

DUNGEONS & DRAGONS®

PODRĘCZNIK GRACZA

Bohaterowie mocy tajemnych, boskich i bojowych



PODSTAWOWE ZASADY GRY FABULARNEJ

Rob Heinsoo • Andy Collins • James Wyatt

New RPG Order

Prezentuje

D&D 4.0 - Podręcznik Gracza



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 322
Rozdzielczość.....: 2400x3210
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2010
Data release'u.....: 2011.02.24

Opis:

W fantastycznym świecie pełnym magii i potworów rozpoczyna się nowa era przygód. Ten podręcznik z zasadami gry fabularnej Dungeons & Dragons zawiera wszystko, czego gracze potrzebują, by stworzyć heroiczne postacie i wraz z nimi przemierzyć legendarne podziemia grozy. Podręcznik gracza prezentuje zasady 4. edycji gry, w tym proces tworzenia postaci, reguły walki i poszukiwania przygód, klasy oraz rasy, ekwipunek i magiczne przedmioty, umiejętności, atuty oraz wiele więcej.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

DUNGEONS & DRAGONS®

PODRĘCZNIK GRACZA®
Bohaterowie mocy tajemnych, boskich i bojowych



PODSTAWOWE ZASADY GRY FABULARNEJ

Rob Heinsoo • Andy Collins • James Wyatt





TWÓRCY

Zespół tworzący 4. edycję D&D®
Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt

Opracowanie graficzne
Keven Smith, Leon Cortez, Emi Tanji

Zespół tworzący ostateczną wersję 4. edycji D&D
Bill Slavicsek, Mike Mearls, James Wyatt

Dodatkowe opracowanie graficzne
Karin Powell, Mari Kolkowsky, Shauna Narciso, Ryan Sansaver

Projekt *Podręcznika gracza*
Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt

Koncepcje artystyczne
Rob Alexander, Dave Allsop, Christopher Burdett, Adam Gillespie, Lars Grant-West, David Griffith, Lee Moyer, William O'Connor

Opracowanie *Podręcznika gracza*
Andy Collins, Mike Mearls, Stephen Radney-MacFarland, Peter Schaefer, Stephen Schubert

Ilustracje wewnętrzne
Zoltan Boros & Gabor Szikszai, Matt Cavotta, Eric Deschamps, Wayne England, David Griffith, Ralph Horsley, Howard Lyon, Raven Mimura, Lee Moyer, William O'Connor, Steve Prescott, Dan Scott, Anne Stokes, Franz Vohwinkel, Eva Widemann

Redakcja *Podręcznika gracza*
Michele Carter, Jeremy Crawford

Redaktor wykonawczy
Kim Mohan

Opracowanie scenariusza D&D
Daniel Reeve

Dodatkowe projekty i opracowanie
Richard Baker, Greg Bilsland, Logan Bonner, Bart Carroll, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell, Jeremy Crawford, Jesse Decker, Michael Donais, Robert Gutschera, Gwendolyn F. M. Kestrel, Peter Lee, Julia Martin, Kim Mohan, David Noonan, Christopher Perkins, Matthew Sernett, Chris Sims, Ed Stark, Rodney Thompson, Rob Watkins, Steve Winter, Chris Youngs

Zespół marki D&D
Liz Schuh, Scott Rouse, Sara Girard, Kierin Chase, Martin Durham, Linæ Foster

Kierownik BiR gier fabularnych i książek
Bill Slavicsek

Specjaliści ds. publikacji
Angelika Lokotz, Erin Dorries, Moriah Scholz, Christopher Tardiff

Kierownik opracowywania i rozwoju fabuły D&D
Christopher Perkins

Kierownik przedprodukcji
Jefferson Dunlap

Kierownik opracowywania i rozwoju zasad D&D
Andy Collins

Technika obrazowania
Travis Adams, Bob Jordan, Sven Bolen

Starszy kierownik ilustracji D&D
Stacy Longstreet

Kierownik produkcji
Cynda Callaway

Ilustracja na okładce
Wayne Reynolds (front), Rob Alexander (back)

W oparciu o projekt poprzednich edycji autorstwa
E. Gary Gyga, Dave Arneson (1. edycja i wcześniejsze), David „Zeb” Cook (2. edycja), Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison (3. edycja)

Specjalne podziękowania dla Brandona Daggerhart, strażnika Shadowfell

Dedykowane pamięci E. Gary'ego Gyga

620-21736720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
First Printing: June 2008
ISBN: 978-0-7869-4867-3



U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN

WIZARDS OF THE COAST, BELGIUM
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360



ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa
tel./fax: (0-22) 846 27 59
e-mail: isa@isa.pl; handel@isa.pl

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Jakub Kominiarczuk, Mateusz Kominiarczuk, Piotr Wiankowski
Korekta: Rafał Kulisz
Skład i łamanie: KOMPEJ

ISBN: 978-83-7418-229-4

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, D&D Insider, wszystkie inne nazwy produktów Wizards of the Coast, oraz ich loga są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyraża do nich podobieństwa są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiegokolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc. Materiał ten jest fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe. ©2008 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do polskiego wydania DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

**ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ POD ADRESEM WWW.WIZARDS.COM/DND
ORAZ WWW.ISA.PL**

SPIS TREŚCI

1: JAK GRAĆ 4	5: UMIEJĘTNOŚCI176	Wyniki ataku..... 276
Gra fabularna..... 6	Wyszolenie w umiejętności..... 178	Czasy trwania..... 278
Fantastyczny świat..... 7	Stosowanie umiejętności..... 178	Rzuty obronne..... 279
Co składa się na sesję D&D?..... 8	Umiejętności wiedzy..... 179	Modyfikatory ataku..... 279
Na czy polega gra?..... 9	Opisy umiejętności..... 180	Przewaga bojowa..... 279
Podstawa mechaniki..... 11	6: ATUTY190	Osłona i ukrycie..... 280
Trzy podstawowe zasady..... 11	Wybieranie atutów..... 192	Celowanie w to, czego nie widać... 281
2: TWORZENIE POSTACI12	Opisy atutów..... 193	Ruch i pozycja..... 282
Tworzenie postaci..... 14	Atuty stopnia heroicznego..... 193	Rozmiar stworzeń i przestrzeń... 282
Rasa, klasa i rola..... 14	Atuty stopnia archetypowego... 202	Szybkość..... 283
Wartości atrybutów..... 16	Atuty stopnia epickiego..... 206	Ruchy taktyczne..... 283
Odgrywanie postaci..... 18	Atuty wieloklasowości..... 208	Spadanie..... 284
Charakter czy osobowość..... 19	7: EKWIPUNEK210	Flankowanie..... 285
Wykonywanie testów..... 25	Pieniądze i środki płatnicze..... 212	Przyciągnięcie, odepchnięcie, przesunięcie..... 285
Zdobywanie poziomów..... 27	Zbroja i tarcze..... 212	Teleportacja..... 286
Przetrenowanie..... 28	Broń..... 215	Fazowanie..... 286
Trzy stopnie..... 28	Wyposażenie poszukiwaczy przygód... 221	Akcje w walce..... 286
Karta postaci..... 30	Magiczne przedmioty..... 223	Atak okazyjny..... 286
3: RASY POSTACI 32	Identyfikowanie magicznych przedmiotów..... 223	Atak podstawowy..... 287
Człowiek..... 34	Zbroja..... 227	Bieg..... 287
Diabły..... 36	Broń..... 232	Chód..... 287
Drakon..... 38	Święte symbole..... 236	Cios łaski..... 288
Eladrin..... 40	Kule..... 238	Czołganie się..... 288
Elf..... 42	Berła..... 239	Drugi oddech..... 288
Krasnolud..... 44	Laski..... 240	Opóźnienie..... 288
Niziołek..... 46	Różdżki..... 242	Pełna defensywa..... 290
Bycie małym..... 46	Przedmioty na ramiona..... 244	Pochwycenie..... 290
Półelf..... 48	Przedmioty na stopy..... 246	Pomoc drugiemu..... 290
4: KLASY POSTACI 50	Przedmioty na dłonie..... 247	Przeciskanie się..... 290
Przedstawienie klas..... 52	Przedmioty na głowę..... 248	Przemykane się..... 291
Ścieżki archetypów..... 52	Przedmioty na szyję..... 249	Przepchnięcie..... 291
Epickie przeznaczenia..... 53	Pierścienie..... 251	Przygotowanie akcji..... 291
Rodzaje mocy i ich stosowanie... 53	Przedmioty na pas..... 252	Punkty akcji..... 292
Natura mocy..... 54	Cudowne przedmioty..... 253	Szarża..... 292
Jak odczytywać moce..... 54	Mikstury..... 255	Użycie mocy..... 292
Czarnoksiężnik..... 60	8: POSZUKIWANIE PRZYGÓD ... 256	Wstawanie..... 292
Ścieżki archetypów..... 71	Zadania..... 258	Wymknięcie się..... 292
Czarodziej..... 74	Spotkania..... 258	Leczenie..... 293
Czarodzieje i rytuały..... 76	Nagrody..... 259	Leczenie w walce..... 293
Ścieżki archetypów..... 87	Eksploracja..... 260	Regeneracja..... 293
Dowódca..... 90	Wypoczynek i zdrowienie..... 263	Tymczasowe punkty wytrzymałości..... 293
Ścieżki archetypów..... 100	9: WALKA 264	Śmierć i umieranie..... 295
Kapłan..... 103	Sekwencja walki..... 266	Pozbawianie stworzeń przytomności..... 295
Ścieżki archetypów..... 115	Wizualizacja walki..... 266	Leczenie umierających..... 295
Łotrzyk..... 118	Inicjatywa..... 267	10: RYTUAŁY 296
Ścieżki archetypów..... 128	Runda zaskoczenia..... 267	Otrzymywanie i opanowywanie rytuału..... 298
Łowca..... 131	Typy akcji..... 267	Odprowadzanie rytuału..... 298
Ścieżki archetypów..... 141	Wykonywanie tury..... 268	Jak odczytać rytuał..... 299
Paladyn..... 144	Ataki i obrony..... 269	Opisy rytuałów..... 300
Ścieżki archetypów..... 155	Typy ataków..... 270	TESTERZY GRY 316
Zbrojny..... 158	Wybieranie celów..... 272	INDEKS 317
Ścieżki archetypów..... 169	Test ataku..... 274	KARTA POSTACI 318
Epickie przeznaczenia..... 172	Obrony..... 274	
	Premie i kary..... 275	



JAK GRAĆ

WYOBRAŹ SOBIE świat śmiałych wojowników, potężnych czarodziejów oraz przerażających potworów.

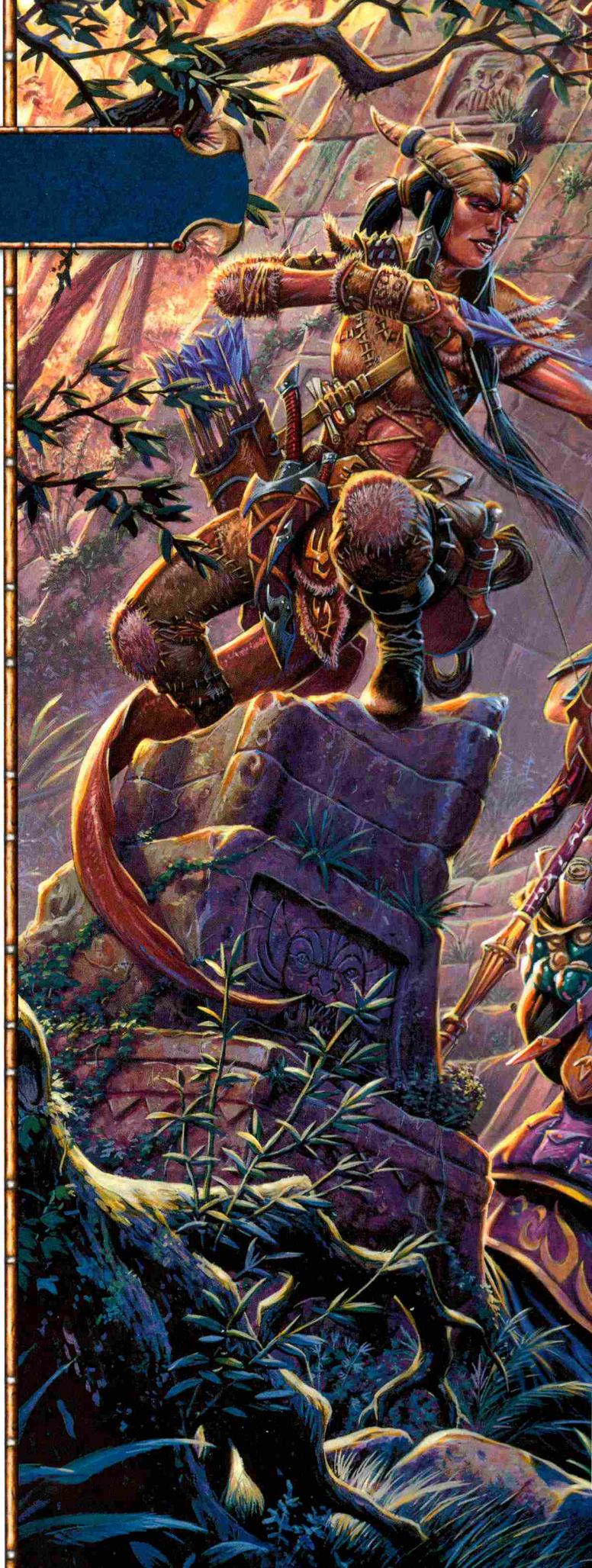
Wyobraź sobie świat starożytnych ruin, ogromnych jaskiń i wielkich dziczy, do których zapuścić waży się tylko najdzielniejsi z bohaterów.

Wyobraź sobie świat mieczy i magii, świat elfów i goblinów, świat olbrzymów i smoków.

To jest właśnie świat gry DUNGEONS & DRAGONS®, znanej również jako D&D, najpopularniejszej fabularnej gry fantasy. Wcielisz się w legendarnego bohatera: utalentowanego zbrojnego, dzielnego kapłana, zabójczego łotrzyka, czy miotającego czary czarodzieja. Wraz z grupą chętnych przyjaciół i odrobiną wyobraźni wyruszysz na śmiałe misje i epickie zadania, stając naprzeciw serii zatrważających wyzwań i żądnych krwi potworów.

Przygotuj się! Podręcznik gracza zawiera wszystko, czego potrzebujesz, by stworzyć swoją własną heroiczną postać. Ten rozdział pomoże ci w przygotowaniu się do twojej pierwszej przygody. Oto lista tematów znajdujących się w tym rozdziale.

- ♦ **Gra fabularna:** jak D&D różni się od wszystkich gier, w które grałeś do tej pory.
- ♦ **Co składa się na sesję D&D:** niezbędne składniki gry w DUNGEONS & DRAGONS.
- ♦ **Jak się gra?:** opis wszystkiego, co dzieje się podczas gry, w tym krótki przykład czynności odbywających się przy stole do gry.
- ♦ **Podstawa mechaniki:** fundamentalna zasada, którą musisz znać w większości przypadków, które napotkasz podczas gry.





DUNGEONS & DRAGONS jest grą fabularną. Tak naprawdę, D&D stworzyło ten gatunek i dało podwaliny całemu przemysłowi z nimi związanemu.

Gra fabularna polega na rozwijaniu opowieści i ma wiele elementów wspólnych z zabawą w „wyobrażanie sobie”, którą wielu z nas bawiło się jako dzieci. Różnica polega na tym, iż D&D posiada formę i strukturę z wartką rozgrywką i nieograniczonymi możliwościami.

D&D jest przygodową grą fantasy. Tworzysz swoją postać, dołączasz do drużyny złożonej z innych postaci (twoich przyjaciół), przemierzasz świat i walczysz z potworami. D&D używa kości i figurek do reprezentacji twych poczynąń, jednak wszystko dzieje się w twojej wyobraźni. Dzięki temu masz możliwość kreowania tego, co potrafisz sobie wyobrazić, z nielimitowanym budżetem na efekty specjalne i technologią pozwalającą stworzyć wszystko, czego zapragniesz.

Mistrz Podziemi sprawia, że D&D jest grą unikalną. MP jest osobą, która bierze na siebie rolę głównej osoby snującej opowieść oraz sędziego. To on tworzy przygody dla postaci oraz prowadzi narrację dla graczy. Dzięki niemu D&D ma nieskończone możliwości – on lub ona może zareagować

na dowolną sytuację, lub zwrot akcji zapoczątkowany przez graczy, co powoduje, że przygody w D&D są pełne życia, emocji i nieznanego.

Przygoda jest istotą gry w D&D. To jakby film lub książka fantasy, z tą różnicą, że to ty oraz twoi znajomi jesteście bohaterami każdej historii. MP przygotowuje scenerię, jednakże nikt nie wie, co się stanie, póki pierwsze postacie nie wykonają ruchu, a wtedy wszystko może się zdarzyć! Możecie odkryć mroczne lochy, zrujnowane miasto, świątynię zagubioną w głębi dżungli, czy też wypełnioną ławą jaskinię we wnętrzu tajemniczej góry. Będziecie rozwiązywać zagadki, rozmawiać z innymi postaciami, walczyć z przeróżnymi potworami, a także odkrycie legendarne magiczne przedmioty i skarby.

D&D jest grą polegającą na współpracy, w której ty i twoi znajomi wspieracie się wzajemnie, by wykonać postawione przed wami zadania i dobrze się bawić. Jest to rozwijająca się opowieść, w której jedynym ograniczeniem jest Twoja wyobraźnia. To przygodowa gra fantasy zbudowana w tradycji najsłynniejszych historii fantasy wszech czasów. Podczas przygody możesz spróbować wszystkiego, co przyjdzie ci do głowy. Chciałbyś porozmawiać ze smokiem zamiast walczyć z nim? Chciałbyś przebrać się za orka i wśliznąć się do plugawego legowiska? Spróbuj. Twoje czyny mogą przynieść zwycięstwo lub doprowadzić do spektakularnej porażki, lecz niezależnie od efektu przyczynią się do rozwoju przygody i wprowadzą cię w świat wspaniałej zabawy.

W DUNGEONS & DRAGONS grę „wygrywa się” poprzez uczestniczenie w ekscytującej przygodzie śmiałych bohaterów, stawiających czoła śmiertelnym niebezpieczeństwom. Gra nigdy naprawdę się nie kończy; gdy wykonasz swoje zadanie, możesz przejść do kolejnego. Wielu graczy D&D kontynuuje swoje gry całymi miesiącami lub latami, spotykając się ze znajomymi, aby co tydzień powracać do historii w tym momencie, w którym tydzień wcześniej ją przerwali.

Tvoja postać rozwija się wraz z postępem gry. Z każdym pokonanym potworem, każdą wykonaną misją i każdym odnalezionym skarbem nie tylko dodajesz kolejny rozdział do historii swej postaci, lecz zdobywasz dla niej nowe umiejętności. Wzrost potęgi twojej postaci jest odzwierciedlany przez poziom postaci; gdy grasz, twoja postać zdobywa doświadczenie, uzyskując nowe poziomy oraz nabywając coraz potężniejsze zdolności.

Od czasu do czasu twoja postać może w przerażający sposób zginąć, rozszarpana na strzępy przez dzikie potwory lub wykończona przez nikczemnego przeciwnika. Jednak, nawet, gdy twoja postać zostanie pokonana, ty nie „przegrywasz”. Twoi towarzysze mogą użyć potężnej magii, by przywrócić twoją postać do życia, choć możesz też stworzyć całkowicie nową postać, która będzie kontynuować przygodę od momentu, w którym poprzednia postać poległa. Możesz nie ukończyć przygody, lecz, jeśli dobrze się bawiłeś i stworzyłeś historię, którą wszyscy zapamiętają na długo, cała drużyna wygrywa.



FANTASTYCZNY ŚWIAT

Świat DUNGEONS & DRAGONS jest miejscem magii i potworów, dzielnych wojowników i spektakularnych przygód. Oparty jest na bazie średniowiecznych opowieści, do których dodaje stworzenia, miejsca i moce sprawiające, że świat D&D jest unikatowy.

Kraina D&D jest starodawna, zbudowana na gruzach i wśród ruin upadłych imperiów, które pozostawiły krajobraz naznaczony miejscami pełnymi przygód i zagadek. Pradawne legendy i artefakty z minionych epok przetrwały, podobnie jak wiele niebezpieczeństw.

Współczesne czasy nie znają wielkich mocarstw. Świat jest pogrążony w mroku pomiędzy upadkiem ostatniego wielkiego imperium i narodzinami kolejnego, do powstania, którego może nie dojść jeszcze przez wiele stuleci. Pomniejsze królestwa kwitną: księstwa, lenna, państwa-miasta, jednak każda osada wygląda jak źródło światła wśród nieogarniętego mroku, jak port, czy wyspa cywilizacji w dziczy, która ogarnęła świat. Poszukiwacze wrażeń mogą odpocząć w osadach i odzyskać siły przed czekającymi ich niespodziankami. Jednak, żadne schronienie nie jest całkowicie bezpieczne i przygody rozpoczynają się w nich równie często, jak gdzie indziej.

Podczas swych podbojów możesz odwiedzić wiele fantastycznych miejsc: szerokie groty wydrążone przez potoki lawy; wieże unoszone wśród chmur przez starożytną magię; wypełnione migocącą mgłą lasy dziwacznych, poskręcanych drzew. Twoja postać wraz z rozwojem gry może doświadczyć wszystkiego, co możesz sobie wyobrazić.

Potwory i nadnaturalne stworzenia są częścią tego świata. Skradają się w ciemnych zaułkach pomiędzy źródłami światła. Niektóre z nich stanowią zagrożenie, inne chętnie ci pomogą, natomiast reszta zareaguje w jeden lub drugi sposób, w zależności od tego, jak do nich podejdziesz.

Magia jest wszędzie. Ludzie wierzą w nią i akceptują moc, którą daje. Pomimo tego, prawdziwi mistrzowie magii pojawiają się rzadko. Wielu ma dostęp do odrobiny magicznych sił, co pomaga żyjącym w oazach cywilizacji utrzymać swoje wspólnoty. Jednak ci, którzy posiadają moc, by kształtować czary w ten sam sposób, w jaki kowale kują metal, są tak nieliczni jak poszukiwacze przygód i pojawiają się, jako przyjaciele lub wrogowie twoi i twoich kompanów.

Wszyscy podróżnicy polegają na magii, w takiej lub innej formie. Czarodzieje i czarnoksiężnicy czerpią moc prosto ze struktury wszechświata, tę kształtują potęgą swej woli i ciskają w nieprzyjaciół jako wybuchowe pociski. Kapłani i paladyni wzywają na pomoc gniew swych bóstw, by razić nieprzyjaciół boską światłością, lub proszą swych bogów o łaskę, by uleczyć rany towarzyszy. Zbrojni, łowcy, łotrzyki oraz dowódcy zazwyczaj nie używają magicznych mocy, jednakże posiadanie zdolności walki magiczną bronią czyni z nich panów pola bitwy. Na najwyższych poziomach gry, nawet poszukiwacze przygód, nie wykorzystujący magii dokonują czynów, o których zwykli śmiertelnicy nie mogą nawet marzyć – atakują wielkimi toporami w szerokich zamachach, które trzęsą ziemią wokół nich; maskują się wśród cieni, żeby stać się niewidzialnymi.

HISTORIA D&D

Przed grami fabularnymi, komputerowymi czy wreszcie kartanymi istniały gry bitewne. Gracze używający metalowych figurek, by odtwarzać słynne historyczne bitwy, byli pierwszymi graczami-hobbystami. W 1971 roku, Gary Gyax stworzył *Chainmail*, zestaw reguł, który pozwalał na dodanie fantastycznych stworzeń i magii do tradycyjnej gry bitewnej. W 1972, Dave Arneson zaproponował Gyaxowi nowe podejście; zamiast kontrolować olbrzymią armię, każdy gracz miał grać pojedynczą postać, bohatera. Zamiast walczyć między sobą, bohaterowie współpracowali, aby pokonywać przeciwników i zyskiwać nagrody. Ta kombinacja zasad, figurek, oraz wyobraźni stworzyła całkowicie nową formę rozrywki, więc w 1974 roku Gyax i Arneson opublikowali pierwszy zestaw zasad do gry fabularnej pod szyldem TSR, Inc. – tak powstała gra DUNGEONS & DRAGONS.

W 1977 roku, zasady zostały spisane na nowo i uporządkowane jako Zestaw Podstawowy DUNGEONS & DRAGONS. Wtedy D&D weszło na drogę do sławy. Rok później pierwsza edycja *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS* została wydana w serii wysokiej jakości książek w twardej okładce.

W latach osiemdziesiątych gra przeszła niebagatelny rozwój. Wydano powieści, komiksy, gry komputerowe oraz pierwsze opisy światów (*ZAPOMNIANE KRAINY* oraz *DRAGON-LANCE*), a w 1989 długo wyczekiwana druga edycja AD&D

przetoczyła się burzą przez świat. Lata dziewięćdziesiąte rozpoczęły się mocnym akcentem, gdyż wydano opisy nowych światów (w tym *RAVENLOFT*, *DARK SUN* oraz *Planescape*), jednak dekada zbliżała się do końca i stało się jasne, że D&D traci swój pęd. W 1997 roku Wizards of the Coast wykupiło TSR, Inc. i przeniósł pracowników do Seattle, by rozpocząć prace nad trzecią edycją tej oryginalnej gry fabularnej.

W roku 2000 wydano trzecią edycję D&D okrzykniętą wielką innowacją w mechanice gry. W tym czasie D&D wzniósł się na niespotykane dotąd szczyty popularności, świętowano jego trzydziestelecie, a także wydano niesamowitą kolekcję podręczników, dodatków i przygód. Widzieliśmy jak D&D rośnie i zostawia odcisk na popkulturze. Widzieliśmy jak inspiruje wiele pokoleń graczy, pisarzy, twórców gier komputerowych, reżyserów filmowych i graczy swoją zdolnością do rozszerzania granic wyobraźni i pobudzania kreatywności.

Dziś osiągnęliśmy kolejny kamień milowy. Oto przed tobą jest Czwarta Edycja gry DUNGEONS & DRAGONS. Błyszczą nowością i pokładem ekscytujących wrażeń. Zbudowana jest na podstawie wszystkiego, co było przedtem i mocno utwierdza pozycję D&D na następne dziesięciolecie. Niezależnie od tego czy graczem jesteś od zawsze czy też dopiero odkryłeś swe powołanie, niniejsza edycja jest twoim kluczem do świata fantastyki i przygody.

CO SKŁADA SIĘ NA SESJĘ D&D?

Wszystkie sesje D&D mają cztery podstawowe składniki: przynajmniej jednego gracza, (choć czterech lub pięciu jest najlepszą kombinacją), Mistrza Podziemi, przygodę, oraz podręczniki i kości do gry.

POSTACI GRACZY

Jako gracz musisz stworzyć swoją postać – heroicznego poszukiwacza przygód. Twój podróżnik jest częścią drużyny, która zapuszcza się do podziemi, walczy z potworami, i eksploruje nieznaną zakamarki świata. Postać stworzona przez gracza jest znana jako postać gracza (PG). Podobnie jak bohaterowie powieści lub filmu, postaci graczy są w samym centrum akcji.

Kiedy grasz swoją postacią, stawiasz się w jej sytuacji i podejmujesz decyzje stosowne do potrzeb chwili. Ty decydujesz, które drzwi twoja postać otworzy. Ty decydujesz, czy zaatakujesz potwora, czy poprowadzisz negocjacje z przeciwnikiem, czy wreszcie podejmiesz się niebezpiecznego zadania. W oparciu o znajomość osobowości swojej postaci, jej motywacji i celów postanawiasz, jaką przyjmie strategię działania; możesz nawet mówić i zachowywać się tak, jak robiłaby to twoja postać, jeśli masz na to ochotę. Masz prawie nieograniczoną kontrolę nad tym, co twoja postać robi i mówi podczas gry.

MISTRZ PODZIEMI

Jedna osoba pełni specjalną rolę podczas sesji D&D: Mistrz Podziemi (MP). To on przedstawia przygodę i wyzwania, którym sprostać muszą gracze. Każda sesja D&D wymaga wskazania Mistrza Podziemi – nie można grać bez niego.

Mistrz Podziemi pełni wiele funkcji w grze.

- ♦ **Budowniczy przygód:** Mistrz Podziemi tworzy przygody (lub wybiera opublikowane przygody) dla Ciebie i twoich towarzyszy.
- ♦ **Narrator:** Mistrz Podziemi ustala tempo, w jakim rozwija się historia i prezentuje różnorodne wyzwania, którym gracze muszą stawić czoła.
- ♦ **Kontroler potworów:** Mistrz Podziemi kontroluje potwory i postaci, przeciwko którym walczą gracze, decyduje o atakach i rzuca kośćmi, by określić ich skutek.
- ♦ **Sędzia:** jeśli nie ma pewności, co powinno się stać, MP podejmuje decyzję, jak zastosować reguły gry i rozstrzygnąć spór.

Mistrz Podziemi kontroluje potwory i przeciwników, jednakże nie gra przeciwko tobie. Zadaniem MP jest stworzenie świata, w którym cała grupa może przeżyć ekscytującą przygodę. To oznacza konieczność rzucania postaciom graczy wyzwań w formie spotkań i testów, utrzymania tempa gry oraz sprawiedliwego stosowania reguł gry.

Wielu graczy D&D uważa, że bycie Mistrzem Podziemi jest najlepszą funkcją w grze. Bycie Mistrzem Podziemi niekoniecznie jest zadaniem permanentnym – razem ze znajomymi możecie zmieniać osobę pełniącą rolę MP między jedną przygodą a kolejną. Jeśli chciałbyś zostać Mistrzem Podziemi w swojej grupie, wszystkie potrzebne informacje i narzędzia możesz znaleźć w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

PRZYGODA

Poszukiwacze przygód potrzebują ryzyka. W DUNGEONS & DRAGONS przygoda składa się z serii wydarzeń. Gdy gracze podejmą decyzję, gdzie skierować swe kroki i jak ich posta-

KOŚCI DO GRY

Gra DUNGEONS & DRAGONS używa wielościennych kości o różnej liczbie ścian, jak pokazano poniżej. Kości tego typu możesz znaleźć w sklepie, w którym kupiłeś tę książkę, w dowolnym sklepie z gramiami, a także w wielu księgarniach.

Zasady D&D odwołują się do kości poprzez literę „k”, po której podana jest ilość jej ścian: k4, k6 (zwykła, sześcienna kość używana w większości gier), k8, k10, k12, oraz k20.

Kiedy musisz rzucić kośćmi, zasady gry podadzą ci ilość oraz rodzaj kości, którymi powinieneś rzucić, oraz jakie modyfikatory należy dodać

do wyniku. Przykładowo, „3k8 + 5” oznacza, że musisz rzucić trzema kośćmi ośmiocziennymi i dodać 5 do sumy wyrzuconych liczb.

Jeśli kiedykolwiek będziesz potrzebował wylosować liczbę z przedziału od jednego do stu, możesz użyć kości k10. Rzuć 1k10 by wylosować liczbę dziesiątek, po czym rzuć nią raz jeszcze by wylosować liczbę jedności. Dwa wyniki 10 oznaczają liczbę 100, jednak poza tym wyjątkiem 10 na kości dziesiątek liczone jest jako 0. Przykładowo, wynik 10 na kości dziesiątek oraz 7 na kości jedności daje wynik 77 (nie 107!).



k4



k6



k8



k10



k12



k20

cie stawia czoła wynikającym z tego wyzwaniom, zamieniając przygodę w ekscytującą historię o dokonaniach swych postaci. Przygody D&D zawierają akcję, walkę, zagadki, magię, wyzwania, oraz mnóstwo potworów!

Istnieją trzy typy przygód:

- ♦ **Gotowe przygody:** Mistrz Podziemi może kupić lub otrzymać profesjonalnie napisaną, gotową do gry przygodę z wielu źródeł, między innymi z www.dndinsider.com.
- ♦ **Fragmenty przygód:** Większość dodatków do D&D zawiera fragmenty przygód – pomysły na ciągi wydarzeń, mapy, ciekawych przeciwników lub potwory – które MP może przetworzyć w swoją własną przygodę. *DUNGEON MAGAZINE* (www.dndinsider.com) jest bogatym źródłem materiałów przydatnych w tworzeniu przygód.
- ♦ **Domowej roboty:** Wielu MP decyduje się na stworzenie własnych podziemi i przygód, konstruując spotkania i wypełniając je potworami z *Księgi potworów* oraz skarbmami z *Podręcznika gracza*.

Przygoda może być prostym „spacerem po podziemiach” – serią pokoi wypełnionych potworami i pułapkami, bez szczególnej historii wyjaśniającej, dlaczego poszukiwacze przygód powinni je przeszukać – lub skomplikowaną intrygą z morderstwem lub politycznym zamieszczeniem w tle. Może trwać przez pojedynczą sesję lub ciągnąć się przez wiele dni. Przykładowo, przeszukanie nawiedzonego zamku może z łatwością zająć pół tuzina sesji rozrzuconych na okres paru miesięcy.

Kiedy ta sama grupa postaci graczy przedziera się z tym samym Mistrzem Podziemi przez wiele przygód masz do czynienia z kampanią. Historia bohaterów nie kończy się wraz z pojedynczą przygodą, lecz trwa tak długo, jak tylko masz ochotę!

PODRĘCZNIKI I KOŚCI DO GRY

Akcja gry ma miejsce głównie w twojej wyobraźni, jednak wciąż potrzebujesz parę innych rzeczy by grać w D&D.

- ♦ **Podręcznik gracza:** Każdy gracz potrzebuje *Podręcznika gracza*, by móc odwołać się do niego w razie potrzeby.
- ♦ **Podręcznik Mistrza Podziemi oraz Księga potworów:** Mistrz Podziemi potrzebuje kopię każdej z tych książek (graczom również nie zaszkodzi przejrzanie ich zawartości).
- ♦ **Kości do gry:** Gra *DUNGEONS & DRAGONS* wymaga specjalnego zestawu kości do gry (zobacz tabelkę).
- ♦ **Karta postaci:** Aby trzymać wszystkie ważne informacje o swojej postaci w jednym miejscu użyj karty postaci, którą znajdziesz na końcu niniejszej książki lub na www.dndinsider.com.

Dodatkowo następujące przedmioty i akcesoria mogą okazać się przydatne podczas gry:

- ♦ **Figurki:** Każdemu graczowi potrzebna jest miniaturka reprezentująca jego postać, natomiast Mistrz Podziemi powinien używać miniatuerek przedstawiających potwory. Oficjalne *D&D Miniatures* zostały stworzone do użytku z grą D&D.
- ♦ **Siatka bitewna lub *Dungeon Tiles*:** Walka w D&D rozgrywana jest na siatce pokrytej jednocalowymi kwadratami. W wielu sklepach hobbistycznych możesz kupić siatkę, po której można malować ścieralnymi markerami; warto też wypróbować *D&D Dungeon Tiles* – fragmenty map wykonane z solidnej tektury, które można wykorzystać do budowy wielu rozmaitych miejsc – albo stworzyć dzięki nim swoją własną siatkę bitewną.

NA CZYM POLEGA GRA?

Twoja postać stanowi część gry *DUNGEONS & DRAGONS*. On lub ona jest twoim reprezentantem w świecie gry. Poprzez swoją postać możesz oddziaływać na świat gry w dowolny sposób. Jedynym ograniczeniem jest twoja wyobraźnia – choć czasem również to, jak wysoki wynik wyrzuciłeś kością.

Gra w D&D opiera się na grupie postaci graczy starających się sprostać wyzwaniom zaprezentowanym przez Mistrza Podziemi. Każda przygoda składa się ze spotkań – różnorodnych niebezpieczeństw, którym wasze postaci muszą stawić czoła.

Istnieją dwa typy spotkań:

- ♦ **Spotkania wymagające walki,** to bitwy toczone z nikczemnymi wrogami. Podczas walki postaci i potwory kolejno wykonują ruchy do czasu, gdy jedna ze stron nie zostanie pokonana.
- ♦ **Spotkanie niewymagające walki,** to między innymi śmiertelne pułapki, trudne zagadki, oraz inne przeszkody stojące na waszej drodze. Czasem można je pokonać poprzez użycie umiejętności, czasem poprzez zmyślne użycie magii, natomiast innym razem musisz rozwiązać zagadkę, przy której nic poza twoją własną inteligencją ci nie pomoże. Zdarzenia tego typu to również spotkania towarzyskie, podczas których staracie się przekonać, targować lub uzyskać informacje od postaci niezależnej (PN) kontrolowanej przez Mistrza Podziemi. Kiedykolwiek zdecydujesz, iż twoja postać chce rozmawiać z postacią lub potworem masz do czynienia ze spotkaniem niewymagającym walki.

EKSPLORACJA

Pomiędzy spotkaniami wasze postaci odkrywają świat. Ty decydujesz, którądy twoja postać podróżuje i jaki będzie jej następny krok. Eksploracja, to kompromis między tobą mówiącym MP, co twoja postać chce zrobić, a MP odpowiadającym, jaki jest tego efekt.

Dla przykładu, powiedzmy, iż postaci graczy zeszły do mrocznej rozpadliny. MP mówi graczom, że widzą trzy tunele prowadzące z dna rozpadliny w ciemność. Ty i inni gracze

decydujecie, którędy wasze postaci pójdą najpierw, po czym informujecie MP o swojej decyzji. To jest eksploracja. Możecie zrobić prawie wszystko: znaleźć miejsce do ukrycia i zorganizować zasadzkę na wypadek, gdyby doszło do spotkania z potworami, na przykład krzycząc „Halo, czy są tu jakieś potwory?”, najgłośniej jak potraficie, lub przeszukać dno rozpadliny, aby upewnić się, czy coś interesującego nie leży wśród mchu i kamieni. To wszystko też jest eksploracja.

Decyzje, które podejmujecie podczas eksploracji doprowadzą do spotkań. Dla przykładu, jeden z tuneli może prowadzić do leża głodnych grików – jeśli zdecydujecie się pójść tą drogą czeka was spotkanie wymagające walki. Inny tunel może prowadzić do drzwi zamkniętych magicznym zamkiem, przez które trzeba przejść – to spotkanie niewymagające walki.

Podczas przeszukiwania podziemi czy innego miejsca, do którego rzuciła was przygoda, możesz spróbować wykonać dowolną z poniższych czynności:

- ♦ Przejść wzdłuż korytarza, kontynuować marsz, przejść przez pokój
- ♦ Przyłożyć ucho do drzwi, by sprawdzić, co dzieje się po drugiej stronie
- ♦ Sprawdzić czy drzwi są zamknięte
- ♦ Wyważyć zamknięte drzwi
- ♦ Przeszukać pokój w poszukiwaniu skarbów
- ♦ Zaciągnąć dźwignię, przesunąć posągi czy meble
- ♦ Otworzyć zamek wytrychem
- ♦ Zrobić improwizowaną pułapkę

Mistrz Podziemi decyduje, czy dana czynność zadziała. Niektóre czynności automatycznie kończą się sukcesem (np. zazwyczaj możesz się poruszać bez żadnych trudności), niektóre działania wymagają jednego lub więcej rzutów kostką, zwanego wykonywaniem testu (przykładowo, wyłamywanie zamkniętych drzwi), a inne po prostu nie mogą zostać wykonane. Twoja postać jest w stanie dokonać dowolnego czynu, którego można się spodziewać po silnym, inteligentnym, zręcznym i dobrze uzbrojonym bohaterze. Dlatego nie możesz przebić się gołymi rękami przez żelazne drzwi grubości 10 centymetrów – chyba, że posiadasz moc wynikającą z potężnej magii!

Twoja tura

Podczas eksploracji postaci zazwyczaj nie muszą wykonywać czynności w ustalonej kolejności. MP zazwyczaj pyta każdego, „Co chcesz zrobić?”, otrzymuje odpowiedź i mówi, co się dzieje. W międzyczasie możesz zadawać pytania, doradzać innym graczom lub poinformować MP o nowej akcji swojej postaci. Staraj się jednak okazać zrozumienie dla innych. Oni też chcą, by ich postaci mogły wykonać swój ruch.

Podczas spotkań wymagających walki wszystko wygląda inaczej: postacie graczy oraz potwory wykonują swoje akcje w sztywnej kolejności, zwanej kolejnością inicjatywy.

Przykład gry

Oto przykład z typowej sesji D&D. Poszukiwacze przygód przeszukują ruiny dawnej twierdzy krasnoludów, dziś pełnej potworów. Gracze obecni podczas sesji to:

Dave, Mistrz Podziemi;

Toby, którego postać to ludzki zbrojny Ammar;

Cam grający Isidro, niziołczym łotrzykiem;

Daneen, której postacią jest elandriński czarodziej imieniem Serissa.

Dave (MP): „Stare kamienne stopnie prowadzą około 10 metrów do góry, prowadząc wzdłuż zimnego potoku, wijącego wzdłuż ściany jaskini. Stopnie kończą się podestem na wprost wielkich kamiennych wrót z wyrzeźbioną podobizną brodatej krasnoludzkiej twarzy. Drzwi są lekko uchylone na jakieś 30 centymetrów. Jest tam również gong wykonany z brązu, wiszący na ścianie nieopodal. Co robicie?”

Cam (Isidro): „Prześliznę się i rzucę okiem przez półotwarte wrota.”

Daneen (Serissa): „Chcę przyjrzeć się bliżej gongowi.”

Toby (Ammar): „Zostanę z tyłu i będę się rozglądał na wypadek gdyby Isidro wpadł w kłopoty.”

Cam (Isidro): „Nie ma szans, jestem zawodowcem.”

Dave (MP): „OK, najpierw Serissa: Jest to poszczerbiony, stary gong z brązu. Obok niego wisi mały młot.”

Toby (Ammar): „Nie dotykaj go!”

Daneen (Serissa): „Nie miałam zamiaru! Wygląda jak dzwonek do drzwi. Nie ma powodu informować potworów, że tu jesteśmy.”

Dave (MP): „OK, teraz Isidro: Ponieważ starasz się podejść niezauważenie, Cam, wykonaj test Skradania się.”

Cam (wykonuje test Skradania się dla Isidro): „Wyrzuciłem 22.”

Dave (MP): „Isidro jest całkiem cichy.” Dave porównuje wynik testu Isidro z wynikiem testu Percepcji potworów, które znajdują się w następnym pokoju. Wynik testu Cama jest wyższy niż test Percepcji potworów, więc nie są w stanie zauważyć niziołka.

Daneen (Serissa): „Co takiego zobaczył?”

Dave (MP): „Jesteś przy gongu, pamiętasz? Isidro, spoglądasz przez półotwarte drzwi i widzisz dużą kamienną salę z paroma grubymi kolumnami. Pośrodku sali znajduje się duże palenisko z dogasającymi drzwami. Widzisz cztery humanoidy o twarzach podobnych do hien czołgających się w okolicy paleniska, oraz dużego zwierza -- wyglądającego jak prawdziwa hiena, ale dużo większego -- chrapiącego na podłodze nieopodal. Hienopodobne humanoidy są uzbrojone we włócznie i topory.”

Toby (Ammar): „Gnolle! Nienawidzę ich.”

Daneen (Serissa): „Wygląda na to, że musimy przebić się do środka. Myślicie, że damy im radę?”

Cam (Isidro): „Pewnie, mamy nad nimi przewagę.”

Dave (MP): „Czy w takim razie wchodzicie przez drzwi?” Wszyscy gracze zgodnie przytakują. „Pokażcie mi jak wasze postaci są ustawione tuż przed otwarciem drzwi.”



Gracze ustawiają miniaturki przedstawiające ich postaci na *Dungeon Tiles*, które Dave przygotował na to spotkanie. Znajdują się teraz na podeście tuż poza pokojem z gnollami.

Toby (Ammar): „W porządku, na trzy. Raz... dwa... trzy!”

Dave (MP): „Zaskoczyliście gnolle! Proszę wszystkich o testy inicjatywy i zobaczmy czy dacie im radę czy nie.”

Co dzieje się później? Czy Ammar, Isidro i Serissa są w stanie pokonać gnolle? To zależy od tego, jak gracze poprowadzą swoje postacie, oraz jak dużo szczęścia mają w rzutach swymi kośćmi!

PODSTAWY MECHANIKI

Skąd wiesz, czy twoje cięcie mieczem zraniło smoka, czy tylko odbiło się od jego twardych łusek? Skąd wiesz, czy ogr uwierzył w twoje oczywiste kłamstwo lub czy jesteś w stanie przepłynąć przez rwącą rzekę i dostać się na drugą stronę?

Wszystko to zależy od bardzo podstawowych, prostych zasad: Zdecyduj, co twoja postać chce zrobić i powiedz to Mistrzowi Podziemi. MP poprosi cię o wykonanie testu i zdecyduje, jakie są szanse powodzenia (liczbę, którą musisz pobić, żeby test się udał).

Aby wykonać test, rzucasz kostką dwudziestościenną (k20), dodajesz parę liczb i starasz się przebić liczbę, którą wybrał MP. To tyle!

PODSTAWA MECHANIKI

1. Rzuć k20. Im wyższy wynik tym lepiej!
2. Dodaj wszystkie stosowne modyfikatory.
3. Porównaj wynik do liczby wybranej przez MP.

Jeśli rezultat testu jest wyższy lub równy, liczbie wybranej przez MP twój test się powiodł. Jeśli rezultat jest niższy, test zakończył się niepowodzeniem.

Jeśli twój test zakończy się sukcesem, decydujesz o rezultacie. Jeśli wykonałeś test ataku, wykonaj test obrażeń. Jeśli był to test sprawdzający, czy udało ci się przeskoczyć ponad

dołem, rezultat testu mówi, jak daleko skoczyłeś. Jeśli udało ci się test podczas próby ukrycia się, potwory nie mogą cię zobaczyć.

Nie jest to wprawdzie wszystko, ale ta podstawa mechaniki rządzi całą rozgrywką. Wszystkie inne zasady w tej książce są rozszerzeniami i udoskonaleniami tej jednej prostej reguły.

TRZY PODSTAWOWE ZASADY

Jako dodatek do podstawy mechaniki, te trzy reguły są filozofią *DUNGEONS & DRAGONS*. Wiele innych zasad opiera się na ich podstawie.

PROSTE ZASADY, WIELE WYJĄTKÓW

Każda klasa, rasa, atut, moc, oraz potwór w D&D pozwala ci na łamanie reguł w określony sposób. Niektóre z nich są niepozorne: Większość postaci nie wie, jak posługiwać się długimi łukami, natomiast zna się na tym każdy elf. Inne przypadki są dużo bardziej drastyczne: zamach mieczem zazwyczaj zadaje tylko parę punktów obrażeń, ale wysoko-poziomowy zbrojny jest w stanie powalić wiele potworów za jednym ciosem. Wszystkie te elementy są małymi sposobami na łamanie zasad i większość książek opublikowanych dla D&D jest ich pełna.

