeciwnikach na sąsiednich polach.

**Elfowy koń.** Dostępny w górach Binarnych i Kotlinie. +4 do liczby oczek, ignoruje kary terenu. Cena: 40000 MNT. Walka z jego grzbietu zapewnia +25% PO, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową.. +20 kg udźwigu.

**Krasnoludzki kuc**. Dostępny w miastach Krasnoludów. +3 do liczby oczek w górach, +2 na wzgórzach, +2 w podziemiach. Zapewnia -3 obrażeń od zimna. Cena: 10000 MNT. Walka z jego grzbietu nie zapewnia premii, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową.. +50 kg udźwigu.

**Muirefarski hobby.** Dostępny w Muirefar. +1 do liczby oczek, +3 na wzgórzach i górach, +2 na polach. Cena: 10000 MNT. Walka z jego grzbietu nie zapewnia premii, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową. +40 kg udźwigu.

**Niedźwiedź.** Dostępny w miastach Krasnoludów. +4 do liczby oczek w górach, +3 w lasach, +1 na wzgórzach. Bierze udział w walce, posiadając statystyki zwykłego niedźwiedzia. Cena: 25000 MNT. Walka z jego grzbietu zapewnia +25% PO, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową. +20 kg udźwigu.

**Wilk.** Dostępny na Chabrowych Polach, Lewitalu, Narni, czasami Wołoszczyźnie. +2 do liczby oczek, w lasach +5. Cena: 9000 MNT. Bierze udział w walce, posiadając statystyki zwykłego wilka. Walka z jego grzbietu zapewnia +10% PO, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową.. +5 kg udźwigu. Tylko małe postaci mogą jeździć na wilku.

**Warg.** Dostępny na Chabrowych Polach, Lewitalu, czasami Wołoszczyźnie. +3 do liczby oczek, w lasach, górach i wzgórzach +5. Cena: 20000 MNT. Bierze udział w walce, posiadając statystyki zwykłego warga. Walka z jego grzbietu zapewnia +20% PO, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową.. +20 kg udźwigu.

**Dzik.** Dostępny w Wołoszczyźnie. +1 do liczby oczek. Cena: 3000 MNT. Walka z jego grzbietu nie zapewnia premii, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową.. +15 kg udźwigu. Tylko małe postaci mogą jeździć na dziku.

**Gepard.** Dostępny w Narni. +4 do liczby oczek. Cena: 20000 MNT. Bierze udział walce, posiadając statystyki zwykłego geparda. Walka z jego grzbietu nie zapewnia premii, ale Gracz staje się podatny na ataki bronią drzewcową. +5 kg udźwigu.

O**verlord**. Dostępny w Mongolii. +5 do liczby oczek, ignoruje kary i premie terenu (lata). Cena: 40000 MNT. Walka z overlordziego grzbietu możliwa jest tylko na odległość większą niż 2. +100 kg udźwigu. Może wieźć maksymalnie 4 średnie postaci.

**Mutalisk**. Dostępny jedynie w Ułan Bator. +6 do liczby oczek, ignoruje kary i premie terenu (lata). Cena: 60000 MNT. Walka z jego grzbietu możliwa jest tylko na odległość większą niż 2. +20 kg udźwigu. Może wieźć maksymalnie 2 średnie postaci.

Zwierzęta juczne

Nie można na nich jeździć, lecz służą one do przewozu większej ilości przedmiotów. Można mieć nie więcej niż 2 zwierzęta juczne na osobę drużyny. Nie biorą udziału w walce. Zwierzęta juczne spowalniają drużynę.

**Osioł juczny.** Dostępny wszędzie. Cena: 4000 MNT. +90 kg udźwigu. -2 do liczby oczek.

**Muł juczny.** Dostępny wszędzie. Cena: 6000 MNT. +130 kg udźwigu. -1 do liczby oczek, w górach brak kary.

**Łoś juczny.** Dostępny w Galloighfar oraz Nouirfar. Cena: 7000 MNT. +40 kg udźwigu. Ignoruje kary za bagna.

**Koń juczny.** Dostępny wszędzie. Cena: 8000 MNT. +80 kg udźwigu. Brak kary.

**Krasnoludzki kuc juczny** Dostępny w miastach Krasnoludów. Zapewnia -3 obrażeń od zimna. Cena: 7000 MNT. +120 kg udźwigu.