SZCZEGÓŁ BIJE OGÓŁ

Jeśli jakaś szczegółowa zasada przeczy ogólnej zasadzie, ta pierwsza wygrywa. Dla przykładu, ogólną zasadą jest, iż nie wolno używać mocy dziennej podczas szarży. Jednakże, jeśli posiadasz moc dzienną, której opis mówi, że można jej użyć podczas szarży, to opis mocy przeważa. Nie oznacza to, że podczas szarży możesz użyć dowolnej mocy dziennej, ale tylko tej jednej.

ZAWSZE ZAOKRĄGLAJ W DÓŁ

Jeśli nie zostało wyjaśnione inaczej, każdy ułamek, który pojawił się jako wynik obliczeń musi zostać zaokrąglony w dół, nawet, jeśli część ułamkowa jest większa od połowy. Dla przykładu, ta zasada stosuje się, kiedy musisz obliczyć połowę swojego poziomu: jeśli twój poziom jest liczbą nieparzystą zawsze zaokrąglasz wynik do niższej liczby całkowitej.

D&D INSIDER

Myślisz, że gra kończy się na słowach zawartych na tych stronach? Wejdź na www.dndinsider.com, by znaleźć wszelkie informacje, narzędzia przydatne w grze, oraz by przyłączyć się do społeczności graczy. Za niewielką cenę, subskrypcja *D&D Insider* odblokowuje dostęp do zawartości *Magazynu Dragon* oraz *Magazynu Dungeon* online, które publikują nowe artykuły wielokrotnie w ciągu tygodnia. W dodatku do świetnych artykułów oraz punktów zaczepienia dla przygód, *D&D Insider* zapewnia dostęp do interaktywnej bazy danych wszystkiego, co ma związek z D&D, program do

tworzenia postaci, pomagający w tworzeniu i utrzymaniu w porządku twoich postaci, zestawu potężnych narzędzi pomagającym Mistrzom Podziemi ogarnąć prowadzone przez nich przygody i kampanie, a także niewiarygodny *D&D Game Table*, który zamienia Internet w twój stół kuchenny, byś mógł grać w D&D razem z oddalonymi od ciebie przyjaciółmi -- zawsze i wszędzie! *D&D Insider* jest ciągle aktualizowany nowym materiałem, nowymi opowieściami, nowymi narzędziami, oraz nowymi artykułami dedykowanymi fenomenowi, jakim jest gra D&D.

Tworzenie postaci

TWOIM PIERWSZYM krokiem w D&D jest wyobrażenie sobie i stworzenie własnej postaci. Ta postać jest kombinacją twojego wymarzonego bohatera fantasy oraz różnych zasad gry, które opisują, co on lub ona może zrobić. W procesie tworzenia postaci wybierasz jej rasę, np.: elf lub drakon, klasę, np.: czarodziej lub zbrojny, oraz właściwe im moce takie, jak magiczne zaklęcia lub modlitwy. Potem wymyślasz osobowość, opis, oraz historię swej postaci.

Twoja postać jest twoim reprezentantem w grze, awatarem w świecie D&D. Postać jest kombinacją numerycznych statystyk, opisujących jej zdolności oraz osobowość; statystyki opisują fizyczne aspekty czynów postaci, podczas gdy wybory fabularne definiują, kim on lub ona jest.

W tej książce słowo „ty” używane jest zamiennie z „twoją postacią”. Z perspektywy zasad gry, twoja postać jest tobą. Ty decydujesz, co twoja postać uczyni podczas swojej podróży przez świat, odkrywania lochów, walki z potworami oraz interakcji z innymi postaciami w grze.

Następny rozdział zawiera następujące części:

- ♦ **Tworzenie postaci:** Przewodnik ułatwiający tworzenie postaci.
- ♦ **Wartości atrybutów:** Jak wygenerować wartości atrybutów twojej postaci.
- ♦ **Odgrywanie postaci:** Sugestie pomagające ci uformować swoją postać poprzez wybór charakteru, wyznawanych bóstw, osobowości, wyglądu, historii, oraz znanych języków.
- ♦ **Wykonywanie testów:** Rozwijamy podstawę mechaniki, by wyjaśnić, jak wykonuje się podstawowe testy pojawiające się w trakcie gry.
- ♦ **Zdobywanie poziomów:** Reguły zdobywania poziomów doświadczenia oraz rozwoju postaci.
- ♦ **Karta postaci:** Przewodnik po karcie postaci oraz odnośniki do informacji dotyczącej każdego występującego na niej pola.



Poświęć chwilę, by wyobrazić sobie, jak powinna wyglądać Twoja postać. Pomyśl, jakim typem bohatera ma być. Ona istnieje w twojej wyobraźni, natomiast statystyki są używane, by rozstrzygnąć, co może zrobić w świecie gry. Czy lubisz powieści fantastyczne opowiadające o elfach i krasnoludach? Spróbuj stworzyć postać będącą przedstawicielem jednej z tych ras. Chciałbyś, aby twoja postać była najsilniejsza ze wszystkich? Wybierz zbrojnego lub paladyna jako klasę swojej postaci. Jeśli nie wiesz, od czego zacząć tworzenie postaci, przejrzyj ilustracje zamieszczone w kolejnych rozdziałach oraz krótkie opisy ras w rozdziale trzecim i zdecyduj, co najbardziej ci odpowiada.

Aby stworzyć postać do gry w D&D musisz wykonać poniższe czynności. Możesz przeprowadzić je w innym porządku; przykładowo, niektórzy gracze preferują dobieranie mocy na końcu procesu tworzenia postaci.

1. **Wybierz rasę.** Zdecyduj przedstawicielem, jakiej rasy będzie twoja postać. Każda z nich, bowiem oferuje wiele korzyści dla twojej postaci. *Rozdział 3.*
2. **Wybierz klasę.** Twoja klasa reprezentuje przebyty trening lub profesję i jest najważniejszym elementem determinującym możliwości twojej postaci. *Rozdział 4.*
3. **Wygeneruj wartości atrybutów.** Wartości atrybutów opisują podstawową charakterystykę twojego ciała i umysłu. Twoja rasa ma wpływ na wartości atrybutów, natomiast różne klasy wykorzystują różne atrybuty. *Rozdział 2.*
4. **Wybierz umiejętności.** Umiejętności mierzą twoją wprawę w wykonywaniu czynności takich, jak skakanie nad przepaścią, ukrywanie się przed obserwatorami, czy identyfikowanie potworów. *Rozdział 5.*
5. **Wybierz atuty.** Atuty to naturalne, posiadane przez ciebie, zdolności lub efekty specjalnego treningu. *Rozdział 6.*
6. **Wybierz moce.** Każda klasa postaci oferuje wachlarz dostępnych mocy, abyś mógł wybrać kilka z nich. *Rozdział 4.*
7. **Wybierz ekwipunek.** Dobierz dla swojej postaci właściwą broń, broń, parament oraz podstawowe wyposażenie poszukiwacza przygód. Na wyższych poziomach będziesz zdolny znaleźć i stworzyć magiczne przedmioty. *Rozdział 7.*
8. **Wypełnij rubryki numeryczne.** Oblicz liczbę punktów wytrzymałości, klasę pancerza oraz inne rodzaje obrony, inicjatywę, premie ataków, premie obrażeń, oraz premie umiejętności. *Rozdział 2.*
9. **Tło fabularne.** Dodaj swej postaci charakteru poprzez szczegóły osobowości, wyglądu, oraz przekonań. *Rozdział 2.*

RASA, KLASA I ROLA

Dwoma podstawowymi decyzjami w procesie tworzenia postaci są wybór rasy oraz klasy postaci. Te dane stają się podstawą opisu twojej postaci; przykładowo, możesz zostać krasnoludzkim zbrojnym, eladrińskim czarodziejem lub diablęcym dowódcą. Wybór klasy postaci determinuje również rolę postaci, czyli rolę, którą postać będzie pełnić, gdy twoja grupa znajdzie się w środku walki.

W doborze rasy oraz klasy powinieneś się kierować tym, co cię najbardziej interesuje. Mimo to, czasem dobrze jest zdecydować najpierw, jaką rolę chciałbyś pełnić. Przykładowo, jeśli dołączasz się do istniejącej już gry i żaden z pozostałych graczy nie pełni roli obrońcy, pomógłbyś im poprzez granie zbrojnym lub paladynem.

RASA POSTACI

Wiele fantastycznych ras żyje w świecie gry DUNGEONS & DRAGONS, wśród nich drakony, krasnoludy oraz elfy. W każdym wystarczająco dużym mieście, znajdzie się przynajmniej paru przedstawicieli każdej z ras, nawet, jeśli są tylko podróżnikami lub wolnymi najemnikami, poszukującymi kolejnego zadania.

Poza podstawowymi rasami, świat pełen jest różnorodnych inteligentnych istot takich, jak smoki, łupieżcy umysłów, oraz demony. Nie są to jednak postaci, którymi możesz grać, lecz potwory, z którymi staniesz do walki. Twoja postać jest poszukiwaczem przygód pochodzącym z jednej z cywilizowanych ras tego świata.

Diablęta to pochodząca od starożytnych ludzi rasa, której przodkowie targowali się z piekielnymi mocami. Diablęta są samotnikami żyjącymi w cieniu ludzkiego społeczeństwa, ufającymi jedynie swoim sprawdzonym kompanom.

Drakony są dumnymi, honorowymi humanoidami o smoczym pochodzeniu. Przemierzają świat jako najemnicy i poszukiwacze przygód. Są wyjątkowo silne i posiadają umiejętności podobne smokom.

Eladrini, to wdzięczna, magiczna rasa zrodzona z Feerii. Kochają się w magii, szermierce, oraz kunsztownej obróbce metalu i kamienia. Mieszkają w lśniących miastach na granicy Feerie.

Spokrewnione z eladrinami **elfy** żyją w głębokich puszczach i kochają piękno natury. Wielu elfów, jak również część eladrinów, żyje w wędrownych grupach przemierzających różne krainy, zatrzymując się na sezon lub dwa w każdej z nich.

Legendarne z powodu swej wytrzymałości i nieugiętej woli, **krasnoludy** są niepokonanymi zbrojnymi oraz zręcznymi artystami. Krasnoludzkie królestwa, to potężne górskie cytadele, jednakże klany krasnoludzkich mistrzów można spotkać w każdym mieście.

Dzielni i ambitni, **ludzie** przeważają liczebnie nad innymi rasami, a ich państwa-miasta należą do najjaśniejszych.

szych plam w tym mrocznym świecie. Mimo to, wciąż istnieją wielkie obszary, gdzie nie stanęła jeszcze ludzka stopa.

Niziołki, najmniejsza z cywilizowanych ras, są zuchwałe, szybkie, ale sympatyczne. Żyją zebrane w klany wśród mokrądek oraz wzdłuż rzek, podróżując i handlując z pozostałymi rasami.

Czasami dochodzi do związków pomiędzy elfami oraz ludźmi, efektem, czego jest rasa **półelfów**. Posiadają one wiele z najlepszych ludzkich i elfich cech, choć posiadają też zdolności charakterystyczne tylko dla nich. Półelfy znane są ze swej charyzmatycznej natury oraz wrodzonej wszechstronności.

Więcej o każdej z ras możesz dowiedzieć się z rozdziału 3.

Każda z ras postaci ma wrodzone talenty, które powodują, iż jej przedstawiciele posiadają predyspozycje do niektórych klas postaci, jednak możesz wybrać dowolną kombinację. Nie ma nic złego w grze niestereotypową postacią; krasnoludy zazwyczaj nie zostają łotrzykami, jednak możesz stworzyć całkiem efektywnego krasnoludzkiego łotrzyka, jeśli starannie wybierzesz atuty oraz moce swojej postaci.

KLASA POSTACI

Świat jest pełen różnorodnych typów bohaterów oraz czarnych charakterów: podstępnych łotrzyków, inteligentnych czarodziejów czy skorych do bójki zbrojnych. Rasa postaci decyduje o podstawowych cechach wyglądu oraz wrodzonych talentach twojej postaci, jednak to klasa postaci opisuje twój wybrany zawód lub powołanie, za którym podążasz. Więcej o poszczególnych klasach możesz dowiedzieć się z rozdziału 4.

Czarnoksiężnik: Władcy zakazanej wiedzy, czarnoksiężnicy to niebezpieczni praktycy magii, którzy obracają swe zgubne moce przeciwko nieprzyjaciółom. Jeśli chcesz mieć do czynienia z tajemnymi mocami, smażyć wrogów podmuchami nieziemskiej energii i poniewierać upiornymi przekleństwami, czarnoksiężnik jest najlepszym wyborem dla ciebie.

Czarodziej: Mistrzowie potężnych mocy tajemnych, czarodzieje przedkładają przerażającą magię ponad siłę fizyczną. Jeśli chcesz miotać kule ogniste spopielające twoich wrogów, rzucać czary, które zmieniają pole bitwy, czy też opracowywać tajemne rytuały zniekształcające czas i przestrzeń, powinieneś zostać czarodziejem.

Dowódca: Wytrzymali i wyszkoleni w walce wręcz, dowódcy to doskonali liderzy o talencie do inspiracji. Jeśli chcesz przewodzić bitwie ostrzem swego miecza, koordynować błyskotliwą taktykę ze swymi kompanami, a także wspierać i uzdrawiać nich, kiedy upadają, zagraj dowódcą.

Kapłan: Odważni i bogobojni kapłani to święci wojownicy i uzdrowiciele. Jeśli chcesz uderzać nieprzyjaciół boskimi mocami, wspomagać kompanów leczniczymi i magicznymi mocami, oraz prowadzić ich do zwycięstwa, dzięki twemu rozważdze i determinacji, zagraj kapłanem.

Łotrzyk: Złodzieje, łajdacy, poszukiwacze skarbów, złote rączki, łotrzykowie znani są z kradzieży i oszustw. Jeśli

chcesz zniknąć i wyłaniać się z cieni na życzenie, przetaczać się przez pole bitwy bez obawy o atak wroga, wszystko po to, by pojawić się znienacka i wbić ostrze w plecy nieprzyjaciela, zostań łotrzykiem.

Łowca: Niezrównani tropiciele i zwiadowcy, łowcy to wojownicy dzicy, którzy górują w walce podjazdowej. Jeśli chcesz zostać mistrzem zarówno ostrza jak i łuku, zniknąć w kniei jak duch i pokonywać przeciwników zanim Cię zauważą, zagraj łowcą.

Paladyn: Pobożni wojownicy i obrońcy swej wiary, paladyni to inspirowani przez bogów rycerze walczący w samym sercu bitwy. Jeśli chcesz wyzywać przeciwników na pojedynki, walczyć w słusznej sprawie oraz razić wrogów boską mocą, to paladyn jest klasą dla ciebie.

Zbrojny: Zbrojni to mistrzowie w walce zbrojnej, używający swych mięśni, treningu oraz wytrzymałości, aby przetrwać. Jeśli chciałbyś zamieszać w walce wręcz, bronić towarzyszy i rzucić nieprzyjaciół na kolana, gdy ich ataki odbijają się od twego opancerzonego ciała, zostań zbrojnym.

ROLA POSTACI

Każda klasa postaci specjalizuje się w jednej z czterech podstawowych funkcji podczas walki: kontroli i ataków obszarowych, obrony, uzdrawiania i wsparcia, oraz skupionej ofensywy. Rolami ucieleśniającymi te zadania są **kontroler**, **obrońca**, **przywódca**, oraz **napastnik**. Klasyczna drużyna poszukiwaczy przygód składa się, z jednej postaci wypełniającej każdą z tych ról: czarodzieja, zbrojnego, kapłana oraz łotrzyka.

Role postaci mówią, które klasy mogą być użyte zamiennie. Przykładowo, jeśli twoja drużyna nie posiada kapłana, dowódca wypełniłby rolę przywódcy równie dobrze.

Role służą również jako poręczne narzędzie do budowania drużyn. Dobrze jest, aby na każdą z ról przypadał przynajmniej jeden gracz. Jeśli twoja grupa posiada pięciu lub sześciu graczy, najlepiej jest, by w pierwszej kolejności zdublować rolę obrońcy, po czym napastnika. Nie stanie się nic złego, jeśli któraś z ról nie jest wypełniona, oznacza to tylko, iż postaci będą musiały to skompensować.

MOCE OFENSYWNE ORAZ UŻYTKOWE

Każda klasa daje ci dostęp do mocy **ofensywnych**, których możesz użyć do ranienia lub unieszkodliwiania nieprzyjaciół oraz mocy **użytkowych**, które pomagają tobie i twoim sprzymierzeńcom. Moce każdej z tych szerokich kategorii są również podzielone ze względu na częstotliwość, z jaką możesz ich używać.

Mocy **nieograniczonych** możesz używać tak często, jak zechcesz. Moce **spotkaniowe** możesz wykorzystywać wiele razy w ciągu każdego dnia, jednak musisz odpocząć kilka minut pomiędzy każdym z nich, dlatego używaj ich tylko raz podczas każdego spotkania. Moce **dzienne** są tak gwałtowne i potężne, że możesz użyć każdej z nich tylko raz w ciągu dnia.

Następne tomy *Podręcznika gracza* zaoferują dodatkowe klasy dla każdej z powyższych ról.

KONTROLER (CZARODZIEJ)

Kontrolerzy zajmują się wieloma przeciwnikami naraz. Preferują atak ponad obronę, używanie mocy, które równocześnie kaleczą wielu nieprzyjaciół, a także subtelne zdolności, które osłabiają, dezorientują, lub spowalniają wroga.

OBROŃCA (ZBROJNY, PALADYN)

Obroncy mają najlepsze możliwości obrony w grze i są dobrze przygotowani do walki wręcz. Stanowią pierwszą linię walki; gdziekolwiek się znajdują, tam koncentruje się akcja. Obroncy posiadają umiejętności i moce, które utrudniają przeciwnikom przedarcie się przez swe szyki lub ignorowanie ich w walce.

PRZYWÓDCA (KAPŁAN, DOWÓDCA)

Przywódcy inspirują, uzdrawiają, oraz pomagają innym postaciom ze swej grupy poszukiwaczy przygód. Mają solidne obrony, jednak ich prawdziwa siła leży w mocach, które bronią współtowarzyszy i wpływają na konkretnych przeciwników szczególnie ważnych dla drużyny.

Kapłan lub dowódca, (a także inni przywódcy) zachęca i motywuje swych towarzyszy, jednak fakt, iż pełni rolę przywódcy nie oznacza, że jest reprezentantem czy wodzem drużyny. Przywódcą grupy, jeśli posiada ona takiego, może

być równie dobrze charyzmatyczny czarnoksiężnik lub apodyktyczny paladyn. Przywódcy (rola) wypełniają swoją funkcję poprzez mechanikę gry; przywódcami drużyny stają się dzięki swoim czynom.

NAPASTNIK (ŁOWCA, ŁOTRZYK, CZARNOKSIĘŻNIK)

Napastnicy specjalizują się w zadawaniu dużej ilości obrażeń pojedynczemu przeciwnikowi. Posiadają najbardziej ofensywne moce ze wszystkich postaci w grze. Napastnicy polegają na swojej niemal nieograniczonej mobilności, oszustwach lub magii, by obejść niebezpiecznych przeciwników i dopaść tych, których chcą zaatakować.

WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Kiedy wybierzesz już rasę i klasę dla swojej postaci, musisz zdecydować o wartościach atrybutów. Sześć atrybutów pozwala na zwięzły opis fizycznych i umysłowych zdolności twojej postaci. Czy jesteś muskularny i wnikliwy? Błyskotliwy i urzekający? Zwinny i wytrzymały? Atrybuty definiują wszystkie te cechy, tak silne punkty jak i słabości.

Siła (S) mierzy moc fizyczną twojej postaci i jest najważniejsza dla tych, którzy walcą wręcz.

- ◆ Podstawowe ataki wręcz są oparte na Sile.
- ◆ Moce kapłana, zbrojnego, paladyna, łowcy, oraz dowódcy opierają się na Sile.
- ◆ Twoja Siła może wpływać na Wytrzymałość.
- ◆ Siła jest kluczowym atrybutem dla testów Atletyki.

Kondycja (Kon) reprezentuje zdrowotność, wytrzymałość, oraz siłę życiową twojej postaci. Wszystkie postaci skorzystają z wysokiej wartości Kondycji.

- ◆ Wartość Kondycji jest dodawana do liczby punktów wytrzymałości na pierwszym poziomie.
- ◆ Liczba przypływów sił, których możesz użyć każdego dnia jest zależna od twojej Kondycji.
- ◆ Wiele mocy czarnoksiężników bazuje na Kondycji.
- ◆ Twoja Kondycja może wpłynąć na Wytrzymałość.
- ◆ Kondycja jest kluczowym atrybutem dla testów Wytrzymałości.

Zręczność (Zr) mierzy koordynację ręki i oka, zwinność, refleks, oraz równowagę.

- ◆ Podstawowe ataki na odległość są opartych na Zręczności.
- ◆ Wiele mocy łowcy oraz łotrzyka jest opartych na Zręczności.
- ◆ Twoja Zręczność może wpłynąć na Refleks.
- ◆ Jeśli nosisz zbroję lekką, twoja Zręczność może wpłynąć na Klasę Pancerza.



- ♦ Zręczność jest kluczowym atrybutem dla testów Akrobastyki, Skradania się, oraz Złodziejstwa.

Inteligencja (Int) opisuje, jak dobrze twoja postać się uczy się i rozumuje.

- ♦ Moce czarodzieja są oparte na Inteligencji.
- ♦ Twoja Inteligencja może wpłynąć na Refleks.
- ♦ Jeśli nosisz zbroję lekką, twoja Inteligencja może wpłynąć na Klasę Pancerza.
- ♦ Inteligencja jest kluczowym atrybutem dla testów Arkana, Historii, oraz Religii.

Rozsądek (Roz) mierzy twój zdrowy rozsądek, percepcję, samodyscyplinę, oraz empatię. Używasz go, by zauważyć szczegóły, niebezpieczeństwo, oraz wyczuć nastawienie innych osób.

- ♦ Wiele mocy kapłana opiera się na Rozsądku.
- ♦ Twój Rozsądek może wpłynąć na Wolę.
- ♦ Rozsądek jest kluczowym atrybutem dla testów Podziemi, Leczenia, Wnikliwości, Przyrody, oraz Percepcji.

Charyzma (Cha) mierzy siłę twojej osobowości, perswazyjność, oraz potencjał przywódcy.

- ♦ Wiele mocy paladyna oraz czarnoksiężnika opiera się na Charyzmie.
- ♦ Twoja Charyzma może wpłynąć na Wolę.
- ♦ Charyzma jest kluczowym atrybutem dla testów Oszustwa, Dyplomacji, Zastraszania, oraz Rozeznania.

Każda z wartości atrybutów jest liczbą, która mierzy moc tego atrybutu. Postać posiadająca siłę 16 jest potężniejsza od postaci o Sile 6. Wartość 10 lub 11 odpowiada standardowemu człowiekowi, jednak postaci graczy mają ponadprzeciętne wartości większości atrybutów. Wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów, wartości twoich atrybutów będą rosły.

Wartość każdego z atrybutów determinuje modyfikator z tego atrybutu, który dodajesz do testu ataku, zdolności, lub obrony, która bazuje na danym atrybucie. Przykładowo, atak wręcz z użyciem topora bitewnego jest atakiem opartym na Sile, więc dodajesz modyfikator z Siły do testów ataku oraz testów obrażeń. Jeśli wartość Siły wynosi 17, jesteś dość silny; dodajesz +3 do testów ataku oraz testów obrażeń, kiedy wykonujesz ten atak.

Twoje wartości atrybutów wpływają również na obrony (zobacz stronę 275), ponieważ dodajesz modyfikator z atrybutu do wartości obrony.

- ♦ Do **Wytrwałości** dodajesz wyższy z modyfikatorów z Siły lub Kondycji.
- ♦ Do **Refleksu** dodajesz wyższy z modyfikatorów ze Zręczności lub Inteligencji.
- ♦ Do **Woli** dodajesz wyższy z modyfikatorów z Rozsądku lub Charyzmy.

- ♦ Jeśli nosisz zbroję lekką lub nie nosisz zbroi w ogóle, dodajesz wyższy z modyfikatorów ze Zręczności lub Inteligencji do swojej **Klasy Pancerza**.

MODYFIKATORY Z ATRYBUTÓW

Wartość atrybutu	Modyfikator z atrybutu	Wartość atrybutu	Modyfikator z atrybutu
1	-5	18-19	+4
2-3	-4	20-21	+5
4-5	-3	22-23	+6
6-7	-2	24-25	+7
8-9	-1	26-27	+8
10-11	+0	28-29	+9
12-13	+1	30-31	+10
14-15	+2	32-33	+11
16-17	+3	i tak dalej...	

GENEROWANIE WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Możesz użyć jednej z trzech metod, aby wygenerować wartości atrybutów. W każdej z nich, możesz przyporządkować wygenerowane wartości i przyporządkować je do którychkolwiek atrybutów. Pamiętaj, iż od twojej klasy zależy, które atrybuty są ważne dla ciebie, oraz iż twoja rasa modyfikuje na wartości niektórych atrybutów.

Wartości atrybutów rosną wraz ze zdobywaniem przez postać kolejnych poziomów. (zobacz tabelę Rozwój postaci na stronie 29). Kiedy przypisujesz swoje początkowe wartości, pamiętaj, że z czasem ulegną one poprawie.

METODA 1: TABLICA STANDARDOWA

Wykorzystaj podane tu liczby i przypisz je do atrybutów w takiej kolejności, w jakiej chcesz: **16, 14, 13, 12, 11, 10**.

Zastosuj premie rasowe dopiero po przypisaniu powyższych wartości do atrybutów.

METODA 2: WYBÓR WARTOŚCI

Metoda ta jest odrobinę bardziej skomplikowana niż tablica standardowa, jednak daje porównywalne rezultaty. Używając tej metody możesz stworzyć postać, która ma bardzo wysoką wartość jednego atrybutu, ale kosztem posiadania średnich wartości w pozostałych pięciu.

Zacznij od następujących sześciu wartości: 8, 10, 10, 10, 10, 10. Masz 22 punkty do wydania na poprawienie tych wartości. Koszt podniesienia każdej z nich do wyższej wartości jest podany w tabelce poniżej.

Wartość	Koszt	Wartość	Koszt
9	-(1)*	14	5
10	0 (2)*	15	7
11	1	16	9
12	2	17	12
13	3	18	16

* Jeśli twoja wartość wynosi 8, możesz zapłacić 1 by zamienić ją na 9 lub dwa, by zamienić ją na 10. Musisz wydać te punkty, by zamienić tę wartość na 10 zanim będziesz w stanie dalej ją poprawiać.

Poniżej znajdują się przykładowe tablice atrybutów, które można wygenerować przy użyciu tej metody:

14	13	13	13	13	13
14	14	13	13	13	11
14	14	14	12	12	11
14	14	14	14	12	8
15	14	13	12	12	11
15	15	13	12	11	10
16	15	12	11	11	10
16	14	14	12	11	8
16	16	12	10	10	10
16	16	12	11	11	8
17	15	12	11	10	8
17	14	12	11	10	10
18	13	13	10	10	8
18	14	11	10	10	8
18	12	12	10	10	10

Zastosuj premie rasowe (zobacz rozdział 3) dopiero po przypisaniu powyższych wartości do atrybutów.

METODA 3: LOSOWANIE WARTOŚCI

Niektórzy gracze preferują generowanie atrybutów w sposób losowy. Wynik użycia tej metody może być zarówno bardzo dobry jak i bardzo zły. Statystycznie rzecz ujmując, wyjdiesz odrobinę gorzej, niż gdybyś wybrał wartości z tablicy standardowej. Jeśli będziesz miał szczęście możesz być dużo potężniejszy, jednak, jeśli losujesz kiepsko, masz szansę stworzyć postać praktycznie niezdatną do gry. Dlatego powinieneś używać tej metody z rozwagą.

Rzuć czterema 6-sięciennymi kostkami (4k6), po czym zsumuj trzy najwyższe liczby. Powtórz tę czynność sześć razy, po czym przypisz otrzymane liczby do wartości atrybutów. Następnie zastosuj premie rasowe.

Jeśli suma modyfikatorów z atrybutów jest mniejsza niż +4 lub wyższa niż +8 przed zastosowaniem premii rasowych, twój MP może zdecydować, że twoja postać jest zbyt słaba lub zbyt silna w porównaniu z innymi postaciami w grupie, i dokonać zmian w wartościach atrybutów, by lepiej pasowały do jego lub jej kampanii.

Nie możesz losować wartości atrybutów dla postaci, których zamierzasz użyć w ramach RPGA®.

UMIEJĘTNOŚCI, ATUTY, MOCE ORAZ EKWIPUNEK

Do ukończenia budowy twojej postaci pozostał wybór umiejętności, atutów, mocy oraz ekwipunku.

Twoja klasa decyduje, ile umiejętności masz wyszkolonych na pierwszym poziomie. Niektóre z ras dodają dodatkową wyszoloną umiejętność. Przejdź do rozdziału 5 po szczegóły dotyczące umiejętności.

Ponadto, na pierwszym poziomie możesz wybrać jeden atut stopnia heroicznego, (lub dwa, jeśli grasz człowiekiem). Niektóre klasy pozwalają na dobór atutów premialnych. Przejdź do rozdziału 6 po opisy atutów.

Twój wybór mocy klasowych definiuje, jak twoja postać będzie funkcjonować w walce oraz poza nią. Sekcja poświęcona każdej klasie w rozdziale 4 oferuje rekomendacje dotyczące doboru mocy, które odpowiadają twojemu podejściu.

Na koniec przejdź do rozdziału 7 by wybrać swój ekwipunek. Swoją karierę rozpoczynasz na pierwszym poziomie ze 100 sztukami złota, co wystarcza na podstawowy ekwipunek, (i być może małą resztę).

WYPEŁNIJ RUBRYKI NUMERYCZNE

Gdy wybrałeś już wszystkie inne aspekty swojej postaci, pozostało ci jeszcze wypełnienie rubryk numerycznych. Kalkulacje, które musisz wykonać są opisane na stronie 30 w instrukcjach dotyczących wypełniania karty postaci.

ODGRYWANIE POSTACI

Gra DUNGEONS & DRAGONS jest przede wszystkim, grą fabularną, co oznacza, iż istotą gry jest wcielenie się w rolę swojej postaci w grze. Niektórym odgrywanie postaci przychodzi naturalnie i bez trudu; innym przysparza to więcej trudności. Niniejszy dział ma na celu przyjąć ci z pomocą, niezależnie od tego czy czujesz się komfortowo z odgrywaniem postaci, czy jest to dla ciebie zupełnie nowe wyzwanie.

Twoja postać jest czymś więcej niż kombinacją rasy, klasy oraz atutów. On lub ona jest również protagonistą w żywej, ewoluującej historii. Podobnie jak bohater powieści lub filmu fantasy, on lub ona posiada ambicje i lęki, lubi pewne rzeczy a innych nie znosi, ma własne motywacje i nawyki, momenty chwały i porażki. Najlepsze postaci D&D łączą otaczające je wydarzenia z cechami swojego charakteru. Jaden, 4-poziomowy ludzki zbrojny jest postacią nadającą się do grania bez żadnych dodatków, jednak osobowość Jaden Ponurej, skorej do medytacji, fatalistycznej i szczerzej narzuca pewne podejście do negocjacji z postaciami niezależnymi oraz dyskusji z innymi postaciami. Kunsztownie opracowana osobowość postaci znacznie poszerza twoje doznania w czasie gry.

RPGA

RPGA jest oficjalnym systemem Wizards of the Coast służącym zorganizowanej grze w DUNGEONS & DRAGONS. Poprzez RPGA możesz brać udział w grach we współdzielonym świecie, kontaktować się z tysiącami ludzi z społeczności D&D, oraz zdobywać fantastyczne nagrody za branie udziału w imprezach i graniu w D&D. Niezależnie od tego czy grywasz w domu, w miejscowym sklepie z grami, czy jeździsz na zjazdy i inne imprezy, RPGA ma coś dla każdego. Odwiedź stronę RPGA pod adresem www.wizards.com/rpga, aby dowiedzieć się więcej.

D&D jest grą fabularną, jednak z drugiej strony nie jest ćwiczeniem w improwizacji. Czasem odgrywasz rolę obrońcy lub przywódcy, ponieważ, postać, którą grasz, jest w centrum walki i jej głównym celem jest doprowadzenie drużyny do zwycięstwa. Mimo to nawet podczas walki możesz dorzucić odrobinę osobowości i dialogu, który sprawia, iż twoja postać jest czymś więcej niż statystykami zapisanymi na karcie postaci.

CHARAKTER

Jeśli wybierzesz charakter, wskazujesz na przywiązanie swojej postaci do grupy zasad moralnych: dobra, praworządności, zła, lub chaotyczności. W kosmologicznym sensie, jest to drużyna, w którą wierzysz i dla której walczysz.

CHARAKTER

Charakter postaci (lub jego brak) opisuje jego lub jej moralność:

- ♦ **Dobry:** Wolność i dobroć.
- ♦ **Praworządny dobry:** Cywilizacja i porządek.
- ♦ **Zły:** Tyrania i nienawiść.
- ♦ **Chaotyczny zły:** Chaos i zniszczenie.
- ♦ **Nieokreślony:** Nie posiadający charakteru, nie opowiadający się po żadnej ze stron.

Dla celów mechaniki, aby zdecydować, czy dany efekt stosuje się do danej postaci, ktoś o charakterze praworządnym dobrym jest traktowany jako dobry, natomiast ktoś o charakterze chaotycznym złym jest traktowany jako zły. Dla przykładu, postać praworządna dobra może używać magicznego przedmiotu, który może być wykorzystywany tylko przez dobre postaci.

Charaktery są związane z uniwersalnymi siłami potężniejszymi niż bogowie, lub jakiegokolwiek poczucie lojalności wobec kogoś. Jeśli jesteś wysokopoziomowym kapłanem o charakterze praworządnym dobrym, jesteś w tej samej drużynie, co Bahamut, niezależnie od tego czy wielbisz to bóstwo. Bahamut nie jest w żadnym wypadku kapitanem twojej drużyny, lecz tylko bardzo ważnym graczem, (który ma wielu popleczników). Większość ludzi na świecie, a także bardzo wiele postaci graczy, nie zdecydowało się grać w którejkolwiek z drużyn: posiadają charakter nieokre-

ślony. Przyjęcie i trwanie przy wybranym charakterze jest konkretną decyzją.

Jeśli zdecydujesz się określić charakter dla swojej postaci, powinieneś wybrać dobry lub praworządny dobry. Z wyjątkiem sytuacji, kiedy twój MP prowadzi kampanię, w której wszyscy gracze są zli lub chaotyczni zli, granie złą lub chaotyczną złą postacią będzie kruszyć drużynę i, szczerze mówiąc, spowoduje, że inni gracze będą na ciebie źli.

Poniżej znajduje się opis czterech typów charakterów i piątego nieokreślonego.

CHARAKTER DOBRY

Obrona słabych przed tymi, którzy panowaliby nad nimi lub zabili ich jest tym, co należy czynić.

Jeśli jesteś dobrą postacią, wierzysz w prawo do pomocy i obrony innych w potrzebie. Nie wymaga się od ciebie, abyś poświęcał się za innych lub całkowicie ignorował swoje potrzeby, jednak może zdarzyć się, że konieczne będzie, byś postawił potrzeby innych ponad swoimi, nawet, jeśli oznaczałoby to narażenie się na niebezpieczeństwa. W pewnym sensie jest to istotą działania heroicznego poszukiwacza przygód: ludność miasta nie jest w stanie samodzielnie bronić się przed grasującymi goblinami, więc zapuszczasz się do podziemi, narażając się tym samym na spore ryzyko, by zakończyć goblinie rajdy.

Możesz szanować prawa i władzę, jednakże jesteś świadom, że władza często psuje tych, którzy ją dzierżą, prowadząc do nadużywania jej dla egoistycznych lub złych celów. Kiedy do tego dochodzi nie czujesz obowiązku, by ślepo wypełniać prawo. Uważasz, że jest lepiej, by władza należała do społeczności raczej, niż spoczywała w ręku jakiegokolwiek osoby lub klasy społecznej. Kiedy prawo zamienia się w wyzysk staje się złem, a dobre postaci czują potrzebę zwalczania go.

Dobro i zło stanowią dwa fundamentalnie różne punkty widzenia, kosmologicznie przeciwstawne i niezdolne do pokojowej koegzystencji. Dobre i praworządne dobre postaci koegzystują bez żadnych problemów, nawet, jeśli dobra postać uważa, iż jej praworządny kompan zbyt mocno koncentruje się na wypełnianiu litery prawa zamiast na robieniu dobrych uczynków.

CHARAKTER CZY OSOBOWOŚĆ

Czy charakter nie jest tylko częścią osobowości? Tak i nie.

Niektóre cechy osobowości związane są z moralnością, zwłaszcza te, które decydują, jak traktujesz innych. Okrucieństwo i szczodrość mogą być uważane za cechy osobowości, jednak są również manifestacją twoich przekonań dotyczących wartości innych ludzi. Postać, która aspiruje, by być dobrą może okazać odrobinę okrucieństwa, lecz jeśli ta odrobina powtarza się zbyt często lub w bardzo wyrazisty sposób ciężko jest powiedzieć czy postać ta naprawdę hołduje swym ideałom.

Inne cechy osobowości mogą nie mieć praktycznie żadnych moralnych konotacji. Wybredna i dobrze zorganizowana osoba może równie łatwo być dobra lub zła. Impulsywny żartowniś również może być dobry lub zły. Te cechy osobowości są zazwyczaj niezależne od charakteru, jednak twój charakter może wpływać na to jak twoja osobowość przekłada się na czyny. Zły kawalarz może preferować kawały, które zadają rany lub niszczą własność, podczas, gdy dobra postać nie podejmowałaby się takich postępów.

CHARAKTER PRAWORZĄDNY DOBRY

Uporządkowane społeczeństwo chroni nas od złego.

Jeśli jesteś praworządny dobry, respektujesz autorytet kodeksów postępowania, praw, przywódców oraz wierzysz, że te prawa są najlepszą drogą do osiągnięcia swych ideałów. Sprawiedliwa władza zapewnia dobrobyt swym poddanym i uniemożliwia krzywdzenie się nawzajem. Praworządne dobre postaci wierzą tak samo silnie, jak dobre w wartość życia i przykładają jeszcze większą wagę do obrony słabszych i pomocy ciemniejszym. Bohaterowie praworządności i dobra są lśniącymi głosicielami tego, co prawe, honorowe i prawdziwe, ryzykując lub nawet poświęcając swe życie, by zatrzymać rozwój zła na świecie.

Gdy przywódcy wykorzystują swą władzę dla zysku, gdy prawa nadają uprzywilejowany status, niektórym obywatelom a innych zniżają do rangi niewolników, prawo przeszło w zło a władza w tyranie. Nie tylko jesteś zdolny, by rzucić wyzwanie takiej niesprawiedliwości, lecz moralnie zobligowany do tego. Mimo to, wolisz wyrównać krzywdy w ramach istniejących struktur społecznych, niż uciekać się do bardziej buntowniczych i bezprawnych metod.

CHARAKTER ZŁY

Jest moim prawem, by zabrać innym to, co posiadają.

Złe postaci niekoniecznie starają się krzywdzić innych, lecz nie widzą problemów z wykorzystywaniem słabości innych, by zdobyć to, czego pożądamy.

Złe postaci używają zasad i porządku, by osiągnąć maksymalny zysk. Nie obchodzi ich, czy prawa krzywdzą innych. Wspierają struktury dające im władzę, nawet, jeśli przychodzi ona za cenę wolności innych. Niewolnictwo i sztywna struktura kastowa są nie tylko akceptowalne, lecz pożądane przez postaci o złym charakterze, tak długo, jak mogą czerpać z tego korzyści.

CHARAKTER CHAOTYCZNY ZŁY

Nie obchodzi mnie, co muszę zrobić, by otrzymać to, czego chcę.

Postaci o charakterze chaotycznym złym nie mają żadnego szacunku dla innych. Każda z nich uważa, iż tylko on lub ona się liczy i zabija, kradnie oraz zdradza innych by zyskać władzę. Ich słowo nie ma żadnej wartości a czyny prowadzą tylko do zniszczenia. Ideały, którym hołdują, są tak zniekształcone, że zniszczą wszystko i każdego, kto bezpośrednio nie zwiększa ich bogactwa.

Według standardów ludzi o dobrym lub praworządnym dobrym charakterze, charakter chaotyczny zły jest równie, lub nawet bardziej odrażający jak charakter zły. Potwory o charakterze chaotycznym złym np. demony i orkowice są przynajmniej takim samym zagrożeniem dla cywilizacji i dobrobytu, jak potwory o złym charakterze. Obie istoty zła i chaotyczna zła są przeciwne dobru, jednakże nie mają szacunku dla siebie nawzajem i bardzo rzadko współpracują, by osiągnąć wspólne cele.

CHARAKTER NIEOKREŚLONY

Zostaw mnie w spokoju i pozwól mi się zająć moimi sprawami.

Jeśli twój charakter jest nieokreślony, nie starasz się czynić krzywdy innym, ani nie życzysz im źle. Równocześnie nie starasz się pomagać innym i narażać się na niebezpieczeństwo bez nadziei na zapłatę. Wspierasz prawo i porządek, kiedy przynosi ci to zysk. Cenisz swoją wolność osobistą, jednak niespecjalnie obchodzi cię obrona wolności innych.

Niektórzy ludzie o nieokreślonym charakterze oraz większość bóstw, nie są niezdeterminowani w sprawie swego charakteru. Zdecydowali tak, aby nie wybierać, czy to z powodu korzyści z postępowania dobrze i źle lub, ponieważ uważają, że są ponad nakazami moralności. Krucza Królowa oraz jej wyznawcy należą do drugiej z tych grup, wierząc, iż wybory moralne są bez znaczenia dla ich misji, ponieważ śmierć przychodzi do wszystkich istot niezależnie od charakteru.

BÓSTWA

Bóstwa są najpotężniejszymi pośród nieśmiertelnych istot, mieszkańcami niezliczonych dominiów, które krążą wśród Astralnego Morza. Pojawiają się w snach i wizjach swych wyznawców i posiadają niezliczoną liczbę twarzy, a dzieła sztuki pokazują ich w wielu formach. Ich prawdziwa natura jest ponad jakąkolwiek fizyczną formą. Corellon jest często przedstawiany jako eladrin, jednakże nie bardziej jest eladrinem niż feeryczną panterą; jest bogiem i stoi ponad prawami fizyki, które łączą nawet anioły z cielesną formą.

Niektóre z bóstw są dobre lub praworządne dobre, inne są złe lub chaotyczne złe, natomiast jeszcze inne posiadają charakter nieokreślony. Każde bóstwo posiada wizję idealnego świata a ich słudzy starają się ją urzeczywistnić. Poza chaotycznymi złymi bogami (Gruumsh oraz Lolth), wszyscy bogowie są wrogami demonów.

Większość ludzi wyznaje więcej niż jedno bóstwo, modląc się do różnych bogów w rozmaitych sytuacjach. Pospółstwo w małych miasteczkach czasem odwiedza świątynie o trzech ołtarzach, gdzie modli się do Bahamuta o obronę, do Pelora o obfite plony, oraz do Moradina, by błogosławił ich rzemiosłu. Kapłani i paladyni zazwyczaj służą jednemu bóstwu, głosząc ideały swego boga wśród ludów świata. Inni poszukiwacze przygód tworzą całe spektrum, od tych, którzy wyznają cały panteon, poprzez tych, którzy gorąco służą jednemu bóstwu, po tych, którzy całkowicie ignorują bogów, samodzielnie szukając drogi do boskiego statusu.

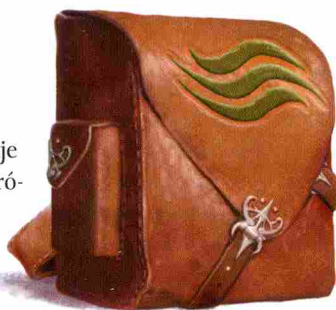
Wiele bóstw posiada wzajemnie sprzeczne wizje świata. Nawet słudzy i wyznawcy bóstw o wspólnym charakterze mogą popaść w konflikt.

AVANDRA

Dobra

Bóstwo zmian, Avandra raduje się wolnością, handlem, podróżami oraz przygodą. Jej świątynie rzadko pojawiają się w cywilizowanych krainach, jednakże przydrożne kapliczki rozrzucone są po całym świecie. Niziołki, kupcy oraz wszelacy poszukiwacze przygód czczą Avandrę, a wiele osób wznosi toast za jej honor, uważając ją za bóstwo szczęścia. Nie ma wielu przykazań:

- ◆ Szczęście sprzyja odważnym. Chwyć los w swoje ręce a ściągniesz na siebie uśmiech Avandry.
- ◆ Uderz w tych, którzy obrabowaliby cię z twojej wolności i wspomagaj innych w walce o ich własną.
- ◆ Zmiany są nieubłagalne, jednakże wymagają pracy wiernych, by były zmianami na lepsze.



BAHAMUT

Praworządny dobry

Zwany Platynowym Smokiem, Bahamut jest bogiem sprawiedliwości, opieki, szlachetności i honoru. Praworządni dobrzy paladyni często obdarzają go czcią, a metaliczne smoki wyznają go jako pierwszego z nich. Monarchowie są koronowani w jego imię. Nakazuje swym wyznawcom, co następuje:

- ◆ Hołdujcie najwyższemu ideałom honoru i sprawiedliwości.
- ◆ Bądźcie czujni na oznaki zła i przeciwstawiajcie mu się w za każdym razem.
- ◆ Opiekujcie się słabszymi, wyzwalcie ciemionych i brońcie porządku.



CORELLON

Nieokreślony

Bóstwo wiosny, piękna i sztuk, Corellon jest patronem magii tajemnej oraz fae. To on wypełnił świat magią tajemną i zasadził większość starożytnych lasów. Artyści i muzycanci oddają mu cześć, podobnie jak ci, którzy uważają swe magiczne zdolności za sztukę, a jego świątynie można spotkać na wskroś Feerii. Nienawidzi Lolth oraz jej kapłanek za ściąganie drowów na złą drogę. Nawołuje swych wyznawców, aby:



- ◆ Kultywowali piękno we wszystkim, co czynią, niezależnie od tego czy rzucają czar, komponują sagę, grają na lutni czy ćwiczą sztukę wojny.
- ◆ Poszukiwali utraconych magicznych przedmiotów, zapomnianych rytuałów oraz starożytnych dzieł sztuki, gdyż Corellon mógł zainspirować je podczas pierwszych dni tego świata.
- ◆ Nękać wyznawców Lolth przy każdej okazji.

ERATHIS

Nieokreślona

Erathis jest boginią cywilizacji, muzą wynalazczości, założycielką miast oraz autorką praw. Władcy, sędziowie, pionierzy oraz oddani obywatele czczą ją a jej świątynie zajmują ważne miejsca w większości największych miast. Posiada wiele nakazów, jednak ich cel jest prosty:

- ◆ Pracujcie z innymi, by osiągnąć swe cele. Wspólnota i porządek są zawsze silniejsze niż nieskoordynowane wysiłki samotnych indywidualistów.
- ◆ Okiełzajcie dziki świat, by uczynić go zdarnym do zamieszkania oraz brońcie światła cywilizacji przed czającym mrokiem.
- ◆ Poszukujcie nowych pomysłów, wynalazków, krain do zamieszkania, nowych terytoriów do opanowania. Budujcie maszyny, budujcie miasta, budujcie imperia.



IOUN

Nieokreślony

Ioun jest boginią wiedzy, umiejętności i przepowiedni. Mędrcy, jasnowidze i tacy wyznają ją tak, jak wszyscy, którzy żyją ze swej wiedzy i potęgi umysłu. Corellon jest wprawdzie opiekunem magii tajemnej, jednak Ioun jest patronką studiowania tejże magii. Biblioteki oraz akademie czarodziejów są budowane w imieniu bogini. Jej nakazy są również naukami:

- ◆ Poszukujcie perfekcji umysłu poprzez osiągnięcie równowagi między rozumem, zmysłami oraz emocjami.
- ◆ Gromadźcie, przechowujcie i dzielcie się wiedzą we wszystkich formach. Uczcie się, budujcie biblioteki i szukajcie utraconej, starożytnej wiedzy.
- ◆ Strzeżcie się wyznawców Vecny, którzy pragną kontrolować wiedzę i utrzymywać tajemnice. Przeciwstawiajcie się ich planom, odkrywajcie ich sekrety i oślepijcie ich światłem prawdy i rozumu.



KORD

Nieokreślony

Kord jest bogiem sztormów i panem bitwy. Raduje się siłą, zdolnościami w walce oraz grzmotami. Wojownicy i atleci oddają mu hołd. Jest bogiem bystrym, nieokiełznanym i dzikim, który przyzywa nawałnice nad wodami i lądami a ci, którzy mają nadzieję na lepszą pogodę wznoszą ku niemu modlitwy przebłagalne. Kord daje niewiele nakazów:

- ◆ Bądź silny, jednak nie używaj swej potęgi do bezużytecznego zniszczenia.
- ◆ Bądź dzielny i pogardzaj tchórzostwem w każdej formie.
- ◆ Udowadniaj swą potęgę w bitwie, aby wygrać chwałę i szacunek.



KRUCZA KRÓLOWA

Nieokreślona

Imię bogini śmierci dawno zostało zapomniane, jednak zwie się Kruczą Królową. Jest boginią losu i patronką zimy. Naznacza koniec każdego żywota, a pątnicy wznoszą do niej modlitwy podczas obrządków pogrzebowych w nadziei, że będzie ich broniła od przekleństwa nieśmiertelności. Jej wyznawcy powinni postępować według następujących przykazań:

- ◆ Nie żałujcie tych, którzy cierpią i umierają, gdyż śmierć jest naturalnym końcem życia.
- ◆ Zwalczajcie tych, którzy z powodu pychy starają się uciec przeznaczeniu. Jako narzędzie Kruczej Królowej musicie karać nadmierną dumę tam, gdzie ją znajdziecie.
- ◆ Strzeżcie się kultu Orcusa i niszczone go, gdziekolwiek powstanie. Demoniczny Książę Nieumarłych stara się, bowiem przejąć tron Kruczej Królowej.

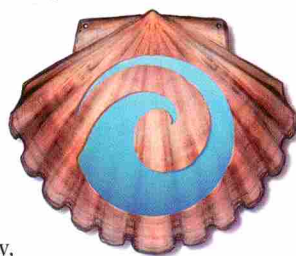


MELORA

Nieokreślony

Melora jest boginią tego, co dzikie i nieokiełznane oraz morza. Jest zarówno dzikością bestii i spokojem lasu, wściekłością wiru jak i ciszą pustyni. Łowcy, myśliwi oraz elfy otaczają ją czcią, a żeglarze składają jej ofiary przed wyruszeniem w rejs. Oto, co nakazuje:

- ◆ Opiekuj się dzikimi rejonami świata i broń ich przed zniszczeniem i nadużyciem. Przeciwstawiaj się nadmiernemu rozrostowi miast i imperiów.
- ◆ Niszcz anormalne potwory oraz inne abominacje natury.
- ◆ Nie bój się ani nie potępiaj dzikości natury. Żyj w harmonii z przyrodą.



MORADIN

Praworządny dobry

Moradin jest bogiem stworzenia i patronem artystów i rzemieślników, zwłaszcza górników i kowali. To on urzeźbił łańcuchy górskie z pierwotnej ziemi, jest strażnikiem oraz opiekunem ogniska domowego i rodziny. Krasnoludy wszystkich zawodów podążają za jego naukami. Od swych wiernych wymaga:

- ◆ Przeciwstawiaj się losowi ze stoickim spokojem i wytrwałością.
- ◆ Demonstruj swą lojalność dla rodziny, klanu, przywódców oraz swojego ludu.
- ◆ Staraj się zostawić swój ślad na tym świecie, trwale dziedzictwo. Stworzenie czegoś, co nie ginie jest najwyższym dobrem, niezależnie czy jesteś kowalem pracującym w kuźni czy władcą budującym dynastię.



PELOR

Dobry

Bóg słońca i lata, Pelor to opiekun czasu. Wspiera będących w potrzebie i przeciwstawia się wszelkiemu złu. Jako patron uprawy ziemi jest bóstwem powszechnie czczonym przez pospolitych ludzi a jego kapłani są mile widziani, gdziekolwiek się udadzą. Paladyni oraz łowcy często znajdują się w gronie jego wyznawców. Nakazuje swym wiernym, aby:

- ◆ Łagodź cierpienie, gdziekolwiek je znajdą.
- ◆ Przynosi światło Pelora w mroczne miejsca, okazując dobroć, łaskę i współczucie.
- ◆ Byli czujni na oznaki zła.

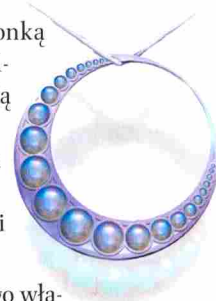


SEHANINE

Nieokreślona

Bogini księżyca i jesieni, Sehanine jest patronką oszustw i iluzji. Jest blisko związana z Corellonem i Melorą, a sama jest ulubioną boginią elfów i niziołków. Jako patronka miłości zsyła cienie, by ukryły potajemne spotkania kochanków. Zwiadowcy i złodzieje proszą o błogosławieństwo dla swej pracy. Jej nauki są proste:

- ◆ Podążaj za swoimi celami i poszukuj swego własnego przeznaczenia.
- ◆ Trzymaj się cieni, unikając oślepiającego blasku dobra i przenikającej ciemności zła.
- ◆ Poszukuj nowych horyzontów i doświadczeń, nie pozwól, by cokolwiek powstrzymało zmiany w twoim życiu.



ZŁE ORAZ CHAOTYCZNE ZŁE BÓSTWA

Twoja postać może czcić złe lub chaotyczne złe bóstwo, nie posiadając takiego samego charakteru, jednakże czyniąc to, podążasz bardzo niebezpieczną drogą. Nakazy owych bóstw nawołują wyznawców, by czynili zło i szerzyli zniszczenie.

Przykazania złych oraz chaotycznych złych bóstw nie będą tu przytaczane. Ich opisy można znaleźć w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

Asmodeusz jest złym bogiem Dziewięciu Piekieł. Jest patronem potężnych, bogiem tyranii oraz dominacji, a także władcą diabłów.

Bane jest złym bóstwem wojny i podboju. Wojenne narody ludzi i goblinów służą mu i prowadzą podboje w jego imieniu.

Gruumsh jest chaotycznym złym bogiem zniszczenia, panem rabujących barbarzyńskich hord. Tam, gdzie Bane nakazuje podboje, Gruumsh nawołuje swych wyznawców do rzezi i plądrowania. Orkowie należą do jego najgorętszych wyznawców.

Lolth jest chaotycznym złym bóstwem cieni, kłamstw oraz pajaków. Knowania oraz zdrady są jej dominium, a jej kapłani są siłą szerzącą zamęt w zazwyczaj stabilnym społeczeństwie złowrogich drow.

Tiamat jest złą boginią bogactwa, chciwości oraz zawiści. Nakłania swych wyznawców by mścili się za każdą krzywdę; jest również patronką chromatycznych smoków.

Torog jest złym bogiem Podmroku, patronem więzienników i katów. Pospolity przesąd mówi, że jeśli ktoś wypowie jego imię, Król, który się Czółga wyłoni się z głębin i zaciągnie nieszczęśnika pod ziemię, gdzie czekają go wieczne tortury.

Vecna jest złym bóstwem nieumarłych, nekromancji i sekretów. Rządzi tym, co ma pozostać nieznane i tym, co ludzie chcą utrzymać w tajemnicy.

Zehir jest złym bogiem mroku, trucizny i zabójstw. Wężę należą do jego ulubionych stworzeń, a yuan-ti wielbią go ponad wszelkie inne bóstwa.

OSOBOWOŚĆ

DUNGEONS & DRAGONS jest grą heroicznych skrajności, pełnym legendarnych bohaterów i nieskruszonych nikczemników. Twoja postać potrzebuje jedynie parę głównych cech charakteru, nad którymi możesz się skupić podczas gry. Skomplikowana historia postaci oraz rozbudowane motywy nie są wymagane, choć możesz stworzyć osobowość, jaką tylko zechcesz.

Typowa przygoda D&D oferuje wiele okazji, by twoja postać mogła zabłysnąć. Okazje do odgrywania roli swej postaci zwykle pojawiają się w trzech sytuacjach: kontaktach międzyludzkich, podejmowaniu decyzji oraz w czarnej godzinie. Kolejne paragrafy sugerują pytania, nad którymi powinieneś się zastanowić, aby wybrać cechy charakteru dla swojej postaci, które możesz zanotować na karcie postaci. Wybierz jedną cechę charakteru dla każdej z przedstawionych sytuacji. Jeśli masz już pomysł na to, jaką osobowość chcesz nadać swojej postaci, możesz swobodnie

ominać tę część, gdyż informacje tu podane powinny służyć jako inspiracja.

KONTAKTY MIĘDZYLUDZKIE

Kiedy rozmawiasz z postacią niezależną poza walką i starasz się wpłynąć na tę osobę, masz do czynienia z kontaktami międzyludzkimi. Możesz starać się przekonać potwora, by pozwolił ci przejść przez strzeżone przez niego wrota, negocjować z kupcem, by podwyższył zapłatę za wykonanie niebezpiecznej misji lub wypytwać gburowatego centaury o gobliny rabujące podróżnych wędrujących przez las. MP odgrywa role postaci niezależnych, podczas, gdy ty oraz inni gracze decydujecie, co powiedzą wasze postaci. Jeśli masz ochotę możesz nawet wcielić się w swą postać i mówić w pierwszej osobie.

Jak odbierają mnie inni?

radosny	rozmowny	powściągliwy
uroczy	dowcipny	luźny

Jaki jesteś w stosunku do świata?

entuzjastyczny	pełen nadziei	pesymistyczny
wisielczy	pewny siebie	pochmurny

Jak bardzo jesteś ufny?

łatwowierny	otwarty	sceptyczny
podejrzliwy	naiwny	ufny

PODEJMOWANIE DECYZJI

Kiedy należy podjąć jakąś decyzję twoja osobowość może wpłynąć na twój ostateczny wybór. Czy wolisz prześlizgnąć się przed smoczą jamą, otwarcie wyzwać smoka na pojedynek, czy zaskoczyć go z obnażonym mieczem i czarami gotowymi do ataku? Które z sześciu kamiennych drzwi w przedsionku otworzysz pierwsze? Czy uratujesz biedaków uwięzionych w pułapce? Jak się zachowujesz, gdy twoja grupa stara się zdecydować, co zrobić dalej?

Jak bardzo potrafisz być asertywny, gdy musisz podjąć decyzję?

pokorny	układny	przywódca
nieśmiały	niefrasobliwy	niecierpliwy

Jak wierny jesteś wyznawanym przez siebie zasadom?

skrupulatny	pragmatyczny	obowiązkowy
szczerzy	ustępliwy	impulsywny

Jak dużo współczucia masz dla innych?

miły	srogi	troskliwy
opiekuńczy	gruboskórny	niepamiętny

CZARNA GODZINA

Najbardziej pamiętne czyny dowodzące charakteru twojej postaci mają miejsce w czarnej godzinie. Postać może odpowiadać na groźby przeciwników charakterystyczną dla siebie ripostą, wykrzykiwać słynny okrzyk bojowy, rzucać się na ratunek innym, lub widząc przeważające siły wroga, panicznie rzucać się do ucieczki. Każda bitwa, niebezpieczeństwo lub inna groźna sytuacja daje sposobność odegrania swojej postaci, zwłaszcza, jeśli wydarzenia idą niepomyślnie. Jak twoja postać zazwyczaj reaguje, gdy znajdzie się w takiej sytuacji? Czy podążasz za wyznawanymi

zasadami? Czy idziesz za głosem serca? Czy starasz się dbać o innych czy o siebie samego?

Jak waleczny jesteś?

odważny	konkurencyjny	stały
ostrożny	lekkomyślny	zawzięty

Jak reagujesz na porażkę?

stoicko	motywujesz się	ignorujesz ją
obiecujesz zemstę	śmiało	poddajesz się

Jakie są twoje nerwy?

opanowane	płochliwe	niespokojne
impulsywne	cierpliwe	żelazne

NAWYKI

Najprostszym sposobem na dodanie życia swojej postaci jest przyjęcie wyróżniających ją nawyków: specyficznego stylu mowy lub innych zachowań, poprzez które możesz tym dobitniej podkreślić styl bycia swojej postaci. Jeśli podczas gry bawisz się kośćmi lub tasujesz karty, możesz pomyśleć nad zaadoptowaniem tego, jako zachowanie typowe dla twojej postaci. Być może twoja postać nosi ze sobą talię kart, którą tasuje, kiedy jest znudzona lub zdenerwowana, albo przykuca, by gryzmolić na ziemi, gdy reszta drużyny decyduje, dokąd się udać. Dla kontrastu, inna postać może bardzo głośno wyrażać swoje poglądy w dyskusji, posługując się takimi zwrotami, jak np.: „Na prawicę Korda!”

Sposób wysławiania się postaci może być jeszcze bardziej charakterystyczny. Krasnolud, który nigdy nie rozpoczyna walki bez okrzyku „Krasnoludy nadchodzą!”, dodaje odrobinę frajdy do gry właśnie w momencie, gdy rzuty kośćmi zaczynają się najbardziej liczyć. Czarodziej, który nie odzywa się inaczej niż w haiku jest już wprawdzie lekką przesadą, lecz jeśli udałoby ci się go odegrać (np. poprzez spisanie gotowych haiku jako odpowiedzi na typowe sytuacje) reszta graczy będzie pamiętać twoją postać przez lata!

Dobłą innowacją stylu mowy i nawyków jest stworzenie zawołań dla niektórych mocy. Przykładowo, twój paladyn może krzyczeć „Poczuj gniew Bahamuta!”, za każdym razem, gdy używa *sprawiedliwego ugodzenia*, lub szeptać „Niech uzdrawiający oddech Bahamuta spłynie na ciebie”, gdy używa *nakładania rąk*.

WYGLĄD

Czy twoja postać jest wysoka, niska, czy gdzieś pomiędzy? Rosła i muskularna czy wątła i żyłasta? Jest mężczyzną czy kobietą? Stara czy młoda? Te decyzje nie mają praktycznego wpływu na grę, jednakże wpływają na sposób, w jaki

postaci niezależne – a nawet inni gracze – myślą o twojej postaci.

Opisy każdej z ras z rozdziału 3 podają wysokość i wagę typowego przedstawiciela danej rasy. Twoja postać może się jednak wyróżniać nietypowym wzrostem lub wagą.

Powinieneś również zdecydować, jaki jest kolor skóry, włosów oraz oczu twojej postaci. Większość ras jest podobna do ludzi w dostępnym spektrum kolorów, jednak niektóre rasy posiadają bardzo charakterystyczne dla siebie, nietypowe ubarwienie, takie jak kamienisto-szary kolor skóry krasnoludów czy fioletowe oczy niektórych elfów.

Na koniec, pomyśl nad cechami wyglądu, które odróżnią cię od wszelkich innych postaci. Niektóre z nich mogą być wrodzone, jak nietypowy kolor oczu lub skóry, podczas gdy inne mogą być bliznami po dawno zagojonych ranach lub mieć związek z panującymi obyczajami. Biżuteria, ubrania, tatuaże i znamiona, fryzura, kolor oczu i włosów, postura – jedna nietypowa cecha spośród tej listy wystarczy, aby twoja postać wyróżniała się wśród innych.

HISTORIA POSTACI

Historia twojej postaci często pozostaje tylko tłem, wszakże najważniejsze są czyny popełnione podczas twoich przygód a nie to, co wydarzyło się twojej postaci w przeszłości. Mimo to, przemyślenie takich informacji, jak miejsce urodzenia, rodzina, oraz wychowanie, jakie otrzymała twoja postać, może ułatwić ci decyzję, jak odgrywać swoją postać.

Poniższe pytania mogą pomóc ci z ustaleniem najważniejszych elementów historii twojej postaci.

- ♦ Dlaczego zdecydowałeś się zostać poszukiwaczem przygód?
- ♦ Jak uzyskałeś swoją klasę postaci? Przykładowo, jesteś zbrojnym, ponieważ wcześniej należałeś do straży miejskiej, albo pochodzisz z rodziny żołnierzy, uczęszczałeś do szkoły wojskowej, choć być może jesteś samoukiem?
- ♦ Jak zdobyłeś swoje wyposażenie? Czy zbierałeś je kawałek po kawałku przez dłuższy czas? Otrzymałeś w prezencie od rodzica lub mentora? Czy jakiegokolwiek przedmioty osobiste mają dla ciebie specjalne znaczenie?
- ♦ Jakie było najgorsze wydarzenie w twoim życiu?
- ♦ Co było najlepszą rzeczą, która ci się przytrafiła?
- ♦ Czy utrzymujesz kontakt z rodziną? Co myślisz o tobie i drodze życiowej, którą wybrałeś?

Pismo krasnoludów

< T J 7 2 W T + 1 J > Y P Z N G I C S P
4 W 1 3 P Z ^ ^ ^ L V Σ Λ V V Δ X G O

JĘZYKI I STYLE PISMA

Dziesięć języków tworzy podstawę wszystkich dialektów używanych w wielu światach gry D&D. Języki te używają różnych sposobów zapisu słów, w większości przy użyciu alfabetu, od delikatnych znaków z alfabetu Rellanic po sztywne runy alfabetu Davek. Istnieją również systemy piśmiennicze oparte o hieroglify, tak jak pismo języka niebiańskiego.

W zależności od rasy twojej postaci, rozpoczynasz grę ze znajomością dwóch lub trzech języków i stylów pisma z nimi związanych. Możesz zdobyć znajomość dodatkowych języków i stylów pisma poprzez wzięcie atutu Lingwista (strona 195).

Nie możesz wybrać języka otchłannego ani niebiańskiego, jako postać pierwszoplanowa.

Język	Stosowany przez...	Pismo
Wspólny	Ludzi, niziołki, diablęta	Wspólne
Podziemny	Łupieżców umysłów, githyanki, kuo-toa	Rellan
Smoczy	Smoki, drakony, koboldy	Iokhar
Krasnoludzi	Krasnoludy, azerów	Davek
Elfi	Elfy, eladriny, formorian	Rellan
Gigancki	Giganty, orki, ogry	Davek
Gobliński	Gobliny, hobgobliny, bugbeary	Wspólny
Pierwotny	Ifryty, archony, żywiołaki	Barazhad
Niebiański	Anioły, diabły, bogów	Niebiańskie
Otchłanny	Demony, gnolle, sahuaginy	Barazhad

Przewodnik Mistrza Podziemi posiada więcej informacji na temat języków i stylów pisma.

WYKONYWANIE TESTÓW

Zanim przejdiesz do dalszych części tej książki, bardzo ważne jest byś zrozumiał, jak używa się podstawę mechaniki gry i jak wpływa to na wszystkie aspekty gry.

Każda moc czy umiejętność występująca w grze jest związana z jednym z sześciu atrybutów. Decyzje na temat skutku dowolnej czynności podejmowane są poprzez wykonywanie **testów**, które oparte są o podstawę mechaniki gry: rzucasz kością k20, dodajesz odpowiednie modyfikatory, po czym ogłaszasz otrzymany wynik. Mistrz Podziemi porównuje **wynik testu** z wartością zwaną **Stopniem Trudności (ST)** danego testu, zadania lub ataku, który wykonujesz. Większość tych liczb jest z góry ustalona; przykładowo, klasa pancerza dzikiego ogra wynosi 19 a wspiecie się na ścianę w podziemiach ma ST równy 15.

W innych przypadkach, Mistrz Podziemi ustala samodzielnie ST zadania, które nie zostało przewidziane przez zasady gry.

Gra D&D używa trzech podstawowych typów testów, które są opisane poniżej: testy ataku, testy umiejętności oraz testy atrybutów.

Jeśli starasz się uderzyć potwora buławą, wykonujesz atak oparty na Sile przeciwko klasie pancerza potwora; jeśli chcesz zmieść przeciwnika zaklęciem kuli ognistej, wykonujesz atak oparty na Inteligencji przeciwko obronie Refleksu; jeśli starasz się balansować na linie, wykonujesz test Akrobatyki przeciwko Stopniowi Trudności ustalonemu przez Mistrza Podziemi; jeśli chcesz wywarzyć drzwi, wykonujesz test Siły przeciwko ST zależnemu od typu drzwi. Opis każdej z mocy lub umiejętności wskazuje, na którym z atrybutów dana moc lub umiejętność jest oparta. Czasami wykonujesz testy, które porównywane są z wynikiem testu kogoś innego. Testy tego typu nazywane są **testami spornymi**.

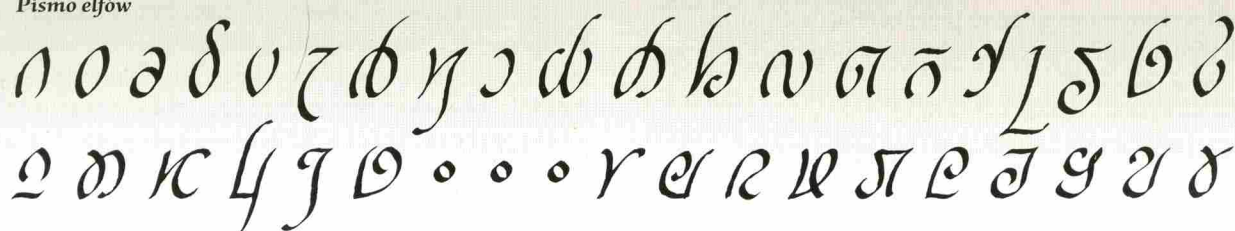
Modyfikator jest dowolną liczbą, którą dodajesz lub odejmujesz od liczby otrzymanej z rzutu kością. Najczęściej spotykane modyfikatory są związane z wartościami atrybutów twojej postaci. **Premia** do testu jest wartością dodatnią. Jeśli atut powoduje, iż dodajesz modyfikator ze Zręczności do zadawanych obrażeń, to nie ma on efektu, jeśli twój modyfikator ze Zręczności nie jest dodatni. **Kara** jest przeciwnością premii: jest zawsze liczbą ujemną.

Częścią tworzenia postaci jest obliczenie modyfikatorów dla typowych zadań takich, jak atakowanie przeciwnika lub używanie umiejętności. Większość testów występujących w grze posiada dodatkowe modyfikatory, w tym:

- ♦ premię z biegłości w użyciu broni, jeśli wykonujesz test ataku
- ♦ premię z wyszkolenia, jeśli używasz umiejętności
- ♦ premie specjalne pochodzące z atutów lub przedmiotów magicznych, których używasz
- ♦ premie związane z okolicznościami wykonywania testu, (przykładowo, dzięki szarżowaniu lub przewadze bitewnej)
- ♦ karę związaną z okolicznościami wykonywania testu (twój cel jest ukryty, atakujesz leżąc na ziemi, itd.)

Modyfikatory odzwierciedlają wszystko, co ma wpływ na wykonywane zadanie: szkolenie, które przeszedłeś, znajomość rzeczy oraz wrodzone zdolności. Rzut kością k20 odpowiada szczęściu, przeznaczeniu, przypadkowi, a także nieprzewidywalnym zdarzeniom. Bitwa pełna jest szaleńczych czynów i rzut kością odzwierciedla ten chaos.

Pismo elfów



TESTY ATAKU

Prawdopodobnie najczęstszym typem testu, który przyjdzie ci wykonywać podczas gry w D&D będzie test ataku. Wszystkie testy ataku opisywane są w następujący sposób:

[Atrybut] przeciw [Obronie]

Przykładowo, czar *kula ognista* czarodzieja jest atakiem opartym na Inteligencji przeciw obronie Refleksu ofiary, (zapisywane jako Inteligencja przeciw Refleksowi). Atak długim mieczem jest atakiem opartym na Sile przeciw Klasie Pancerza (lub KP). Atrybut oraz obrona, którą należy użyć zależy od ataku, który używasz. Jeśli wynik testu jest wyższy lub równy obronie przeciwnika, atak jest udany i (zazwyczaj) zadaje obrażenia.

Suma wszystkich modyfikatorów, które dodajesz do testu ataku stanowią twoją **podstawową premię ataku**. Więcej o testach ataku możesz się dowiedzieć z rozdziału 9.

Przykład: Kiera, 8-poziomowy elfi łowca o Zręczności 17 używający *magicznego łuku* +1, strzela z łuku w kierunku dziukiego ogra. Jego podstawowa premia ataku wynosi +10, w co wlicza się premia z jednej drugiej jej poziomu +4, modyfikator ze Zręczności +3, premia z bieглиwości w użyciu łuku +2, oraz premia z ulepszenia łuku +1. Aby sprawdzić czy strzała trafiła w ogra, Kiera rzuca kością k20 i dodaje 10. W wypadku, gdy na kości wypadnie liczba 11, wynik testu ataku wyniesie 21. Ponieważ dziki ogr posiada Klasę Pancerza 19, strzała trafiła w cel!

ATAK

Aby wykonać atak, rzuć 1k20 i dodaj następujące modyfikatory:

- ♦ Jedną drugą swojego poziomu
- ♦ Właściwy modyfikator z atrybutu
- ♦ Wszystkie inne modyfikatory (zobacz stronę 279)

Suma powyższych liczb jest wynikiem testu ataku.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Wiedza i zdolności nabyte przez twą postać są reprezentowane przez **testy umiejętności**. Gdy używasz dowolnej umiejętności, masz nadzieję uzyskać wynik wyższy od ST ustalonego dla danego zadania.

Przykładowo, test Leczenia wykonywany przez kapłana jest testem umiejętności przeciw pewnemu ST. Test Skradania się wykonywany przez łotrzyka jest testem umiejętności przeciw ST, równemu wynikowi testu Percepcji wykonywanemu przez przeciwnika (test sporny). Jeśli wynik testu jest wyższy lub równy Stopniowi Trudności, test się powiódł.

Suma modyfikatorów dodawanych do wyniku rzutu kością, podczas testu umiejętności jest **podstawową premią testu umiejętności**. Możesz się dowiedzieć wiele więcej o testach umiejętności z rozdziału 5.

Przykład: Alek, 6-poziomowy ludzki czarodziej o Inteligencji 18, stara się zidentyfikować dziwaczne stworzenie, używając umiejętności Arkana. Jego podstawowa premia testu umiejętności wynosi +12, w co wlicza się premia z połowy poziomu +3, modyfikator z Inteligencji +4, oraz premia z wyszkolenia w Arkana +5. Aby sprawdzić, czy jest w stanie zidentyfikować to stworzenie, Alek wykonuje rzut k20 i dodaje 12. W wypadku, gdy na kości wypadnie liczba 7, wynik testu wyniesie 19. Ponieważ ST identyfikacji stworzenia wynosi 15, Alek domyśla się, że to stworzenie jest szybkim.

TEST UMIEJĘTNOŚCI

Aby wykonać test umiejętności, rzuć 1k20 i dodaj następujące modyfikatory:

- ♦ Jedną drugą swojego poziomu
- ♦ Właściwy modyfikator z atrybutu
- ♦ Wszystkie inne modyfikatory (zobacz stronę 178)

Suma powyższych liczb jest wynikiem testu umiejętności.

TESTY ATRYBUTÓW

Zdarza się, że nie wykonujesz ani testu ataku ani testu umiejętności, ale starasz się wykonać zadanie, które nie podpada pod żadną z powyższych kategorii. Starasz się wykonać test atrybutu. Testy atrybutów dają MP możliwość zadecydowania o sukcesie lub porażce, gdy testy ataku lub umiejętności nie są odpowiednią metodą.

TEST ATRYBUTU

Aby wykonać test atrybutu, rzuć 1k20 i dodaj następujące modyfikatory:

- ♦ Jedną drugą swojego poziomu
- ♦ Właściwy modyfikator z atrybutu
- ♦ Wszystkie inne modyfikatory

Suma powyższych liczb jest wynikiem testu atrybutu.

Przykład: Test Siły wymagany do wyważenia drzwi to 1k20 + jedna druga poziomu postaci + modyfikator z Siły. Postać na 4. poziomie o Sile 16 wykonuje test Siły poprzez rzucenie k20 i dodanie +5 (+2 z połowy poziomu, modyfikator z Siły +3). W wypadku, gdy z rzutu kości wypadnie liczba 16, wynik testu Siły wyniesie 21.

AKCJE I WALKA

Spotkania wymagające walki rozgrywane są w rundach. Każda runda reprezentuje około 6 sekund w świecie gry, niezależnie od tego, ile czasu potrzeba, aby rozegrać tę jedną rundę. Walka rozpoczyna się poprzez wykonanie testów inicjatywy, aby zadecydować o kolejności, w jakiej postaci ruszają się podczas całej bitwy. Istnieją cztery podstawowe typy akcji, które możesz wykonać podczas każdej rundy: akcje standardowe, akcje ruchu, akcje pomniejsze, oraz akcje wolne. Zobacz rozdział 9, aby dowiedzieć się więcej o zasadach walki.

Czym dłużej trwają twoje przygody i im więcej doświadczenia zbierasz, tym wyższy poziom osiąga twoja postać. Zyskanie poziomu jest jedną z największych nagród, jakie otrzymasz za sukcesy w grze – twoja postać rozwija się i poprawia na wiele sposobów zawsze, gdy zyskasz nowy poziom.

Za każdym razem, gdy przebrniesz przez spotkanie niewymagające walki, pokonasz potwory lub wykonasz zadanie, twój Mistrz Podziemi przyzna ci **punkty doświadczenia (PD)**. Kiedy zyskasz wystarczająco dużo PD, uzyskujesz nowy poziom. Aby dowiedzieć się więcej o nagrodach, zobacz rozdział 8.

Tabela Rozwoju Postaci pokazuje całkowitą ilość PD wymaganą, by osiągnąć dany poziom oraz zdolności i inne korzyści, które otrzymujesz z osiągnięcia danego poziomu.

KROK PO KROKU

Przejdź do Tabeli Rozwoju Postaci i kieruj się następującymi wskazówkami za każdym razem, gdy twoja postać zyskuje nowy poziom.

W przypadku większości poziomów, otrzymujesz dostęp do nowej mocy lub zyskujesz nowy atut. Przejdź do rozdziału 4, aby zobaczyć pełną listę mocy dostępnych dla twojej klasy postaci, oraz do rozdziału 6 po kompletną listę atutów. Mechanika gry zakłada, że opanowywałeś nowe moce, w swoim wolnym czasie, studiując okurzone magiczne księgi lub ćwicząc skomplikowane manewry. W grze możesz jednak użyć nowych mocy i atutów tak szybko, jak tylko zdobędziesz nowy poziom.

1. WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Sprawdź kolumnę Wartości atrybutów, by sprawdzić, czy możesz poprawić wartości swoich atrybutów. Jeśli możesz, wybierz, które atrybuty chcesz poprawić. Na 4., 8., 14., 18., 24. i 28. poziomie możesz poprawić wartości dwóch atrybutów o 1 (nie możesz wybrać jednego atrybutu dwukrotnie na tym samym poziomie). Na poziomach 11. oraz 21. zwiększasz wartość wszystkich atrybutów o 1.

Jeśli wartość danego atrybutu wzrosła do liczby parzystej, modyfikator z danego atrybutu zwiększa się, a zmiana ta wpływa na moce, umiejętności oraz obrony, które zależą od danego atrybutu. Zaznacz ten fakt, ale nie zmieniaj jeszcze żadnych liczb.

2. MODYFIKATOR Z POZIOMU

Jeśli twój nowy poziom jest liczbą parzystą, wszystkie wartości, które zależą od jednej drugiej twojego poziomu zwiększają się: twoje ataki, obrony, inicjatywa, testy umiejętności oraz testy atrybutów. Razem z jakimikolwiek zmianami w modyfikatorach z atrybutów, zmiana w premii z jednej drugiej poziomu jest wszystkim, co potrzebujesz by poprawić premie do powyższych testów. Przejdź przez kartę postaci i zaznacz te poprawki.

3. ŚCIEŻKA ARCHETYPU I EPICKIE PRZEZNACZENIE

Jeśli właśnie osiągnąłeś poziom 11. lub 21., masz przed sobą parę ekscytujących decyzji – możesz wybrać ścieżkę archetypu lub epickie przeznaczenie, opisy, których możesz

znaleźć w rozdziale 4. Dokonaj wyboru i zanotuj nową moc lub zdolność, którą zyskałeś.

4. PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Sprawdź opis swojej klasy postaci w rozdziale 4, aby sprawdzić ile punktów wytrzymałości uzyskujesz z każdym nowym poziomem. Dodaj tę liczbę do całkowitej liczby punktów wytrzymałości. Jeśli zwiększyła ci się wartość Kondycji, zwiększ liczbę punktów wytrzymałości o 1 (tak jakbyś miał nową wartość Kondycji, kiedy byłeś na 1. poziomie). Jeśli wartość Kondycji zwiększyła się do liczby parzystej, zwiększ liczbę przypływów sił o jeden.

5. ZDOLNOŚCI KLASOWE

Gdy będziesz przeglądał opis swojej klasy postaci by obliczyć liczbę punktów wytrzymałości, sprawdź również czy któraś z twoich mocy lub innych zdolności, poprawia się wraz z poziomem. Przykładowo, Podstępny Atak łotryzka poprawia się na poziomie 11. i 21.

6. ATUTY

Sprawdź kolumnę Moce i Zdolności w Tablicy Rozwoju Postaci by sprawdzić czy otrzymujesz nowy atut. Otrzymujesz jeden atut na 1. poziomie, a także jeden nowy atut za każdym razem, gdy osiągasz parzysty poziom postaci, a także jeden nowy atut na poziomach 11. i 21. Jeśli zwiększyłeś wartość jakiegoś atrybutu, możesz być w stanie nauczyć się atutu, do którego wcześniej nie miałeś dostępu. (Kolumna Znane Atuty w Tablicy Rozwoju Postaci pozwala ci na sprawdzenie ile atutów możesz posiadać.)

7. MOCE

Na większości poziomów otrzymujesz dostęp do nowej mocy. Możesz wybrać każdą moc jedynie raz (nie możesz wybrać tej samej mocy wielokrotnie). Przejdź do opisu klas postaci w rozdziale 4, aby sprawdzić pełną listę mocy dostępnych dla twojej klasy postaci.

Nieograniczone moce ofensywne: Na 1. poziomie wybierasz dwie nieograniczone moce ofensywne spośród listy, znajdującej się w opisie twojej klasy postaci. Wraz z rozwojem swojej postaci nie uczysz się automatycznie nowych nieograniczonych mocy, jednak możesz dokonać przetrenowania (zobacz „Przetrenowanie” poniżej) i zamienić jedną ze znanych nieograniczonych mocy na inną.

Spotkaniowe moce ofensywne: Na 1. poziomie wybierasz jedną moc z listy 1-poziomowych spotkaniowych mocy ofensywnych dostępnych dla twojej klasy postaci. Na 3. i 7. poziomie możesz osiągnąć dodatkową moc o danym lub niższym poziomie.

Na 11. poziomie poznajesz nową moc podczas wyboru ścieżki archetypu. Wybór ścieżki doskonałości decyduje, do której mocy otrzymujesz dostęp.

Na poziomach 13., 17., 23. oraz 27. możesz zamienić dowolną spotkaniową moc ofensywną, którą znasz na inną o poziomie równym twojemu aktualnemu poziomowi (lub niższemu, jeśli chcesz).

Dzienne moce ofensywne: Na 1. poziomie wybierasz jedną moc z listy 1-poziomowych dziennych mocy ofensywnych.

nych dostępnych dla twojej klasy postaci. Poznajesz nową dzienną moc ofensywną o poziomie równym poziomowi twojej postaci lub niższym na poziomach 5. oraz 9.

Na poziomie 20. poznajesz nową dzienną moc, wyznaczoną przez wybraną przez siebie ścieżkę archetypu.

Na poziomach 15., 19., 25. oraz 29. możesz zamienić dowolną dzienną moc ofensywną, którą znasz na inną o poziomie równym twojemu aktualnemu poziomowi (lub niższemu, jeśli chcesz).

Moce użytkowe: Na 2. poziomie wybierasz jedną moc użytkową spośród listy 2-poziomych mocy użytkowych dostępnych dla twojej klasy postaci.

Poznajesz nową moc użytkową o poziomie równym poziomowi twojej postaci lub niższym na poziomach 6., 10., 16. oraz 22.

Na poziomie 12. poznajesz nową moc użytkową wyznaczoną przez ścieżkę archetypu, którą wybrałeś. Podobnie, na 26. poziomie poznajesz nową moc użytkową wyznaczoną przez twoje epickie przeznaczenie.

PRZETRENOWANIE

Niektóre z decyzji podjętych podczas tworzenia lub rozwoju postaci okazują się nie być trafionymi w późniejszych etapach gry. Być może moc, którą wybrałeś nie współgra dobrze z koncepcją twojej postaci, lub nie możesz użyć wybranego przez siebie atutu w sposób, w jaki chciałeś. Na szczęście, uzyskiwanie nowego poziomu nie ogranicza się jedynie do zdobywania nowych mocy, ale również daje możliwość zmiany niektórych decyzji z przeszłości.

Za każdym razem, gdy zdobywasz nowy poziom możesz przetrenować swoją postać: zmienić wybór jednego atutu, mocy lub umiejętności. Wolno ci dokonać tylko jednej zmiany na każdym uzyskanym poziomie. Jeśli twoja klasa postaci każe ci wymienić moc, którą znasz na moc o wyższym poziomie nie liczy się to jako przetrenowanie; w tym wypadku wciąż możesz dokonać zmiany dodatkowego atutu, mocy lub umiejętności.

Atut: Możesz dokonać zamiany jednego posiadanego atutu na inny. Musisz posiadać wszystkie wymagania niezbędne do wzięcia nowego atutu. Nie możesz w ten sposób zamienić atutu, który jest wymogiem dla innego atrybutu posiadanego przez ciebie (na przykład innego atutu lub ścieżki archetypu) lub, jeśli dany atut jest zdolnością twojej klasy postaci, ścieżki doskonałości lub epickiego przeznaczenia (przykładowo, atut Rytualista jest zdolnością klasową czarodziejów). Możesz zamienić atuty stopnia heroicznego lub archetypowego (zobacz stronę 193) na atuty wyższych stopni, ale tylko po jednym, raz na osiągnięty nowy poziom. Przykładowo, na 11. poziomie zyskujesz jeden nowy atut i równocześnie możesz zamienić jeden ze znanych atutów stopnia heroicznego na atut stopnia doskonałości. Na 12. poziomie możesz wykonać taką samą operację, więc w sumie mógłbyś posiadać maksymalnie cztery atuty stopnia doskonałości na 12. poziomie. (Możesz się jednak przekonać, iż wiele atutów stopnia heroicznego jest przydatna nawet na dużo wyższych poziomach.)

Moc: Możesz dokonać zamiany mocy na inną moc tego samego typu (nieograniczoną moc ofensywną, spotkaniową moc ofensywną, dzienną moc ofensywną, lub moc użytkową), o takim samym lub niższym poziomie, oraz z tej samej klasy;

przykładowo, możesz wymienić 5-poziomą moc ofensywną na inną 5-poziomą moc ofensywną, lub 22-poziomą moc użytkową na inną 22-poziomą moc użytkową.

Nie możesz wymienić mocy, która jest zdolnością klasową (takiej, jak uzdrawiające słowo kapłana lub czarnoksiężski pocisk czarnoksiężnika) lub pochodzi od twojej ścieżki archetypu albo epickiego przeznaczenia.

Umiejętność: Możesz wymienić wyszkolenie jednej umiejętności na inną z listy umiejętności twojej klasy postaci. Nie możesz wymienić umiejętności, jeśli wyszkolenie w niej jest wymagane dla atutu, mocy lub innego atrybutu, który posiadasz lub, jeśli wyszkolenie w danej umiejętności nie jest dobrowolne (tak, jak w przypadku umiejętności Arkana u czarodziejów lub Religii u kapłanów). Jeśli twoja klasa wymaga wyszkolenia w jednej z dwóch umiejętności (tak, jak w przypadku łowcy, który wymaga wyszkolenia w umiejętności Podziemia lub Przyroda), wciąż możesz dokonać zmiany swojego wyboru, ale jesteś ograniczony do zmiany jednej opcji na drugą.

TRZY STOPNIE

Wszystkie trzydzieści poziomów, które składają się na twoją karierę są podzielone na trzy stopnie: stopień heroiczny (poziom 1. do 10.), stopień archetypowy (poziom 11. do 20.), oraz stopień epicki (poziom 21. do 30.). Podczas przechodzenia z jednego stopnia na drugi doświadczysz znaczącego wzrostu potęgi posiadanych mocy. Jednocześnie przeszkody, które napotkasz na wyższych stopniach, będą o wiele bardziej śmiertelne.

Na poziomie **heroicznym** twoja postać jest już bohaterem, wyróżnionym spośród zwykłych ludzi przez jego naturalne uzdolnienia, posiadane umiejętności, a także cień donośniejszego przeznaczenia, które czeka na ciebie. Twoje możliwości zależą głównie od klasy postaci, którą wybrałeś oraz w mniejszym stopniu od wybranej rasy. Po świecie poruszasz się pieszo lub z użyciem przeciętnego wierzchowca. Podczas walki jesteś w stanie skoczyć na sporą odległość lub wspiąć się na stromą ścianę, jednak z zasady wciąż jesteś uwiązany do ziemi. Los wioski może zależeć od sukcesu lub porażki twoich przygód, nawet twoje własne życie leży na szali. Przemierzasz niebezpieczne terytoria i odkrywasz nawiedzone krypty, gdzie możesz spodziewać się walki z podstępными goblinami, barbarzyńskimi ogrami, dzikimi wilkami, ogromnymi pajakami, czcicielami okrutnych bóstw, czy żądnymi krwi ghoulami. Jeśli stajesz na przeciw smoka, to jest to młody osobnik, nie mający jeszcze swojego miejsca na świecie. Innymi słowy, osobnik bardzo podobny do ciebie.

Na stopniu **archetypowym** twoja postać jest świetlistym przykładem heroizmu, odróżniającego się spośród tłumów na pierwszy rzut oka. Twoja klasa wciąż ma największy wpływ na twoje zdolności. Dodatkowo, otrzymujesz kilka zdolności pochodzących z twojej specjalizacji: ścieżki doskonałości. Przy zdobyciu 11. poziomu wybierasz ścieżkę specjalizacji, która zadecyduje, kim jesteś. Jesteś w stanie poruszać się po świecie z większą szybkością niż inni, być może niesiony na barkach hipogryfa lub dzięki czarowi pozwalającemu twej drużynie latać. Podczas walki potrafisz latać lub nawet teleportować się na krótkie

ROZWÓJ POSTACI

Suma PD	Poziom	Wartości atrybutów	Moce i cechy	Znane atuty	Wszystkie znane moce (Nieograniczone/Spotkaniowe/Dzienne/użytkowe)
0	1.	zobacz opis rasy	cechy klasowe; cechy rasowe; uzyskujesz 1 atut; trenujesz umiejętności początkowe; zyskujesz 2 nieograniczone moce ofensywne; zyskujesz 1 ofensywną moc spotkaniową; zyskujesz 1 dzienną moc ofensywną	1†	2/1/1/0
1000	2.	—	zyskujesz 1 dzienną moc użytkową, zyskujesz 1 atut	2	2/1/1/1
2250	3.	—	zyskujesz 1 spotkaniową moc ofensywną	2	2/2/1/1
3750	4.	+1 do dwóch	zyskujesz 1 atut	3	2/2/1/1
5500	5.	—	zyskujesz 1 dzienną moc ofensywną	3	2/2/2/1
7500	6.	—	zyskujesz 1 moc użytkową, zyskujesz 1 atut	4	2/2/2/2
10 000	7.	—	zyskujesz 1 spotkaniową moc ofensywną	4	2/3/2/2
13 000	8.	+1 do dwóch	zyskujesz 1 atut	5	2/3/2/2
16 500	9.	—	zyskujesz 1 dzienną moc ofensywną	5	2/3/3/2
20 500	10.	—	zyskujesz 1 moc użytkową, zyskujesz 1 atut	6	2/3/3/3
26 000	11.	+1 do wszystkich	zdolności ścieżki archetypu; zyskujesz 1 spotkaniową moc ofensywną ścieżki archetypu; zyskujesz 1 atut	7	2/4/3/3
32 000	12.	—	zyskujesz 1 użytkową moc ścieżki archetypu; zyskujesz 1 atut	8	2/4/3/4
39 000	13.	—	wymień 1 spotkaniową moc ofensywną	8	2/4*/3/4
47 000	14.	+1 do dwóch	zyskujesz 1 atut	9	2/4/3/4
57 000	15.	—	wymień 1 dzienną moc ofensywną	9	2/4/3*/4
69 000	16.	—	zdolność ścieżki archetypu; zyskujesz 1 moc użytkową; zyskujesz 1 atut	10	2/4/3/5
83 000	17.	—	wymień 1 spotkaniową moc ofensywną	10	2/4*/3/5
99 000	18.	+1 do dwóch	zyskujesz 1 atut	11	2/4/3/5
119 000	19.	—	wymień 1 dzienną moc ofensywną	11	2/4/3*/5
143 000	20.	—	zyskujesz 1 dzienną moc ofensywną ścieżki archetypu; zyskujesz 1 atut	12	2/4/4/5
175 000	21.	+1 do wszystkich	zdolność epickiego przeznaczenia; zyskujesz 1 atut	13	2/4/4/5
210 000	22.	—	zyskujesz 1 moc użytkową, zyskujesz 1 atut	14	2/4/4/6
255 000	23.	—	wymień 1 spotkaniową moc ofensywną	14	2/4*/4/6
310 000	24.	+1 do dwóch	zdolność epickiego przeznaczenia; zyskujesz 1 atut	15	2/4/4/6
375 000	25.	—	wymień 1 dzienną moc ofensywną	15	2/4/4*/6
450 000	26.	—	zyskujesz 1 moc użytkową epickiego przeznaczenia; zyskujesz 1 atut	16	2/4/4/7
550 000	27.	—	wymień 1 spotkaniową moc ofensywną	16	2/4*/4/7
675 000	28.	+1 do dwóch	zyskujesz 1 atut	17	2/4/4/7
825 000	29.	—	wymień 1 dzienną moc ofensywną	17	2/4/4*/7
1 000 000	30.	—	zdolność epickiego przeznaczenia; zyskujesz 1 atut	18	2/4/4/7

UWAGA: W dodatku do rzeczy opisanych w tej tabeli, zawsze otrzymujesz dodatkowe punkty wytrzymałości przy osiągnięciu nowego poziomu. Zobacz opis swojej klasy by dowiedzieć się szczegółów.