**Wóz**. Dostępny wszędzie. Cena: 10000 MNT. +300 kg udźwigu. -3 do liczby oczek.

Mapa

MM:tSW korzysta z zupełnie nowej planszy, gdzie wiele elementów działa w inny sposób. Teraz to, co najbardziej wartościowe, pozostaje ukryte przed wzrokiem Graczy i osób postronnych. Na mapie nie ma zaznaczonych Pól Wydarzeń i Walki: po każdym ruchu kończącym się poza miastem Gracze rzucają kością k5: wynik 1 oznacza walkę, 2 i 3 wydarzenie losowe, a 4 i 5 oznacza koniec dnia bez większych konsekwencji.

Miasta

Każde miasto zaznaczone na mapie posiada określoną wielkość, która wpływa na możliwe do podjęcia akcje. Poniżej wymieniono poziomy miast, wraz z dostępnymi działaniami („brak strażników” oznacza, że Gracz nie trafi do więzienia, tylko zostanie zatrzymany przez mieszkańców, co najczęściej oznacza walkę, w zależności od Charyzmy):

* Tawerna: Handel (Karczmarz, 33% szans na Kupca, Rolnika, Trenera, Handlarza Starzyzną lub Czarownika), włamania (Karczma), kradzież kieszonkowa (do 15 pozycji księgi), hazard, brak strażników, zadanie poboczne
* Klasztor: Handel (Uzdrowiciel, 50% szans na Alchemika), włamania (Klasztor), kradzież kieszonkowa (skromny mnich), brak strażników, zadanie poboczne
* Wieś/jurtowisko: Handel (Rolnik, 75% szans na 2 z Kupca, Łuczarza, Kowala, Krawca, Garbarza, Uzdrowiciela, Karczmarza, Stajennego), hazard, kradzież kieszonkowa (do 8 pozycji księgi), włamania (do 6 pozycji księgi), zadanie poboczne, zawody sportowe
* Osada: Handel (Rolnik, Kowal, Garbarz, Krawiec, Kupiec, 50% szans na 2 z Łuczarza, Alchemika, Czarownika, Płatnerza, Uzdrowiciela, Karczmarza, Trenera, Stajennego), hazard, włamania (do 12 pozycji księgi), kradzież kieszonkowa (do 12 pozycji księgi), zadanie poboczne, zawody sportowe, żebractwo
* Miasto: Handel (Rolnik, Kowal, Garbarz, Krawiec, Kupiec, Stajenny, 70% szans na 2 z Łuczarza, Alchemika, Czarownika, Płatnerza, Uzdrowiciela, Karczmarza, Trenera, Zbrojmistrza), hazard, włamania (do 16 pozycji księgi), kradzież kieszonkowa (do 16 pozycji księgi), zadanie poboczne, zawody sportowe, żebractwo
* Duże miasto: Handel (Kowal, Garbarz, Krawiec, Kupiec, Alchemik, Czarownik, Uzdrowiciel, Czarownik, Łuczarz, Stajenny, 75% szans na 2 z Płatnerza, Karczmarza, Zbrojmistrza, Rolnika, Trenera), hazard, włamania, kradzież kieszonkowa, zadanie poboczne, zawody sportowe, żebractwo

Handel i waluty

W miastach funkcjonują różnorodni handlarze, a asortyment i rodzaj sprzedawanych oraz kupowanych przedmiotów różni się w zależności od kupca. Poniżej wymieniono rodzaje kupców, wraz ze sprzedawanymi i kupowanymi przedmiotami.