* Na tych poziomach zamieniasz jedną znaną ci moc na inną moc dostępną na twoim poziomie.

† Ludzie otrzymują jeden dodatkowy atut na 1. poziomie. Niektóre klasy postaci również dają dodatkowe atuty premiiowe.

dystanse. Śmierć staje się przeszkodą, którą można obejść, a losy narodu lub nawet świata zależą od sukcesu powierzonych tobie zadań. Przemierzasz nieznanne rejony świata i odkrywasz dawno zapomniane lochy, gdzie spotkać możesz podstępnych drowów, barbarzyńskich gigantów, straszliwe hydry, nieustraszone golem, szalejące hordy barbarzyńców, żądne krwi wampiry, czy podstępnych łupieżców umysłu. Kiedy stajesz do walki ze smokiem jest to potężny dorosły osobnik, który posiada swoje legowisko i znalazł swoje miejsce na świecie. Podobnie jak i ty.

Na stopniu **epickim** możliwości twojej postaci są doprawdy niezrównane. Twoja klasa postaci wciąż ma wpływ na twoje zdolności, jednak najbardziej dramatyczne moce pochodzą z wybranego przez ciebie epickiego przeznaczenia, którego

wyboru dokonujesz na 21. poziomie. Przemieszczasz się między krajami i kontynentami w mgnieniu oka, a twoja drużyna bez trudu wznosi się w powietrze podczas walki. Sukces lub porażka twych przygód ma daleko idące konsekwencje, wpływając na losy milionów istot na tym świecie lub nawet innych planach. Poruszasz się po pozaziemskich krainach i badasz nigdy nie widziane jaskinie pełne cudów, gdzie możesz spodziewać się walki z okrutnymi piekielnymi czartami, bestialskim tarrasque, złowrogimi oplakującymi władcami śmierci, żądnymi krwi licznymi arcymagami, czy nawet książętami demonów. Smoki, którym rzucasz wyzwania, to starożytne wyrmu o przerażającej mocy, których sen rzucić na losy królestw a przebudzenie grozi końcem świata.

KARTA POSTACI

Możesz zapisywać informacje o swojej postaci w dowolny sposób, jednakże większość graczy używa do tego celu karty postaci. Czysty egzemplarz karty postaci możesz znaleźć na końcu niniejszej książki.

Poniżej znajduje się zmniejszona replika typowej karty postaci. Wszystkie części występujące na karcie są ponumerowane, a opisy odpowiadające kolejnym numerom znajdują się poniżej.

- Imię postaci:** Wybierz imię dla swojej postaci i wpisz je tutaj.
- Poziom/Klasa/Ścieżka archetypu/Epickie przeznaczenie:** Zapisz poziom oraz klasę swojej postaci. Jeśli osiągnąłeś 11. poziom, wybierasz również ścieżkę doskonałości związaną z twoją klasą (zobacz parę ostatnich stron opisu klasy). Jeśli osiągnąłeś 21. poziom, dodaj wybrane epickie przeznaczenie.
- Całkowita liczba PD:** Tutaj wpisz ilość uzyskanych do tej pory punktów doświadczenia.
- Rasa i Rozmiar:** Wybierz rasę swojej postaci (rozdział 3) i zapisz jej rozmiar. Większość postaci będzie rozmiaru Średniego; niziołki są rozmiaru Małego.
- Wiek, płeć, wysokość, waga:** Te detale zależą od ciebie. Większość poszukiwaczy przygód zaczyna na początku dorosłości, tzn. w wieku od 18 do 25 w przypadku ludzi.
- Charakter, Bóstwo, Drużyna oraz inne Przynależności:** Zanotuj swój charakter, wyznawane bóstwo, (jeśli takie posiadasz), oraz nazwę grupy, do której należy dana postać, (jeśli należy do jakiejś).
- Inicjatywa:** Oblicz swój modyfikator inicjatywy i zapisz go tutaj. Zanotuj wszelkie premie warunkowe we właściwym polu. Po więcej informacji udaj się na stronę 267.
- Obrony:** Zapisz swoją Klasę Pancerza, Wytrzymałość, Refleks, oraz Wolę. Wartości tych obron wynoszą 10 + połowę twojego poziomu + właściwy modyfikator z atrybutu. Do Klasy Pancerza dodajesz również premię z noszonej zbroi. Jeśli nie posiadasz zbroi lub nosisz zbroję lekką, dodaj do Klasy Pancerza swój modyfikator ze Zręczności lub Inteligencji. Zanotuj wszelkie inne premie we właściwych polach. Po więcej informacji udaj się na stronę 275.
- Szybkość:** Oblicz swoją szybkość i zapisz ją tutaj. Jeśli posiadasz inne sposoby poruszania się, zapisz je tutaj.
- Wartości atrybutów:** Zapisz swoje wartości atrybutów, modyfikatory

z atrybutów oraz sumę modyfikatora z atrybutu plus jedną drugą twojego poziomu (zobacz „Wartości atrybutów”, strona 16). Jeśli twoja postać jest na pierwszym poziomie, połowa twojego poziomu wynosi +0.

- Zmysły:** Oblicz modyfikatory pasywnej Percepcji oraz Wnikliwości i zapisz je tutaj (strona 179). Nawet, jeśli nie wybrałeś Percepcji lub Wnikliwości jako wyszkolonych umiejętności, testy obu umiejętności będziesz wykonywać bardzo często i warto je tutaj zapisać. Jeśli twoja rasa daje ci dostęp do innych rodzajów zmysłów, zapisz je tutaj.
- Premie ataku:** Użyj podanych pól, by zapisać premie ataku dla swoich najczęściej używanych mocy ofensywnych.
- Punkty wytrzymałości:** Ilość punktów wytrzymałości zależy od klasy twojej postaci oraz jej poziomu (zobacz opisy klas postaci w rozdziale 4). Dodaj wartość Kondycji do całkowitej liczby punktów wytrzymałości. Próg ciężkich ran wynosi jedną drugą twojej maksymalnej liczby punktów wytrzymałości, natomiast wartość twojego przyływu sił to jedna czwarta twojej maksymalnej liczby punktów wytrzymałości. Zapisz ilość przyływu sił, które

The character sheet is titled "DUNGEONS & DRAGONS KARTA POSTACI". It contains the following sections:

- 1. Imię postaci:** A line for the character's name.
- 2. Poziom, Klasa, Ścieżka archetypu, Epickie przeznaczenie:** Fields for level, class, archetype, and epic destiny.
- 3. Suma PD:** A field for total experience points.
- 4. Wiek, płeć, wysokość, waga:** Fields for age, sex, height, and weight.
- 5. Charakter, Bóstwo, Drużyna:** Fields for character traits, deity, and group.
- 6. Inicjatywa:** A field for initiative modifier.
- 7. WARTOŚCI ATRYBUTÓW:** A section for ability scores (STR, DEX, CON, INT, WIS, CHA) and their modifiers.
- 8. Punkty wytrzymałości:** A section for hit points, including current, maximum, and temporary hit points.
- 9. Punkty akcji:** A section for action points.
- 10. Cechy rasowe:** A section for racial traits.
- 11. Cechy klasy / ścieżki / przeznaczenia:** A section for class, archetype, and epic destiny traits.
- 12. Zmysły:** A section for senses, including passive perception and insight.
- 13. Test ataku:** A section for attack tests, including attack bonus and critical hit range.
- 14. Test obrażeń:** A section for damage tests, including damage bonus and critical hit range.
- 15. Ataki podstawowe:** A section for basic attacks, including attack bonus and damage.
- 16. Atrybuty:** A section for attributes, including strength, dexterity, constitution, intelligence, wisdom, and charisma.
- 17. Umiejętności:** A section for skills, including acrobatics, arcana, athletics, diplomacy, history, medicine, stealth, survival, and more.
- 18. Znane języki:** A section for known languages.
- 19. Złoty język:** A section for the golden tongue.
- 20. Złoty język:** A section for the golden tongue.
- 21. Złoty język:** A section for the golden tongue.
- 22. Złoty język:** A section for the golden tongue.

- 14. Drugi oddech:** Raz na spotkanie możesz użyć przyływu sił jako akcji standardowej (strona 291). Zapisz wszelkie tymczasowe punkty wytrzymałości w podanym polu.
- 15. Porażki rzutów obronnych przeciwko śmierci:** Kiedy umierasz, co turę wykonujesz testy obronne. Zaznacz każdy nieudany rzut obronny; kiedy wykonasz trzeci nieudany rzut obronny, twoja postać umiera (strona 295). Użyj podanego pola, by zapisać wszelkie modyfikatory testów obronnych, odporności na ataki lub obrażenia, oraz stany lub efekty działające na twoją postać.
- 16. Punkty Akcji:** Zanotuj wszystkie punkty akcji, które zdobyłeś (strona 292).
- 17. Cechy rasowe:** Zapisz cechy oraz zalety twojej rasy. Przeglądnij opisy ras w rozdziale 3.
- 18. Obrażenia:** Użyj podanych pól, by zapisać obrażenia zadawane przez najczęściej używane przez ciebie moce.

19. Ataki podstawowe: Zapisz premie ataku i obrażenia zadawane przez podstawowe ataki wręcz oraz podstawowe ataki na odległość dla wszystkich broni, które zazwyczaj używasz. Ataków podstawowych używa się, gdy wykonujesz atak okazyjny lub, gdy moc pozwala ci wykonać atak podstawowy (zobacz stronę 287).

20. Umiejętności: Zaznacz umiejętności, w których jesteś wyszkolony i oblicz podstawową premię testu umiejętności dla wszystkich umiejętności. Otrzymujesz premię +5 do testów umiejętności, które wyszkoliłeś (zobacz rozdział 5).

21. Cechy Klasy / Ścieżki / Przeznaczenia: Zapisz specjalne cechy i zalety twojej klasy postaci, ścieżki archetypu, oraz epickiego przeznaczenia. Klasy postaci, ścieżki doskonałości oraz epickie przeznaczenia są opisane w rozdziale 4.

22. Znane języki: Zapisz języki, które znasz z racji rasy, do której należysz, oraz te, które znasz z powodu posiadanego atutu.

23. Atuty: Wpisz tu nazwy atutów, które wybrałeś i zanotuj ich efekty. Atuty opisane są w rozdziale 6.

24. Indeks Mocy: Użyj tego fragmentu karty, aby wypisać wszystkie znane przez siebie moce, podzielone ze względu

na to, czy są to moce ofensywne, czy użytkowe. (Możesz dodatkowo stworzyć karteczki ze znanymi mocami, jeśli chcesz.) Moce ofensywne dzielą się na moce nieograniczone, sportkaniowe oraz dzienne. Zapisz, jaki typ akcji musisz wykonać, aby użyć każdej z tych mocy (wolną, pomniejszą, ruchu lub standardową), od którego atrybutu jest ona zależna oraz jaką obroną atakuje. Moce opisane są w rozdziale 4.

25. Indeks Przedmiotów Magicznych:

Użyj tej części karty postaci, by zapisać wszystkie posiadane przedmioty magiczne oraz moce przez nie posiadane. (Możesz dodatkowo stworzyć karteczki z posiadanymi przedmiotami magicznymi, jeśli chcesz.) Przedmioty magiczne opisane są w rozdziale 7.

26. Portret postaci: Jeśli masz ochotę, możesz użyć tego pola, by narysować obraz swojej postaci.

**27. Szczegóły dotyczące postaci,
Notatki z sesji oraz kampanii:**

Użyj tego pola, by zapisywać notatki dotyczące innych znanych ci postaci, przebiegu sesji oraz kampanii, w której udział bierze twoja postać.

28. Inne uposażenie: Zapisz tu wszelkie inne posiadane przedmioty.

29. Rytuały: Zanotuj tu nazwy wszystkich znanych ci rytuałów.

30. Monety i inne dobra materialne:
Użyj tego pola, by notować wszelkie
posiadane przez ciebie wartościowe
przedmioty.

[illegible]

RASY POSTACI

WIELE ROZMAITYCH kultur i społeczeństw zamieszkuje świat gry Dungeons & Dragons. Niektóre składają się z ludzi, podczas gdy inne – z fantastycznych ras takich jak elfy, krasnoludy czy diableta. To właśnie spośród nich mogą wyłonić się poszukiwacze przygód i herosi. Wybór rasy postaci zapewnia podstawowy zestaw korzyści i specjalnych zdolności. Jeżeli grasz zbrojnym, jesteś upartym krasnoludzkim zabójcą potworów, pełnym wdzięku elfim fechmistrzem czy też porywczym drakońskim gladiatorem? Jeśli twój wybór padł na czarodzieja, jesteś odważnym ludzkim magiem do wynajęcia czy może przebiegłym diablecym czarownikiem? Rasa postaci nie tylko wpływa na moce i wartości atrybutów, ale także zapewnia pierwsze wskazówki, co do tworzenia historii postaci.

CECHY RASOWE

Każda rasa postaci zapewnia korzyści następujących rodzajów:

Wartości atrybutów: Rasa postaci zapewnia premię do wartości określonego atrybutu lub dwóch. Pamiętaj o tych premiach podczas ustalania swoich wartości atrybutów, (patrz „Wartości atrybutów”, strona 16).

Szybkość: Szybkość wyraża ilość pól, o jaką zazwyczaj możesz się poruszyć, idąc (patrz „Ruch i pozycja”, strona 282).

Wzrok: Większość ras, wliczając ludzi, posiada zwyczajny wzrok, jednak niektóre z nich obdarzone są zdolnością widzenia w półmroku; widzą w ciemnościach lepiej niż ludzie, (patrz „Wzrok i oświecenie”, strona 261).

Języki: Rozpoczynasz grę potrafiąc mówić, czytać i pisać w kilku językach. Wszystkie rasy mówią wspólnym, językiem pozostawionym przez ostatnie ludzkie imperium, a ponadto niektóre umożliwiają wybór dodatkowego języka, (patrz „Języki i style pisma” strona 25).

Inne cechy rasowe: Inne cechy rasowe obejmują premie do umiejętności, wyszkolenie w broni i kilka innych cech zapewniających możliwości lub premie, których nie posiadają przedstawiciele innych ras.

Moc rasowa: Niektóre rasy zapewniają dostęp do mocy rasowej, będącej dodatkową mocą zyskiwaną na 1. poziomie oprócz tych zapewnianych przez wybraną klasę. Zobacz stronę 54, by dowiedzieć się, jak odczytywać opis mocy.



MATT CAVOTTA



Ambitni, zawzięci i pragmatyczni - rasa bohaterów, ale i złoczyńców

CECHY RASOWE

Przeciętny wzrost: 1,65-1,90 metra

Przeciętna waga: 60-85 kilogramów

Wartości atrybutów: +2

Rozmiar: Średni

Szybkość: 6 pól

Wzrok: Zwyczajny

Języki: Wspólny, inny wybrany

Dodatkowa nieograniczona moc: Znasz jedną dodatkową 1-poziomą nieograniczoną moc ofensywną ze swojej klasy.

Dodatkowy atut: Zyskujesz dodatkowy atut na 1. poziomie. Musisz spełniać jego wymagania.

Dodatkowa umiejętność: Zyskujesz wyszkolenie w jednej dodatkowej umiejętności ze swojej listy klasowej.

Ludzkie premie do obron: +1 to Wytrwałości, Refleksu i Woli.

Spośród wszystkich cywilizowanych ras, ludzie są najbardziej przystosowawczy i niejednorodni. Ludzkie osiedla można napotkać niemal wszędzie, a ich obyczaje, tradycje i zainteresowania są bardzo zróżnicowane.

Zagraj człowiekiem, jeśli chcesz...

- ♦ być stanowczym i zaradnym bohaterem o wystarczająco silnej determinacji, by stawić czoła każdemu wyzwaniu.
- ♦ być bardziej wszechstronnym i elastycznym niż jakakolwiek inna rasa.
- ♦ móc celować w dowolnej wybranej klasie.



CECHY FIZYCZNE

Ludzie mogą być najróżniejszego wzrostu, wagi i koloru. Niektórzy mają czarną lub ciemnobrązową skórę, podczas, gdy inni – białą jak śnieg lub w dowolnym odcieniu śniadości, lub brązu pomiędzy nimi. Ich włosy bywają czarne, brązowe bądź blond albo rude, a oczy najczęściej są brązowe, błękitne lub orzechowe.

Również ludzkie odzienie, uzależnione od środowiska i społeczności, wykazuje znaczne zróżnicowanie – może być proste albo ostentacyjne lub zawierać się gdzieś między skrajnościami. Nie jest niczym niesłychanym, by kilka odrębnych kultur zamieszkiwało obok siebie na jednym obszarze, miesząc się wzajemnie, w związku, z czym wyrabiany przez ludzi oręż, opancerzenie i inne przedmioty łączą w sobie najrozmaitsze wzory i motywy.

Przeciętna długość życia ludzi wynosi około 75 lat, jakkolwiek najbardziej sędziwi przedstawiciele rasy dożywają nawet 90 lub więcej lat.

ODGRYWANIE CZŁOWIEKA

Ludzie są stanowczy i czasem nierozważni. W poszukiwaniu wiedzy i mocy badają najciemniejsze rubieże świata. Pchają się w niebezpieczeństwo, radząc sobie z konsekwencjami, w miarę jak się pojawiają. Najpierw działają, potem myślą, ufając, że wola zwycięstwa i przyrodzona zaradność pozwolą im wyjść z każdej opresji.

Przedstawiciele tej rasy zawsze kierują oczy ku widnokręgowi, starając się poszerzać swoje wpływy i terytorium. Gonią za potęgą i pragną zmieniać świat, na dobre bądź na złe. Ludzkie osiedla należą do najjaśniejszych światła w ciemnym i nieujarzmionym świecie, a oni bezustannie usiłują odkrywać nowe lądy i zasiedlać pogranicza.

Odwaga i pewność siebie skłaniają ludzi ku bojowym klasom, takim jak zbrojni, dowódca czy łotrzyk. Często wolą poszukiwać ukrytych zasobów sił w sobie zamiast ufać magii czarodziejów czy kapłanów.

Zarazem ludzie na ogół okazują się pobożną rasą, otaczającą wciąż cały panteon bogów. W ich mitach nie pada imię żadnego stwórcy. Niektóre opowieści głoszą, że bogowie wspólnie stworzyli ludzkość, obdarzając ją najlepszymi cechami wszystkich ras, które powstały wcześniej. Według innych byli dziełem boga, którego imię zostało zapomniane, uśmierconego w wojnie przeciwko pradawnym lub być może zamordowanego przez inne bóstwo, (o który to czyn często oskarża się Asmodeusza i Zehira).

Ludzie są tolerancyjni wobec innych ras, odmiennych przekonań i obcych kultur. Znaczna część ludzkich osiedli to zróżnicowane miejsca, w których różne rasy żyją we względnym pokoju. Imperium Nerathu, ostatnia wielka światowa potęga, zjednoczyła wiele rozmaitych ludów. Większość miast, które przetrwały upadek państwa, stanowi zbrojne bastiony przeciwko wszechogarniającej ciemności. Gdy elfie lasy zostają zrównane z powierzchnią ziemi, a krasnoludzkie kopalnie – spustoszone, niedobitki często uchodzą do najbliższego ludzkiego miasta, by tam uzyskać ochronę.

Pomimo rozmiarów i potęgi Nerathu, współcześnie ludzie są rozbitą i podzieloną nacją. Na gruzach Nerathu powstały dziesiątki małych królestw, lenn i wolnych miast, a wiele z nich jest małych, słabych bądź odizolowanych. Napięcia i nieporozumienia pomiędzy nimi często prowadzą do potyczek, szpiegostwa, zdrad, a nawet otwartych działań wojennych.

Charakterystyka ludzi: Ambitni, kreatywni, podatni na zepsucie, pragmatyczni, przystosowawczy, śmiali, terytorialni, tolerancyjni, wytrwali, zaradni, zawzięci

Męskie imiona: Alain, Alek, Benn, Brandis, Donn, Drew, Erik, Gregg, Jonn, Kris, Marc, Mikal, Pieter, Regdar, Quinn, Samm, Thom, Wil

Żeńskie imiona: Ana, Cassi, Eliza, Gwenn, Jenn, Kat, Keira, Luusi, Mari, Mika, Miri, Stasi, Shawna, Zanne

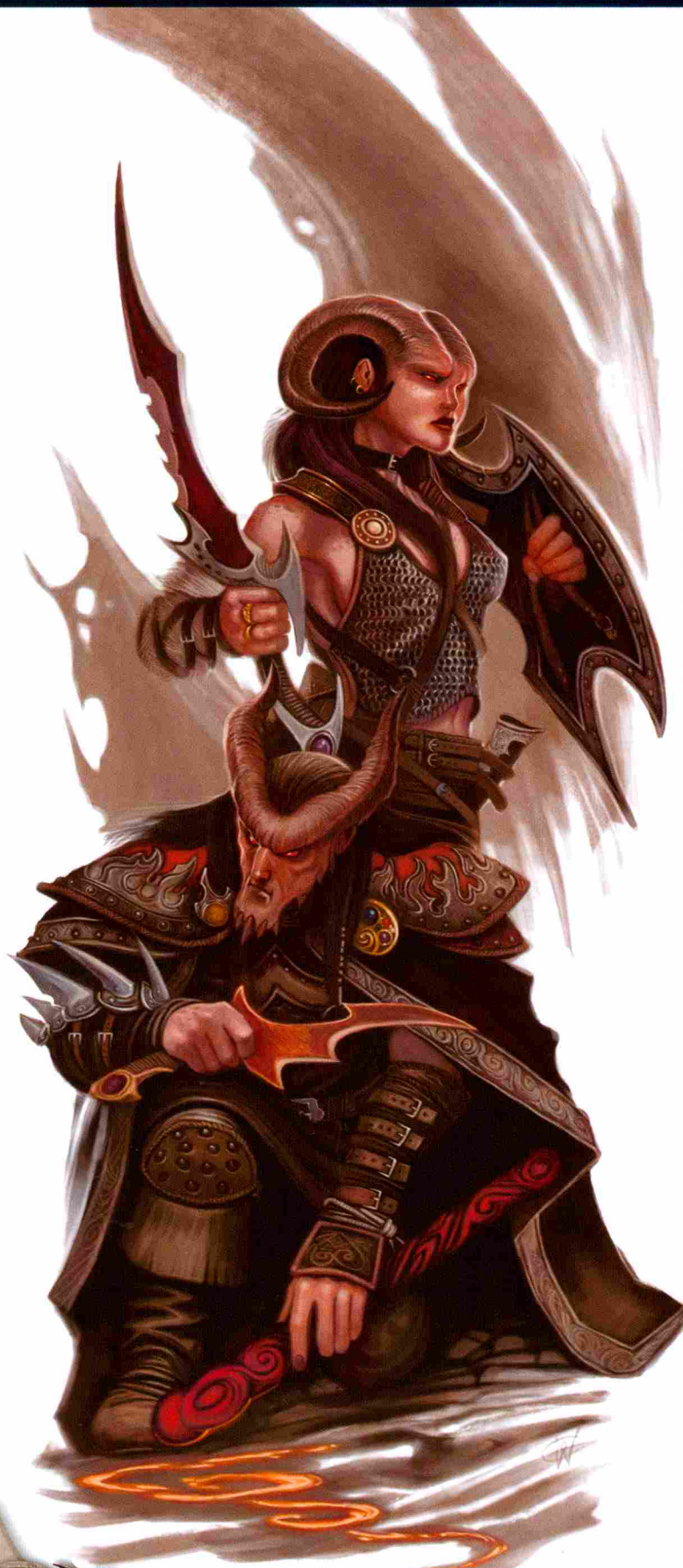
LUDZCY POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Poniżej opisano trzech przykładowych ludzkich poszukiwaczy przygód.

Brandis jest ludzkim zbrojnym, najemnikiem, który sprzedał swe usługi każdemu baronetowi, diukowi czy książęciu od gór aż po wybrzeże. Jego zbroja jest praktyczna, pozbawiona jakichkolwiek ozdób, a miecz służy tylko do walki, nie za oznakę godności. Codziennie modli się do Kruczej Królowej – nie z pobożności, lecz gdyż wie, że śmierć jest nieuchronna, a on ma nadzieję odwlekać ją najdłużej jak to możliwe. Został poszukiwaczem przygód po zleceniu zakończonym katastrofą – wszyscy jego towarzysze zginęli, a sam został wzięty do niewoli przez hobgobliny i trzymany dla okupu, którego nikt nie chciał zań zapłacić. Dołączył do grupy poszukiwaczy przygód, którzy pokonali jego ciemniców. Wkrótce odkrył, że poszukiwanie przygód jest zarówno bardziej dochodowe, jak i bardziej satysfakcjonujące niż życie najemnika.

Mari jest ludzkim łowcą, a jej oczy wciąż wpatrują się w horyzont. Kieruje nią odkrywcza pasja i miłość do nowych miejsc. Marzy o założeniu nowej osady w miejscu, w którym ludzie mogliby żyć w przyjaźni i wolności. Modli się do Avandry o ochronę w wędrówkach, a także do Erathis – o pomoc w spełnieniu snów. Zdaje sobie sprawę ze sprzeczności swego życia: jest istotą dziczy, lecz marzy o jej oswojeniu i uprawianiu. Jakaś jej część wciąż zastanawia się, czy byłaby zdolna do osiedlenia się w wiosce, o założeniu, której śni.

Thom jest ludzkim czarodziejem, którego jedynym pragnieniem jest moc. Wędruje po świecie w poszukiwaniu wiedzy tajemnej i starożytnych artefaktów, które zwiększyłyby jego biegłość magiczną. Modli się do Ioun, gdyż postrzega naukę jako klucz do potęgi, lecz ciągnie go również, do Vecny – zastanawia się, jaką moc może zaoferować mu bóg sekretów w zamian za oddanie.



Dziedzice upadłego imperium żyjący pośród cieni i nie lękający się mroku

CECHY RASOWE

Przeciętny wzrost: 1,65-1,90 metra

Przeciętna waga: 60-85 kilogramów

Wartości atrybutów: +2 Inteligencja, +2 Charyzma

Rozmiar: Średni

Szybkość: 6 pól

Wzrok: Widzenie w półmroku

Języki: Wspólny, inny wybrany

Premie do umiejętności: +2 Oszustwo, +2 Skradanie się

Krwawy łów: Zyskujesz premię rasową +1 do testów ataku wymierzonych w ciężko rannych przeciwników.

Odporność na ogień: Posiadasz odporność 5 + połowa swojego poziomu na ogień.

Piekielny gniew: Możesz stosować *piekielny gniew*, jako moc spotkaniową.

Piekielny gniew

Moc rasowa diablęcia

Korzystasz ze wściekłości, by poprawić swoje szanse zranienia przeciwnika.

Spotkaniowa

Akcja pomniejsza Osobista

Efekt: Możesz ukierunkować swój gniew, aby zyskać premię z mocy +1 do następnego testu ataku wymierzonego w przeciwnika, który trafił cię od czasu twojej poprzedniej tury. Jeśli trafisz i zadasz obrażenia, dodaj do nich swoją premię z Charyzmy.

Będąc dziedzicami starożytnego, piekielnego rodu diablęta nie mają własnych krain, a zamiast tego żyją pośród ludzi w ich miastach i królestwach. Wywodzą się od ludzkich szlachciców, którzy pertraktowali z ciemnymi siłami. Dawno temu ich imperium podbiło pół świata, jednak zostało obrócone w ruinę; diablęta oszczędzono, by wybrały własną drogę w świecie, który często ich się lęka i na które się gniewa.

Zagraj diablęciem, jeśli chcesz...

- ♦ być bohaterem mającym ciemną stronę do przewyciężenia.
- ♦ być dobrym w oszukiwaniu, grożeniu lub nakłanianiu innych do posłuszeństwa.
- ♦ być przedstawicielem rasy faworyzującej klasy czarno-księżnika, dowódcy i łotrzyka.

CECHY FIZYCZNE

Wygląd diabła świadczy o ich piekielnym rodowodzie. Mają wielkie rogi, grube, nie-chwytne ogony sięgające od 120 do ponad 150 centymetrów długości, szpiczaste zęby i oczy będące jednolitymi kulami czerni, czerwieni, bieli, srebra lub złota. Zakres odcieni skóry przedstawicieli tej rasy odpowiada ludzkiemu, a ponadto rozciąga się na czerwienie – od rudawego brązu aż po ceglastą czerwień. Ich włosy, spływające kaskadami spoza rogów, równie dobrze mogą być granatowe, czerwone lub purpurowe, jak i w bardziej zwyczajnych ludzkich barwach.

Przedstawiciele tej rasy preferują ciemne barwy i czerwienie, a także skóry, lśniące futra, niewielkie kolce oraz sprzączki. Wykonywany przez nich oręż i broje często mają archaiczny styl, przywołujący wspomnienia chwały ich dawno minionego imperium.

ODGRYWANIE DIABŁĘCIA

Przed stuleciami, przywódcy ludzkiego imperium Bael Turath zawarli pakt z diabłami, by umocniły ich władzę nad jego olbrzymim obszarem. Ludzie ci stali się pierwszymi diabłętami i zarządzili państwem w imieniu swych piekielnych władców. W końcu Bael Turath weszło w konflikt z Arkhosią, starożytnym cesarstwem drakonów, a trwająca dziesięciolecia walka pozostawiła oba imperia w ruinie. Wielka stolica Bael Turath została obrócona w perzynę.

Diabłęta są dziedzicami ocalałych szlacheckich dynastii, które niegdyś rządziły imperium. Ich ród jest skażony diabelską krwią, przechodzącą na potomków przez wszystkie pokolenia. Pod wieloma względami są ludźmi, mogą na przykład mieć z nimi dzieci, jednak ich potomstwem zawsze są diabłęta.

Stulecia nieufności i otwartej nienawiści ze strony innych ras uczyniły diabłęta samodzielnymi i często aż zbyt chętnymi do urzeczywistniania wiązanych z nimi stereotypów. Jako pozbawione ojczyzny wiedzą, że muszą na własną rękę znaleźć dla siebie miejsce w świecie, a także być silne, by przetrwać; nie są też nazbyt skore do wierzenia każdemu, kto deklaruje się jako przyjaciel. Jeśli jednak towarzysze okazują diabłęciu zaufanie, szybko uczy się odpowiadać im tym samym, a gdy już ktoś pozyska sobie jego ufność i lojalność, zyskuje zarazem wiernego przyjaciela i sojusznika na całe życie. Jakkolwiek szlachta Bael Turath poddała się diabłom, większość współcześnie żyjących przedstawicieli tej rasy nie zastanawia się specjalnie nad bogami czy patronami, woląc zadbać o siebie samemu. Z tego też względu rzadko podążają ścieżką boskości – diabłęcy kapłani i paladyni są rzadcy.

Diabłęta nie są liczne. Niekiedy diabłęcy klan kupiecki wywodzący się od dynastii Bael Turath osiedla się jako grupa w krainie, w której bogactwo pozwala kupić bezpieczeństwo i komfort, jednak większość przedstawicieli tej rasy rodzi się poza takimi ukrytymi rodami i dorasta w najgorszych częściach ludzkich miast i osad. Te diabłęta często zostają oszustami, złodziejami lub przestępcami działającymi na większą skalę, tworzącymi dla siebie niszę wśród plugawstwa swojego otoczenia.

Charakterystyka diabła: Buntownicze, chytne, dumne, imponujące, niepokojące, oryginalne, przebiegłe, samodzielne, tajemnicze, złowroge

Męskie imiona: Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Żeńskie imiona: Akta, Bryseis, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

Niektóre młode diabłęta, starając się znaleźć sobie miejsce w świecie, wybierają imię wyrażające jakąś ideę, a później usiłują ją uosabiać. Dla jednych wybrane imię to wzniosła misja; dla innych – ponure przeznaczenie.

Współczesne imiona: Cześć, Donikąd, Ideał, Misja, Muzyka, Nadzieja, Otwartość, Padlina, Pieśń, Poezja, Przypadek, Rozpacz, Smutek, Strach, Sztuka, Udręka, Zadowolienie, Znużenie

DIABŁĘCY POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Poniżej opisano trzech przykładowych diabłęcych poszukiwaczy przygód.

Akmenos jest diabłęcym czarnoksiężnikiem rozdartym pomiędzy dobrem a złem. Marzy, by dopasować się do ludzkiego społeczeństwa, w którym żyje, chciałby też móc nazwać siebie naprawdę dobrym; zarazem lęka się, że jego dusza jest nieodwracalnie skażona przez kontakt ze złem – zarówno złem w jego żyłach, jak i złowrogą naturą piekielnego paktu. Czuje się, jakby stąpał po cienkiej linii pomiędzy dobrem a złem, mogąc ostatecznie upaść w każdą stronę. Towarzysze dostrzegają dobro w jego sercu i ufają mu, tak, iż bywało, że to zaufanie powstrzymywało go przed stoczeniem się ku złu. Jego życie jest pełne udręki i choć wierzy, że jest powołany do wielkiego przeznaczenia, nie ma pewności, czy stanie się bohaterem, czy złoczyńcą.

Kallista jest diabłęcym dowódcą, modlącą się codziennie, aby Bahamut wspomógł ją w dochowywaniu postanowienia, by żyć sprawiedliwie i honorowo. Nie okazuje miłości do jego kapłanów i świątyń, lecz odczuwa osobistą więź z Platynowym Smokiem, inspirującą ją do szlachetnych czynów i poświęceń. Przewodzi grupie poszukiwaczy przygód w walce z siłami zła, jednak marzy, by pewnego dnia poprowadzić armię pod sztandarem Bahamuta. W jego imię walczy, żeby utrzymać swe agresywne usposobienie i okrucieństwo na wodzy.

Przypadek jest diabłęcym łotrzykiem, nawykłym do biedy, uprzedzeń i nieufności wychowankiem ulic i zaułków ludzkiego miasta. Na ile go to obchodzi, dobro i zło są zagadnieniami do roztrząsania dla kapłanów i filozofów, w ich marmurowych świątyniach i uniwersytetach. Prozą ulicznego życia jest przetrwanie, a on jest gotów zrobić wszystko, co konieczne, by ocaleć. Jako członek grupy poszukiwaczy przygód po raz pierwszy zakosztował bogactwa i odkrył, że mu ono odpowiada, jednak nie zapomniał o swoim pochodzeniu.



Dumni i honorowi wojownicy zrodzeni z krwi starożytnego smoczego boga

CECHY RASOWE

Przeciętny wzrost: 1,90-2 metry

Przeciętna waga: 100-145 kilogramów

Wartości atrybutów: +2 Siła, +2 Charyzma

Rozmiar: Średni

Szybkość: 6 pól

Wzrok: Zwyczajny

Języki: Wspólny, smoczy

Premie do umiejętności: +2 Historia, +2 Zastraszanie

Drakońska furia: Będąc ciężko ranny, zyskujesz premię rasową +1 do testów ataku.

Smocze dziedzictwo: Wartość twojego przyływu sił wynosi: jedna czwarta maksymalnych punktów życia + modyfikator z Kondycji.

Smoczy oddech: Możesz stosować smoczy oddech, jako moc spotkaniową.

Smoczy oddech

Moc rasowa drakona

Gdy rozwierasz usta do ryku, zabójcza moc twego smoczego gatunku wystrzeliwuje naprzód, pochłaniając wrogów.

Spotkaniowa ♦ kwas, zimno, ogień, błyskawice lub trucizna

Akcja pomniejsza Bezpośredni podmuch 3

Cele: Wszystkie stworzenia w obszarze

Atak: Siła + 2 przeciw Refleksowi, Kondycja + 2 przeciw Refleksowi lub Zręczność + 2 przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Kondycji obrażeń.

Podnieś premię do +4 i obrażenia do 2k6 + modyfikator z Kondycji na 11. poziomie oraz premię do +6 i obrażenia do 3k6 + modyfikator z Kondycji na 21. poziomie.

Specjalne: Podczas tworzenia postaci wybierz Siłę, Kondycję lub Zręczność jako wartość atrybutu, który będziesz stosować wykonując testy ataku przy użyciu tej mocy. Wybierz także typ obrażeń mocy: kwas, zimno, ogień, błyskawice lub truciznę. Te dwa wybory obowiązują przez całe życie twojej postaci i nie zmieniają innych efektów działania mocy.

Zrodzone, by walczyć, drakony są rasą wędrownych najemników, żołnierzy i poszukiwaczy przygód. Dawno temu ich imperium rywalizowało o władzę nad światem, obecnie jednak zaledwie kilka pozbawionych przeszłości klanów tych honorowych istot pozostało, aby powtarzać legendy o swej starożytnej chwale.

Zagraj drakonem, jeśli chcesz...

- ♦ wyglądać jak smok.
- ♦ być dumnym dziedzicem starożytnego, upadłego imperium.
- ♦ zionąć kwasem, zimnem, ogniem, błyskawicami lub trucizną.
- ♦ być przedstawicielem rasy faworyzującej klasy dowódcy, zbrojnego i paladyna.

CECHY FIZYCZNE

Drakony przypominają humanoidalne smoki. Ich skóra jest łuskowata, ale nie posiadają ogonów. Są wysokie i dobrze zbudowane – często osiągają wzrost około dwóch metrów przy wadze 130 lub więcej kilogramów. Dłonie i stopy przedstawicieli tej rasy to silne, zakończone pazurami łapy mające po trzy palce i kciuk u każdej dłoni. Głowy drakonów cechują się kryzami na uszach, zaokrąglonymi pyskami i policzkach oraz dużymi czołami. Wyrastające powyżej pióropusze rogowych łusek różnej długości przypominają grube, sznurowate włosy. Ich oczy przybierają odcienie czerwieni lub złota.

Łuski typowego drakona mogą być szkarłatne, złote, rdzawe, brunatnożółte, spiżowe lub brązowe, jednak ubarwienie poszczególnych osobników rzadko odpowiada maściom chromatycznych bądź metalicznych smoków, nie stanowi również żadnej wskazówki, co do rodzaju stosowanej broni oddechowej. U większości przedstawicieli tej rasy niemal całe ciało pokrywają bardzo drobne łuski nadające mu skórzastą fakturę, z obszarami większych łusek na barkach, przedramionach, udach, goleniach i stopach.

Młode drakony dorastają szybciej niż ludzkie dzieci. Potrafią chodzić już w kilka godzin po wykluciu, osiągają rozmiary i stopień rozwoju dziesięcioletniego dziecka w wieku trzech, a dorosłość – piętnastu lat. Żyją tak długo jak ludzie.

ODGRYWANIE DRAKONA

Dla drakona honor jest ważniejszy od życia. Po pierwsze i najważniejsze, honor ma związek z postępowaniem na polu bitwy. Przeciwnicy powinni być traktowani z uprzejmością i szacunkiem, nawet, jeżeli są zajadłymi wrogami. Ostrożność i rozważa są kluczem do przetrwania wojownika, lecz strach jest chorobą, a tchórzostwo – skazą moralną.

Przymus honorowego postępowania obejmuje wszystkie strefy życia drakonów: złamanie przysięgi jest najgorszą hańbą, a troska o szczerość dotyczy każdego słowa – każde podjęte zobowiązanie musi zostać dopełnione. Drakon ponosi odpowiedzialność za swoje działania i ich konsekwencje.

Nieustanny pęd ku samodoskonaleniu odsłania dodatkowy aspekt drakońskiego honoru: przedstawiciele tej rasy cenią sobie biegłość i doskonałość we wszelkich staraniach. Nienawidzą przegrywać i zmuszają się do nadludzkiego wysiłku, nim poddadzą się w jakiejś kwestii, a osiągnięcie mistrzostwa w wybranej dziedzinie uznają za swój życiowy cel. Przedstawiciele innych ras podzielający to zaangażowanie przekonują się, że łatwo im zdobyć szacunek drakona.

Drakońskie oddanie ideałom honoru i doskonałości sprawia, że niektórzy czasami postrzegają ich jako aroganckich i butnych. Większość drakonów podziela wielką dumę z dawnych i współczesnych dokonań swej rasy, jednak są również skłonni docenić osiągnięcia innych. Nawet,

pomimo, iż diablec imperium Bael Turath było nieprzyjacielem starożytnego drakońskiego cesarstwa Arkhosii, drakony dostrzegają w diablętach godnych towarzyszy lub przeciwników, podziwiając ich siłę i wytrwałość, jako przyjaciół bądź wrogów.

Drakony poszukują przygód, aby doświadczyć szansy udowodnienia swojej wartości, zdobycia sławy, a zapewne także by móc zostać czempionami, opowieści, o których będą powtarzane przez pokolenia. Zdobyć wieczną chwałę poprzez wielkie i śmiałe czyny oraz nadzwyczajną biegłość – oto marzenie drakonów.

Charakterystyka drakonów: Dumne, honorowe, niezawodne, o antycznych korzeniach, perfekcjonistyczne, szlachetne, zawzięte, zdystansowane

Męskie imiona: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Gheshe, Heskan, Kriv, Medrash, Nadarr, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Torinn

Żeńskie imiona: Akra, Biri, Daar, Harann, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava

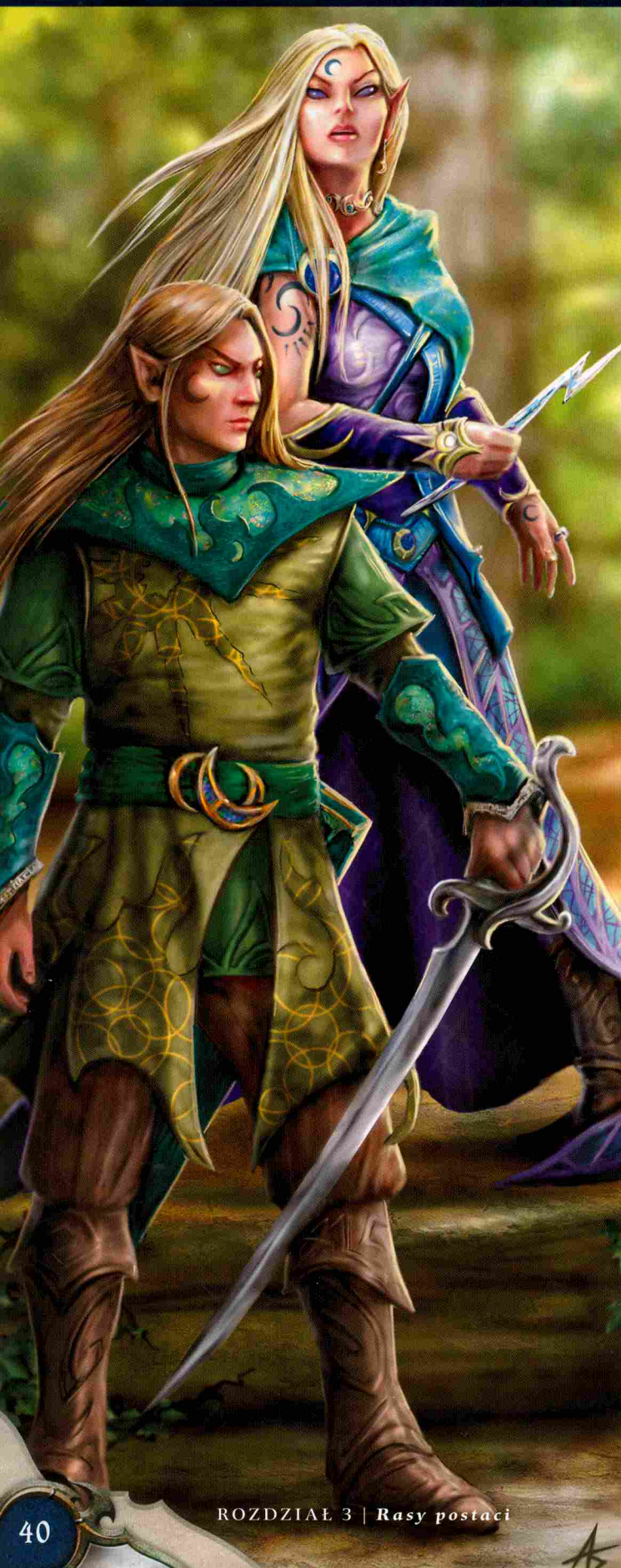
DRAKONŚCY POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Poniżej opisano trzech przykładowych drakońskich poszukiwaczy przygód.

Bharash jest drakońskim dowódcą prowadzącym grupę poszukiwaczy przygód w poszukiwaniu bogactw i chwały. Natchniony opowieściami o starożytnych bohaterach Arkhosii, swego przeznaczenia szuka w boju. Marzy o tym, aby pewnego dnia poprowadzić potężną armię przeciwko orczej hordzie lub hobgoblińskiemu batalionowi, lecz póki, co jest zadowolony, że może koordynować ataki wymierzone w pomniejsze siły zła, jakie napotyka w podziemiach i ruinach. Oddaje cześć Bahamutowi jako bogowi honoru.

Harann jest zbrojnym, dążącym do mistrzostwa w użyciu wybranej przez siebie broni – miecza półtoraręcznego. Każdego ranka wstaje wcześniej, by ćwiczyć bojowe manewry, wciąż starając się opanowywać nowe techniki. Perfekcja w walce bronią jest dla niej symbolem odzwierciedlającym doskonałość charakteru i ducha. Jest przekonana, że gdy osiągnie idealne mistrzostwo w użyciu półtoraręcznego miecza, sama stanie się idealna.

Donaar jest paladynem Erathis, bogini miast i cywilizacji. Wierzy, że przeznaczeniem drakonów jest otrząsnąć się z żałoby po starożytnym imperium i stworzyć nowe państwo wydarte dziczy – do którego to procesu ma zamiar walnie się przyczynić. Aby nie zapomnieć o swoim dziedzictwie, przechowuje w noszonym na szyi amulecie fragment skrupy, z której się wykuł. Choć niekiedy wydaje mu się, że plądrowanie lochów jest niewarte zachodu, czasem udaje mu się odkryć jakąś pozostałość dawno upadłego cesarstwa drakonów. Wierzy, że pewnego dnia będzie w stanie wykorzystać takie znaleziska do stworzenia nowego imperium dla swego ludu.



Pełni gracji wojownicy i magowie obeznani z czarodziejskim braskiem Feerii

CECHY RASOWE

Przeciętny wzrost: 1,65-1,85 metra

Przeciętna waga: 60-80 kilogramów

Wartości atrybutów: +2 Zręczność, +2 Inteligencja

Rozmiar: Średni

Szybkość: 6 pól

Wzrok: Widzenie w półmroku

Języki: Wspólny, elfi

Premie do umiejętności: +2 Arkana, +2 Historia

Eladrińskie wykształcenie: Zyskujesz wyszkolenie w jednej dodatkowej umiejętności wybranej z listy umiejętności w rozdziale 5.

Biegłość w eladrińskiej broni: Zyskujesz biegłość w długim mieczu.

Eladrińska wola: Zyskujesz premię rasową +1 do swojej obrony: Woli.

Ponadto zyskujesz premię rasową +5 do rzutów obronnych przeciwko efektom uroków.

Feeryczny rodowód: Twój przodek wywodzi się z Feerii, w związku, z czym na potrzeby efektów, odnoszących się do pochodzenia jesteś uznawany za stworzenie feeryczne.

Trans: Zamiast spać, eladrin wchodzi w stan medytacyjny określany transem. Wystarczy, żebyś spędził w nim 4 godziny, aby uzyskać takie same korzyści, jakie inne rasy czerpią z 6-godzinnego długiego wypoczynku. Będąc w transie, jesteś w pełni świadomy swojego otoczenia i spostrzegasz zbliżających się wrogów, oraz inne zdarzenia normalnie.

Feeryczny krok: Możesz stosować feeryczny krok jako moc spotkaniową.

Feeryczny krok

Moc rasowa eladrina

Postępując krok, znikasz z jednego miejsca, by pojawić się w innym.

Spotkaniowa ♦ **teleportacja**

Akcja ruchu **Osobista**

Efekt: Teleportacja o maksymalnie 5 pól (patrz „Teleportacja,” strona 286).

Jako silnie związane z przyrodą stworzenia magii, eladriny zamieszkują skąpaną w brasku Feerię. Ich miasta leżą na tyle blisko świata, że niekiedy przekraczają granicę, pojawiając się na krótko w górskich kotlinach lub polanach w głębokim lesie, nim ponownie znikną w Feerii.

Zagraj eladrinem, jeśli chcesz...

- ♦ być nieziemski i tajemniczy.
- ♦ być pełen gracji i inteligentny.
- ♦ teleportować się po polu bitwy otulony magią Feerii.
- ♦ być przedstawicielem rasy faworyzującej klasy czarodzieja, dowódcy i łotrzyka.

CECHY FIZYCZNE

Eladriny są ludzkiego wzrostu. Cechuje je szczupłość i nawet najsilniejsze z nich przypominają raczej atletów niż umięśnionych osiłków. Ich karnacja ma ten sam zakres, co ludzka, jednak częściej bywa jasna niż ciemna, a proste, delikatne włosy, najczęściej długie i rozpuszczone, mogą być białe, srebrne lub blad złote. Uszy eladrinów są wydłużone i spiczaste, a ich pozbawione źrenic oczy przypominają perłowe, opalizujące kule jaskrawego błękitu, fioletu lub zieleni. Nie posiadają zarostu, a ich ciała są słabo owłosione.

Eladrińskie dzieci dojrzewają podobnie do ludzkich, lecz po osiągnięciu dorosłości proces starzenia zwalnia u nich tak, iż niemal się zatrzymuje. Cieszą się młodością i zdrowiem niemal przez całe swoje życie, nie odczuwając skutków podeszłego wieku przed osiągnięciem połowy trzeciego stulecia. Większość dożywa ponad 300 lat i nawet u kresu życia cierpi tylko na nieliczne spośród ułomności wieku starczego.

ODGRYWANIE ELADRINA

Społeczeństwo eladrinów rozciąga się na granicy pomiędzy Feerią i zwyczajnym światem. Rasa ta budowała swe wykwinne miasta – i wieże w miejscach o uderzającym naturalnym pięknie, zwłaszcza tam, gdzie przesłona między światami jest cienka – w niedostępnych dolinach górskich, na zielonych wyspach położonych wzdłuż smaganych sztorami wybrzeży i w najgłębszych zakamarkach starożytnych lasów.

Niektóre eladrińskie krainy istnieją w przeważającej części w Feerii, tylko okazjonalnie dotykając świata, podczas gdy inne pojawiają się w nim z każdym zmierzchem jedynie po to, by ponownie zniknąć o świcie.

Długowieczne i silnie związane z Feerią eladriny patrzą na świat z dystansem. Często rozważają biegi wypadków, które mogą ciągnąć się przez stulecia i miewają trudności z uwierzeniem, że rozgrywane się w świecie wydarzenia mają dla nich większe znaczenie.

Eladrińskie wyobcowanie od świata może czynić przedstawicieli tej rasy obcymi i groźnymi w oczach innych. Także ich feeryczna natura sprawia, iż są jednocześnie pociągające i nieco przerażające. Pomimo tego przyjaźnie i sojusze są ważne dla eladrinów, które potrafią reagować gwałtownym gniewem, gdy ich towarzysze są zagrożeni. W połączeniu z ich intelektem, odwagą i magiczną mocą czyni je to potężnymi i szanowanymi sojusznikami.

Przedstawiciele tej rasy żyją wedle estetycznej filozofii rozpowszechnionej w Feerii i uosabianej przez Corellona, boga piękna i patrona fae. Eladriny starają się okazywać wdzięk, biegłość i wiedzę we wszystkich dziedzinach życia, od tańca i pieśni aż po szermierkę i magię. Nadając naturalnemu otoczeniu wykwinne formy, tworzą miasta oszałamiające swą urodą.

Eladriny są bliskimi kuzynami elfów i okazjonalnie bywają nazywane wysokimi lub szarymi elfami. Bardziej niż

ich krewniacy cenią sobie Feerię i magię tajemną, jednak obie rasy traktują się ze wzajemnym szacunkiem. Łączy je również gorąca nienawiść wobec trzeciej gałęzi ich rasy – drowów.

Najpotężniejsze eladriny Feerii, nazywane szlachetnymi eladrinami, zostają do tego stopnia napełnione tkwiącą w ich krainie magią, że przekształcają się w całkowicie nowe stworzenia. Te szlachetne eladriny przybierają cechy pór roku i innych zjawisk naturalnych.

Charakterystyka eladrinów: Bezstronne, cierpliwe, estetyczne, magiczne, nieziemskie, pełne gracji, rozważne, spostrzegawcze, swobodne

Męskie imiona: Aramil, Arannis, Berrian, Dayereth, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Mindartis, Paelias, Quarion, Riardon, Sovelliss

Żeńskie imiona: Althaea, Anatrianna, Andraste, Bethryna, Caelyna, Jeleneth, Leshanna, Meriele, Nairava, Quelenna, Sarii, Shanairra, Theirastra, Valenae

ELADRIŃSCY POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Poniżej opisano trzech przykładowych eladrińskich poszukiwaczy przygód.

Meriele jest eladrińską czarodziejką. Chociaż jej magia opiera się na mocy grzmotów i błyskawic, sama stanowi ostoję spokoju pośród burzy. Przyjaciołom wydaje się być ponad zgiełkiem codziennego życia, niby biorąca w nim udział, jednak zdecydowanie odstawiając charakterem. Wieczorami, podczas gdy jej towarzysze rozkładają obóz i rozsiadają się w nim, by wypocząć, wpada w trans, w którym wędruje pośród wiecznie młodych drzew Feerii. Śmiesz ją niecierpliwość i porywczność kompanów, lecz są jej niemal równie drodzy, co księgi z zaklęciami.

Quarion jest eladrińskim łotrzykiem, równie swobodnie czującym się pośród cieni świata, co w półmroku Feerii. Porusza się z gracją pantery, a jeśli zechce, potrafi być niesamowicie cichy. W trakcie walki wydaje mu się, że jego umysł wymyka się poza czas, tak jakby patrzył na samego siebie i swoich wrogów poruszających się, w ślimaczym tempie. Ataki jego przeciwników są przewidywalne, a obrony – łatwe do obejścia. W umyśle Quariona starcie jest starannie skomponowanym tańcem, a on rozkoszuje się jego elegancją.

Anatrianna jest eladrińskim dowódcą, która niegdyś służyła za kapitan gwardii na zamku szlachetnej eladrin, ghaele zimy. Wygnana w gniewnym kaprysie ghaele, całkowicie odwróciła się od Feerii. Nawiedzają ją piękne wizje, w których widzi samą siebie stojącą na czele feerycznej armii, sztandary łopoczące pod szafirowym niebem i krew barwiącą idealnie biały śnieg. Ma nadzieję, że pewnego dnia przeznaczenie poprowadzi ją przeciwko niedysiejszej pani.

Żwawi, przezorni łucznicy, swobodnie przemierzający lasy i pustkowia

CECHY RASOWE

Przeciętny wzrost: 1,60-1,80 metra

Przeciętna waga: 60-75 kilogramów

Wartości atrybutów: +2 Zręczność, +2 Rozsądek

Rozmiar: Średni

Szybkość: 7 pól

Wzrok: Widzenie w półmroku

Języki: Wspólny, elfi

Premie do umiejętności: +2 Percepcja, +2 Przyroda

Biegłość w elfiej broni: Zyskujesz biegłość w długim łuku i krótkim łuku.

Feeryczny rodowód: Twoi przodkowie wywodzili się z Feerii, w związku, z czym na potrzeby efektów odnoszących się do pochodzenia, jesteś uznawany za stworzenie feeryczne.

Trans: Zamiast spać, elf wchodzi w stan medytacyjny określany transem. Wystarczy, żebyś spędził w nim 4 godziny, aby uzyskać takie same korzyści, jakie inne rasy czerpią z 6-godzinnego długiego wypoczynku. Będąc w transie, jesteś w pełni świadomy swojego otoczenia i spostrzegasz zbliżających się wrogów oraz inne zdarzenia normalnie.

Grupowa czujność: Zapewniaś nie-elfim sojusznikom w zasięgu 5 pól od ciebie premię rasową +1 do testów Percepcji.

Krok natury: Ignorujesz trudny teren, gdy się przemykasz (nawet, jeżeli posiadasz moc, która pozwala przemykać się o więcej niż jedno pole).

Elfia celność: Możesz stosować *elfią celność*, jako moc spotkaniową.

Elfia celność

Moc rasowa elfa

Po krótkiej chwili skupienia starannie bierzesz wroga na cel i uderzasz z legendarną celnością elfów.

Spotkaniowa

Akcja wolna

Osobista

Efekt: Ponów test ataku. Użyj rezultatu drugiego rzutu, nawet, jeśli jest niższy.

Wolne i nieokiełznane, elfy strzegą swych zalesionych krain, korzystając z ukrycia i morderczych strzał wypuszczanych spośród drzew. Swoje domostwa budują w harmonii z lasem, połączone z nim tak doskonale, że podróżnicy często nie spostrzegają, iż znaleźli się pośrodku elfiej osady, nim będzie za późno.

Zagraj elfem, jeśli chcesz...

- ◆ być szybki, cichy i nieokiełznany.
- ◆ prowadzić swoich towarzyszy przez głębokie lasy i zasypywać wrogów strzałami.
- ◆ być przedstawicielem rasy faworyzującej klasy łowcy, łotrzyka i kapłana.

CECHY FIZYCZNE

Elfy są smukłym, atletycznym ludem niemal równie wysokim, co ludzie. Mają ten sam zakres karnacji, choć z tendencją ku brązom. Elfie włosy zazwyczaj bywają ciemnobrązowe, jesienno pomarańczowe, omszało zielone lub intensywnie złociste. Ich uszy są wydłużone i spiczaste, a oczy – jaskrawo błękitne, fioletowe lub zielone. Mają skąpo owłosione ciała, ale lubią nosić zwichrzone i rozpuszczone włosy.

Przedstawiciele tej rasy dojrzewają mniej więcej w tym samym tempie, co ludzie, lecz po osiągnięciu dorosłości noszą tylko nieliczne przejawy postępującego wieku. Pierwszym objawem starzenia się elfa jest zazwyczaj zmiana barwy włosów – czasem siwienie, ale najczęściej ciemnienie lub przybieranie bardziej jesiennych odcieni. Większość elfów dożywa ponad 200 lat i pozostaje energiczna niemal do końca życia.

ODGRYWANIE ELFA

Elfy są ludem przejmujących acz krótkotrwałych wzruszeń. Z łatwością poddają się radosnemu śmiechowi, ślepemu gniewowi lub rzewnemu płaczowi. Wykazują skłonności do impulsywnych zachowań, a przedstawiciele innych ras niekiedy postrzegają je jako lekkomyślne i porywcze, jednak elfy nie uchylają się od odpowiedzialności ani nie zapominają o podjętych zobowiązaniach. Przez swe długie życie w pewnej mierze miewają trudności z równie poważnym, co inne rasy traktowaniem niektórych zagadnień, jednak w obliczu rzeczywistego zagrożenia okazują się niezłomnymi i godnymi zaufania sojusznikami.

Przedstawiciele tej rasy szanują świat naturalny, a więc z otaczającą przyrodą pozwala im wiele dostrzegać. Nigdy nie ścinają żyjących drzew, a gdy osiadają gdzieś na stałe, swe siedziby tworzą, pieczołowicie sadząc lub wypłatając altany, nadrzewne domy i pomosty z żywych konarów. Stawiają pierwotną potęgę naturalnego świata ponad sztuką tajemną uprawianą przez ich eladrińskich kuzynów. Kochają badać nowe lasy i nieznane ziemie, nie jest, więc niczym nadzwyczajnym dla samotnych osobników lub małych grup, by wyprawiać się na setki kilometrów poza ojczyznę.

Elfy są wiernymi i radosnymi przyjaciółmi. Kochają proste przyjemności – tańce, śpiewy, biegi oraz zawody sprawdzające równowagę i umiejętności – przy czym rzadko widzą powód, by ograniczać się do nudnych lub nieprzyjemnych zadań. Niezależnie od tego, jak przykra potrafi być wojna, zagrożenie dla ich domów, rodzin lub przyjaciół może skłonić elfy do chwycenia za broń i uczynić śmiertelnie poważnymi.

U zarania dziejów elfy i eladriny były jedną rasą, zamieszkującą zarówno Feerię jak i świat, swobodnie przechodzącą pomiędzy nimi. Gdy drowy pod przywództwem bogini Lolth podniosły bunt przeciwko ich rodzajowi, wynikiem z tego bitwy rozdarły feeryczne królestwa. Więzy łączące ludy Feerii i świata zwiotczały, aż w końcu elfy i eladriny przerodziły się w dwie odrębne rasy. Elfy są potomkami tych, którzy pierwotnie żyli na świecie, i nie marzą już o Feerii. Pokochały lasy i pustkowia, które uczyniły swymi domami.

Charakterystyka elfów: Nieokiełznane, polegające na intuicji, porywcze, przyjacielskie, radosne, spostrzegawcze, zwinne, żwawe

Męskie imiona: Adran, Aelar, Beiro, Carric, Erdan, Gennal, Heian, Lucan, Peren, Rolen, Theren, Varis

Żeńskie imiona: Adrie, Birel, Chaedi, Dara, Enna, Faral, Irrann, Keyleth, Lia, Mialec, Shava, Thia, Valna

ELFI POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Poniżej opisano trzech przykładowych elfich poszukiwaczy przygód.

Varis jest elfim łowcą i gorliwym wyznawcą Melory, bogini dzicy. Gdy armia goblinów zmusiła elfy do opuszczenia leśnej osady, schroniły się w najbliższym ludzkim mieście, obwarowanym i strzeżonym przez żołnierzy. Teraz on przewodzi swoim pobratymcom i części ludzkich mieszczan, podczas podjazdów przeciwko goblinom. Choć zachowuje pogodne usposobienie, często spogląda w dal, nasłuchując, w każdej chwili spodziewając się usłyszeć nadciągających wrogów.

Lia jest elfią łotrzą, której ojczyste lasy zostały doszczętnie spalone dziesięciolecia temu. Dorastała w dużym ludzkim mieście na skraju pustkowi, niezdolna wpasować się weń. Sny wzywały ją do gajów, podczas gdy na jawie przebywała w najbardziej odrażających spośród cywilizowanych miejsc. Po tym, jak spróbowała ukraść sakiewkę czarno-księżnikowi, dołączyła do grupy poszukiwaczy przygód i zakochała się w szerokim świecie poza miastem.

Heian jest elfim kapłanem Sehanine, bogini księżyca. Elfia osada, w której się narodził, wciąż trwa w lesie nietkniętym pochłaniającą wszystko ciemnością, jednak opuścił dom lata temu, by szukać przygód i odkrywać nowe światy. Niedawno dotarła do jego uszu pogłoska, że w starożytnej kniei może dojrzewać niebezpieczeństwo – teraz jest rozdarty między pragnieniem poszukiwania własnej drogi w świecie i poczuciem obowiązku względem ojczyzny.



Mistrzowie kamienia i żelaza, nieustraszeni i niezłomni w obliczu niepowodzeń

CECHY RASOWE

Przeciętny wzrost: 1,30-1,45 metra

Przeciętna waga: 70-100 kilogramów

Wartości atrybutów: +2 Kondycja, +2 Rozsądek

Rozmiar: Średni

Szybkość: 5 pól

Wzrok: Widzenie w półmroku

Języki: Wspólny, krasnoludzki

Premie do umiejętności: +2 Podziemia, +2 Wytrzymałość

Żelazne trzewia: Premia rasowa +5 do rzutów obronnych przeciwko truciznom.

Krasnoludzka żywotność: Możesz wykorzystać swój drugi oddech w ramach akcji pomniejszej zamiast akcji standardowej.

Biegłość w krasnoludzkiej broni: Zyskujesz biegłość w młocie miotanym i młocie bojowym.

Nieziemna szybkość: Poruszasz się ze swoją normalną szybkością nawet, jeśli miałaby ona zostać zmniejszona ze względu na zbroję lub duże obciążenie. Inne efekty ograniczające szybkość (takie, jak chociażby trudny teren lub magiczne efekty) wpływają na ciebie normalnie.

Utrzymać pozycję: Kiedy jakiś efekt zmusza cię do ruchu – poprzez przyciągnięcie, odepchnięcie lub przesunięcie – możesz ruszyć się o 1 pole mniej niż wskazuje na to dany efekt. Oznacza to, że efekt normalnie przyciągający, odpychający lub przesuwający cel o 1 pole nie zmusza cię do ruchu wbrew twojej woli.

Dodatkowo, gdy jakiś atak miałby cię przewrócić, możesz natychmiast wykonać rzut obronny, by uniknąć przewrócenia.

Wykute w opoce wszechświata, krasnoludy przetrwały epokę niewoli u gigantów nim wywalczyły sobie wolność. Monumentalne górskie miasta-fortece świadczą o potęgę ich starożytnych imperiów. Nawet te spośród nich, które mieszkają w ludzkich osiedlach, zaliczają się do najwierniejszych spośród obrońców, stojących naprzeciw ciemności starającej się pochłoniąć świat.

Zagraj krasnoludem, jeśli chcesz...

- ♦ być twardy, szorstki i mocny jak skała.
- ♦ przynosić chwałę przodkom lub służyć, jako prawa ręka swego boga.
- ♦ móc przyjmować ciosy równie poważne, co zadawane przez ciebie wrogom.
- ♦ być przedstawicielem rasy faworyzującej klasy paladyna, kapłana i zbrojnego.

CECHY FIZYCZNE

Krasnoludy osiągają przeciętnie niespełna 1,40 metra wzrostu, ze względu na swoją barczystość ważąc przy tym tyle, co dorosły człowiek. Ubarwienie ich skóry, oczu i włosów jest równie zróżnicowane, co u ludzi, jednak karnacja bywa niekiedy szara lub piaszkowo czerwona, a rude owłosienie jest wśród nich częstsze. Mężczyźni nierzadko są łysi i splatają swe długie brody w zawiłe warkocz, zaś krasnoludzkie kobiety zaplatają włosy we wzory wskazujące na klan i pochodzenie. Ich odzienie i ekwipunek, wliczając bronie i tarcze, zdobią proste geometryczne kształty, naturalne klejnoty i oblicza przodków.

Chociaż fizyczną dojrzałość osiągają mniej więcej w tym samym czasie, co ludzie, krasnoludy starzeją się wolniej i zachowują dobrą kondycję, nawet dobrze ponad 150 lat, często dożywając 200 lat.

ODGRYWANIE KRASNOLUDA

Dumnie głoszące, że zostały stworzone z samej ziemi, krasnoludy dzielą wiele cech ze skałami, które tak kochają. Są silne, twarde i pewne. Cenią sobie tradycje swych przodków, które pielęgnują przez wieki tak samo starannie, jak bronią swych wykutych w górach domostw.

Krasnoludy wierzą w znaczenie więzów klanowych i rodowych. Bardzo szanują swoją starszyznę i oddają cześć zmarłym założycielom klanów i bohaterskim przodkom. Wielce cenią sobie mądrość oraz doświadczenie życiowe, dlatego zazwyczaj okazują grzeczność starszym dowolnej rasy.

W jeszcze większym stopniu niż większość innych ras, krasnoludy zabiegają o opiekę i ochronę u bogów. Proszą ich o siłę, nadzieję i natchnienie lub starają się przebłagać okrutne lub niszczycielskie bóstwa. Poszczególne krasnoludy mogą być bezbożne czy jawnie heretyckie, lecz świątynie i kaplice różnego rodzaju są porozsiewane po niemal wszystkich krasnoludzkich osadach. Wszystkie wielbią Moradina jako swego stwórcę, ale poszczególni przedstawiciele rasy czczą bóstwa sprawujące pieczę nad ich powołaniami; wojownicy modlą się do Bahamuta lub Korda, architekci do Erathis, a kupcy do Avandry lub, w przypadku osób owładniętych krasnoludzką żądzą bogactwa, nawet do Tiamat.

Krasnoludy nigdy nie zapominają swych wrogów, czy to osobników, którzy ich skrzywdzili, czy też całych ras potworów, które uczyniły krzywdę ich rodzajowi. Żywią niepomąganą nienawiść do orków, jako że te często zamieszkują ulubione przez przedstawicieli tej rasy górskie tereny i okresowo biorą na nich odwet, dewastując krasnoludzkie społeczności. Pogardzają również gigantami i tytanami, gdyż niegdyś służyły im za niewolników. Odczuwają mieszkankę litości i odrazy względem zdegenerowanych krasnoludów, które wciąż jeszcze nie zrzuciły jarzma gigantów – między innymi azerów i galeb duhrów.

Dla krasnoluda możliwość stanięcia do walki ramieniem w ramię z towarzyszem jest darem i przejawem wielkiego szacunku, a osłonięcie go przed wrażliwym ciosem – oznaką najgłębszego oddania. Krasnoludzkie legendy opiewają wielu bohaterów, którzy oddali swe życie, aby ocalić klan lub przyjaciół.

Charakterystyka krasnoludów: Lojalne, mściwe, nieugięte, nieustępliwe, odważne, pracowite, uparte, uporządkowane, zachłanne

Męskie imiona: Adrik, Baern, Berend, Darrak, Eberk, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rangrim, Thoradin, Thorfin, Tordek, Travok, Vondal

Żeńskie imiona: Artin, Bardryn, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gurdis, Helja, Kathra, Kristryd, Mardred, Riswynn, Torbera, Vistra

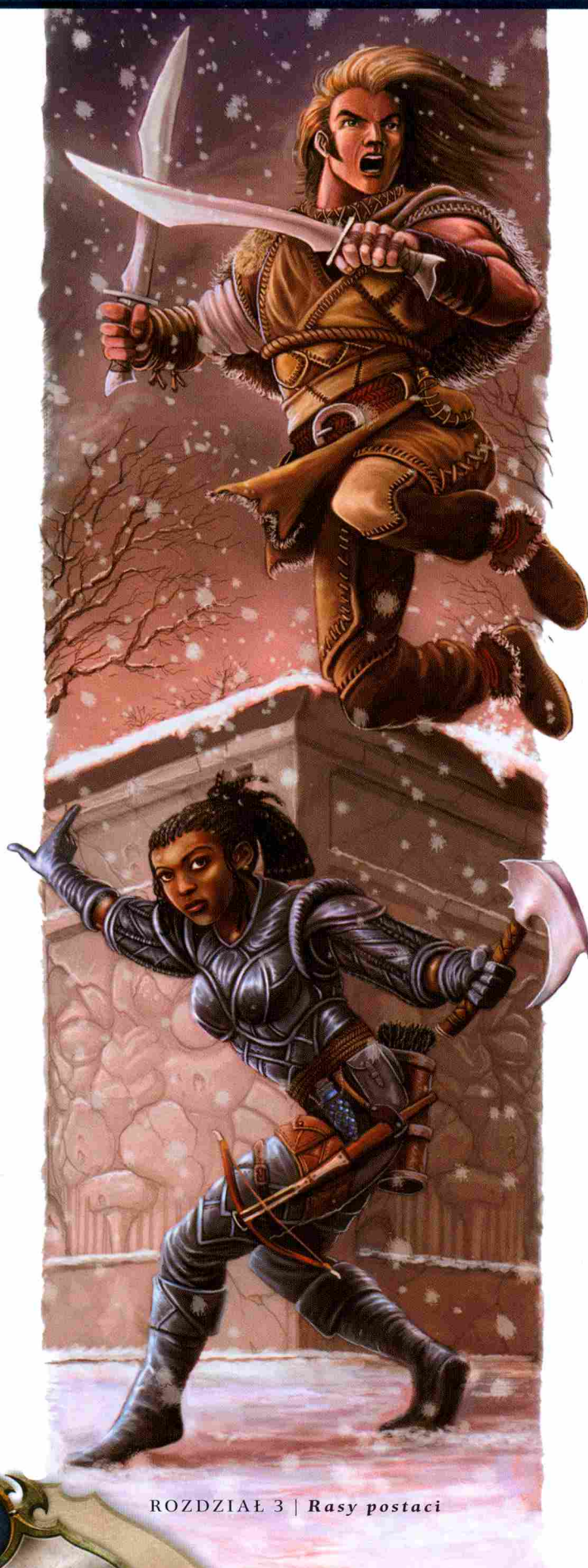
KRASNOLUDZCY POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Poniżej opisano trzech przykładowych krasnoludzkich poszukiwaczy przygód.

Travok jest krasnoludzkim paladynem oddanym na służbę Korda. Gdy przywdziewa lśniąca zbroję płytową, wykonaną i noszoną z dumą przez swego pradziadka, przystacza się w linię obrony nie do przebiccia i rzuca wrogom wyzwanie – niech tylko spróbują go ominąć i dosięgnąć jego sojuszników. Wierny swemu bogu i tradycji przodków, Travok jest dumny ze swej siły i wytrzymałości fizycznej, zaklinając się przy tym, że nic nie zdoła ruszyć go z miejsca. Jest niezwykle oddany swoim przyjaciołom i w razie potrzeby będzie gotów oddać za nich życie.

Kathra jest krasnoludzką kapłanką poświęconą Moradinowi, Wielkiemu Rzeźbiarzowi, który wykuł krasnoludy ze skały i wyzwolił je z niewoli u gigantów. Wywijając młotem bojowym, na którym wyryto symbol jej boga – młot i kowadło, Kathra śmiało staje u boku swego zbrojnego towarzysza, ufając w boską moc, własnoręcznie wykonaną kolczugę i przyrodzoną żywotność, mające ochronić ją przed wrogami. Jej największym marzeniem jest pozostawić po sobie spuściznę, która przetrwa wieki, równie piękną i trwałą, co najprzedszy krasnoludzkie klejnoty – dziedzictwo pokoju i sprawiedliwości w tym nękanym kłopotami świecie.

Tordek jest krasnoludzkim zbrojnym, ostatnim w długiej linii szlachetnych wojowników. Trzy pokolenia temu dziedziczna twierdza jego rodziny została najechna i spustoszona przez orków, pozostawiając Tordeka bez spadku prócz sygnetu i opowieści o dawnej chwale. Poprzysiągł sobie, że pewnego dnia odbuduje fortecę, temu też ślubowaniu podporządkowane są wszystkie jego działania; tymczasem jego kompani w poszukiwaniu przygód wiedzą, iż mogą ufać mu bezgranicznie, a któregoś dnia on również będzie polegać na nich, gdy będą pomagać mu w odzyskaniu królestwa.



Szybcy i zaradni wędrowcy o małej posturze, lecz wielkiej odwadze

CECHY RASOWE

Przeciętny wzrost: 1,15-1,25 metra
Przeciętna waga: 35-40 kilogramów

Wartości atrybutów: +2 Zręczność, +2 Charyzma
Rozmiar: Średni
Szybkość: 6 pól
Wzrok: Zwyczajny

Języki: Wspólny, inny wybrany
Premie do umiejętności: +2 Akrobatyka, +2 Złodziejstwo
Śmiały: Zyskujesz premię rasową +5 do rzutów obronnych przeciwko strachowi.
Szybka reakcja: Zyskujesz premię rasową +2 do KP względem ataków okazyjnych.
Druga szansa: Możesz stosować drugą szansę, jako moc spotkaniową.

Druga szansa

Moc rasowa niziołki

Szczęście i niewielki rozmiar działają na twoją korzyść, gdy unikasz ataków przeciwnika.

Spotkaniowa

Natychmiastowe przeszkodzenie

Osobista

Efekt: Kiedy trafia cię atak, zmuszasz przeciwnika, by ponowił test ataku. Musi wykorzystać drugi rzut, nawet, jeśli jest niższy.

Niziołki są rasą znaną ze swej zaradności, sprytu, mocnych nerwów i małego wzrostu. Jako koczownicy przemierzają szlaki wodne i moczary. Żaden inny lud nie zapuszcza się dalej ani nie obserwuje więcej wydarzeń na świecie niż one.

Zagraj niziołkiem, jeśli chcesz...

- ◆ być dzielnym bohaterem, którego łatwo zlekceważyć.
- ◆ być miły, serdeczny i przyjacielski.
- ◆ być przedstawicielem rasy faworyzującej klasy łotrzyka, łowcy i czarnoksiężnika.

BYCIE MAŁYM

Małe postaci korzystają w większości z tych samych zasad, co Średnie, z następującymi wyjątkami.

- ◆ Nie możesz używać broni dwuręcznych (strona 215), takich jak dwuręczne miecze i halabardy.
- ◆ Korzystając z broni bękartiej (strona 216), takiej jak długi miecz, musisz używać jej oburącz, jednak nie zadajesz dzięki temu dodatkowych obrażeń.

CECHY FIZYCZNE

Niziołki mierzą zwykle około 1,2 metra wzrostu przy wadze niespełna 40 kilogramów. Z wyglądu przypominają małych ludzi, a ich proporcje są takie same jak u dorosłych tej rasy. Mają także identyczny zakres karnacji, choć u większości niziołków występują ciemne włosy i oczy. Mężczyźni tej rasy nie miewają bród, jednak wielu z nich nosi długie, pełne bokobrody. Niziołki obojga płci często mają skomplikowane fryzury, charakteryzujące się złożonymi warkoczami i trefieniami.

Przedstawiciele tej rasy zazwyczaj przywdziewają stroje dopasowane do otoczenia; preferują ziemiste barwy i różne odcienie zieleni. Ich ubrania i wyposażenie cechują się tkanymi wzorami i ściegami. Ptaki, rzeki, łodzie i ryby są powszechnymi motywami w niziołczej sztuce i zdobnictwie.

Niziołki mają długość życia zbliżoną do ludzkiej.

ODGRYWANIE NIZIOŁKA

Niziołki są uprzejmym, serdecznym i wesołym ludem. Ocalały w świecie pełnym większych istot, dzięki nie zwracaniu na siebie uwagi, a oprócz tego – unikaniu zaczepki. Wydają się niegroźne i jako takie, zdołały przetrwać stulecia w cieniu imperiów, na krawędzi wojen i politycznych sporów.

Przedstawiciele tej rasy są praktyczni i przyziemni. Zajmują się podstawowymi potrzebami i prostymi przyjemnościami, przechowując nieliczne marzenia o złocie i chwale. Poszukiwacze przygód nie są wśród nich rzadsi niż między innymi rasami, lecz zazwyczaj wiodą życie poszukiwaczy przygód ze względu na społeczność, przyjaźń, pragnienie wędrówki lub ciekawość. Są odważnymi i wiernymi towarzyszami, w walce polegającymi bardziej na podstępach i sztuczkach niż na surowej sile czy magii.

Dobrze zorganizowane niziołcze społeczności powstają w pobliżu osiedli innych ras, często wzdłuż lub nawet na powierzchni zbiornika wodnego. Niziołki nigdy nie stworzyły własnego królestwa ani nawet nie posiadały większej krainy. Między sobą nie posiadają żadnego rodzaju szlachty ani władzy królewskiej, a zamiast tego kierują się radami starszych członków rodziny. Nacisk kładziony na rodzinę i wspólnotę, umożliwił niziołkom kultywowanie swych tradycji przez tysiąclecia, niezależnie od powstań i upadków imperiów.

Zgodnie z niziołczymi legendami, Melora i Sehanine wspólnie stworzyły ich rasę, przekazując jej miłość do natury i dar podstępności. Kiedy zainteresowanie bogiń zanikło, przestały się nimi opiekować – przynajmniej według legendy – a niziołki zaczęły radzić sobie same w świecie. Mówią, że Avandra, bogini szczęścia, zachwyciła się ich zaradnością i przygarnęła je, obdarzając powodzeniem. Nie wszyscy przedstawiciele tej rasy otaczają ją czcią, ale niemal wszyscy odmawiają do niej modlitwę dziękczynną, gdy uśmiechnie się do nich los.

Niziołki uwielbiają opowieści i legendy takie, jak mit o Avandrze – ich kultura jest bogata w tradycje ustne. Nie-

wielu przedstawicieli innych ras zdaje sobie sprawę, że niziołcze podania skrywają w sobie ogromny zasób wiedzy o dawno minionych ludach i miejscach. Wiele niziołków jest zdolnych przypomnieć sobie informacje na temat historii, religii czy kultury innych ras, jednak najczęściej są one osnute warstwą bajd.

Charakterystyka niziołków: Ciekawskie, dobroduszne, odważne, optymistyczne, praktyczne, przyjacielskie, przyziemne, serdeczne, szczęśliwe, zaradne, zdecydowane, zwinne

Męskie imiona: Ander, Corrin, Dannad, Errich, Finnan, Garret, Lazam, Lindal, Merric, Nebin, Ostran, Perrin, Reed, Shardon, Ulmo, Wenner

Żeńskie imiona: Andrey, Bree, Callie, Chenna, Eida, Kithri, Lidda, Nedda, Paela, Shaena, Tryn, Vani, Verna, Wella

NIZIOŁCZY POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Poniżej opisano trzech przykładowych niziołczych poszukiwaczy przygód.

Lidda jest niziołczą łotrzą obdarzoną sprytem i ostrym językiem. Opuściła swoją rodzinę za młodu z pragnienia ujżenia świata i doświadczenia na własnej skórze cudów opisywanych w opowieściach, na słuchaniu, których wyrosła. W swoim życiu dołączyła do kilku różnych grup poszukiwaczy przygód i choć szydercze uwagi oraz złośliwe dowcipy na koszt towarzyszy, mogłyby wskazywać inaczej, każdego z nich uznaje za bliskiego przyjaciela.

Garret jest niziołczym łowcą. Przed kilkanaście laty dziadek posłał go na poszukiwania odległej gałęzi rodziny, która przestała odpowiadać na wiadomości. Odkrył, że cały klan został zabity i z tą smutną wieścią powrócił do domu. Po tym wydarzeniu nie był zdolny pozostać dłużej w jednym miejscu. Nie wie, kto lub co uśmierciło jego krewniaków i nawet nie marzy o zemście, jednak chciałby uczynić na świecie trochę dobra, które mogłoby zrównoważyć niehumanitarną popełnionych mordów.

Verna jest niziołczym czarnoksiężnikiem i zarazem jedną z najweselszych i najbardziej towarzyskich przedstawicieli swojej rasy. Piekierne moce, z których korzysta, wydają się nie pozostawiać żadnego śladu na jej duszy ani umyśle. Nie czerpie przyjemności z zabijania, lecz korzysta ze swych śmiertelnych zdolności do celów praktycznych – chronienia siebie i sojuszników. Rzadko mówi o pakcie zawartym z siłami piekieł i o wydarzeniu, które sprawiło, że zaczęła poszukiwać przygód: bez ostrzeżenia ukazał jej się diabeł i zaoferował moc w zamian za przysługę, która zostanie określona później. Swoją decyzję do dziś uważa za szaleństwo, jednak zgodziła się. Koszmary o nieznanym przyszłości dręczą ją po nocach, ale nigdy o nich nie mówi.

Urodzeni bohaterowie i przywódcy, łączący najlepsze cechy elfów i ludzi

CECHY RASOWE

Przeciętny wzrost: 1,65-1,90 metra

Przeciętna waga: 60-85 kilogramów

Wartości atrybutów: +2 Kondycja, +2 Charyzma

Rozmiar: Średni

Szybkość: 6 pól

Wzrok: Widzenie w półmroku

Języki: Wspólny, elfi, inny wybrany

Premie do umiejętności: +2 Dyplomacja, +2 Wnikliwość

Początkujący: Na 1. poziomie wybierasz jedną 1-poziomą nieograniczoną moc ofensywną klasy innej niż twoja. Możesz stosować ją jako moc spotkaniową.

Podwójne dziedzictwo: Możesz dobierać atuty, których wymaganiem jest bycie elfem lub człowiekiem (podobnie, jak te przeznaczone specjalnie dla półelfów), jeśli tylko spełniasz wszelkie inne warunki.

Grupowa dyplomacja: Zapewniasz sojusznikom w odległości 10 pól od ciebie, premie rasową +1 do testów Dyplomacji.

Wywodzące się od ludzi i elfów półelfy są żywotną rasą, w której często ujawniają się najlepsze cechy jednych i drugich przodków.

Zagraj półelfem, jeśli chcesz...

- ◆ być towarzyskim, zapalonym przywódcą.
- ◆ być charyzmatycznym bohaterem równie pewnie czującym się w kręgach dwóch różnych kultur.
- ◆ być przedstawicielem rasy faworyzującej klasy dowódcy, paladyna i czarnoksiężnika.

CECHY FIZYCZNE

Półelfy zazwyczaj są bardziej krępe od elfów, lecz szczuplejsze niż większość ludzi. Mają ten sam zakres karnacji, co ludzie oraz elfy i, podobnie jak te ostatnie, często mają oczy lub włosy w kolorach niespotykanych pośród tych pierwszych. Mężczyźni tej rasy mogą, inaczej niż ich feeryczni przodkowie, mieć zarost, i często zapuszczają cienkie wąsiki, kozie bródki lub krótkie brody. Ich uszy mają rozmiar zbliżony do ludzkich, jednak są spiczaste jak u elfów.

Przedstawiciele tej rasy zazwyczaj przejmują modę i fryzury od społeczności, w obrębie, której spędzają najwięcej czasu; przykładowo półelf wychowany pośród barbarzyńskiego ludzkiego plemienia ubiera się w futra i skóry uwielbiane przez szczep, a także przejmuje plemienne uczesanie i wzór malunków twarzy. Mimo to nie byłoby niczym dziwnym, gdyby półelfy dorastające wśród ludzi poszukiwały elfich ubrań lub biżuterii, aby móc z dumną nosić oznaki swego podwójnego dziedzictwa.

Półelfy żyją porównywalnie długo, co ludzie, jednak podobnie jak elfy pozostają energiczne nawet w podeszłym wieku.

ODGRYWANIE PÓLELFA

Półelfy są czymś więcej niż tylko krzyżówką dwóch ras – połączenie ludzkiej i elfie krwi tworzy odrębną rasę o unikalnych właściwościach. Łączą w sobie przyrodzony wdzięk, wysportowanie i czułość elfich zmysłów z ludzkim zapałem i zawziętością, jednak same w sobie są również charyzmatyczne, ufne i otwarte, co czyni je urodzonymi dyplomatami, negocjatorami i przywódcami.

Półelfy lubią przebywać pomiędzy ludźmi, im bardziej różnicowanymi tym lepiej. Ciągnie ich ku skupiskom ludzkim, w szczególności dużym osiedlom, w których przedstawiciele wielu ras mogą swobodnie się mieszać. Utrzymują duże sieci kontaktów w równej mierze z powodu szczerzej życzliwości, co ze względów praktycznych. Lubią nawiązywać znajomości z ludźmi, elfami i przedstawicielami innych ras, dzięki czemu mogą poznawać ich samych, a także sposób ich życia i radzenia sobie w świecie.

Przedstawiciele tej rasy rzadko osiadają gdzieś na dłużej. Żądza wędrówki czyni z nich urodzonych poszukiwaczy przygód, a oni szybko zadamawiają się gdziekolwiek się znajdą. Gdy nogi ponownie poniosą ich do miejsca, które już kiedyś odwiedzili, odszukują dawnych przyjaciół i odnawiają stare znajomości.

Koniec końców półelfy są niedobitkami, zdolnymi odnaleźć się w niemal dowolnych warunkach. Na ogół bywają traktowane z sympatią i uwielbieniem przez wszystkich, nie tylko przez ludzi i elfy. Są empatyczne i lepsze niż większość w stawianiu się w sytuacji innych.

Półelfy w sposób naturalny skłaniają innych do lojalności, odwdzięczając się za nią szczerą przyjaźnią i silnym poczuciem odpowiedzialności za oddających im się pod opiekę. Półelfi dowódcy i generałowie nie posyłają podwładnych w niebezpieczeństwo, któremu sami nie stawiliby czoła, i zazwyczaj przewodzą z frontu, ufając, że sojusznicy podążą za nimi.

Przedstawiciele tej rasy nie są liczni i nie posiadają własnej kultury. Zazwyczaj noszą ludzkie bądź elfie imiona, niekiedy korzystając z jednego miana pośród elfów, a innego między ludźmi. Część z nich niepokoi się o swoje miejsce w świecie, nie odczuwając więzów z żadną rasą za wyjątkiem innych półelfów, jednak większość nazywa siebie obywatelami świata i krewnymi wszystkich.

Charakterystyka półelfów: Czarujące, otwarte, przystosowawcze, towarzyskie, uczynne, ufne

Półelfie imiona: Zazwyczaj elfie lub ludzkie imiona, jednak niektóre półelfy noszą miana bardziej typowe dla innych ras

PÓLELFI

POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Poniżej opisano trzech przykładowych półelfich poszukiwaczy przygód.

Daran jest półelfim dowódcą i zapalonym taktikiem. Nie ma aspiracji, by kroczyć na czele armii; satysfakcjonuje go przywództwo małej grupie przyjaciół w poszukiwaniu osobistej chwały. Bogactwo jest pożądaną korzyścią płynącą z poszukiwania przygód, a pomiędzy przygodami lubi poświęcać czas i pieniądze w miastach świata. Łatwo zdobywa przyjaciół – z siatki znajomości korzysta, by chwycić okazje do przygód i gdziekolwiek by się nie znalazł, może liczyć na wyświadczenie przysługi.

Shuva jest półelfią czarnoksiężniczką, której złowieszcza siła osobowości skłania raczej do lęku niż wierności. Inaczej niż wielu przedstawicieli jej rasy dorastała, nie czując się częścią ani ludzkiej, ani elfie społeczności. Zawsze była samotniczką i przywykła do polegania tylko na sobie, jednak będąc członkinią grupy poszukiwaczy przygód, z wolna uczy się ufać swoim kompanom.

Calder jest półelfim paladynem Pelora, boga słońca. Silna zdolność współczucia skłania go do pomagania będącym w potrzebie i przynoszenia ulgi w ich cierpieniach na każdy możliwy sposób. Często walczy z siłami zła żerującymi na słabszych, czy będą to bandyci obrabiający karawany, czy też gnolle pustoszące gospodarstwa, nie pozwala jednak, by to walka go określała; więcej czasu spędza, pomagając ofiarom nędzy, niż świętując swoje sukcesy.

KLASY POSTACI

WYBRANA PRZEZ ciebie klasa w zasadniczy sposób definiuje to, czego twoja postać będzie potrafiła dokonać w niezwykłym magicznym świecie Dungeons & Dragons.

Klasa jest czymś więcej niż tylko zwykłą profesją, albowiem odzwierciedla naturę twojej postaci. Jej wybór kształtuje późniejsze działania podejmowane przez ciebie w trakcie przygód, w tym rozdartym przez wojny, pełnym magii i potworów świecie fantasy.

Czy zechcesz zostać odważnym młodym wojownikiem? Związany mrocznymi paktami czarnoksiężnikiem, który ma kontakty z różnymi podejrzanymi typami? Wierzącym w bogów kapłanem, który wie zbyt wiele? Krzykliwym łotrzykiem ze sztyletem w rękawie? Wytatuowanym czarodziejem z kryształową laską? Wybór należy do ciebie.

Rozdział ten zawiera następujące informacje:

- ◆ **Przedstawienie klas:** Omówienie szczegółów charakteryzujących każdą z klas, oraz pierwsze spojrzenie na ścieżki archetypów i epickie przeznaczenia.
- ◆ **Jak odczytać moc:** Szczegóły pozwalające zrozumieć czym są i jak działają twoje moce klasowe, oraz informacje objaśniające format, w którym zapisano każdą z nich.
- ◆ **Klasy:** Zdolności klasowe i kompletny opis mocy kapłana, zbrojnego, paladyna, łowcy, łotrzyka, czarnoksiężnika, dowódcy i czarodzieja, jak również ścieżek archetypów wszystkich wymienionych klas.
- ◆ **Epickie przeznaczenia:** Wybór epickich przeznaczeń dostępnych dla twojej postaci.



DAN SCOTT

DAN SCOTT



PRZEDSTAWIENIE KLAS

Rozdział ten zawiera pełen opis poniższych ośmiu klas:

Czarnoksiężnik (strona 60): Postać władająca tajemnymi mocami wydartymi od innoplanarnych bytów.

Czarodziej (strona 74): Najbieglejszy w świecie użytkownik magii.

Dowódca (strona 90): Przywódca prowadzący innych do walki.

Kapłan (strona 103): Natchniony przez bogów wojownik.

Łotrzyk (strona 118): Postać, która w walce posługuje się podstępem i przebiegłością.

Łowca (strona 131): Specjalista w posługiwaniu się dwoma orężami lub bronią dystansową.

Paladyn (strona 144): Czempion oddany określonej bóstwu.

Zbrojny (strona 158): Mistrz żołnierskiego rzemiosła.

Opis każdej z klas rozpoczyna się od streszczenia podstawowych zdolności klasowych oraz omówienia roli, jaką omawiana klasa odgrywa w świecie.

Rola: Akapit ten informuje, jaką rolę w walce odgrywa dana klasa; obrońcy, napastnika, przywódcy, czy manipulatora (opisy ról znajdują się w rozdziale 2). Różne klasy inaczej podchodzą do swej roli, a wiele z nich uwzględnia również pewne elementy jednej lub wielu innych ról. Przykładowo, zarówno zbrojny jak i paladyn są obrońcami, lecz zbrojny korzysta przy tym z pewnych aspektów napastnika, natomiast paladyn posiada pewne zdolności charakterystyczne dla przywódcy, na przykład leczenie.

Natura mocy: Moce każdej z ośmiu klas posiadają bojową, boską lub tajemną naturę.