* Alchemik: mikstury i składniki, zależne od jego poziomu
* Czarownik: zaklęcia zależne od poziomu (k20+Szczęście+Charyzma), 5% szans na amulety i pierścienie, surowce do magicznych przedmiotów
* Garbarz: Lekkie Pancerze, skóry i futra, wyroby ze skóry
* Handlarz starzyzną: wszystko; 50% szans na amulety i pierścienie, ceny kupna niższe o -20%, sprzedaży wyższe o +10%
* Karczmarz: żywność, 33% szans na składniki zależne od jego poziomu
* Kowal: broń i pancerz z metali, zależne od poziomu (k10+Szczęście+Charyzma) porównane do wymagań
* Krawiec: Ubrania, wyroby z płótna, futra i skóry
* Kupiec: wszystko
* Łuczarz: Łuki, Kusze, Prosta Broń Miotana, amunicja
* Płatnerz: Pancerze z metali, zależne od poziomu (k20+Szczęście+Charyzma)
* Rolnik: żywność, 50% szans na składniki roślinne zależne od poziomu
* Stajenny: wierzchowce
* Trener: działa jak akademia w jednej, losowej umiejętności, jedynie do poziomu (k20+Szczęście) umiejętności
* Uzdrowiciel: mikstury przywracające (zdrowia, many, odtrutki, uleczenia choroby itd.) zależne od poziomu, składniki o efekcie przy spożyciu
* Zbrojmistrz: broń i pancerz, amunicja, surowce, zależne od poziomu (k20+Szczęście+Charyzma)

Ceny przedmiotów różnią się w zależności od wielkości miasta, lecz asortyment kupca powiększa się (tam, gdzie nie jest to ustalone inaczej):

* Wieś: -(5+Charyzma)%, 2 przedmioty
* Osada: -(Charyzma)%, 3 przedmioty
* Miasto: +(10-Charyzma)%, 4 przedmioty
* Duże miasto: +(20-Charyzma)%, 5 przedmiotów

Ceny różnych materiałów zależy od regionu (w przypadku przedmiotu z wielu materiałów liczą się wszystkie premie):

* Imperium: żywność +10%, drewno +20%, bez zbroi, łuki -25%
* Tomalia: żywność -20%
* Miasta krasnoludzkie: żelazo, mithril, złoto, srebro -15%
* Delta Filipu: kamień -20%, składniki -30%, żelazo +50%
* Kazachstan: skóra -10%, płótno -20%, wełna -30%
* Nowe Hrabstwo: drewno -10%

Waluty

W Imperium korzysta się z tugrika, papierowego (MNT), który służy też za pieniądz systemowy (wartość w podręcznikach jest podana w MNT, choć w odpowiednich rejonach używa się odpowiedniej waluty).

W Tomalii, Zakrzacji i miastach krasnoludzkich funkcjonuje kilka równorzędnych i jednocześnie używanych walut:

* Zakrzacki dajr, srebrny (ZDR); 1 ZDR = 100 MNT
* Tomaliański skud, srebrny (TSD); 1 TSD = 500 MNT
* Krasnoludzkie:
	+ hamer, wykonany z elektrum (DHM); 1 DHM = 12 DSR = 48 DGR = 5000 MNT
	+ stern, srebrny (DSR), 1 DSR = 4 DGR = 416 MNT
	+ grajcar, srebrny (DGR), 1 DGR = 104 MNT; Istnieje możliwość posługiwania się połowami grajcarów.

Możliwe jest, by Gracz zapłacił za towar jedną walutą (np. ZDR), a otrzymał resztę w innej (np. DGR).

Pozostałe istniejące waluty to:

* Kazachskie tenge, srebrne (KZT); 1 KZT = 5 MNT
* Szymskie:
	+ Żuk, złoty (SZU); 1 SZU = 10000 MNT = 100 SZT = 1000 SZK
	+ Żuktak, srebrny (SZT); 1 SZT = 100 MNT = 10 SZK
	+ Żukling, miedziany (SZK); 1 SZK = 10 MNT
* Leońskie:
	+ Korona, złota (LCR); 1 LCR = 6000 MNT = 1,5 LGD = 6 LBF = 300 LDL
	+ Gulden, złoty (LGD); 1 LGD = 4000 MNT = 4 LBF = 200 LDL
	+ Biffer, srebrny (LBF); 1 LBF = 1000 MNT = 50 LDL
		- trojak, miedziany = 3 LDL = 60 MNT
		- dwojak, miedziany = 2 LDL = 40 MNT
		- półtorak, miedziany = 1,5 LDL = 30 MNT
	+ Dillem, miedziany brakteat (LDL); 1 LDL = 20 MNT
* Cesarskie:
	+ Wielki talar, złoty (IGT); 1 IGT = 16000 MNT = 8 ITL = 40 ISL = 640 IKR
	+ Talar, srebrny (ITL); 1 ITL = 2000 MNT = 5 ISL = 80 IKR
	+ Szeląg, srebrny (ISL); 1 ISL = 400 MNT = 16 IKR
	+ Korab, miedziany (IKR); 1 IKR = 25 MNT

Dodatkowo wybija się:

* Talar szlezwicki, srebny (IST); 1 IST = 2800 MNT = 7 ISL = 102 IKR
* Wielki korab, miedziany (IGK); 1 IGK = 40 MNT
* Półszeląg, srebrny (IHS); 1 IHS = 200 MNT = 8 IKR
* Ćwierćtalar, srebrny (IQT); 1 IQT = 500 MNT = 1,25 ISL = 20 IKR
* Zaiszymskie:
	+ Cenair, srebrny (ICN); 1 ICN = 1200 MNT = 12 IDH
	+ Dinhair, miedziany (IDH); 1 IDH = 100 MNT
	+ Goldhaf, złoty, wybijany w Inglingfar; (IGH); 1 IGH = 3 ICN = 36 IDH = 3600 MNT
* Niziołcze:
	+ Złoty, złoty (HAU); 1 HAU = 2000 MNT = 4 HAG = 100 HCU
	+ Srebrny, srebrny (HAG); 1 HAG = 25 HCU = 500 MNT
	+ Miedziak, miedziany (HCU); 1 HCU = 20 MNT
* Elfowe:
	+ Earnil, srebrny (EEA); 1 EEA = 2520 MNT = 9 EER = 63 ELI
	+ Ear, srebrny (EER); 1 EER = 280 MNT = 7 ELI
	+ Lifthir, srebrny (ELI); 1 ELI = 40 MNT

Polowania

Mechanizm polowań pozwala zdobywać składniki zwierzęce oraz walczyć ze zwierzętami. Polowanie trwa jeden dzień. Na początku ustala się, czy w polowaniu bierze udział jeden Gracz z drużyny, kilku, czy cała drużyna. Następnie polujący mają (3\*[Skradanie Się +Szczęście +Percepcja +premie użytych pułapek]) (w przypadku większej ilości Graczy, każdy wykonuje oddzielny test) procent szans na udane polowanie. Następnie mają 90% szans na zdobycie (k4) losowych składników zwierzęcych, odpowiednich dla danego terenu. W przeciwnym wypadku odbywa się walka ze stworzeniami odpowiednimi dla danego terenu. Udane polowanie zapewnia +(k8 \* 30) PD dla wszystkich biorących w nim udział.

Zawody Sportowe

Tak jak w MM:tOT, w miastach (o odpowiednim poziomie) odbywają się zawody sportowe. Gracz ma 50% szans podczas wchodzenia do miasta. Żaden nie może odbyć się częściej niż raz na tydzień. Ich rodzaj zależy od pory roku i regionu, w jakim leży miasto. Oto dostępne konkursy, wraz z najważniejszymi informacjami:

* Zawody łucznicze są organizowane w celu sprawdzenia, kto jest najbieglejszy w strzelaniu z łuku. Odbywają się latem, wiosną i jesienią w Kazachstanie, Imperium oraz Zakrzacji. Wpisowe wynosi 500 MNT, a Gracz musi mieć dowolny łuk i co najmniej 5 strzał. Wynik Gracza wynosi (Łuk+Zręczność+Szczęście+k6), a trzej przeciwnicy zdobywają po (k20+k20) punktów. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. Nagrodą za I miejsce jest 3000 (+Charyzma-3\*50) MNT oraz +500 PD, II miejsce to 2000 (+Charyzma-3\*50) MNT i +400 PD, a III miejsce to 1000 (+Charyzma-3\*50) MNT oraz +300 PD.
* Koszt wzięcia udziału w wyścigach konnych wynosi 1000 MNT, a Gracz musi posiadać własnego konia. Odbywają się latem w Kazachstanie oraz Imperium. Wynik Gracza (Szybkość+Szczęście+k12) porównuje się z trzema wynikami innych uczestników (k20+k12). Nagrodą za I miejsce jest 8000 (+Charyzma-3\*50) MNT oraz +800 PD, II miejsce to 6000 (+Charyzma-3\*50) MNT i +600 PD, a III miejsce to 4000 (+Charyzma-3\*50) MNT oraz +400 PD.
* Konkurs pieśniarski organizowany jest przez cały rok w każdym miejscu świata. Gracz może do niego przystąpić, jeżeli posiada instrument muzyczny. Wynik Gracza (Szczęście+Retoryka+Charyzma+k12+premia instrumentu) porównuje się z trzema wynikami innych uczestników (k20+k12+k10+k8). Nagrodą za I miejsce jest 3000 (+Charyzma-3\*50) MNT oraz +500 PD, II miejsce to 2000 (+Charyzma-3\*50) MNT i +400 PD, a III miejsce to 1000 (+Charyzma-3\*50) MNT oraz +300 PD.
* Krasnoludzkie Igrzyska odbywają się zimą w miastach krasnoludzkich. Może do nich przystąpić każdy. Wynik Gracza (Siła+Wytrzymałość+Szybkość+Szczęście+k12) porównuje się do 3 wyników (k12+k10+k20). Nagrodą za I miejsce jest 3000 (+Charyzma-3\*50) MNT oraz +500 PD, II miejsce to 2000 (+Charyzma-3\*50) MNT i +400 PD, a III miejsce to 1000 (+Charyzma-3\*50) MNT oraz +300 PD.

Przestępczość i kary

W Drugim Świecie różne ludy praktykowały różne sposoby karania przestępców. Różniły się one także w zależności od miasta. Poniżej wymieniono rodzaj kary, region stosowania, przestępstwa, za jakie grozi i jej działanie. W niektórych przypadkach kara jest losowo wybrana z dostępnych.

* Zamknięcie w lochu: miasta krasnoludzkie, duże miasta, 50% szans w miastach; kradzież, morderstwo, włamanie, żebractwo; działa jak więzienie w MM:tOT, ucieczka może prowadzić do podziemi (25% szans).
* Zakucie w dyby: Tomalia, Kazachstan; kradzież, włamanie; trwa 1 dzień, -1 do Charyzmy, niemożność interakcji w mieście przez następne (k6) tygodni
* Chłosta: wszędzie; kradzież, włamanie, żebractwo; trwa 1 dzień; -[(ilość dni w ekwiwalentnym lochu) x k20] HP, niemożność interakcji w mieście przez następne (k6) tygodni
* Wygnanie z miasta: wszędzie, kradzież, włamanie, żebractwo; trwa 1 dzień; Gracz ucieka na (k20) pól od miasta, zakaz wstępu przez (k4) tygodni
* Zamknięcie w klatce: Delta Filipu; włamanie, kradzież, morderstwo; czas jak w MM:tOT; -5 HP/dzień
* Grzywna: wszędzie, włamanie, kradzież, żebractwo tak jak MM:tOT

Lokacje i ich poszukiwanie

Przebywając w dziczy, Gracze mogą poświęcić trochę czasu na rozejrzenie się po okolicy, w której się znaleźli i zboczenie z utartego szlaku w celu poszukiwania przygód. Gdy podejmą taką decyzję, muszą poświęcić cały dzień na myszkowanie po okolicy. Pozostają na swoim polu i wykonują test. Gracze mają (2\*Percepcja+Szczęście+15) procent szans na znalezienie ciekawego miejsca, którego rodzaj zależy od rzutu k10:

1. Kryjówka bandytów. W zależności od Szczęścia i Skradania Się Gracze mogą zostać zaatakowani lub wejść niepostrzeżenie. Po walce zdobywają łupy o wartości (k20 \* 1000) MNT.
2. Legowisko potworów. Zależy od terenu, w jakim się znajduje, potwory powinny być nieco silniejsze niż typowe dla danego poziomu Graczy.
3. Kurhan.
4. Ruiny.
5. Grobowiec.
6. Opuszczona kopalnia. Rozległe korytarze. Większość zamieszkiwana jest przez Stworzenia Podziemne lub Mityczne. Skarbami są złoża i surowce, przelicznik wynosi ok. 1,25.
7. Podziemne tunele. Przelicznik ok. 0,75.
8. Naturalna jaskinia. Brak drzwi, różni przeciwnicy. Jedynymi bogactwami surowce, możliwe składniki mineralne i grzyby.
9. Siedziba nekromanty. Walka z Nieumarłymi i ew. Nekromantą, trochę skarbów.
10. Strumień. Możliwość łowienia ryb.

Łowienie ryb

Opcja ta pozwala samodzielnie łowić ryby podczas pobytu na polach w pobliżu rzek, strumieni, jezior i nad morzem. Istnieje możliwość łowienia ryb na bagnach. Trwa to 1 dzień. Gracze wykonuje test (Percepcja +Zręczność +Szczęście+k6) > k20+k10, po czym zdobywa (k4) ryb dostępnych dla danego regionu.

Upływ czasu

Tak jak w MM:tOT, pory roku się zmieniają. Efekty pór roku są następujące:

* **Wiosna:** deszcze i roztopy powodują, że gracze poruszają się o 2 oczka wolniej. Ma wpływ na polach i w lasach.
* **Lato:** upały są nie do zniesienia. Gracze poruszają się o 2 oczka wolniej, tracą –(5+k12) HP każdej tury. Obrażenia mają wpływ na pustyniach i bagnach, spowolnienie także na stepach.
* **Jesień:** Odbywają się żniwa, jedzenia jest pod dostatkiem. Żywność tańsza o -25%, gracze poruszają się o 1 oczko szybciej. Ma wpływ tylko na polach i w lasach.
* **Zima:** Ziemię pokrywa śnieg, panuje dotkliwy mróz. Gracze poruszają się o 3 oczka wolniej, co turę tracą –(k20) HP (w górach –(2k20) HP). Nie ma wpływu na bagnach i w południowej części kontynentu.

Podziemia

Działają tak, jak w MM:tOT, jednakże pola bogactw, wydarzeń i walki są niewidoczne. Po każdym ruchu Gracze rzucają kością (k6)- 1 oznacza walkę, 2- wpadnięcie w pułapkę (chyba że Percepcja+Szczęście > k20; pułapka losowa; istnieje tylko w grobowcach, kurhanach i ruinach), 3 i 4 wydarzenie, a 5 i 6 kończy turę. Podczas pobytu w podziemiach 1 dzień dzieli się na 6 tur (ranek, przedpołudnie, południe, wczesne popołudnie, późne popołudnie, wieczór), podczas których Gracze mogą się poruszać. By znaleźć bogactwa, Gracze muszą poświęcić czas na przeszukanie miejsca, w którym stoją- wykonują wtedy (Percepcja +Szczęście) > k20. Następnie odbywa się rzut określający zabezpieczenie dóbr.

System tuneli

Miasta krasnoludzkie połączone są ze sobą systemem tuneli, zapewniających szybszą i bezpieczniejszą podróż. Jedyną opłatą jest wynajęcie przewodnika- (k20-Charyzma\*500) MMT. Podróż trwa (k12) dni, na krótszych trasach (k4) dni. Każdego dnia Gracze mogą zapuścić się w głąb bocznych tuneli, co działa jak szukanie lokacji. Przedłuża to podróż i istnieje szansa na zgubienie się (10%), co skutkuje błąkaniem się po podziemiach.