Kluczowe atrybuty: Większość klas posiada moce oraz inne zdolności, które są uzależnione od trzech różnych atrybutów. Postacie grające daną klasą, będą z pewnością chciały przyporządkować najlepsze rezultaty rzutów do tych właśnie atrybutów.

Biegłości w broni i zbroi: Przedstawiciele różnych klas są biegli we władaniu innymi rodzajami broni oraz noszeniu innych rodzajów zbroi. Obie informacje opatrzone odpowiednim zapisem. Biegłość w broni i zbroi, którą zapewnia dana klasa, traktuje się jako odpowiedni atut Biegłości w zbroi lub Biegłości w broni (patrz rozdział 6).

Parament: Jeżeli klasa używa jednego lub więcej rodzajów paramentów, informację tą zaznaczono w tekście.

Premia do obrony: Każda klasa zapewnia premię do jednej lub kilku obron.

PRZEGLĄD KLASY

Opis każdej z klas zawiera ramkę, w której wyszczególniono kilka kluczowych dla niej elementów.

Charakterystyka: Zdolności i właściwości klasy, które wyróżniają ją na tle innych. Akapit ten opisuje, w jaki sposób klasa spełnia swoją rolę.

Religia: Lista bóstw panteonu D&D, które najlepiej pasują do opisywanej klasy.

Rasy: Rasy, które najlepiej pasują do opisywanej klasy.

Punkty wytrzymałości: W opisie każdej klasy zawarto informację o ilości punktów wytrzymałości otrzymywanych na 1., oraz na każdym kolejnym poziomie.

Przypływy sił: Twoja klasa określa, ile razy dziennie możesz wykorzystać przypływ sił.

Umiejętności wyszkolone: Każda klasa posiada listę umiejętności klasowych, z której wybierasz określoną liczbę umiejętności wyszkolonych. Niektóre klasy zapewniają ci z góry ustaloną umiejętność wyszkoloną.

Kilka ostatnich wierszy w akapicie zdolności klasowe, odnosi się do pewnych informacji zawartych w dalszej części opisu klasy. Mowa tu o opcjach rozwoju i zdolnościach klasowych, które szczegółowo opisano w kolejnych fragmentach.

Tworzenie postaci: Następny fragment przedstawia bardziej szczegółowo opcje rozwoju klasy. O opcji rozwoju mówimy wtedy, gdy decydujesz, jakie moce oraz inne zdolności chcesz posiadać. Wybrana opcja rozwoju, (jeżeli się na jakąś zdecydujesz) sugeruje, które atrybuty powinieneś potraktować priorytetowo, a także podpowiada w pewien sposób wybór mocy na 1. i kolejnych poziomach.

Opcje rozwoju nie są w żaden sposób ograniczeniem, pomagają tylko dokonać świadomego wyboru. Jeżeli zechcesz być zbrojnym, który włada toporem dwuręcznym zamiast bronią jednoręczną i tarczą, dzięki opcji ciężkozbrojnego dowiesz się, które moce będą bardziej efektywne w twoich rękach. Oczywiście, możesz zamiast tego wybrać moce stworzone z myślą o opcji zbrojnego strażnika, dzięki czemu twoja postać będzie nieco bardziej zbalansowana. Jednak w tej sytuacji, część mocy nie będzie działać równie efektywnie, jak w przypadku zbrojnego dzierżącego tarczę. Widać, więc, że opcje rozwoju nie są wymagane, lecz pomagają podejmować decyzje.

Każda opcja rozwoju zawiera sugestie dotyczące wyboru atutów, umiejętności oraz mocy dla 1. poziomowej postaci. Są to oczywiście tylko propozycje – masz prawo do swobodnego wyboru tych atutów, umiejętności, czy też mocy, które najlepiej pasują do koncepcji twojej postaci.

Zdolności klasowe: Zdolności klasowe to cechy, które posiada każdy przedstawiciel danej klasy. Niektóre z nich są mocami, których mogą używać wszyscy przedstawiciele klasy, jak np. czarnoksiężski pocisk lub kapłańska zdolność przywołania boskości. Inne, z kolei przypominają bardziej cechy rasowe – nie są czymś, co potrafisz zrobić, lecz raczej czymś, co modyfikuje efekty twoich działań.

Moce: Najdłuższa część opisu klasy, zawierająca szczegółowe informacje dotyczące wszystkich, nieograniczonych, spotkaniowych, dziennych lub użytkowych mocy.

ŚCIEKI ARCHETYPÓW

Udało ci się przetrwać pierwsze dziesięć poziomów, a w dodatku znacząco się rozwinąłeś.

W trakcie przygód zbadałeś zatęchłe lochy, pokonałeś plugawe monstra i poznałeś bezcenne sekrety. Twe imię zaczęło zyskiwać sławę.

Jesteś gotowy na kolejny krok, którym jest wybór ścieżki archetypu.

Podczas, gdy klasa wyznacza podstawową rolę, jaką odgrywasz w drużynie, ścieżka archetypu reprezentuje określony

obszar specjalizacji w obrębie tej roli, który wykracza nawet poza ramy określone przez opcje rozwoju. Możesz być walecznym kapłanem, który specjalizuje się w używaniu mocy wspomagających walkę wręcz, a na 11. poziomie stać się wojennym kapłanem, biegłym w stosowaniu bojowych modlitw.

W tabeli Rozwój postaci na stronie 29 pokazano, w jaki sposób wybrana przez ciebie ścieżka archetypu zapewnia twojej postaci nowe zdolności, począwszy od 11., aż do 20. poziomu. Wybór ścieżki archetypu nie oznacza jednak, że przestajesz rozwijać się w swojej klasie. Wszystkie moce i zdolności, które uzyskałeś dzięki ścieżce archetypu, nie zastępują bowiem klasowych mocy oraz cech, lecz stanowią ich uzupełnienie.

Nie przestaniesz być kapłanem tylko, dlatego, że w pewnym momencie stałeś się sługą blasku. Zamiast tego zyskujesz nowe opcje, które zwiększają i dopeniają możliwości twojej klasy.

Ścieżki archetypu rozszerzają również na wiele sposobów, zakres stosowania punktów akcji. Każda ścieżka archetypu prezentuje charakterystyczną dla siebie dodatkową zdolność, którą postać może odblokować poprzez wykorzystanie punktów akcji. Tak, więc, gdy już wybierzesz ścieżkę archetypu, będziesz mógł w dalszym ciągu wykorzystać punkt akcji do uzyskania dodatkowej akcji, a oprócz tego zyskasz nową możliwość jego wykorzystania, unikalną dla twojej ścieżki. Część z tych nowych możliwości stanowi uzupełnienie dodatkowej akcji, którą otrzymałeś dzięki zużyciu punktu akcji, pozostałe zaś zostają wykorzystane w jej zastępstwie.

Gdy osiągniesz 11. Poziom, wybierz ścieżkę archetypu. Każda ścieżka posiada wymagania, które należy spełnić, aby można ją było wybrać.

Wieloklasowość archetypów: Zamiast ścieżki archetypu, możesz zdecydować się na wybór mocy z drugiej klasy. Więcej informacji na temat wieloklasowości znajdziesz na stronie 208.

ŚCIEŻKI ARCHETYPÓW

Czarnoksiężnik (strona 60)	Łotrzyk (strona 118)
Zwiastun zagłady	Włamywacz
Naznaczony przez fae	Nożownik
Złodziej żywotów	Mistrz infiltracji
	Cienisty skrytobójca

Czarodziej (strona 74)	Łowca (strona 131)
Bitewny mag	Wojenny łucznik
Krwawy mag	Łowca bestii
Nawałnica zaklęć	Tropiciel
Pan spiralnej wieży	Strażnik burzy

Dowódca (strona 90)	Paladyn (strona 144)
Bitewny kapitan	Astralny oręż
Weteran bitew	Czempion ładu
Rycerski Dowódca	Szpitalnik
Marszałek miecza	Najwyższy sędzia

Kapłan (strona 103)	Zbrojny (strona 158)
Anielski mściciel	Żelazny strażnik
Boska wyrocznia	Kensei
Sługa światłości	Zabijaka
Wojenny kapłan	Mistrz miecza

PREZENTACJA ŚCIEŻEK ARCHETYPU

W rozdziale tym ścieżki archetypu przedstawiono w porządku alfabetycznym, zaraz po opisie klasy, do której są przyporządkowane. Opis każdej ścieżki składa się z ogólnego zarysu oraz szczegółowych informacji mechanicznych.

Wymagania: Jeżeli ścieżka archetypu ma w opisie wymagania niezbędne do jej wybrania, są one opisane w tym akapicie. Jeżeli wymagania uwzględniają określoną klasę, musisz być albo jej przedstawicielem, albo wybrać przeznaczony dla niej atut wieloklasowy. Przykładowo, jeżeli jesteś kapłanem możesz wybrać ścieżkę anielskiego mściciela lub kapłański atut wieloklasowy.

Zdolności ścieżki: Każda ścieżka archetypu zapewnia ci określone zdolności, których charakter jest podobny do zdolności zapewnianych przez zwykłą klasę.

Moce: Akapit ten zawiera opis mocy, którymi obdarza cię dana ścieżka archetypu.

EPICKIE PRZEZNACZENIA

Gdy osiągniesz już dwudziesty poziom doświadczenia, niewiele wyzwań będzie w stanie sprawić ci trudności. Pokonałeś rzesze wrogów i okrzyknięto cię bohaterem wszędzie tam, gdzie tylko się pojawiałeś. Z twojej ręki ginęły zabójcze smoki oraz potężni magowie. Zacząłeś spoglądać tęsknym wzrokiem ku innym planom, a z czasem nawet ku bóstwom. W pewnym momencie wiesz już, że nie ma dla ciebie rzeczy niemożliwych.

Przyszła chwila, abyś wybrał epickie przeznaczenie i utrwalił swe imię legendą w całym wszechświecie.

Podobnie jak ścieżka archetypu, epickie przeznaczenie zapewnia ci dostęp do specjalnych mocy, które stanowią uzupełnienie twoich zdolności i mocy klasowych. W przeciwieństwie do ścieżek archetypów, epickie przeznaczenia nie są jednak rozwinięciem twojej klasy. Oferują zamiast tego nadzwyczajne zdolności, które reprezentują twoją podróż ku ostatecznemu losowi... jakkolwiek go zdefiniujesz.

Więcej informacji o epickich przeznaczeniach znajdziesz na stronie 172.

Epickie przeznaczenie	Opis
Arcymag	Największy mistrz rzucania tajemnych zaklęć
Morderczy szarlatan	Wędrowiec, złodziej, pragmatyk i twardziel
Półbóg Podążasz ścieżką ku boskości	
Wieczny poszukiwacz	Twoje przeznaczenie samo cię odnajduje

RODZAJE MOCY I ICH STOSOWANIE

Każda klasa posiada dostęp do mieszaniny mocy ofensywnych, (służących do mniej lub bardziej bezpośredniego ranienia wrogów w walce) oraz mocy użytkowych, (służących do pokonywania różnych przeszkód, które występują zarówno podczas walki, jak i poza nią). Każda moc w obrębie danego rodzaju ma ograniczenia dotyczące częstotliwości jej używania. W związku z tym, występują trzy rodzaje mocy: nieograniczone, spotkaniowe i dzienne.

Możesz użyć mocy zawsze wtedy, gdy masz możliwość wykonania akcji, która jest przez nią wymagana. (W rozdziale 9 opisano pewne sytuacje, które uniemożliwiają ci wykonywanie określonych akcji). Ponadto, twój MP może zabronić używania mocy w pewnych okolicznościach, na przykład, gdy masz związane ręce.

MOCE NIEOGRANICZONE

Możesz używać **mocy nieograniczonych** tak często, jak tego pragniesz. Reprezentują one podstawowe ruchy bronią lub proste magiczne efekty, które nie wymagają od ciebie dużego wysiłku, lub nie wpływają znacząco na twoje zasoby magiczne.

MOCE SPOTKANIOWE

Moc spotkaniowa może zostać użyta jeden raz w ciągu spotkania. Zanim będziesz mógł jej użyć ponownie, musisz odbyć krótki wypoczynek (patrz strona 263). Moce spotkaniowe generują potężniejsze i bardziej dramatyczne efekty niż moce nieograniczone. Jeżeli odgrywasz postać o bojowej naturze, moce te reprezentują wyczyny wymagające od ciebie więcej wysiłku, dlatego możesz je wykonywać jedynie raz na jakiś czas. Jeżeli odgrywasz postać o boskiej lub tajemnej naturze, moce te reprezentują zaklęcia i modlitwy o znacznej potędze, które muszą odtworzyć się w twym umyśle, zanim będziesz mógł ponownie uwolnić ich magiczną energię.

MOCE DZIENNE

Moc dzienna może zostać użyta raz dziennie. Moceienne generują najpotężniejsze efekty, a każde ich użycie powoduje duży wysiłek fizyczny i umysłowy. Jeżeli odgrywasz postać o bojowej naturze, wykorzystujesz najgłębsze pokłady energii do wykonywania niesamowitych wyczynów. Jeżeli posługujesz się magią tajemną, recytujesz słowa tak skomplikowanego zaklęcia, że po jego rzuceniu zostaje ono wymazane z twojej pamięci. Jest ono, bowiem tak złożone, że twój umysł nie potrafi go dłużej przechowywać. Jeżeli odgrywasz postać o boskiej naturze, przepływa przez ciebie tak wielka moc, że możesz ją czerpać tylko raz dziennie.

Ponadto, moceienne wywołują również efekty, które oddziałują niezależnie od tego, czy moc została pomyślnie użyta. Dzięki temu każdorazowe jej użycie zapewni ci pewne korzyści. Zanim będziesz mógł ponownie użyć mocyiennej, musisz odbyć solidny wypoczynek (patrz strona 263).

JAK ODCZYTYWAĆ MOCE

Żaden aspekt gry D&D nie jest tak zróżnicowany jak moce, które opisują wykonywane przez postać działania. Mimo to, każda moc opisywana jest za pomocą określonego schematu. Poniżej znajdziesz informacje, które pozwolą zrozumieć sposób działania mocy.

NAZWA I POZIOM

Kwasowa fala

Czarodziej ofensywna 19

Pierwsza linijka opisu mocy zawiera jej nazwę, powiązaną z nią klasę, rodzaj (ofensywna lub użytkowa) oraz poziom, (lub informację, że jest ona zdolnością klasową). W powyższym przykładzie przedstawiono moc ofensywną o nazwie *kwasowa fala*, którą czarodziej może wybrać na 19. poziomie.

Niektóre moce, na przykład moce rasowe z rozdziału 3 oraz moce atutowe z rozdziału 6, zawierają inne informacje po prawej stronie tego wiersza.

OPIS FABULARNY

Fala kwasu rozpuszcza wszystkie stojące przed tobą istoty.

Następna linijka opisu mocy wyjaśnia krótko, na czym polega jej działanie, a czasem zawiera również informacje, dotyczące towarzyszącym jej efektem wizualnym i dźwiękowym. Powyższy przykład przedstawia opis fabularny *kwasowej fali*.

Opis fabularny pozwala zrozumieć, co się dzieje, gdy używasz danej mocy, oraz opisuje sam moment jej użycia. Możesz dowolnie go zmienić, tak, aby pasował do twojego własnego wyobrażenia konkretnej mocy. Przykładowo, twój magiczny pocisk może tworzyć widmowe czaszki, które wyją

NATURA MOCY

Każda klasa jest związana z określonym źródłem energii „zasilania”, które pozwala używać mocy jej przedstawicielom. W książce tej wyróżniono trzy powiązane z klasami rodzaje natury mocy: bojowa, boska i tajemna.

Tajemna: Tajemna natura mocy związana jest z magiczną energią, która przenika kosmos. Może być wykorzystana do tworzenia szerokiej gamy efektów, począwszy od kul ognistych, a na lataniu i niewidzialności skończywszy. Z magii tajemnej korzystają, na przykład czarnoksiężnicy i czarodzieje. Każda klasa reprezentuje inną tradycję studiów tajemnej magii, a oprócz wymienionych dwóch istnieją również inne. Moce tajemne zwane są **zaklęciami**.

Boska: Boska magia pochodzi od bogów, którzy obdarzają mocami wyznawców, poprzez odprawiane przez nich modlitwy i liturgie. Przykładami klas, posługujących się magią boską są kapłan i paladyn. Ten rodzaj magii skupia się przede wszystkim na leczeniu, ochronie oraz uderzaniu w bożych wrogów. Moce boskie

zwane są **modlitwami**.

Bojowa: Moce bojowe nie są uznawane w tradycyjnym pojęciu za magię, mimo że niektóre z nich, znacząco przewyższają możliwości zwykłych śmiertelników. Postacie o bojowej naturze używają do niszczenia wrogów siły fizycznej oraz potęgi woli. Zamiast modlitw i magicznych receptur wojownicy, łowcy, łotrzykowie i dowódcy otrzymują swe moce dzięki treningowi i poświęceniu. Moce bojowe zwane są **wyczynami**.

Inne natury mocy: Dodatkowe rodzaje natury mocy oraz technik, umożliwiając dostęp do mocy postaciom grającym zupełnie innymi klasami. Zostaną one opisane w przyszłych częściach *Podręcznika gracza*. Przykładowo, barbarzyńcy i druidzi czerpią potęgę z pierwotnych sił natury, mnisi wykorzystują energię dusz (tak zwaną ki), a psioni odwołują się do siły umysłu, dzięki której generują efekty mocy psionicznych. Przyszłe rodzaje mocy to: cienista, ki, pierwotna, psioniczna i żywiołowa.

w powietrzu tuż przed trafieniem w przeciwnika, zamiast zwyczajnych pocisków magicznej energii.

Dokładny efekt działania mocy znajdziesz w następnym fragmencie jej opisu.

SŁOWA KLUCZOWE

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Spotkaniowa ♦ boska

Raz dziennie ♦ kwas, parament, tajemna

Ramka ze słowami kluczowymi zawiera ważne informacje dotyczące zasad działania mocy. Pierwsze słowo kluczowe wskazuje na to, czy jest to moc nieograniczona, spotkaniowa, czy dzienna. (Powyżej pokazano po jednym przykładzie każdego rodzaju.) Tę samą informację uzyskujemy dzięki kolorowi, jaki ma linijka z nazwą mocy: zielona oznacza moce nieograniczone, czerwona moce spotkaniowe, a czarna moce dzienne.

Pozostałe słowa kluczowe określają podstawowe efekty działania mocy. Przykładowo, moc zadająca obrażenia od kwasu jest kwasowym efektem, w związku, z czym posiada słowo kluczowe kwas. Moc posiadająca słowo kluczowe trucizna może zadawać obrażenia od trucizny lub spowolnić, unieruchomić, bądź oślepić ofiarę. Mimo to, słowo kluczowe trucizna wskazuje, że dana moc generuje efekt trucizny, a pozostałe zasady gry mogą być powiązane z tym faktem na różne sposoby. Przykładowo, krasnoludy posiadają premię do rzutów obronnych przeciw efektom trucizny.

Słowa kluczowe pomagają określić, czy i jak dana moc wpływa na stworzenie posiadające odporność, podatność lub niewrażliwość na obrażenia lub efekty danego rodzaju, lub jak ta moc wpływa na działające już efekty. Przykładowo, rytuał uniemożliwiający teleportację może zablokować działanie mocy posiadającej słowo kluczowe teleportacja.

Odporność lub niewrażliwość na jedno słowo kluczowe nie chroni ofiary przed działaniem pozostałych efektów mocy. Ponadto, odporność nie zredukuje obrażeń, jeżeli ofiara nie będzie posiadała odporności na każdy rodzaj obrażeń wynikających z ataku, a wówczas tylko najmniejsza z odporności będzie miała zastosowanie. Przykładowo, postać posiadająca odporność 10 na błyskawice oraz odporność 5 na grzmot, która otrzyma 15 obrażeń od błyskawicy i grzmotu, otrzyma w konsekwencji 10 obrażeń, ponieważ wartość odporności w przypadku połączonych rodzajów obrażeń jest ograniczona przez mniejszą z dwóch powyższych odporności.

Jeżeli moc pozwala ci na wybór rodzaju obrażeń, stosujesz określone słowo kluczowe również do atutów, odporności oraz innych informacji, do których się odnosi. Przykładowo, zaklęcie czarodzieja o nazwie *paszcza żywiołów* zadaje 6k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń rodzaju wybranego z następującej listy: błyskawica, grzmot, kwas, ogień, lub zimno. Jeżeli zdecydujesz się na obrażenia od błyskawicy, atut Astralny ogień (premia z atutu +1 do testów obrażeń podczas używania mocy ze słowem kluczowym ogień lub blask) nie wlicza się do obrażeń zadanych przez moc, lecz atut Szalejąca burza (premia z atutu +1 do testów obrażeń podczas używania mocy ze słowem kluczowym błyskawica lub grzmot) już tak.

KATEGORIE SŁÓW KLUCZOWYCH

Oprócz słów kluczowych określających stosowanie mocy (**nieograniczone, spotkaniowe i dzienne**), wyróżniamy również cztery inne kategorie słów kluczowych.

Natura mocy: Opisane w tej książce rodzaje natury mocy to: **bojowa, boska i tajemna**. Ataki podstawowe, moce rasowe oraz moce pochodzące z epickich przeznaczeń nie mają żadnej natury mocy.

Rodzaj obrażeń: Wiele mocy wytwarza energię lub substancję, która zadaje stworzeniom obrażenia:

Kwas: Żrąca ciecz.

Zimno: Kryształki lodu, arktyczne powietrze, lub lodowata ciecz.

Ogień: Wybuchy płomieni, ogniste promienie, lub zwyczajny zapłon.

Moc: Niewidzialna energia uformowana w niesamowicie twarde, chociaż niestałe kształty.

Błyskawica: Energia elektryczna.

Nekrotyczne: Purpurowo-czarna energia niszcząca ciało i raniąca duszę.

Trucizna: Toksyny redukujące liczbę punktów wytrzymałości stworzenia.

Psychiczne: Efekty wpływające na umysł.

Blask: Palące białe światło lub migoczące barwy.

Grzmot: Fale wstrząsowe lub wpływające na słuch dźwięki.

Rodzaj efektu: Niektóre moce są sklasyfikowane, według wytwarzanego przez nie efektu.

Urok: Efekty umysłowe, które manipulują ofiarą lub wpływają na jej działania.

Przywoływanie: Moce tworzące przedmioty lub stworzenia wprost z magicznej energii.

Strach: Efekty wzbudzające strach.

Leczenie: Moce przywracające punkty wytrzymałości.

Iluzja: Moce oszukujące zmysły lub umysł.

Trucizna: Substancje, które ograniczają lub spowalniają stworzenie.

Polimorfia: Efekty wpływające na fizyczną postać stworzenia.

Niezawodna: Jeżeli nie uda ci się trafić mocą posiadającą słowo kluczowe niezawodna, nie zużywasz tej mocy.

Sen: Moce powodujące sen lub utratę przytomności.

Postawa: Moce ze słowem kluczowym postawa, działają do końca spotkania, przez 5 minut lub dopóki nie użyjesz innej mocy ze słowem kluczowym postawa.

Teleportacja: Moce, które natychmiast przenoszą stworzenie z jednego miejsca w inne.

Strefa: Moce tworzące trwałe efekty, rozciągające się nad pewnym obszarem.

Aksesoria: Te słowa kluczowe identyfikują przedmioty, które są stosowane podczas używania mocy. Jeżeli posiadasz uzyskaną dzięki broni premię z biegłości do testów ataku, lub uzyskaną dzięki magicznej broni lub parlamentowi, premię z usprawnienia do testów ataku i obrażeń, dodajesz tą premię za każdym razem, gdy użyjesz mocy posiadającej

wymienione słowo kluczowe. W przypadku niektórych mocy, cel działania obejmuje również przedmioty.

Parament: Wiele mocy tajemnych staje się bardziej efektywnych w połączeniu z paramentem – czarodziejską laską, kulą lub różdżką, czy też czarnoksięskim berłem lub różdżką. Wiele boskich mocy wykorzystuje jako parlamenty, święte symbole. Aby święty symbol zapewniał postaci o boskiej naturze premię, musi reprezentować wyznawane przez nią bóstwo lub grupę bóstw, której służy. Nie trzeba posiadać paramentu, aby użyć mocy posiadającej słowo kluczowe parament.

Broń: Wiele mocy bojowych i kilka boskich może zostać użytych tylko wówczas, gdy postać niesie broń. (Możesz potraktować atak bez broni jako swoją broń.) Zasięg broni określa zasięg używanej mocy.

RODZAJ AKCJI

Następna linijkę opisu mocy rozpoczyna się od informacji o rodzaju akcji, jaką należy wykonać podczas używania tej mocy. Większość mocy wymaga **akcji standardowej**. Część wymaga **akcji ruchu**, kilka stanowi **natychmiastowe reakcje** lub **natychmiastowe przerwania**, spora grupa jest **akcjami pomniejszych** lub **wolnymi** i wreszcie kilka posiada w opisie **brak akcji**. Typy akcji opisane są na stronie 267.

Prowokacja: Sojusznik znajdujący się w zasięgu działania mocy został trafiony atakiem

Prowokacja: Sąsiadujący z tobą wróg oddalił się od ciebie

Prowokacja: Niektóre moce działają tylko wówczas, jeśli zostaną sprowokowane jakąś czynnością. Powyżej pokazano typowe przykłady zapisów stosowanych, gdy zachodzi „Prowokacja”.

RODZAJ I ZASIĘG ATAKU

W tej samej linijce, w której określono rodzaj akcji wymaganej do użycia mocy, znajduje się również informacja o rodzaju mocy i zasięgu jej ataku. W grze występują cztery rodzaje ataków: **wręcz**, **na odległość**, **bezpośrednie** lub **obszarowe**. Każdy z wymienionych rodzajów ataku, (które zostały szczegółowo opisane w rozdziale 9) posiada zasady dotyczące celowania i zasięgu.

Pomimo tego, że terminy te nazwano „rodzajami ataku”, odnoszą się one zarówno do mocy użytkowych, jak i ofensywnych.

WRĘCZ

Moc wręcz wpływa na cel (lub cele) znajdujący się w zasięgu wręcz. Wiele mocy tego rodzaju wymaga użycia broni. Wykonujesz oddzielny test ataku przeciwko każdemu stworzeniu będącemu celem działania mocy.

Broń biała: Moc będąca atakiem wręcz, która posiada zasięg określony jako „broń”, pozwala ci atakować stworzenie, znajdujące się w zasięgu używanej broni. Niektóre bronie zwiększają twój zasięg poza sąsiadujące z tobą pola.

Przykład: Jeżeli używasz mocy oznaczonej jako „broń biała” i używasz sztyletu, możesz zaatakować stworzenie znajdujące się w odległości 1 pola od ciebie. Jeżeli używasz

halabardy (broń zasięgowa), możesz zaatakować stworzenie znajdujące się w odległości 2 pól do ciebie.

Wręcz 1: Moc wręcz posiadająca zasięg 1, może być użyta jedynie przeciwko sąsiadującemu stworzeniu.

Dotykowy wręcz: Moc wręcz posiadająca zasięg „dotyk”, może być użyta przeciw każdemu stworzeniu, którego możesz dosięgnąć, (niektóre stworzenia o rozmiarze większym niż średni posiadają zasięg większy niż 1).

NA ODLEGŁOŚĆ

Moc działająca na odległość wpływa na cel, (lub cele) znajdujące się w pewnym oddaleniu. Szczegółowe informacje dotyczące działania ataków na odległość znajdują się na stronie 270.

Broń dystansowa: Moc będąca atakiem na odległość, która posiada zasięg określony jako „broń”, pozwala ci atakować stworzenie znajdujące się w zasięgu używanej broni, (patrz tabela na stronie 219). Jeżeli ofiara znajduje się dalej niż wynosi normalny zasięg broni, lecz znajduje się w obrębie długiego zasięgu, otrzymujesz karę -2 do testów ataku.

Przykład: Jeżeli używasz mocy oznaczonej jako „broń dystansowa” i używasz krótkiego łuku (normalny zasięg 15, długi zasięg 30), otrzymujesz karę -2 do testów ataku przeciwko stworzeniom znajdującym się w odległości 16-30 pól od ciebie oraz nie możesz atakować stworzeń znajdujących się dalej niż 30 pól od ciebie.

Na odległość [liczba]: Moc działająca na odległość, która posiada zasięg wyrażony przez liczbę, może być użyta przeciwko stworzeniu, znajdującemu się w obrębie wyrażonej przez tę liczbę ilości pól.

Na odległość w zasięgu wzroku: Moc działająca na odległość, która posiada zasięg określony jako „w zasięgu wzroku”, pozwala ci atakować stworzenia znajdujące się w polu widzenia. Nadal musisz utrzymywać z ofiarą linię efektu.

BEZPOŚREDNI

Moc będąca atakiem bezpośrednim tworzy obszar efektu (strona 272), który ma początek na zajmowanym przez ciebie polu i większość tego typu mocy może trafić wiele stworzeń. Szczegółowe informacje dotyczące działania ataków bezpośrednich znajdują się na stronie 271.

Bezpośredni wybuch [liczba]: Moc o zasięgu bezpośredniego wybuchu pozwala ci atakować we wszystkich kierunkach stworzenia lub przedmioty, znajdujące się w obrębie określonej przez liczbę ilości pól. Na stronie 272 zawarto szczegółowe informacje dotyczące określania obszaru wybuchu.

Bezpośredni podmuch [liczba]: Moc o zasięgu bezpośredniego podmuchu pozwala ci atakować stworzenia lub przedmioty, znajdujące się na sąsiadującym z tobą obszarze o boku określonym przez liczbę. Na stronie 272 zawarto szczegółowe informacje dotyczące określania obszaru podmuchu.

OBSZAROWY

Moc będąca atakiem obszarowym tworzy obszar efektu (strona 272), który ma początek na odległym polu i trafia wiele stworzeń lub tworzy przeszkodę. Szczegółowe infor-

macje dotyczące działania ataków bezpośrednich znajdują się na stronie 271.

Obszar wybuchu [liczba] w obrębie [liczba] pól: Aby użyć mocy obszarowego wybuchu, wybierz pole znajdujące się w obrębie określonym przez drugą liczbę. Moc wpływa na stworzenia znajdujące się na tym polu, lub w obrębie ilości pól określonej przez pierwszą liczbę.

Obszar muru [liczba] w obrębie [liczba] pól: Aby użyć mocy obszarowego muru, wybierz pole znajdujące się w obrębie określonym przez drugą liczbę. Pole to stanowi początek muru (strona 272). Pierwsza liczba określa ilość pól zajmowanych przez mur, (wszystkie zajmowane przezeń pola muszą znajdować się w zasięgu działania mocy).

OSOBISTY

Moc posiadająca zasięg „osobisty” działa jedynie na ciebie.

WYMAGANIA I WARUNKI

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Skradanie się.

Warunek: Musisz nosić lekkie ostrze.

Niektórych mocy można użyć jedynie po spełnieniu określonych wymagań lub warunków.

Wymagania: Musisz spełnić wskazany wymóg, aby wybrać tę moc. Jeżeli kiedykolwiek przestaniesz spełniać wymagania niezbędne do posiadania tej mocy (przykładowo, jeżeli skorzystasz z przeszkolenia, aby zastąpić wyszkolenie w jednej umiejętności na wyszkolenie w innej umiejętności), tracisz możliwość jej używania.

Warunek: Musisz spełnić wskazany warunek, aby używać tej mocy. Możesz posiadać tę moc w swoim repertuarze, lecz nie możesz jej używać dopóki nie spełnisz tego warunku.

CEL

Cel: Jedno stworzenie

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Cele: Jedno, dwa, lub trzy stworzenia

Cel: Jeden przedmiot lub niezajęte pole

Jeżeli moc wpływa bezpośrednio na jedno lub więcej stworzeń, bądź przedmiotów, posiada w opisie linijkę „cel” lub „cele”. Moc, której celem jest stworzenie, może, według uznania MP, objąć także swym działaniem przedmiot, niezależnie od tego, czy w jej opisie uwzględniono przedmiot jako potencjalny cel działania, czy też nie.

Jeżeli w linijce określającej cel działania mocy stwierdzono, że wpływa ona na ciebie oraz jednego lub więcej twoich sojuszników, odnosisz korzyści wraz z innymi członkami drużyny. W innym wypadku, określenie „sojusznik” lub „sojusznicy” nie uwzględnia ciebie i odnosi się tylko do chętnych stworzeń. Określenia „wróg” lub „wrogowie” oznaczają stworzenie lub stworzenia, które nie są twoimi sojusznikami, (niezależnie od tego, czy są one w stosunku do ciebie wrogi, czy nie). Określenia „stworzenie” lub „stworzenia” oznaczają zarówno wrogów jak i sojuszników, a także ciebie samego.

ATAK

Atak: Siła przeciw KP

Atak: Charyzma przeciw Woli

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Atak: Inteligencja + 4 przeciw Refleksowi

Atak: Zręczność przeciw KP, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Większość mocy ofensywnych zadających obrażenia wymaga wykonania testu ataku. Linijka „atak” określa rodzaj ataku, jaki musisz wykonać, oraz rodzaj obrony przeciwnika, jaką ten atak musi pokonać. Jeżeli posiadasz premię do testu ataku, informację tę umieszczono w tej linijce. Powyżej przedstawiono kilka przykładowych linijek.

Jeżeli twoja moc może wpływać na wiele stworzeń, dla każdego z nich wykonujesz oddzielny test ataku.

TRAFIENIE

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Trafienie: 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Trafienie: 5k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od kwasu i 10 obrażeń nawracających od kwasu (rzut obronny kończy).

Trafienie: Ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń, a ponadto ofiara jest spowolniona i zyskujesz przeciw niej przewagę bojową (rzut obronny kończy oba efekty).

Trafienie: 3k6 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od grzmotu i odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą 3 + twój modyfikator z Charyzmy.

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odzyskujesz punkty wytrzymałości, jakbyś wykorzystał przyływ sił.

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ty oraz każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie, możecie wykorzystywać przyływ sił.

Każda moc wymagająca wykonania testu ataku zawiera linijkę „trafienie”, która wyjaśnia, co się stanie, gdy test zakończy się sukcesem. Powyżej przedstawiono przykładowe linijki. We fragmencie „Ataki i obrony” na stronie 269 wyjaśniono, w jaki sposób wykonuje się testy ataku, zadaje obrażenia oraz stosuje różne efekty, łącznie ze stanami oraz wymuszonym ruchem.

Obrażenia nawracające są stałą wartością, nieokreślaną przez rzut kością. Ofiara otrzymuje je w każdej rundzie na początku swojej tury, dopóki nie wykona udanego rzutu obronnego.

Jeżeli linijka „trafienie” (lub „efekt”) zawiera określenie „(rzut obronny kończy)” lub „(rzut obronny kończy oba efekty)”, oznacza to, że wymienione efekty utrzymują się na atakowanym stworzeniu dopóki nie wykona ono udanego rzutu obronnego.

Jeżeli trafienie pozwala ci na przemieszczenie ofiary, czy to poprzez ruch wymuszony, czy też teleportację, możesz przemieścić ją maksymalnie o tyle pól, ile zaznaczono w opisie mocy, (lub nie przemieścić jej wcale, jeśli tak zdecydujesz).

Niektóre moce zapewniają modyfikatory do testów ataku. Dotyczą one każdego rzutu kością, lecz nie wpływają na obrażenia nawracające oraz inne stałe efekty. Przykładowo, modlitwa *gniew bogów* zapewnia do końca spotkania modyfikator z Charyzmy do testów ataku wykonywanych przez paladyna i jego sojuszników. Jeżeli sojusznik paladyna, będący



kapłanem przywoła moc *plamienny cios*, zada $2k10$ + modyfikator z Rozsądku + modyfikator z Charyzmy paladyna obrażeń od ognia, oraz 5 obrażeń nawracających od ognia. Obrażenia nawracające nie wzrastają, ponieważ są efektem stałym.

Za każdym razem, gdy wpływasz na dane stworzenie jedną ze swych mocy, wie ono dokładnie, co jej zrobiłeś i jakie efekty zostały na nie nałożone. Przykładowo, gdy paladyn użyje przeciwko wrogowi mocy *boskie wyzwanie*, ów wróg wie, że został naznaczony i, że za każdym razem, gdy zaatakuje kogokolwiek poza paladynem otrzyma karę do testów ataku oraz niewielką ilość obrażeń.

Nakładanie kar: Jeżeli w opisie mocy zawarto określenie typu „kara do testów ataku równa twojemu modyfikatorowi z Charyzmy”, oznacza to, że odejmujesz wartość swojego modyfikatora atrybutu od rezultatu lub wielkości liczbowej, której ta kara dotyczy. Jeżeli twój modyfikator atrybutu nie jest wielkością dodatnią, nie stanowi żadnej kary.

Odzyskiwanie punktów wytrzymałości: Niektóre moce umożliwiają tobie lub komuś innemu odzyskanie punktów wytrzymałości. Czasami stworzenie podlegające tego typu korzyści musi wykorzystać przyływ sił (strona 293), lecz jeżeli opis mocy zawiera określenie „tak jakby... wykorzystał przyływ sił”, wówczas odzyskuje ono określoną liczbę punktów wytrzymałości i nie musi wykorzystywać w tym celu przyływu sił.

W zasięgu x pól od ciebie: Jeżeli w opisie mocy pojawi się takie wyrażenie, potraktuj ten efekt jako bezpośredni rozprysk na potrzeby określenia linii efektu.

Czas trwania: Większość mocy wywołuje natychmiastowe efekty, nie dłuższe niż, na przykład cios mieczem. Działanie niektórych mocy przekracza jednak okres twojej tury i utrzymuje się np. do końca obecnego spotkania lub do końca twojej następnej tury. Jeżeli używasz mocy poza walką działa ona przez 5 minut, chyba, że stwierdzono inaczej. Czas trwania został opisany bardziej szczegółowo na stronie 278.

CHYBIENIE

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń i brak obrażeń nawracających.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie zostaje odepchnięta ani unieruchomiona.

Czasami kości są przeciw tobie i chybisz swojego przeciwnika. Mimo to, chybiecie nie zawsze kończy całą historię. Może ono, bowiem wskazywać na efekt rozprysku, częściowo trafiony cios, lub inny uboczny efekt działania mocy. Powyżej przedstawiono przykłady typowych linijek „chybiecia”.

Połowa obrażeń: Gdy obliczasz połowę obrażeń, pamiętaj o zastosowaniu zasady zaokrąglania w dół (strona 11). Jeżeli test obrażeń zakończy się rezultatem 1, połową tych obrażeń jest 0.

DRUGORZĘDNY CEL I DRUGORZĘDNY ATAK

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie znajdujące się w zasięgu 3 pól od ciebie

Drugorzędny cel: To samo lub inne stworzenie

Drugorzędny cel: Każdy wróg sąsiadujący ze stworzeniem stanowiącym podstawowy cel

Drugorzędne cele: Dwa stworzenia znajdujące się w zasięgu 10 pól od stworzenia stanowiącego podstawowy cel.

Niektóre moce umożliwiają wykonanie drugorzędnych (lub nawet trzeciorzędnych) ataków. Opis mocy wskazuje na to, czy możesz taki atak wykonać w przypadku, gdy poprzedni atak trafił, chybił, czy też niezależnie od jego wyniku.

Jeżeli nie stwierdzono inaczej, zasięg drugorzędnego (lub trzeciorzędnego) ataku jest takim sam, jak zasięg poprzedzającego go ataku.

EFEKT

Efekt: Do końca twojej następnej tury, ofiara otrzymuje karę, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku do testów ataku wykonywanych przeciw tobie.

Efekt: Stajesz się niewidzialny, a następnie teleportujesz się na odległość 4 pól. Niewidzialność utrzymuje się do rozpoczęcia twojej następnej tury.

Efekt: Obszar działania mocy jest uznawany do końca twojej następnej tury za trudny teren. Możesz zakończyć działanie tego efektu wykonując pomniejszą akcję.

Efekt: Otrzymujesz 2k6 + twój modyfikator z Kondycji tymczasowych punktów wytrzymałości.

Wiele mocy wywołuje efekty niezależnie od tego, czy test ataku zakończy się sukcesem, a niektóre tworzą efekty, które działają bez konieczności wykonywania testu ataku. Powyżej przedstawiono przykładowe linijki.

Efekty działania mocy są tak samo różne, jak same moce. Niektóre efekty wprowadzają stworzenie w określony stan. Inne zapewniają premię lub korzyść, (dla ciebie lub twoich sojuszników) lub karę (dla wrogów). Jeszcze inne zmieniają naturę pola walki lub tworzą coś, czego chwilę wcześniej nie było.

Dwa rodzaje mocy – przywoływania i strefy – wywołują charakterystyczne efekty, które są opatrzone specjalnymi zasadami.

PRZYWOŁYWANIA

Moce posiadające słowo kluczowe przywoływanie, tworzą stworzenia lub przedmioty wprost z magicznej energii.

Jeżeli w opisie mocy nie stwierdzono inaczej, nie można zaatakować lub wpływać fizycznie na przywołany przedmiot lub stworzenie, a ponadto efekt przywołania nie zajmuje żadnego pola.

Przywołany przedmiot lub stworzenie wykorzystuje twoje wartości atrybutów i obron do określania rezultatów własnych ataków oraz ataków wykonywanych przeciw niemu, (jeżeli takie ataki są możliwe).

Zjawiska naturalne i inne siły nie mają wpływu na przywołany przedmiot lub stworzenie, chyba, że w opisie mocy stwierdzono inaczej. Przykładowo, przywołana lodowa dłoń będzie funkcjonować w ognistym wulkanicznym środowisku bez żadnych kar.

Jeżeli moc pozwala ci na przemieszczanie efektu przywoływania, przynajmniej 1 pole zajmowane przez ten efekt musi znajdować się w zasięgu działania mocy. Jeżeli odsuniesz się na tyle daleko od przywołanego przedmiotu lub stworzenia, że znajdzie się ono poza zasięgiem, działanie mocy zostaje natychmiast zakończone.

Jeżeli twórca przywołanego efektu zostanie zabity, działanie mocy zostaje natychmiast zakończone.

STREFY

Słowo kluczowe strefa odnosi się do mocy, które wytwarzają długotrwałe efekty rozciągające się nad pewnym obszarem. Przykładowo, niektóre strefy tworzą efekty terenowe, np. trudny teren lub obszar palącego ognia, które ranią każdego, kto weń wejdzie.

Stref nie można atakować lub wpływać na nie fizycznie w inny sposób, chyba, że w opisie mocy stwierdzono inaczej. Jeżeli strefy na siebie zachodzą i nakładają karę do tego samego rzutu lub rezultatu, stworzenia znajdujące się wewnątrz nakładających się stref otrzymują największą karę; kary się nie kumulują. W podobny sposób, stworzenia znajdujące się wewnątrz nakładających się stref otrzymują obrażenia od tej strefy, która zadaje ich najwięcej, niezależnie od rodzaju tych obrażeń.

Zjawiska naturalne, ataki, i inne siły nie wpływają na strefę, chyba, że w opisie mocy stwierdzono inaczej. Przykładowo, strefa zadająca obrażenia od ognia nie jest w żaden sposób osłabiana przez moc, która zadaje obrażenia od zimna.

Jeżeli moc pozwala na przemieszczanie strefy, przynajmniej 1 zajmowane przez nią pole musi znajdować się w zasięgu działania mocy. Jeżeli odsuniesz się na tyle daleko od strefy, że znajdzie się ona poza zasięgiem, zostanie ona natychmiast rozproszona.

Jeżeli nie stwierdzono inaczej, strefa wypełnia obszar efektu mocy. Przy określaniu, które pola są wypełnione przez strefę, użyj standardowych zasad dotyczących obszarów efektu.

Jeżeli twórca strefy zostanie zabity, zostaje ona natychmiast rozproszona.

PODTRZYMANIE

Podtrzymanie (pomniejsza): Strefa utrzymuje się.

Podtrzymanie (pomniejsza): Przesuwasz ofiarę o 1 pole, niezależnie od tego czy trafisz, czy chybisz.

Podtrzymanie (pomniejsza): Gdy podtrzymujesz działanie mocy, wykonaj drugorzędny atak.

Podtrzymanie (ruchu): Możesz podtrzymać działanie mocy do końca spotkania lub przez 5 minut.

Podtrzymanie (standardowa): Pozostajesz niewidzialny, dopóki nie wykonasz ataku.

Jeżeli opis mocy zawiera linijkę „podtrzymywanie”, możesz utrzymać tę moc aktywną, wykonując określony rodzaj akcji (pomniejszą, ruchu, lub standardową). Linijka „podtrzymywanie” stwierdza, czy dana moc wytwarza efekt, który ma miejsce, gdy wykonasz akcję niezbędną do jej podtrzymania. Fragment „Czas trwania” na stronie 278 zawiera więcej informacji na temat podtrzymywania działania mocy.



„Nie boję cię ciemności, demonie! Rzucam na ciebie zły omen.”

CECHY KLASOWE

Rola: Napastnik. Twoje moce ofensywne zadają olbrzymią ilość obrażeń, a ponadto często w pewien sposób osłabiają lub spowalniają przeciwnika. Potrafisz wymykać się atakom dzięki mocom umożliwiającym latanie, teleportację oraz niewidzialność.

Natura mocy: Tajemna. Swoje zdolności magiczne uzyskałeś zawierając pakt z potężną nadnaturalną siłą lub nienazwanym bytem.

Kluczowe atrybuty: Charyzma, Kondycja, Inteligencja

Biegłości w zbroi: Ubranie, skórznia

Biegłości w broni: Prosta broń biała, prosta broń dystansowa

Premia do obrony: +1 Refleks, +1 Wola

Punkty wytrzymałości na 1. Poziomie: 12 + wartość Kondycji

Punkty wytrzymałości podczas awansu o poziom: 5

Przypływy sił dziennie: 6 + modyfikator z Kondycji

Wyszkolone umiejętności: Będąc na 1. poziomie wybierz z poniższej listy, cztery wyszkolone umiejętności.

Umiejętności klasowe: Arkana (Int), Oszustwo (Cha), Historia (Int), Wnikliwość (Roz), Zastraszanie (Cha), Religia (Int), Rozeznanie (Cha), Złodziejstwo (Zr).

Opcje rozwoju: Zwodniczy czarnoksiężnik, agresywny czarnoksiężnik

Zdolności klasowe: Czarnoksięski pocisk, czarnoksięski pakt, bezbłędny strzał, cienisty spacer, klątwa czarnoksiężnika

Czarnoksiężnicy kontrolują magiczną potęgę wydartą z rąk pierwotnych bytów. Porozumiewają się z piekielnymi istotami i duchami fae, zmiatają wrogów z powierzchni ziemi przy pomocy potężnych pocisków czarnoksięskiej mocy i rzucają na nich złe uroki. Uzbrowieni w ezoteryczne sekrety i niebezpieczną wiedzę, stanowią przebiegłych i pomysłowych wrogów.

Niezależnie od tego, w jaki sposób poznałeś tajniki wiedzy tajemnej, nie musisz akceptować nienajlepszej reputacji, jaką czasami szczytą się czarnoksiężnicy. Możesz być zagrzebanym w księgach i zafascynowanym złowieszczą wiedzą mędrcem, niczym nieskrępowanym wędrowcem poszukującym nieosiągalnych prawd ostatecznych, skażonym demonicznym wpływem łowcą, który wykorzystuje piekielne zaklęcia do niszczenia zła, a nawet odzianym w czerni najemnikiem, który używa złowrogich pułapek do zniechęcania wścibskich oczu lub unikania niechcianej uwagi. Z drugiej strony, możesz być prawdziwym diabłem wcielonym, który wykorzystuje swe dary do tyranizowania słabszych – niektórzy czarnoksiężnicy zaliczają się niestety do tej właśnie kategorii.

Pakty zostały zawarte. Rytuały zostały przeprowadzone. Znaki zostały zapisane krwią, a pieczęcie zostały złamane. Twe przeznaczenie cię wzywa.

Tworzenie Czarnoksiężnika

Dwie podstawowe opcje rozwoju czarnoksiężnika to: zwodniczy czarnoksiężnik i agresywny czarnoksiężnik. Czarnoksiężnicy polegają na Charyzmie, Kondycji oraz Inteligencji. Żadna z czarnoksięskich mocy nie opiera się na Sile, Zręczności lub Rozsądku.

Zwodniczy Czarnoksiężnik

Preferujesz zaklęcia, które zadają nieco mniej obrażeń, lecz nakładają na twojego wroga różne kary lub negatywne efekty. Wolisz atakować z dystansu i unikać wiązania się w walkę na małej przestrzeni. Większość twoich ofensywnych ataków opiera się na Charyzmie, tak, więc powinna ona stanowić twój najwyższy atrybut. Wiele twoich mocy otrzymuje premię, gdy posiadasz wysoką Inteligencję, tak, więc powinieneś rozwijać ją w drugiej kolejności. Jako trzeci atrybut wybierz Kondycję, gdyż możesz zechcieć wybrać kilka opartych na niej mocy. Poza tym, potrzebujesz jej, aby mieć wysoką Wytrwałość.

Zwodniczy czarnoksiężnicy powinni wybrać feeryczny pakt lub gwiezdny pakt (patrz „Zdolności klasowe”).

Sugerowany atut: Doskonalszy mglisty skok (ludzki atut: Ludzka wytrwałość)

Sugerowane umiejętności: Arkana, Oszustwo, Wnikliwość, Złodziejstwo

Sugerowane nieograniczone moce: czarnoksięski pocisk, kąśliwy wzrok

Sugerowana moc spotkaniowa: wiedźmi ogień

Sugerowana moc dzienna: klątwa mrocznego snu

Agresywny Czarnoksiężnik

Zapomnijmy o subtelności – chcesz zadawać obrażenia. Jesteś wytrzymalszy od zwodniczego czarnoksiężnika i posiadasz moce pozwalające ci atakować i bronić się w walce wręcz, jak również dysponujesz znakomitymi atakami na odległość. Twoje najlepsze moce ofensywne opierają się na Kondycji – wybierz ją na swój główny atrybut. W drugiej kolejności rozwijaj Inteligencję, dzięki której uzyskujesz specjalne premie do wielu swoich mocy, a także poprawisz wartość Refleksu i KP. Oczywistym wyborem trzeciego atrybutu jest Charyzma.

OGÓLNE SPOJRZENIE NA CZARNOKSIĘŻNIKA

Charakterystyka: Posiadasz znakomitą zdolność ataku na krótki dystans, a twoje moce wprawiają w zakłopotanie i osłabiają wrogów. Możesz bez trudu przełączać się pomiędzy atakami wręcz i na odległość. Nie jesteś jednak zbyt odporny i polegasz również na mocach, pozwalających unikać nadchodzących ataków lub się przed nimi skrywać.

Religia: Czarnoksiężnicy faworyzują bóstwa sprytu, mocy tajemnej, lub sekretów. Do wymienionych należą Corellon, Ioun i Sehanine. Żli czarnoksiężnicy często oddają cześć Asmodeuszowi lub Vecnie.

Rasy: Diabłęta są urodzonymi czarnoksiężnikami i często są przyciągane przez tę ścieżkę. Niziołki, półelfy i ludzie, również mogą być budzącymi respekt czarnoksiężnikami.

Agresywni czarnoksiężnicy powinni wybrać piekielny pakt lub gwiezdny pakt (patrz „Zdolności klasowe”).

Sugerowany atut: Doskonalsze błogosławieństwo Mrocznego (ludzki atut: Celna akcja)

Sugerowane umiejętności: Arkana, Historia, Zastraszanie, Rozeznanie

Sugerowane nieograniczone moce: czarnoksięski pocisk, piekielne skarcenie

Sugerowana moc spotkaniowa: wampiryczny uścisk

Sugerowana moc dzienna: płomienie Flegetos

Zdolności Klasowe Czarnoksiężnika

Posiadasz następujące zdolności klasowe.

Czarnoksięski Pocisk

Wszyscy czarnoksiężnicy znają moc nieograniczoną czarnoksięski pocisk. Moc ta może być użyta jako podstawowy atak. Otrzymujesz ją wraz z inną nieograniczoną mocą określoną przez wybrany czarnoksięski pakt.

Czarnoksięski Pakt

Zawarłeś pakt z potężnymi bytami, które obdarzyły cię tajemnymi mocami. Wybierz jeden z następujących rodzajów paktów: feeryczny pakt, piekielny pakt, lub gwiezdny pakt. Wybrany rodzaj paktu, określa poniższe zdolności czarnoksiężnika:

Nieograniczone zaklęcia: Rodzaj zawartego paktu określa, jakie nieograniczone zaklęcie znasz.

Korzyści z paktu: Każdy z paktów niesie ze sobą jakąś korzyść, a jest nią otrzymana moc, której możesz używać do rzucania na wrogów złych uroków.

Zawarty pakt zapewnia również premie do niektórych mocy czarnoksiężnika. Szczegółowe informacje dotyczące wpływu czarnoksięskiego paktu zawarto w opisach poszczególnych mocy, (jeżeli dotyczy).

Feeryczny Pakt

Zawarłeś umowę ze starożytnymi amoralnymi potęgami z Feerii. Niektóre są prymitywnymi, posępnymi i przerażającymi duchami ziemi, inne kapryśnymi duchami drzew, nieba, lub wody, a pozostałe inkarnacjami pór roku lub sił natury, kroczącymi po królestwie faerami niczym dzikie bóstwa. Obdarzają one śmiertelników różnorodną magią, od zwierzęcej i dzikiej, po cudowną i zachwycającą.

Kąśliwy wzrok: Znasz nieograniczone zaklęcie kąśliwy wzrok.

Mglisty krok: Posiadasz korzyść z paktu o nazwie mglisty krok. Możesz natychmiast przekształcić się w srebrną mgłę, a następnie przebyć niewielką odległość i powrócić do pierwotnego kształtu. Dzięki temu możesz uciec lub ustawić się, w dogodnej do zabójczego ataku pozycji.

Jeżeli liczba punktów wytrzymałości wroga, znajdującego się pod wpływem twojej klątwy czarnoksiężnika spadnie do 0 lub poniżej, możesz teleportować się w ramach akcji wolnej na odległość 3 pól.

PIEKIELNY PAKT

Dawno temu zapomniana rasa diabłów zgromadziła sekretną wiedzę prowadzącą do wielkiej potęgi, a następnie przekazała ją starożytnym diablom, aby osłabić ich wierność wobec Asmodeusza. Rozwścieczony Asmodeusz zniszczył spiskujące diabły i wymazał ich imiona z pamięci wszelkich istot – ty jednak ośmieliłeś się studiować te sekrety.

Piekielne skarcenie: Znasz nieograniczone zaklęcie *piekielne skarcenie*.

Błogosławieństwo Mrocznego: Posiadasz korzyść z paktu o nazwie *błogosławieństwo Mrocznego*. Gdy przeklęty przez ciebie wróg padnie, natychmiast wzrasta twoja witalność.

Jeżeli liczba punktów wytrzymałości wroga, znajdującego się pod wpływem twojej klątwy czarnoksiężnika spadnie do 0 lub poniżej, natychmiast zyskujesz liczbę tymczasowych punktów wytrzymałości, równą twojemu poziomowi.

GWIEZDNY PAKT

Opanowałeś sztukę astrologii, dzięki czemu poznałeś sekretne imiona gwiazd i zajrzałeś w otchłanie Odległej Dziedziny. Wiedza ta pozwoliła ci uzyskać wielką potęgę. Możesz wzywać moce, które sprowadzają na twych wrogów szaleństwo i przerażenie, manipulują przeznaczeniem i losem, a także pozwalają ci zyskać na nich lodowe zguby i zabójcze klątwy, wprost z rozgwieżdżonego nieba.

Złowieszczy blask: Znasz nieograniczone zaklęcie *złowieszczy blask*.

Spojrzenie w otchłan: Posiadasz korzyść z paktu o nazwie *spojrzenie w otchłan*. Twoja klątwa przeplata się z zagubioną witalnością przeklętego wroga, ujawniając przed tobą zarysy przyszłości.

Jeżeli liczba punktów wytrzymałości wroga, znajdującego się pod wpływem twojej klątwy czarnoksiężnika spadnie do 0 lub poniżej, otrzymujesz premię +1 do jednego dowolnego rzutu k20, który wykonasz podczas swojej następnej tury (test ataku, rzut obronny, test umiejętności, lub test atrybutu). Jeżeli nie wykorzystasz tej premii do końca swojej następnej tury, przepada.

Premia ta jest kumulatywna; jeżeli liczba punktów wytrzymałości trzech wrogów, znajdujących się pod wpływem twojej klątwy czarnoksiężnika spadnie do 0 lub poniżej, otrzymujesz podczas swej tury premię +3 do rzutu k20.

BEZBŁĘDNY STRZAŁ

Jeżeli żaden z twoich sojuszników nie znajduje się bliżej danego stworzenia niż ty, otrzymujesz premię +1 to testów ataku na odległość przeciw temu stworzeniu.

CIENISTY SPACER

Jeżeli ruszysz się podczas swojej tury przynajmniej o 3 pola od miejsca, w którym ją rozpoczęłeś, otrzymujesz ukrycie do końca swojej następnej tury.

KLĄTWA CZARNOKSIĘŻNIKA

Raz na turę, w ramach pomniejszej akcji, możesz rzucić klątwę czarnoksiężnika na najbliższego wroga, którego widzisz. Przeklęty wróg jest podatniejszy na twoje ataki. Jeżeli trafisz atakiem przeklętego wroga, zadajesz mu dodatkowe obrażenia.

O tym czy chcesz zadać dodatkowe obrażenia, decydujesz po wykonaniu testu obrażeń. Możesz zadawać te dodatkowe obrażenia raz na rundę, tak więc, jeżeli od chwili rozpoczęcia swojej obecnej tury zadałeś dodatkowe obrażenia wynikające ze zdolności klątwa czarnoksiężnika, nie możesz zadać ich ponownie do czasu rozpoczęcia swojej następnej tury.

Klątwa czarnoksiężnika utrzymuje się do końca spotkania lub dopóki liczba punktów wytrzymałości, znajdującego się pod jej wpływem wroga spadnie do 0 lub poniżej.

Możesz rzucić klątwę czarnoksiężnika na wiele stworzeń w przeciągu spotkania; każdorazowe rzucenie klątwy wymaga wykonania pomniejszej akcji. Nie możesz nałożyć klątwy czarnoksiężnika na stworzenie, znajdujące się już pod wpływem twojej lub czyjejś innej klątwy czarnoksiężnika.

Wraz z awansem na kolejne poziomy, wzrasta liczba zadawanych przez ciebie dodatkowych obrażeń.

Poziom	Dodatkowe obrażenia z klątwy czarnoksiężnika
1-10	+1k6
11-20	+2k6
21-30	+3k6

PARAMENTY

Czarnoksiężnicy wykorzystują berła i różdżki do kontrolowania swych tajemnych mocy i kierowania ich na wrogów. Czarnoksiężnik dzierżący magiczne berło lub różdżkę może dodać zapewnianą przez nie premię, z usprawnienia do testów ataku lub obrażeń w przypadku czarnoksięskich mocy, a także mocy zapewnianych przez czarnoksięskie ścieżki archetypów, które posiadającą słowo kluczowe parament. Czarnoksiężnik może używać tych mocy nie posiadając berła lub różdżki, lecz nie otrzymuje wówczas premii zapewnianej przez magiczny parament.

Specjalny magiczny sztylet zwany *ostrzem paktów* może być użyty jako parament dla czarnoksięskich mocy oraz mocy zapewnianych przez ścieżki archetypów. Sztylety te są wysoce cenione przez wszelkiej maści czarnoksiężników.

MOCE CZARNOKSIĘŻNIKA

Twoje moce zwane są również zaklęciami. Każda z nich powiązana jest z jednym z trzech czarnoksięskich paktów, ale nie jesteś ograniczony do mocy powiązanych z wybranym przez siebie paktem. W rzeczywistości większość czarnoksiężników wybiera przynajmniej kilka mocy nie wywodzących się z zawartego przez siebie paktu, aby zapewnić sobie szerszą gamę możliwości.

Zaklęcia związane z piekielnym paktem wykorzystują twoją Kondycję. Mroczna energia, którą władasz jest nieodłącznie szkodliwa dla śmiertelnego ciała i tylko dzięki czystej fizycznej determinacji i dyscyplinie możesz jej bezpiecznie używać. Zaklęcia związane z feerycznym paktem opierają się na Charyzmie. Kluczem do używania tych zaklęć jest twoja siła woli oraz umiejętność targowania się ze stworzeniami fae. Zaklęcia gwiazdnego paktu wymagają, abyś był odporny fizycznie na działanie energii z innych światów (Kondycja) oraz wystarczająco ambitny i zmotywany, by narzucać swą wolę przepływającym pasmom losu.

ZAKŁĘCIA NIEOGRANICZONE 1. POZIOMU

Czarnoksięski pocisk Czarnoksiężnik (dowolny) ofensywna 1

Wypuszczasz w stronę wroga pocisk mrocznej trzaskającej energii.

Nieograniczona ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma lub Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Charyzmy lub Kondycji obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2k10 + modyfikator z Charyzmy lub Kondycji na 21. poziomie.

Specjalne: Na 1. poziomie ustalasz, czy do ataku tą mocą korzystasz z Charyzmy, czy z Kondycji. Nie możesz zmienić raz powziętej decyzji.

Moc ta uznawana jest za atak podstawowy. Jeżeli inna moc pozwala ci na wykonanie podstawowego ataku na odległość, możesz wówczas użyć tej mocy.

Kąśliwy wzrok Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 1

Wpatrujesz się we wroga, a twoje oczy błyszczą przez chwilę jaskrawymi barwami. Nieprzyjaciół dostaje zawrót głowy pod wpływem twojego mentalnego ataku, a ty w tym czasie znikasz mu z pola widzenia.

Nieograniczona ♦ parament, psychiczne, tajemna, urok

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń i stajesz się dla ofiary niewidzialny do rozpoczęcia twojej następnej tury.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2k6 + modyfikator z Charyzmy na 21. poziomie.

Piekierne skarcenie Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 1

Wskazujesz palcem wroga i nagle spowijają go rozpalane przez twój gniew i ból ognie piekielne. Jeżeli jesteś ramny, płomienie budzą się po raz kolejny do życia, by w końcu na dobre zgasnąć.

Nieograniczona ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia. Jeżeli przed końcem swojej następnej tury otrzymasz obrażenia, ofiara otrzymuje dodatkowe 1k6 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2k6 + modyfikator z Kondycji na 21. poziomie.

Złowieszczy blask Czarnoksiężnik (gwiazdny) ofensywna 1

Tworzysz kolumnę lśniącego i zimnego gwiazdnego światła, która spada z góry na twojego wroga, pochłaniając go w strasliwym uścisku. Im bliżej ciebie podejdziesz, tym światło staje się jaśniejsze i bardziej zabójcze.

Nieograniczona ♦ blask, parament, strach, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Kondycji obrażeń od blasku. Jeżeli ofiara zbliży się do ciebie podczas swojej następnej tury, otrzymuje dodatkowe 1k6 + modyfikator z Kondycji obrażeń.

Zadawane obrażenia oraz dodatkowe obrażenia wzrastają do 2k6 + modyfikator z Kondycji na 21. poziomie.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 1. POZIOMU

Diabelski chwyt Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 1

Zginasz dłoń w taki sposób, aby przypominała pazur i powietrze wokół wroga przybiera kształt ogromnego szponu, siarkowej ciemności. Twór rzuca się dziko na przeciwnika, chwytając go i ciągnie ze sobą przez niewielką odległość, po czym rozpycha się w powietrze.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie rozmiaru dużego lub większe

Atak: Kondycja przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Kondycji obrażeń i przesuwasz ofiarę o 2 pola.

Piekierne pakt: Przesuwasz ofiarę o liczbę pól równą 1 + twój modyfikator z Inteligencji.

Przerazające słowo Czarnoksiężnik (gwiazdny) ofensywna 1

Shepczesz do wroga słowo zdradzające nieprawdopodobną kosmiczną tajemnicę. Słowo to sprawia, że umysł przeciwnika wypełnia się przerażeniem.

Spotkaniowa ♦ parament, psychiczne, strach, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń i ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury karę -2 do Woli.

Gwiazdny pakt: Kara do Woli wynosi 1 + twój modyfikator z Inteligencji.

Wampiryczny uścisk Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 1

Z twojej dłoni wystrzeliwuje wstęga wirującej ciemności, która kieruje się prosto ku sercu wroga karmiąc cię jego siłami vitalnymi.

Spotkaniowa ♦ nekrotyczne, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Woli

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Kondycji nekrotycznych obrażeń i otrzymujesz 5 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Piekierne pakt: Otrzymujesz 5 + twój modyfikator z Inteligencji tymczasowych punktów wytrzymałości.

Wiedźmi ogień Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 1

Czerpiesz z Feerii mistyczną energię i tworzysz z niej lśniący biały płomień, który umieszczasz w ciele i umyśle wroga. Chwilę później z jego oczu, ust i rąk wypływają strugi srebrnego ognia, a jego myśli rozprasza agonálny ból.

Spotkaniowa ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od ognia i ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury karę -2 do testów ataku.

Feeryczny pakt: Kara do testów ataku wynosi 2 + twój modyfikator z Inteligencji.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 1. POZIOMU

Kłątwa mrocznego snu Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 1

Zyszasz na wroga koszmar na jawie, który sprawia, że nie jest on w stanie odróżnić rzeczywistości od wytworów własnego umysłu. Pod wpływem nawiedzającego go snu jego ruchy stają się niepewne, jakby próbował uniknąć upadku z wymyślonych przepaści lub wspinaczki po nierzeczywistych schodach.

Dzienna ♦ parament, psychiczne, tajemna, urok

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń i przesuwasz ofiarę o 3 pola.

Podtrzymanie (pomniejsza): Przesuwasz ofiarę o 1 pole niezależnie od tego, czy twój atak trafi, czy chybi (rzut obronny kończy).

Płomienie Flegetos Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 1

Na twego wroga spływają strugi lepkiego ciekłego ognia. Wszystkie łatwopalne materiały natychmiast się zapalają i płoną jeszcze długo po tym, jak strugi magicznego ognia się rozplyną.

Dzienna ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia.

Efekt: Ofiara otrzymuje 5 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy).

Przerażająca gwiazda Czarnoksiężnik (gwiezdny) ofensywna 1

Tworzysz kulę boleśnie jasnego biało-niebieskiego światła o rozmiarach zaciśniętej pięści, która zaczyna krążyć wokół wroga i metodycznie go przypalać. Z kuli wystrzelują dzikie promienie, które dżgają wroga niczym szpilety i nie pozwalają mu się poruszyć.

Dzienna ♦ blask, parament, strach, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Efekt: Ofiara otrzymuje karę -2 do Woli (rzut obronny kończy).

Zbroja Agathys Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 1

Otoczasz się skorupą czarnego lodu, pochodzącego z mrocznego i posępnego królestwa, która chroni cię przed atakami i wytwarza gwałtowne zimno.

Dzienna ♦ tajemna, zimno

Akcja standardowa Osobisty

Efekt: Otrzymujesz 10 + twój modyfikator z Inteligencji tymczasowych punktów wytrzymałości. Jeżeli wróg rozpocznie swą turę na sąsiadującym z tobą polu, otrzyma 1k6 + modyfikator z Kondycji obrażeń od zimna. Moc ta działa do końca spotkania.

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 2. POZIOMU

Cienista zasłona Czarnoksiężnik (gwiezdny) użytkowa 2

Okrywasz się całunem nieprzeniknionej ciemności, który sprawia, że trudno cię dostrzec i usłyszeć.

Spotkaniowa ♦ iluzja, tajemna

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Otrzymujesz premię z mocy +5 do testów Skradania się do końca twojej następnej tury.

Czarcia odporność Czarnoksiężnik (piekielny) użytkowa 2

Wyzwasz patronujące ci byty, aby ochroniły cię swą okrutną mocą. Twoje ciało zostaje wypełnione tajemną siłą, osłabiającą efekty wrogich ciosów.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Otrzymujesz 5 + twój modyfikator z Kondycji tymczasowych punktów wytrzymałości.

Etery czny krok Czarnoksiężnik (gwiezdny) użytkowa 2

Przesuwasz na chwilę swe ciało w fazie ze światem, co pozwala ci się teleportować na niewielką odległość. Gdy pojawiaasz się ponownie, jesteś nadal odrobinę przesunięty w fazie, dzięki czemu przez pewien czas trudniej cię zranić lub powstrzymać.

Spotkaniowa ♦ tajemna, teleportacja

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Możesz teleportować się na odległość 3 pól i do końca swojej następnej tury, otrzymujesz premię z mocy +2 do wszystkich obron.

Zwodniczy język Czarnoksiężnik (feeryczny) użytkowa 2

Na krótką chwilę gromadzisz w sobie grację i gładkość w wypowiedzi, charakterystyczną dla twych feerycznych patronów, dzięki czemu twój własny głos nabiera mocy i elokwencji.

Spotkaniowa ♦ tajemna

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Otrzymujesz premię z mocy +5 do najbliższego testu Oszustwa, Dyplomacji lub Zastraszania, wykonywanego podczas obecnego spotkania.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 3. POZIOMU

Czarnoksiężski deszcz Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 3

Strzelasz w swych wrogów purpurowymi promieniami czarnoksiężskiej mocy.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie lub dwa stworzenia znajdujące się nie więcej niż 5 pól od siebie

Atak: Charyzma przeciw Refleksowi, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń.

Feeryczny pakt: Otrzymujesz premię do każdego testu obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Lodowata ciemność Czarnoksiężnik (gwiezdny) ofensywna 3

Tworzysz wokół wroga czarny zamarznięty cień, stanowiący mały przedsmak lodowatej ciemności czyhającej w czeluściach nocy. Cienie przywierają do przeciwnika, utrudniając mu widzenie i możliwość obrony.

Spotkaniowa ♦ parament, strach, tajemna, zimno

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Kondycji obrażeń od zimna i do końca twojej następnej tury, ty i twoi sojusznicy zyskujecie wobec ofiary przewagę bojową.

Gwiezdny pakt: Ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury karę do KP, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Nieziemski krok Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 3

Powołujesz do życia niewidzialny wir powstały z mocy fae, który uderza w pobliskie istoty, a następnie... wkraczasz w niego, wyłaniając się w niewielkiej odległości od miejsca, w którym się weń zanurzyłeś.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna, teleportacja

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Efekt: Teleportujesz się na odległość 5 pól.

Feeryczny pakt: Teleportujesz się na odległość 5 + twój modyfikator z Inteligencji pól.

Ognisty pocisk Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 3

Powołujesz do istnienia stworzony ze złotych płomieni pocisk i ci skasz nim we wroga. Każdy, kto stoi w pobliżu niego, również zostaje poparzony.

Spotkaniowa ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k6 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia i sąsiadujące z ofiarą stworzenia otrzymują 1k6 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia.

Piekielny pakt: Sąsiadujące z ofiarą stworzenia otrzymują dodatkowe obrażenia od ognia równe twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Kłątwa krwawych kłów Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 5

Przywołujesz stado zajadłych widmowych bestii, prosto z najmroczniejszych i najbardziej dzikich ostępów Feerii. W realnym świecie pojawiają się jedynie ich śliniace się kły, próbujące pochwycić i rozszarpać w szaleńczej furii przekłętego przez ciebie wroga.

Dzienna ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Podtrzymanie (pomniejsza): Ofiara oraz każdy sąsiadujący z nią wróg, otrzymują 1k10 obrażeń (rzut obronny kończy).

Korona szaleństwa Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 5

Sprawiasz, że nad głową przeciwnika pojawia się powykęciana iluzoryczna korona. Pod jej mentalnym wpływem nieprzyjaciel przestaje odróżniać wrogów od sojuszników.

Dzienna ♦ parament, psychiczne, tajemna, urok

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Podtrzymanie (pomniejsza): Ofiara wykonuje podstawowy atak wręcz przeciw swemu sojusznikowi, który z nią sąsiaduje (rzut obronny kończy). Sam wybierasz, którego sojusznika ofiara ma zaatakować.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 5. POZIOMU**Avernijska erupcja** Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 5

Z ziemi wyłaniają się z sykiem żrące pomarańczowe opary, które po chwili zostają podpalone, powodując potężną eksplozję. Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu, zostaje poparzone gorącymi płomieniami.

Dzienna ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 1 w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia.

Efekt: Ofiary otrzymują 5 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy).

Głód Hadar Czarnoksiężnik (gwiezdny) ofensywna 5

Tworzysz strefę nieprzeniknionej ciemności, pełnej fruujących, trzepoczących i uzbrojonych w pazury cieni, próbujących rozerwać każdą żywą istotę, która znajdzie się w strefie mroku.

Dzienna ♦ nekrotyczne, parament, strefa, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 1 w obrębie 10 pól

Efekt: Wybuch tworzy strefę ciemności, utrzymującą się do końca twojej następnej tury, która blokuje pole widzenia. Stworzenia, które wkroczą do strefy lub rozpoczynają swe tury w jej wnętrzu, otrzymują 2k10 nekrotycznych obrażeń.

Podtrzymanie (pomniejsza): Gdy podtrzymujesz działanie mocy, wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każde stworzenie wewnątrz strefy

Drugorzędny atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Kondycji nekrotycznych obrażeń.

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 6. POZIOMU**Całun czarnej stali** Czarnoksiężnik (piekielny) użytkowa 6

Przywołujesz moc swych mrocznych patronów i przekształcasz własną skórę w żywą stal, szerniałą i twardą, a mimo to wystarczająco giętką, abyś mógł się poruszać. Cierpi na tym nieco twoja szybkość, lecz stajesz się przy tym dużo wytrzymalszy i odporniejszy.

Dzienna ♦ polimorfia, tajemna

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Przekształcasz własną skórę w żywą stal. Do końca spotkania, otrzymujesz premię z mocy +2 do KP i Wytrwałości, a także karę -2 do szybkości. Możesz zakończyć działanie tego efektu wykonując pomniejszą akcję.

Feeryczna zamiana Czarnoksiężnik (feeryczny) użytkowa 6

Przekraczasz bramy Feerii i kierujesz się ku miejscu, w którym stał twój sojusznik i tam powracasz do realnego świata. Sojusznik zostaje z kolei natychmiast przeniesiony w miejsce, w którym rozpocząłeś swój ruch.

Spotkaniowa ♦ tajemna, teleportacja

Akcja ruchu Na odległość 10

Cele: Ty i jeden chętny sojusznik

Efekt: Zamieniasz się miejscami z sojusznikiem.

Pajęcza wspinaczka Czarnoksiężnik (piekielny) użytkowa 6

Obdarzasz samego siebie zdolnością przywierania do niemal każdej powierzchni, dzięki czemu możesz wspinąć się po nich z lekkością owada.

Spotkaniowa ♦ tajemna

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Podczas tej akcji ruchu, twoja szybkość wspinaczki jest równa twojej zwykłej szybkości.

Szczęcie Mrocznego Czarnoksiężnik (gwiazdny) użytkowa 6

Odrzucasz to, co przyniósł ci los i decydujesz się powierzyć przyszłość gwieździe niepewności oraz spróbować napisać od nowa to, co już kiedyś spisano.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja wolna **Osobisty**

Prowokacja: Wykonałeś rzut, którego rezultat ci nie odpowiada

Efekt: Powtórz test ataku, umiejętności, atrybutu, lub rzut obronny i z obu rezultatów wybierz ten, który bardziej ci odpowiada.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 7. POZIOMU**Kłątwa piekielnego księżyca** Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 7

Twojego wroga otacza biała niczym duch, srebrzysta poświata, która natychmiast unosi go w powietrze. Złowrogi blask wnika w jego ciało, niczym obca zabójcza trucizna.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna, trucizna

Akcja standardowa **Na odległość 10**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Kondycji obrażeń od trucizny i ofiara jest unieruchomiona na wysokości 2 metrów nad ziemią do końca twojej następnej tury.

Piekielny pakt: Otrzymujesz premię do testu obrażeń, równą swojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Wyjąca zagłada Czarnoksiężnik (piekielny) Atak 7

Wydajesz z siebie niszczycielski wrzask, kruszący kamienie i miażdżący ciało. Potężny podmuch dźwięku ogarnia wrogów nadnaturalnym przeżeniem, które sprawia, że wycofują się oni ze strachu.

Spotkaniowa ♦ grzmot, parament, strach, tajemna

Akcja standardowa **Bezpośredni podmuch 3**

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze podmuchu

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Kondycji obrażeń od grzmotu i odpychasz ofiarę o 2 pola.

Piekielny pakt: Odpychasz ofiarę o liczbę pól równą 1 + twój modyfikator z Inteligencji.

Zły omen Czarnoksiężnik (gwiazdny) ofensywna 7

Kreślisz palcem w powietrzu świecącą runę i wypowiadasz słowa mające sprowadzić na wroga nieszczęście. W trakcie kreślenia znaku, cieniutkie linie czarnoksiężskiej mocy chłostają ciało przeciwnika, zaś sam los wydaje się przez krótki czas zwracać przeciw niemu.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa **Na odległość 10**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Charyzmy obrażeń i wykonując swój kolejny atak ofiara musi rzucić dwukrotnie kością, a następnie zaakceptować niższy rezultat.

Gwiezdny pakt: Ofiara otrzymuje karę do obu rzutów kością podczas wykonywania swojego kolejnego ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Zmącenie umysłu Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 7

Zasypujesz umysł wroga nierzeczywistymi obrazami, dopóki przestanie dostrzegać cokolwiek innego.

Spotkaniowa ♦ iluzja, parament, psychiczne, tajemna

Akcja standardowa **Na odległość 10**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń i ty oraz wszyscy twoi sojusznicy, znajdujący się w zasięgu działania mocy, stajecie się dla ofiary niewidzialni do końca twojej następnej tury.

Feeryczny pakt: Otrzymujesz do końca spotkania premię z mocy do testów Skradania się równą swojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 9. POZIOMU**Kłątwa czarnego mrozu** Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 9

Tworzysz wokół wroga żywoplot ostrych niczym igły lodowych odłamków. Zamrażają one powoli przeciwnika, a gdy tylko się poruszy lub ich dotknie, natychmiast rosną i stają się jeszcze ostrzejsze.

Dzienna ♦ parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa **Na odległość 10**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od zimna.

Efekt: Jeżeli ofiara poruszy się z jakiegokolwiek powodu, otrzymuje 1k8 obrażeń od zimna (rzut obronny kończy). Jeżeli wykona udany rzut obronny, nie możesz podtrzymywać tej mocy.

Podtrzymanie (pomniejsza): Ofiara otrzymuje 2k8 obrażeń od zimna.

Wezwanie Khirad Czarnoksiężnik (gwiazdny) ofensywna 9

Z twej brwi wydobywa się bladoniebieski płomień, symbolizujący przywoływaną przez ciebie gwiazdę złowieszczej wróżby, Khirad. Umysł twego wroga wybucha płomieniami Khirad, dzięki czemu możesz go teleportować, dokąd zechcesz.

Dzienna ♦ parament, psychiczne, tajemna, teleportacja

Akcja standardowa **Na odległość 10**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Woli

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Kondycji psychicznych obrażeń i teleportujesz ofiarę na niezajęte pole znajdujące się w zasięgu 3 pól od ciebie.

Podtrzymanie (pomniejsza): Wykonaj atak Kondycji przeciw Woli, skierowany przeciwko ofierze. Jeżeli atak się powiedzie, teleportujesz ofiarę na niezajęte pole, znajdujące się w zasięgu 3 pól od ciebie. Jeżeli atak chybi, działanie efektu zostaje przerwane.

Złodziej pięciu losów Czarnoksiężnik (gwiazdny) ofensywna 9

Związujesz los swego przeciwnika z pięcioma złowróżbnymi gwiazdami. Pod ich złowieszczym wpływem, spadają na niego wszelkie nieszczęścia.

Dzienna ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa **Na odległość 10**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: Za każdym razem, gdy do końca twojej następnej tury ofiara wykona test ataku lub rzut obronny, rzuci kością k20 nie stosując przy tym żadnych modyfikatorów. Jeżeli rezultat rzutu przewyższa rezultat niezamodyfikowanego rzutu wykonanego przez ofiarę, test ataku lub rzut obronny kończą się porażką.

Podtrzymanie (pomniejsza): Wykonaj atak Charyzmy przeciw Woli, skierowany przeciwko ofierze. Jeżeli atak się powiedzie, działanie efektu się utrzymuje. Jeżeli atak chybi, działanie efektu zostaje przerwane.

Żelazne iglice Dis Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 9

Przywołujesz z piekielnych czeluści włócznie z czerwonego żelaza i natychmiast ciskasz nią we wroga. Broń przeszywa jego ubranie, zbroję, ciało lub skórę i przygważdża go do miejsca, w którym stał.

Dzienna ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie jest unieruchomiona.

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 10. POZIOMU

Cienista postać Czarnoksiężnik (gwiazdny) użytkowa 10

Przybierasz kształt roju latających, nietoperzowatych cieni.

Dzienna ♦ polimorfia, tajemna

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Przybierasz cienistą postać, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury lub przez 5 minut. Pod tą postacią jesteś niematerialny, zyskujesz szybkość latania 6 i nie możesz wykonywać akcji standardowych. Powrót do zwykłej postaci jest pomniejszą akcją.

Imp ambasador Czarnoksiężnik (piekielny) użytkowa 10

Wyczarowujesz zaświatów przypominające impa stworzenie, któremu powierzasz wiadomość przeznaczoną dla odległej osoby.

Dzienna ♦ przywoływanie, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 210 kilometrów

Efekt: Szepczesz w powietrze krótką wiadomość, a po chwili obok jej adresata pojawia się przypominające impa stworzenie, które natychmiast przekazuje mu jej treść. Jeżeli osoba, której wysłałeś wiadomość ma odpowiedź, imp pojawia się obok ciebie na końcu twojej następnej tury i wypowiada jej treść. Jeżeli adresat nie ma dla ciebie odpowiedzi lub znajduje się poza zasięgiem, imp pojawia się obok ciebie i informuje cię o tym. W obu przypadkach, po przekazaniu wiadomości imp znika.

Oślaniające cienie Czarnoksiężnik (gwiazdny) użytkowa 10

Przywołujesz z odległej dziedziny wirującą tarczę ciemności i ustawiasz ją pomiędzy sobą, a czyhającym niebezpieczeństwem.

Dzienna ♦ tajemna

Natychmiastowa reakcja Osobisty

Prowokacja: Zostałeś trafiony atakiem

Efekt: Zredukuj otrzymane obrażenia do 0. Jeżeli celem ataku są inne stworzenia, otrzymują one zwykłe obrażenia.

Skok czarnoksiężnika Czarnoksiężnik (feeryczny) użytkowa 10

Skaczesz przez cienistą zasłonę, wprost do Feerii. Chwilę później powracasz w niewielkiej odległości od miejsca, w którym zniknąłeś i osiadasz na ziemi bez konieczności podróżowania w powietrzu.

Dzienna ♦ tajemna, teleportacja

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Teleportujesz się na odległość 6 pól. Nie potrzebujesz mieć punktu docelowego w polu widzenia, lecz jeśli spróbujesz teleportować się na obszar, którego nie możesz zajmować, nie przeniesiesz się.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 13. POZIOMU

Odarcie z duszy Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 13

Przypalasz duszę wroga pociskiem szmaragdowej energii, której moc osłabia znacząco przeciwnika przez krótki okres czasu.

Spotkaniowa ♦ nekrotyczne, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Woli

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Kondycji nekrotycznych obrażeń i ofiara jest osłabiona do końca twojej następnej tury.

Piekielny pakt: Atak zadaje dodatkowe obrażenia, równe twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Strasзлиwa burza Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 13

Przywołujesz z zaświatów spieniony cyklon, który otacza wroga i bombarduje go ogłuszającymi grzmotami, a następnie ciska nim na niewielką odległość.

Spotkaniowa ♦ grzmot, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od grzmotu i przesuwasz ofiarę o 5 pól.

Piekielny pakt: Przesuwasz ofiarę o liczbę pól równą 5 + twój modyfikator z Inteligencji.

Wir zimnego ognia Czarnoksiężnik (gwiazdny) ofensywna 13

Tworzysz wokół wroga obracający się wir jaskrawej, lecz zimnej energii. Wyphywające z niego serpentyny zimnego ognia chłostają, wszystkie znajdujące się w pobliżu istoty.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna; blask lub zimno

Akcja standardowa Na odległość 10

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń (wybierz typ obrażeń: od blasku lub od zimna). Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każde stworzenie sąsiadujące ze stworzeniem stanowiącym podstawowy cel

Drugorzędny atak: Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń (wybierz typ obrażeń: od blasku lub od zimna).

Gwiazdny pakt: Otrzymujesz premię z mocy do testów ataku względem stworzeń, będących drugorzędnymi celami, równą swojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Zakłęte szeptu Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 13

Szepczesz słowa mocy fae, które doprowadzają śmiertelników do szaleństwa.

Spotkaniowa ♦, parament, tajemna, urok

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: Na potrzeby ataków okazyjnych ofiara traktuje do końca twojej następnej tury wszystkie stworzenia jako wrogów, a ponadto musi wykonać każdy możliwy atak okazyjny.

Feeryczny pakt: Ofiara otrzymuje premię z mocy do tych ataków, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 15. POZIOMU

Kłątwa złocistej mgły Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 15

Zyszasz na wroga sen na jawie. W owym śnie znajduje się on w niezwykle pięknym królestwie, postrzegając realny świat niczym widmowe odbicie rzeczywistości.

Dzienna ♦ parament, tajemna, urok

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: Ofiara traci najbliższą akcję standardową

Podtrzymanie (pomniejsza): Wykonaj atak Charyzmy przeciw Woli skierowany przeciw ofierze. Jeżeli atak się powiedzie, ofiara traci najbliższą akcję standardową. Jeżeli atak chybi, działanie efektu zostaje przerwane.

Macki Thuban Czarnoksiężnik (gwiazdny) ofensywna 15

Wyzwasz tuzin zielonych migoczących macek z samych głębin szmaragdowych mórz, leżących pod gwiazdą Thuban. Macki sphywają z góry i chwytają twych wrogów, a ich uścisk unieruchamia nieprzyjaciół i wysysa z ich ciał wszelkie ciepło.

Dzienna ♦ parament, strefa, tajemna, zimno

Akcja standardowa Obszar wybuchu 1 w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od zimna i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Efekt: Wybuch tworzy strefę pełną macek, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury.

Podtrzymanie (pomniejsza): Wykonaj atak Kondycji przeciw Wytrwałości skierowany przeciw wszystkim ofiarom znajdującym się w obszarze strefy. Jeżeli atak się powiedzie, ofiara otrzymuje 1k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od zimna i zostaje unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Ognisty rój Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 15

Ze szczelin w ziemi wypelzają ogniste skorpiony. Stworzenia zalewają wroga, kłując go szalenie, a następnie rozpraszają się, aby pochłonąć inne znajdujące się w pobliżu istoty.

Dzienna ♦ ogień, parament, tajemna, trucizna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia i trucizny.

Podtrzymanie (pomniejsza): Wykonaj atak Kondycji przeciw Wytrwałości skierowany przeciw ofierze. Jeżeli atak się powiedzie, ofiara oraz każde sąsiadujące z nią stworzenie otrzymują 2k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia i trucizny. Jeżeli atak chybi, zadajesz połowę obrażeń i działanie efektu zostaje przerwane.

Spragniona paszcza Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 15

Jednym ruchem nadgarstka przywołujesz na dłońi widmową, węgorzowatą istotę, a następnie ciskasz nią we wroga. Stworzenie przyłącza się do niego i zaczyna wysysać z niego krew... ty zaś zacznasz rosnąć w siłę.

Dzienna ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń i odzyskujesz punkty wytrzymałości w wysokości połowy zadanych obrażeń.

Podtrzymanie (pomniejsza): Ofiara otrzymuje 2k8 obrażeń (rzut obronny kończy). Za każdym razem, gdy otrzyma ona obrażenia, odzyskujesz punkty wytrzymałości w wysokości połowy zadanych obrażeń.

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 16. POZIOMU

Cienista opończa Czarnoksiężnik (piekielny) użytkowa 16

Stajesz się na krótką chwilę szybkim i niematerialnym, latającym cieniem.

Spotkaniowa ♦ tajemna

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Przelatujesz liczbę pól równą twojej szybkości + 2. Jeżeli nie zdołasz na zakończenie ruchu wylądować, spadasz. Do końca swojej następnej tury stajesz się niematerialny, nie możesz na nic wpływać, atakować, ani używać mocy na stworzeniach lub obiektach.

Irytująca nieuchwytność Czarnoksiężnik (feeryczny) użytkowa 16

Teleportujesz się na niewielką odległość, przekraczając tym samym granicę światów. Gdy powracasz z Feerii do świata rzeczywistego otacza cię zakłęcie niewidzialności.

Spotkaniowa ♦ iluzja, tajemna, teleportacja

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Stajesz się niewidzialny, a następnie teleportujesz się na odległość 4 pól. Niewidzialność utrzymuje się do rozpoczęcia twojej następnej tury.

Oko czarnoksiężnika Czarnoksiężnik (gwiazdny) użytkowa 16

Tworzysz nad własnym czołem mistyczne trzecie oko i łączysz jego percepcję ze zmysłami niektórych pobliskich istot.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja pomniejsza Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Efekt: Widzisz oczami ofiary, która nie jest tego świadoma. Na potrzeby swoich ataków masz ofiarę w polu widzenia i posiadasz z nią linię efektu. Twoje czarnoksięskie moce mogą rozpocząć działanie na polu, na którym znajduje się ofiara. Za każdym razem, gdy użyjesz mocy wykorzystując to połączenie, nad brwią ofiary pojawia się na moment mistyczne trzecie oko (rzut obronny kończy).

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 17. POZIOMU

Czarnoksięska umowa Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 17

Tworzysz połączenie pomiędzy duszą wroga i własną, a następnie poddajesz się woli swych czarnych patronów. Czujesz wielki ból, ale przeciwnik cierpi bardziej.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: Otrzymujesz obrażenia równe twojemu poziomowi, zaś ofiara otrzymuje 3k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń plus dodatkowe obrażenia równe połowie twojego poziomu.

Piekielny pakt: Jeżeli trafisz, otrzymujesz obrażenia równe twojemu poziomowi, pomniejszone o twój modyfikator z Inteligencji.

Pasmo losu Czarnoksiężnik (gwiazdny) ofensywna 17

Przywołujesz wijące się pasmo losu, którym przebijasz swego wroga. Jeżeli nie uda mu się uniknąć ataku, spada na niego straszliwe nieszczęście.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń i ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury podatność 10 na wszystkie ataki.

Gwiazdny pakt: Podatność wzrasta do 10 + twój modyfikator z Inteligencji.

Spragnione macki Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 17

Opuszczasz rękę i z twojej dłoni wystrzelują na ziemię przypominające korzenie macki. Chwilę później eksplodują one spod ziemi tuż pod nogami wroga i zagłębiają się w jego ciele, wypielając cię jego siłami witalnymi.

Spotkaniowa ♦ **leczenie, parament, tajemna**

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Wytrwałości

Trafienie: 3k6 + modyfikator z Charyzmy obrażeń i możesz wykorzystać przyływ sił.

Feeryczny pakt: Odzyskujesz dodatkowo punkty wytrzymałości, równe dwukrotnej wartości twojego modyfikatora z Intelaktu.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 19. POZIOMU**Gniew Acamar** Czarnoksiężnik (gwiezdny) ofensywna 19

Wystrzelujesz w kierunku wroga promień trzaskającej czarnej energii. Dotknięty nim przeciwnik zostaje natychmiast wciągnięty w mroczne, wysysające duszę czeluście odległej gwiazdy Acamar.

Dzienna ♦ **nekrotyczne, parament, tajemna, teleportacja**

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Refleksowi

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Charyzmy nekrotycznych obrażeń i ofiara znika w gwiezdnych królestwach (rzut obronny kończy).

Specjalne: Będąc w gwiezdnych królestwach, ofiara nie może wykonywać akcji ani być celem ataków, a ponadto otrzymuje na początku swojej tury 1k10 nekrotycznych obrażeń. Jeżeli wykona udany rzut obronny, powraca w miejscu, w którym wcześniej się znajdowała. Jeżeli obszar ten jest zajęty, powraca na najbliższą wybraną przez siebie przestrzeń, która jest niezajęta.

Słudzy Malbolge Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 19

Przyzywasz ogień z Malbolge, szóstej warstwy Dziewięciu Piekieł, który pojawia się pod postacią małych piekielnych impów. Stworzenia unoszą się wokół ciebie i wystrzelują bez wahania naprzód, gdy tylko jakiś wróg odważy się do ciebie zbliżyć. Ich ognisty dotyk parzy i odpędza nieostrożnych przeciwników.

Dzienna ♦ **ogień, parament, przywoływanie, tajemna**

Akcja standardowa Osobisty

Efekt: Przywołujesz płomienie w kształcie diabelskich impów, które pojawiają się u twoich stóp. Zyskujesz 25 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Każdy wróg, który wkroczy na sąsiadujące z tobą pole, otrzymuje 2k10 obrażeń od ognia i zostaje odepchnięty o 3 pola. Efekt ten dotyczy jednego stworzenia na rundę i utrzymuje się, dopóki posiadasz tymczasowe punkty wytrzymałości.

Złudzenie lojalności Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 19

Twoja magia sprawia, że wróg postrzega cię jako towarzysza, którego musi bronić, nawet, jeżeli wydajesz się działać przeciwko jego dotychczasowemu sojusznikowi.

Dzienna ♦ **parament, tajemna, urok**

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: Podczas swojej następnej tury ofiara zużywa akcję standardową, aby wykonać podstawowy atak przeciw ostatniemu stworzeniu, które zaatakowało cię od czasu twojej poprzedniej tury. Ofiara traci akcję standardową, jeżeli nikt nie zaatakował cię od czasu twojej poprzedniej tury, lub, jeśli sama nie jest w stanie wykonać ataku.

Podtrzymanie (pomniejsza): Gdy podtrzymujesz działanie mocy, możesz powtórzyć atak przeciw ofierze. Jeżeli chybisz, nie możesz dłużej podtrzymywać działania mocy.

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 22. POZIOMU**Bariera entropii** Czarnoksiężnik (gwiezdny) użytkowa 22

Fortuna ci sprzyja; gwiazdy kierują niepewny ukłon w twoją stronę i spoglądają niechętnie na twych wrogów.

Spotkaniowa ♦ **tajemna**

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Każdy, kto zaatakuje cię do końca twojej następnej tury, musi rzucić kością dwa razy i wybrać niższy rezultat. Za każdy raz, gdy atak chybi w wyniku działania tej mocy, otrzymujesz kumulatywną premię z mocy +1 do swojego najbliższego testu ataku.

Czarcie skrzydła Czarnoksiężnik (piekielny) użytkowa 22

Z twoich pleców wyrasta para dużych skórzastych skrzydeł.

Dzienna ♦ **polimorfia, tajemna**

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Wyrastają ci skrzydła, dzięki którym zyskujesz do końca spotkania lub na okres 5 minut szybkość latania, równą twojej zwykłej szybkości.

Splendor kruka Czarnoksiężnik (feeryczny) użytkowa 22

Teleportujesz się z dala od nadciągającego niebezpieczeństwa. Zostawiasz jednak za sobą iluzję samego siebie, która rozprasza twoich wrogów i wprawia ich w zakłopotanie.

Dzienna ♦ **iluzja, tajemna, teleportacja**

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Stajesz się niewidzialny na początku swojej następnej tury, a następnie teleportujesz się na odległość 20 pól. Pozostawiasz za sobą iluzoryczny obraz samego siebie, który utrzymuje się dopóki jesteś niewidzialny. Obraz stoi w miejscu, nie wykonuje żadnych akcji i używa twoich wartości obron, jeżeli zostanie zaatakowany. Jeżeli iluzja zostanie dotknięta lub otrzyma obrażenia, rozpływa się w kupkę zwiedłych liści. Jeżeli wykonasz atak, stajesz się znów widzialny.

Podtrzymanie (standardowa): Pozostajesz niewidzialny dopóki nie wykonasz ataku.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 23. POZIOMU**Mroczny transport** Czarnoksiężnik (gwiezdny) ofensywna 23

Tworzysz krótkotrwałe wymiarowe wrota, które przecinają twojego przeciwnika. Jeżeli chcesz, możesz przez nie wskoczyć i zająć miejsce wroga, który zostaje przeniesiony w miejsce, w którym się znajdował.

Spotkaniowa ♦ **parament, tajemna, teleportacja**

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń i możesz zamienić się miejscami z ofiarą.

Gwiezdny pakt: Po zamianie miejsc z ofiarą, możesz teleportować się o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Intelgencji.

Mściwe strzałki Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 23

Tworzysz dziesiątki dużych piekielnych strzałek i wypuszczasz je w kierunku wrogów. Każda strzałka, która odnajdzie drogę do ciała przeciwnika, odpycha go na obszar, który sam wybierzesz.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze podmuchu

Atak: Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 4k8 + modyfikator z Kondycji obrażeń i odpychasz ofiarę o 3 pola.

Piekielny pakt: Odpychasz każdą z ofiar o liczbę pól równą 3 + twój modyfikator z Inteligencji.

Trujące kolce Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 23

Podnosisz do góry ręce i z ziemi wyrastają grube pnącza, zakończone długimi trującymi kolcami. Owijają się one mocno dookoła wroga i kłują go zabójczymi kolcami.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna, trucizna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Wytrwałości

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od trucizny i do końca twojej następnej tury ofiara jest unieruchomiona oraz otrzymuje karę -2 do KP i Refleksu.

Feeryczny pakt: Kara do KP i Refleksu jest równa 1 + twój modyfikator z Inteligencji.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 25. POZIOMU

Kłątwa bliźniaczych ksiąg Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 25

Zaczynasz kraść oblicze swojej ofiary. Zarówno istoty zgromadzone wokół ciebie, jak i wrogowie, nie potrafią już rozróżnić waszej dwójki.

Dzienna ♦ iluzja, parament, psychiczne, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń. Za każdym razem, gdy do końca tego spotkania otrzymasz obrażenia, wykonaj atak Charyzmy przeciw Woli skierowany przeciw ofierze; jeżeli atak się powiedzie, otrzymujesz połowę obrażeń, zaś drugą połowę otrzymuje ofiara.

Efekt: Gdy podczas tego spotkania znajdziesz się na polu sąsiadującym z ofiarą, wasze sylwetki zaczynają się ze sobą zlewać, dzięki czemu każdy atak skierowany przeciw jednemu z was, w 50% przypadków trafi drugiego.

Tartaryjski grobowiec Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 25

Tworzysz wokół wroga nawałnicę pokrytych runami płyt z czarnego żelaza. Płyty te wirują i uderzają w niego, a następnie przybierają w okamgnieniu kształt żelaznej, wypełnionej ciemnością trumny.

Dzienna ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Refleksowi

Trafienie: 5k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń i ofiara zostaje pogrzebana (rzut obronny kończy). Pogrzebana ofiara jest unieruchomiona, a także nie posiada pola widzenia ani linii efektu wobec żadnego obszaru, z wyjątkiem pola, na którym przebywa. Wszystkie stworzenia oprócz ciebie, nie posiadają ofiary w polu widzenia, ani nie łączy ich z nią linia efektu.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Trzynaście złowrogich gwiazd Czarnoksiężnik (gwiezdny) ofensywna 25

Tworzysz trzynaście malutkich szkarłatnych gwiazd, które pędzą w kierunku wroga i zaczynają wokół niego wirować. Gwiazdy zasypują go niezliczonymi ognistymi drobinami i spowijają jego umysł falami nadnaturalnego przerażenia.

Dzienna ♦ ogień, parament, psychiczne, strach, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Woli

Trafienie: 5k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia i psychicznych i ofiara jest ogluszona do końca twojej następnej tury.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 27. POZIOMU

Kłątwa króla fae Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 27

Przywołujesz moc potężnego ducha fae. Uwagę twojego wroga rozprasza migocząca szmaragdowa spirala, która okrada go przez krótką chwilę ze szczęśliwego losu. Jeżeli zechcesz, możesz z skorzystać z tego daru.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń. Ponadto, za pierwszym razem, gdy ofiara wykona w swojej następnej turze rzut k20, możesz ukraść jej rezultat. Ofiara rzuca kością ponownie, a ty możesz wykorzystać rezultat do swojego następnego rzutu k20.

Feeryczny pakt: Otrzymujesz premię do wykradzionego rezultatu równą swojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Kłątwa piekielnego ognia Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 27

Kierujesz w stronę wroga zaciśniętą pięść i uwalniasz straszliwą eksplozję czarnych płomieni.

Spotkaniowa ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 5k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia.

Piekielny pakt: Otrzymujesz premię do testu obrażeń, równą swojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Zesłanie w pustkę Czarnoksiężnik (gwiezdny) ofensywna 27

Ciskasz krzyczącego wroga prosto w niebiosa i po chwili zostaje on przeniesiony do odległego i straszliwego zakątka kosmosu. Po powrocie jest obezwładniony panującym tam szaleństwem.

Spotkaniowa ♦ parament, strach, tajemna, teleportacja

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Woli

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń. Ofiara znika w gwiezdnych królestwach. Na początku swojej następnej tury pojawia się ponownie w tym samym miejscu. Jeżeli miejsce to jest zajęte, powraca na najbliższy niezajęty obszar (jej wybór). W swojej najbliższej turze, ofiara wykonuje podstawowy atak wręcz przeciwko najbliższemu stworzeniu. Do końca twojej następnej tury wszystkie stworzenia traktują ofiarę jak wroga na potrzeby wykonywania ataków okazyjnych, z kolei ofiara musi skorzystać z każdej nadarzającej się okazji na atak okazyjny.

Gwiezdny pakt: Ofiara otrzymuje premię z mocy do testów ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji. Premia ta dotyczy jedynie testów ataku wykonywanych w związku z działaniem tej mocy.

Kłątwa mrocznych majaków Czarnoksiężnik (feeryczny) ofensywna 29

Wieszysz umysł wroga przy pomocy obezwładniającej mocy fae. Ofiara widzi i słyszy to, co chcesz żeby widziała i słyszała. Możesz zmusić ją do zrobienia, czego tylko zapragniesz, zachowując się niczym złowrogi lalkarz.

Dzienna ♦ parament, tajemna, urok

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: Podczas następnej tury ofiary dyktujesz jej, w jaki sposób ma wykorzystać swoje akcje standardowe, akcje ruchu oraz pomniejsze akcje. Ofiara nie może wykonywać akcji natychmiastowych. Nie może też używać mocy innych niż podstawowy atak, a także nie może podejmować prób samobójczych, takich jak zaatakowanie samego siebie, czy skok z wysokiego klifu.

Chybiecie: Jeżeli ofiara będzie sąsiadowała na początku swojej tury z jednym ze swych sojuszników, będzie zmuszona rozpocząć turę od akcji standardowej, wykonując przeciw temu sojusznikowi atak podstawowy.

Podtrzymanie (standardowa): Powtarzaj atak przeciwko ofierze, dopóki znajduje się ona w zasięgu działania mocy. Jeżeli chybisz, nie możesz podtrzymywać działania mocy.

Zagłada Delban Czarnoksiężnik (gwiazdny) ofensywna 29

Na twojego wroga spada z góry kolumna lodowatego gwiazdnego światła, która po chwili przywiera do niego. Pod wpływem tego niemożliwego do zniesienia dotyku, skóra zamienia się w lód, a stal roztrzaskuje się niczym szkło. Musisz jednak zapłacić cenę, aby utrzymywać światło Delban na swym przeciwniku.

Dzienna ♦ parament, strach, tajemna, zimno

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Wytwałości

Trafienie: 5k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od zimna.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Podtrzymanie (standardowa): Możesz zaatakować tę samą ofiarę lub zmienić ją na inną, znajdującą się w zasięgu działania mocy. Wykonaj atak (jak powyżej) i zwiększ zadawane obrażenia od zimna o 1k10 za każdym razem, gdy trafisz tą mocą. Za każdym razem, gdy podtrzymujesz działanie mocy, otrzymujesz 2k10 obrażeń.

Rzut przez piekło Czarnoksiężnik (piekielny) ofensywna 29

Otwierasz na krótką chwilę planarną szczelinę do najgłębszych czeluści Dziewięciu Piekieł. Ognista rozpadlina pojawia się pod stopami wroga i ten natychmiast wpada w nią z okropnym wrzaskiem. Kilka chwil później pojawia się na jego miejscu w powietrzu płonący łuk, który wypływa z siebie połamane, kwilące szczątki zwęglonego mięsa.

Dzienna ♦ ogień, parament, strach, tajemna, teleportacja

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Woli

Trafienie: 7k10 + modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia i ofiara znika w czeluściach Dziewięciu Piekieł do końca twojej następnej tury. Powraca ona na tym samym polu, które opuściła lub na najbliższym niezajętym polu, a ponadto jest ogłuszona (rzut obronny kończy) i leży na ziemi.

Podtrzymanie (pomniejsza): Jeżeli poświęcisz pomniejszą akcję na podtrzymanie działania tej mocy, powrót ofiary jest opóźniony do końca twojej następnej tury. Możesz podtrzymać działanie tej mocy najwyżej trzy razy.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie znika w Dziewięciu Piekłach.

NAZNACZONY PRZEZ FAE

„Zostałem naznaczony mocą fae, która sprowadziła na mnie szaleństwo... lecz dzięki potędze, jaką uzyskałem w tym szaleństwie odzyskałem zdrowe zmysły.”

Wymagania: klasa czarnoksiężnik, feeryczny pakt

Twoje ciągłe wizyty w Feerii oraz obcowanie z bytem fae, który trzyma twój pakt, wpłynęły na najgłębsze zakamarki twojej duszy i uczyniły cię lekko szalonym. Jednak w tym szaleństwie odkryłeś potęgę, dzięki której wspiąłeś się na wyższy poziom egzystencji. Sekrety Feerii mogą przyprawiać o obłęd, lecz zapewniają też nowe możliwości osiągania celów i pokonywania wrogów. Rozkoszujesz się tym szaleństwem i potrafisz je kontrolować, lecz ci, na których je ześlesz popadają w obłęd w obliczu niezrównanego majestatu Feerii.

ZDOLNOŚCI NAZNACZONEGO PRZEZ FAE

Akcja naznaczonego przez fae (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, otrzymujesz również do rozpoczęcia swojej następnej tury premię +4 do testów ataku.

Raniący ślad (11. poziom): Gdy opuścisz pole, na którym się znajdowałeś, przy pomocy teleportacji, wrogowie sąsiadujący z tym polem otrzymują liczbę obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Przychyłość patrona (16. poziom): Jeżeli liczba punktów wytrzymałości wroga, znajdującego się pod wpływem twojej kławy czarnoksiężnika spadnie do 0 lub poniżej, użyj zdolności przychyłość patrona zamiast mglistego kroku. Rzuć 1k6. Z poniższej listy wybierz korzyść wynikającą z rezultatu rzutu lub dowolną korzyść, odpowiadającą rezultatowi niższemu od wyrzuconego kością.

1 lub 2: Używasz w zwykły sposób mglistego kroku.

3: Natychmiast wykonujesz rzut obronny.

4: Teleportujesz się w ramach akcji wolnej na odległość 10 pól.

5: Twoja szybkość wzrasta o 2 do końca twojej następnej tury.

6: Gdy zadajesz dodatkowe obrażenia dzięki kławie czarnoksiężnika, możesz do końca spotkania rzucać k8 zamiast k6.

ZAKŁĘCIA NAZNACZONEGO PRZEZ FAE

Ostępny Feerii Naznaczony przez fae (feeryczny) ofensywna 11

Naginasz wolę wroga do swoich celów. Nieprzyjaciół teleportuje się w oślepiającym błysku złotego światła, w wyznaczone przez ciebie miejsce i w swym szaleństwie atakuje jednego ze swych sojuszników.

Spotkaniowa ♦ parament, psychiczne, tajemna, urok, teleportacja

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k8+ modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń.

Możesz teleportować ofiarę na odległość 5 pól, po czym wykonuje ona podstawowy atak wręcz przeciwko sąsiadującemu z nią i wybranemu przez siebie stworzeniu.

Efekt: Ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Teleportacja w półmroku Naznaczony przez fae (feeryczny) użytkowa 12

Wrog padł ofiarą twojej klątwy, zaś jego miejsce zajmuje inne stworzenie, otoczone przez unoszący się w półmroku pył.

Dzienna ♦ tajemna, teleportacja

Akcja wolna Na odległość 20

Prowokacja: Punkty wytrzymałości stworzenia znajdującego się w twoim zasięgu i będącego pod wpływem rzuconej przez siebie klątwy, czarnoksiężnika spadły do 0 lub poniżej.

Efekt: Teleportujesz siebie lub inną istotę na miejsce stworzenia, które spowodowało działanie mocy.

Szepty fae Naznaczony przez fae (feeryczny) ofensywna 20

Otoczają cię niepokojące szepty duchów fae, które wypełniają umysły pobliskich wrogów obłąkańczymi myślami, prowokując ich do zaatakowania swych sojuszników.

Dzienna ♦ parament, psychiczne, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: Ofiara musi wykonać podstawowy atak przeciwko najbliższemu wrogowi, (jeżeli jest kilka możliwych celów do ataku, ty wybierasz jeden z nich). Jeżeli ofiara nie może wykonać ataku, otrzymuje 2k8 + modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń.

Efekt: Po wykonaniu ataku lub otrzymaniu obrażeń ofiara jest otumaniona (rzut obronny kończy).

ZŁODZIEJ ŻYWOTÓW

„Otoczają nas wrogowie oferujący mi swą siłę życiową, której mogę użyć przeciwko nim.”

Wymagania: klasa czarnoksiężnik, piekielny pakt

Dzięki paktowi zawartemu z piekielnymi mocami uzyskałeś zdolność kradzieży i wykorzystania energii życiowej twych wrogów. Energia ta pozwala ci wkroczyć na nową ścieżkę ku potędze, a głód, który wobec niej czujesz przypomina wampirze pożądanie krwi.

ZDOLNOŚCI ZŁODZIEJA ŻYWOTÓW

Piekielna akcja (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, zadajesz 5 nawracających obrażeń od ognia (rzut obronny kończy), jeżeli zużyjesz tę akcję do wykonania zakończonego trafieniem ataku.

Zebrań iskrę życia (11. poziom): Jeżeli liczba punktów wytrzymałości wroga znajdującego się pod wpływem twojej klątwy czarnoksiężnika spadnie do 0 lub poniżej, kradniesz część jego siły życiowej poprzez zgromadzenie iskry życia. Możesz poświęcić tę iskłę w ramach pomniejszej akcji, dzięki czemu otrzymujesz korzyść zależną od pochodzenia stworzenia. Każda iskra życia, której nie poświęciłeś do końca spotkania, znika.

Aberracja: Otrzymujesz do końca swojej następnej tury premię z mocy +2 do wszystkich obron.

Nieśmiertelne: Otrzymujesz do końca swojej następnej tury odporność 5 na każdy rodzaj obrażeń.

Żywiolak: Zadajesz dodatkowe 5 obrażeń następnemu stworzeniu, które trafisz atakiem podczas swojej obecnej tury.

Fae: Udany atak wykonany w tej turze sprawia, że ofiara jest również otumaniona do końca twojej następnej tury.

Naturalne: Odzyskujesz liczbę punktów wytrzymałości, równą połowie twojego poziomu.

Cieniste: Stajesz się niewidzialny do końca swojej następnej tury.

Podtrzymanie iskry życia (16. poziom): Jeżeli na końcu spotkania posiadasz więcej iskier życia niż wpływów sił, odzyskujesz punkty wytrzymałości jakbyś wykorzystał wpływ sił.



ZAKŁĘCIA ZŁODZIEJA ŻYWOTÓW

Wypalenie duszy Złodziej żywotów (piekielny) ofensywna 11

W czasie gdy czarny ogień spopiela twego wroga, ty uwalniasz iskrę życia. Przeciwnik krzyczy z bólu, czując jak opuszczają go siły vitalne.

Spotkaniowa ♦ nekrotyczne, ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Kondycja przeciw Woli

Trafienie: 3k8+ modyfikator z Kondycji obrażeń od ognia i nekrotycznych.

Effekt: Jeżeli stworzenie będąca celem działania mocy ma to samo pochodzenie, co iskra życia, którą posiadasz, możesz poświęcić tę iskrę, aby zadać ofierze 10 dodatkowych obrażeń.

Wezwanie iskry życia Złodziej żywotów (piekielny) użytkowa 12

Poświęcasz jedną ze swych isker życia, aby utworzyć podobiznę istoty, której iskrę właśnie uwolniłeś.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja pomniejsza Na odległość 10

Effekt: Poświęcasz jedną z posiadanych isker życia. Umieszczasz stworzenie, z którego uzyskałeś iskrę życia, z powrotem w obecnym spotkaniu i pojawia się ono w zasięgu działania mocy. Stworzenie posiada 10 punktów wytrzymałości, wykonuje podczas twojej następnej tury pełen zestaw akcji i działa jako niezależna istota pod twoją kontrolą. Stworzenie może się jedynie poruszać i wykonywać podstawowe ataki. Na koniec twojej następnej tury umiera i rozpływa się, gdyż jego punkty wytrzymałości spadają ponownie do 0.

Kradzież duszy Złodziej żywotów (piekielny) ofensywna 20

Twoi wrogowie zostają pochłonięci przez trzaskającą purpurową energię. Atak sprawia, że padają oni na ziemię, a z ich ciał wydobywają się świecące fragmenty duszy, które natychmiast podążają w kierunku twojej dłoni.

Dzienna ♦ nekrotyczne, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 5

Cele: Jedno, dwa lub trzy stworzenia

Atak: Kondycja przeciw Wytrzymałości; jeden atak na każde stworzenie będące celem

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Kondycji nekrotycznych obrażeń i uzyskujesz iskrę życia od każdej ofiary, której punkty wytrzymałości spadły w wyniku tego ataku do 0 lub poniżej.

Chybiecie: Połowa obrażeń i nie uzyskujesz iskry życia.

ZWIASTUN ZAGŁADY

„Przemawiam w imieniu lodowatej ciemności ponad gwiazdami. Dostrzegam tysiące możliwości twojej zguby.”

Wymagania: klasa czarnoksiężnik, gwiazdny pakt

Spowijasz się strachem czyhającym w ciemnościach ponad gwiazdami i używasz go jako tarczy przed twymi wrogami. Oprócz tego studiujesz pasma losu, dzięki czemu możesz wydać deklaracje zagłady na tych, którzy staną na twojej drodze.

ZDOLNOŚCI ZWIASTUNA ZAGŁADY

Akcja zwiastuna zagłady (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, zadajesz również dodatkowe obrażenia wynikające z kłątwy czarnoksiężnika wszystkim wrogom, którzy znajdują się w danej chwili pod jej wpływem.

Deklaracja zwiastuna zagłady (11. poziom): Wrogowie znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie muszą rzucić dwukrotnie kością podczas wykonywania rzutów obronnych przeciwko efektom strachu, a następnie wybrać niższy rezultat.

Przysięga zwiastuna zagłady (16. poziom): Gdy jesteś ciężko ranny, otrzymujesz premię z mocy +2 do testów ataku, jeżeli użyjesz mocy posiadającej słowo kluczowe strach.

ZAKŁĘCIA ZWIASTUNA ZAGŁADY

Splątane losy Zwiastun zagłady (gwiazdny) ofensywna 11

Umieszczasz w umyśle wroga bolesny psychiczny odlamek, który wibruje za każdym razem, gdy otrzymasz obrażenia.

Spotkaniowa ♦ parament, psychiczne, strach, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k8+ modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń. Gdy do końca swojej następnej tury otrzymasz obrażenia, ofiara otrzymuje obrażenia psychiczne, równe połowie tej wartości.

Przekłęty całun Zwiastun zagłady (gwiazdny) użytkowa 12

Otaczasz wroga atramentową cienistą opończą, która owija się wokół niego, wypaczając jego ataki przeciw tobie.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja standardowa Na odległość 5

Effekt: Nakładasz na ofiarę kławkę czarnoksiężnika. Ponadto, musi ona powtórzyć każdy udany atak, który wykonała będąc pod wpływem twojej kławkę i zaakceptować nowy rezultat.

Długi upadek w mrok Zwiastun zagłady (gwiazdny) ofensywna 20

Wskazujesz wroga palcem i pod jego stopami natychmiast rozwiera się ziejająca dziura. Czeluść jest jedynie wytworem jego wyobraźni, mimo to spada w mrok, by w końcu uderzyć w ziemię.

Dzienna ♦ iluzja, parament, psychiczne, strach, tajemna

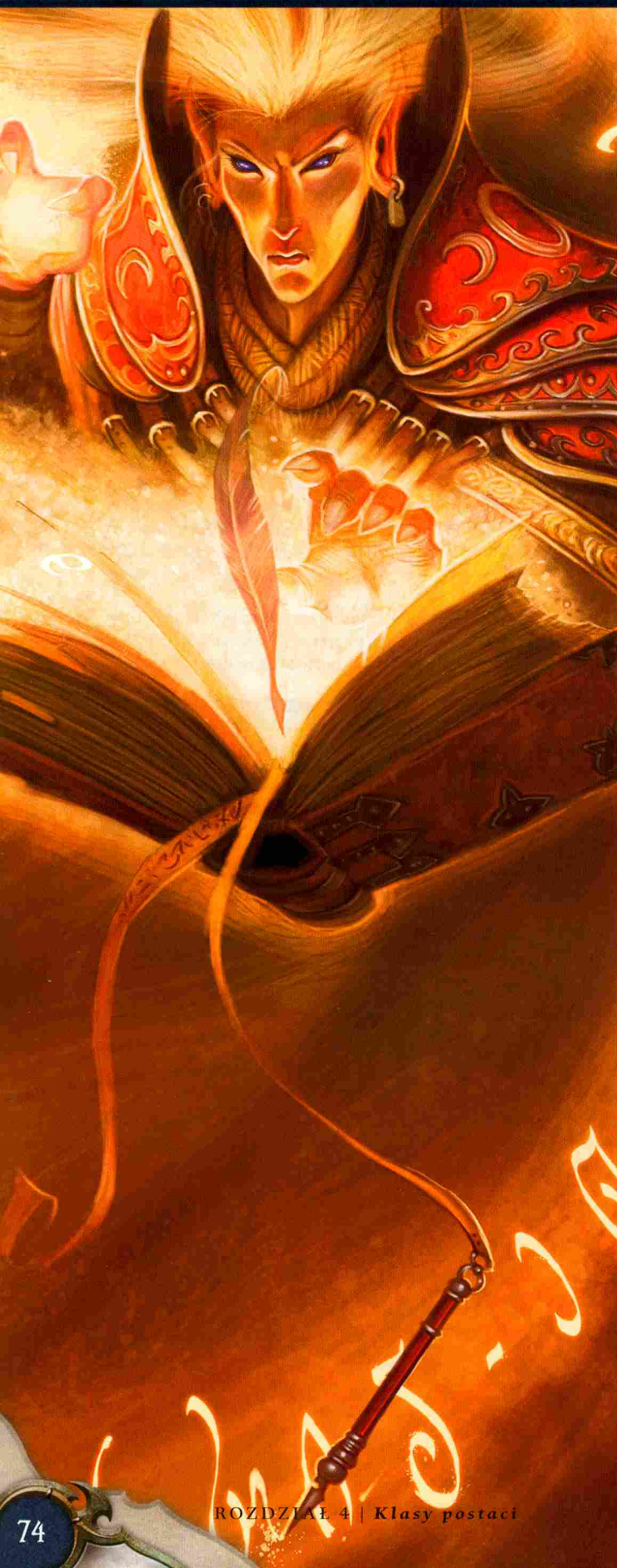
Akcja standardowa Na odległość 20

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 4k8+ modyfikator z Charyzmy psychicznych obrażeń i ofiara jest przewrócona i ogłuszona do końca twojej następnej tury.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.



„Jestem płonącym ogniem, duszącą mgłą, burzą siejącą zniszczenie pośród wrogów.”

CECHY KLASOWE

Rola: Manipulator. Wywierasz na innych kontrolę poprzez magiczne efekty obejmujące duży obszar - czasami powstrzymujesz jedynie wrogów, innym razem pochłaniasz ich w magicznym ogniu.

Natura mocy: Tajemna. Potrafiśz kontrolować tajemne moce dzięki intensywnemu treningowi, ukrytej wiedzy i skomplikowanym przygotowaniom. Magia jest dla ciebie sztuką, ekspresyjną i potężną metodą manipulowania otaczającym cię światem.

Kluczowe atrybuty: Inteligencja, Rozsądek, Zręczność

Biegłości w zbroi: Ubranie

Biegłości w broni: Sztylet, drąg

Premia do obrony: +2 Wola

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 10 + wartość Kondycji

Punkty wytrzymałości podczas awansu o poziom: 4

Przyptywy sił dziennie: 6 + modyfikator z Kondycji

Wyszkolone umiejętności: Tajemna. Będąc na 1. poziomie wybierz z poniższej listy, trzy dodatkowe wyszkolone umiejętności.

Umiejętności klasowe: Arkana (Int), Dyplomacja (Cha), Podziemia (Roz), Historia (Int), Wnikliwość (Roz), Natura (Roz), Religia (Int)

Opcje rozwoju: Manipulujący czarodziej, wojenny czarodziej

Zdolności klasowe: Mistrzostwo w stosowaniu tajemnych paramentów, sztuczki, odprawianie rytuałów, księga zaklęć

Czarodzieje są potomkami tajemnej magii. Sięgają po prawdziwą potęgę, która przenika kosmos, odkrywają ezoteryczne rytuały mogące zmieniać czas i przestrzeń i ciskają kulami ognia, spopielając kotłujących się wrogów. Czarodzieje władają zaklęciami w sposób, w jaki wojownicy walczą orężem.

Magia zwabiła cię w swe ramiona, a ty poszukujesz w zamian sposobów na osiągnięcie w niej mistrzostwa. Możesz być mędrce w okularach, wertującym zakurzone tomy w poszukiwaniu zapomnianych grobowców, naznaczonym bliznami magiem wojennym z równą wprawą ciskającym we wrogów kulami ognistymi, co zasypującym ich wulgarnymi wyzwiskami, niezadowolonym uczniem, który uciekł wraz z księgami zaklęć swego mistrza, eladrinem pragnącym podtrzymać magiczną tradycję swej rasy, a nawet głodnym potęgi studentem magii zdolnym do wszystkiego, aby nauczyć się nowego zaklęcia.

Spowija cię peleryna magii, twoje zmysły są wzmocnione przez starożytne rytuały, a u pasa zawieszane są pokryte runami paramenty, których używasz w swym fachu. Twoja świadomość pulsuje kipiącą tajemną wiedzą, nieustannym ciśnieniem pragnącym uwolnienia. Kiedy poznasz wiedzę w takim stopniu, aby rzucić wyzwanie murom samej rzeczywistości?

Tworzenie Czarodzieja

Czarodzieje posiadają moce działające na odległość, lecz mają zwyczaj specjalizować się w jednej z dwóch opcji rozwoju: manipulujący czarodziej i wojenny czarodziej. Każdy czarodziej polega podczas używania mocy ofensywnych na swojej Inteligencji, a w drugiej kolejności na Rozsądku, Zręczności i czasami Kondycji.

Manipulujący Czarodziej

Preferujesz moce, które ograniczają na różne sposoby twoich wrogów - miażdżąc ich w spirali węzowych błyskawic, więzząc ich w chmurze trującego dymu lub unieruchamiając ich w lodowej pokrywie. Twoje moce ofensywne napędzane są przez Inteligencję, tak, więc wybierz ją na swój główny atrybut. Jeżeli zdecydujesz się na wybór laski wymuszania jako opcji mistrzostwa w stosowaniu tajemnych paramentów, wysoki Rozsądek ułatwi ci utrzymywanie kontroli nad wrogami. W związku z tym atrybut ten powinien mieć drugą najwyższą wartość. W trzeciej kolejności powinieneś rozwijać Zręczność. Przydzielenie dużej wartości dla Kondycji pomoże ci zostać przy życiu, dzięki większej liczbie punktów wytrzymałości przyptywów sił, jak również wysokiej Wytrwałości. Jeżeli wybierzesz laskę obrony jako opcję mistrzostwa w stosowaniu tajemnych paramentów, twoja Kondycja będzie miała również wpływ na pozostałe obrony. Wybieraj moce pozwalające ci objąć kontrolę nad polem walki i w najlepszy sposób wykorzystaj swój Rozsądek.

Sugerowany atut: Dосkonalsza inicjatywa (ludzki atut: Ludzka wytrzymałość)

Sugerowane umiejętności: Arkana, Dyplomacja, Wnikliwość, Natura

Sugerowane nieograniczone moce: *chmura sztyletów, fala grzmotów*

Sugerowana moc spotkaniowa: *lodowy teren*

Sugerowana moc dzienna: *uśpienie*

Wojenny Czarodziej

Uwielbiasz moce zadające obrażenia - wiele obrażeń i to najlepiej wielu wrogom naraz. Twoim orężem są ogromne wybuchy ognia, palące kule błyskawic i żrące fale kwasu. Najważniejszym atrybutem jest dla ciebie Inteligencja. W drugiej kolejności powinieneś postawić na Zręczność, szczególnie, jeśli wybierzesz różdżkę celności jako opcję mistrzostwa w stosowaniu tajemnych paramentów. Jako trzeci atrybut wybierz Rozsądek. Możesz zamiast tego zdecydować się na laskę obrony, jako opcję mistrzostwa w stosowaniu tajemnych paramentów, wtedy jednak powinieneś zwiększyć Kondycję, dzięki której wzrosną twoje obrony przeciwko niektórym atakom. Nawet, jeżeli nie wybierzesz tej opcji, wysoka Kondycja zwiększy liczbę punktów wytrzymałości i przyptywów sił, a także wartość Wytrwałości. Wybieraj moce zadające dużo obrażeń i w najlepszy sposób wykorzystuj swoją Zręczność.

Sugerowany atut: Rozszerzona księga zaklęć (ludzki atut: Celna akcja)

Sugerowane umiejętności: Arkana, Podziemia, Historia, Religia

Sugerowane nieograniczone moce: *magiczny pocisk, spopieliający wybuch*

Sugerowana moc spotkaniowa: *plonące dłonie*

Sugerowana moc dzienna: *kwasowa strzała*

Paramenty

Czarodzieje wykorzystują kule, laski i różdżki do kontrolowania swych tajemnych mocy i wymierzania nimi w cel. Każdy czarodziej osiągnął mistrzostwo w stosowaniu jednego rodzaju paramentu (patrz „Zdolności klasowe”), lecz może używać swych mocy nie posiadając paramentu. Czarodziej dzierżący magiczną kulę, laskę, lub różdżkę może dodać zapewnianą przez nie premię z usprawnienia do testów ataku lub obrażeń w przypadku czarodziejskich mocy, a także moce zapewnianych przez czarodziejskie ścieżki archetypów, które posiadającą słowo kluczowe parament.

Zdolności Klasowe Czarodzieja

Posiadasz następujące zdolności klasowe.

Mistrzostwo w Stosowaniu Tajemnych Paramentów

Specjalizujesz się w stosowaniu jednego rodzaju paramentu, dzięki czemu otrzymujesz dodatkowe zdolności. Wybierz jedną z opcji mistrzostwa w stosowaniu tajemnych paramentów.

Kula wymuszania: Raz na spotkanie, w ramach wolnej akcji, możesz wykorzystać kulę wymuszania, aby uzyskać jeden z dwóch poniższych efektów.

Możesz wskazać jedno stworzenie, na które rzuciłeś zaklęcie, którego efekt działa dopóki nie wykona ono udanego rzutu obronnego. Stworzenie to otrzymuje karę do rzutu obronnego przeciwko temu efektowi, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Możesz zamiast tego przedłużyć działanie jednego efektu wywołanego przez nieograniczone zaklęcie czarodzieja (takie, jak *chmura sztyletów* lub *promień mrozu*), które w innym wypadku przestałoby działać na koniec twojej obecnej tury. Zamiast tego efekt trwa do końca twojej następnej tury.

Aby skorzystać z tej zdolności musisz trzymać w ręku kulę. Manipulujący czarodzieje wybierają tę opcję mistrzostwa, ponieważ pozwala im ona przedłużać działanie manipulujących efektów.

Laska obrony: Laska obrony obdarza cię premią +1 do KP. Ponadto, raz na spotkanie w ramach natychmiastowego

Ogólne Spojrzenie na Czarodzieja

Charakterystyka: Niemal wszystkie twoje moce wpływają w danej chwili na wiele stworzeń - niekiedy na dwóch lub trzech wrogów, innym razem na wszystkich w pomieszczeniu. Ponadto, wyspecjalizowałeś się w zaklęciach użytkowych, które pozwalają ci unikać lub pokonywać wiele przeszkód. Zaklęcia te pozwalają ci na różne działania, od możliwości przelecenia nad rozpadliną, po zatrzymanie upływu czasu.

Religia: Czarodzieje faworyzują bóstwa magii, sztuki, wiedzy i sekretów, takich jak Corellon, Ioun i Vecna.

Rasy: Eladrinowie, ludzie i półelfy darzą szacunkiem magię tajemną i wybierają się na tle innych ras w jej praktykowaniu.

przeszkodzenia otrzymujesz premię do obrony przeciwko jednemu atakowi, równą swojemu modyfikatorowi z Kondycji. Możesz zadeklarować skorzystanie z premii po tym, jak Mistrz Podziemi określi liczbę zadanych obrażeń. Aby skorzystać z tej zdolności musisz trzymać w dłoniach laskę. Ta opcja mistrzostwa jest przydatna dla wszystkich czarodziejów, szczególnie, jeśli korzystasz zarówno z zaklęć manipulujących, jak i zadających wiele obrażeń.

Różdżka celności: Raz na spotkanie, w ramach wolnej akcji, otrzymujesz premię do pojedynczego testu ataku, równą swojemu modyfikatorowi ze Zręczności. Aby skorzystać z tej zdolności musisz trzymać w dłoni różdżkę. Ta opcja mistrzostwa jest przydatna dla wojennych czarodziejów, gdyż zwiększa ich celność podczas rzucania raniących zaklęć.

SZTUCZKI

Sztuczki są pomniejszych zaklęciami, które poznajesz na 1. poziomie. Możesz rzucać następujące sztuczki jako nieograniczone moce: *widmowy odgłos*, *dłoń maga*, i *kuglarstwo*.

ODPRAWIANIE RYTUAŁÓW

Otrzymujesz atut premii Rytualista (strona 199), który daje ci możliwość odprawiania magicznych rytuałów (patrz rozdział 10).

KSIĘGA ZAKLĘĆ

Posiadasz pełną mistyczną wiedzę księgę zaklęć, w której przechowujesz swoje rytuały oraz dzienne i użytkowe zaklęcia.

Rytuały: Twoja księga zawiera trzy 1. poziomowe, wybrane przez ciebie rytuały, których odprawianie opanowałeś.

Na 5. poziomie, a następnie na 11., 15., 21., oraz 25. poziomie, opanowujesz dwa kolejne wybrane przez siebie rytuały, które dodajesz do księgi zaklęć. Każdy dodany rytuał musi być twojego lub niższego poziomu.

Dzienne i użytkowe zaklęcia: Twoja księga zaklęć zawiera również znane tobie dzienne i użytkowe zaklęcia. Zaczynasz od poznania dwóch dziennych zaklęć, z których jeden możesz rzucić raz na dzień. Za każdym razem, gdy awansujesz na poziom pozwalający ci na wybranie dziennego lub użytkowego zaklęcia, wybierz dwa dzienne lub użytkowe zaklęcia tego poziomu i dodaj je do swojej księgi. Po solidnym wypoczynku możesz przygotować pewną liczbę dziennych i użytkowych zaklęć, zgodną z liczbą zaklęć, które możesz rzucać w ciągu dnia na obecnym poziomie. Nie możesz dwukrotnie przygotować tego samego zaklęcia.

CZARODZIEJE I RYTUAŁY

Czarodziejskie zaklęcia są potężnym orężem w walce i użytecznym narzędziem podczas wielu prób i innych sytuacji, lecz czarodziej jest przede wszystkim niekwestionowanym mistrzem odprawiania rytuałów.

Wraz z awansem na kolejne poziomy otrzymujesz automatycznie dostęp do nowych rytuałów, lecz możesz również je kupować lub nabywać w inny sposób podczas trwania przygody. Rytuały o wyższych poziomach pozwalają ci otwierać lub pieczętować drzwi, obserwować ludzi i miejsca z większej odległości lub otwierać portale do innych lokacji.

Jeżeli wymienisz zaklęcie z powodu awansu na wyższy poziom lub w wyniku przeszkolenia, poprzednie zaklęcie znika z kart twojej księgi i zostaje zastąpione przez nowe.

Pojemność: Typowa księga zaklęć ma 128 stron. Każde zaklęcie zajmuje 1 stronę. Rytuał zajmuje liczbę stron, równą swojemu poziomowi.

MOCE CZARODZIEJA

Twoje moce tajemne zwane są zaklęciami i w umysłach wielu stworzeń na świecie, stanowią definicję samej magii.

ZDOLNOŚCI KLASOWE

Dłoń maga

Sztuczka czarodzieja

Gestykulujesz w kierunku pobliskiego przedmiotu i po chwili widmowa ręka unosi go w powietrze, a następnie przenosi tam gdzie zechcesz.

Nieograniczona ♦ przywoływanie, tajemna

Akcja pomniejsza

Na odległość 5

Efekt: Przywołujesz na niezajętym i znajdującym się w zasięgu działania mocy polu, unosząc się w powietrze widmową dłoń. Dłoń podnosi, a następnie przemieszcza lub manipuluje sąsiadującym z tobą przedmiotem ważącym nie więcej, niż 10 kg na maksymalną odległość 5 pól. Jeżeli trzymasz przedmiot w ręce podczas używania tej mocy, widmowa dłoń może przenieść go do plecaka, pochwy lub podobnego pojemnika i jednocześnie przenieść dowolny inny przedmiot, który nosisz lub masz na sobie, prosto do twojej ręki.

Możesz poruszyć dłonią o 5 pól, wykonując akcję ruchu. Możesz wykonać wolną akcję, po której dłoń upuści trzymany przedmiot, a następnie pomniejszą akcję, po której dłoń podniesie inny przedmiot lub będzie nim manipulować.

Podtrzymanie (pomniejsza): Możesz przedłużyć istnienie dłoni w nieskończoność.

Specjalne: Możesz stworzyć tylko jedną dłoń naraz.

Kuglarstwo

Sztuczka czarodzieja

Wykonujesz zabawną magiczną sztuczkę, tworząc na przykład tańczący język światła, odświeżając zwiędły kwiat, wywołując zniknięcie monety, czy też podgrzewając zimny napój.

Nieograniczona ♦ tajemna

Akcja standardowa

Na odległość 2

Efekt: Użyj tej sztuczki, aby wywołać jeden z poniższych efektów.

- ♦ Przemieszczenie materiału o wadze nie przekraczającej 0,5 kg.
- ♦ Stworzenie niegroźnego czuciowego efektu, takiego jak deszcz iskier, podmuch wiatru, cicha muzyka, lub silny zapach.
- ♦ Pomalowanie, wyczyszczenie lub zabrudzenie przedmiotów o objętości 0,3 m³ na okres 1 godziny.
- ♦ Natychmiastowe rozpalenie (lub zgaszanie) świecy, pochodni lub niewielkiego ogniska.
- ♦ Oziębienie, podgrzanie lub przyprawienie 0,5 kg nieożywionego materiału na okres 1 godziny.
- ♦ Stworzenie na wybranej powierzchni niewielkiego znaku lub symbolu na okres 1 godziny.
- ♦ Stworzenie z niczego niewielkiego przedmiotu lub obrazu, który istnieje do końca twojej następnej tury.
- ♦ Uczynienie niewidzialnym do końca twojej następnej tury niewielkiego, trzymanego w dłoni przedmiotu.

Żaden ze stworzonych przez tę sztuczkę przedmiotów lub efektów nie może zadawać obrażeń, służyć jako broń lub parament, ani wpływać na działania innego stworzenia. Sztuczka nie może również duplikować działania innych mocy.

Specjalne: Możesz mieć aktywne maksymalnie trzy kuglarskie efekty naraz.

Światło Sztuczka czarodzieja

Ruchem ręki sprawiasz, że czubek twej laski, inny przedmiot lub pobliskie miejsce rozbłyskają jasnym światłem.

Nieograniczona ♦ tajemna

Akcja pomniejsza Na odległość 5

Cel: Jeden przedmiot lub niezajęte pole

Efekt: Sprawiasz, że wybrany cel rzuca jasne światło. Wypełnia ono całe zajmowane przezeń pole oraz wszystkie pola leżące w promieniu 4 pól od niego. Światło utrzymuje się przez 5 minut, a jego zgaszenie jest akcją wolną.

Specjalne: Możesz mieć aktywne tylko jedno światło naraz. Jeżeli stworzysz nowe, poprzednie natychmiast gaśnie.

Widmowy odgłos Sztuczka czarodzieja

W mgnieniu oka wywołujesz iluzoryczny dźwięk, który wydobywa się z pobliskiego miejsca.

Nieograniczona ♦ iluzja, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jeden przedmiot lub niezajęte pole

Efekt: Wywołujesz cichy niczym szept lub głośny niczym krzyżące podczas walki stworzenie dźwięk, który wydobywa się z wyznaczonego przedmiotu lub pola. Możesz tworzyć dźwięki nie zawierające w sobie mowy, takie jak odgłos uderzającego o stal miecza, dzwoniącej zbroi, czy też skrobienia w kamień. Jeżeli wywołujesz szept, jedynie sąsiadujące z tobą stworzenia mogą go usłyszeć i zrozumieć twoje słowa.

ZAKŁĘCIA NIEOGRANICZONE 1. POZIOMU

Chmura sztyletów Czarodziej ofensywna 1

Przywołujesz niewielką chmurę wirujących, stworzonych z mocy sztyletów, które atakują bezustannie, znajdujące się na wybranym obszarze stworzenia.

Nieograniczona ♦ moc, parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar 1 pola w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie w obszarze

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy. Zadawane obrażenia wzrastają do 2k6 + modyfikator z Inteligencji na 21. poziomie.

Efekt: Obszar działania mocy wypełnia się ostrymi, stworzonymi z mocy sztyletami. Każde stworzenie, które wejdzie w ten obszar lub rozpocznie na nim swoją turę, otrzyma obrażenia od mocy, równe twojemu modyfikatorowi z Rozsądku (minimalnie 1). Chmura pozostaje na miejscu do końca twojej następnej tury, lecz możesz ją wcześniej rozproszyć wykonując pomniejszą akcję.

Fala grzmotów Czarodziej ofensywna 1

Tworzysz trzaskającą niczym bicz falę dźwiękowej energii, która uderza prosto spod ziemi.

Nieograniczona ♦ grzmot, parament, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 3

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze podmuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od grzmotu i odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2k6 + modyfikator z Inteligencji na 21. poziomie.

Magiczny pocisk Czarodziej ofensywna 1

Wystrzelisz w kierunku wroga srebrzysty pocisk mocy.

Nieograniczona ♦ moc, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 20

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k4 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy.

Zadawane obrażenia wzrastają do 4k4 + modyfikator z Inteligencji na 21. poziomie.

Specjalne: Moc ta uznawana jest jako podstawowy atak na odległość. Gdy jakaś inna moc pozwala ci na wykonanie podstawowego ataku na odległość, możesz wówczas użyć tej mocy.

Promień mrozu Czarodziej ofensywna 1

W kierunku nieprzyjaciela mknie straszliwie zimny promień białego mrozu.

Nieograniczona ♦ parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna i ofiara jest spowolniona do końca twojej następnej tury.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2k6 + modyfikator z Inteligencji na 21. poziomie.

Spopielający wybuch Czarodziej ofensywna 1

Pionowa kolumna złotych płomieni spopiela wszystkich, którzy się wewnątrz niej znajdują.

Nieograniczona ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 1 w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2k6 + modyfikator z Inteligencji na 21. poziomie.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 1. POZIOMU

Kula mocy Czarodziej ofensywna 1

Rzucasz w kierunku wroga kulę magicznej mocy. Pocisk rozpryskuje się w kontakcie z przeciwnikiem na ostre jak brzytwa odłamki mocy, które tną na kawałki pobliskich nieprzyjaciół.

Spotkaniowa ♦ moc, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 20

Podstawowy cel: Jedno stworzenie lub przedmiot

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy. Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każdy wróg sąsiadujący ze stworzeniem stanowiącym podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy.

Lodowaty cios Czarodziej ofensywna 1

Tworzysz wokół dłoni pocisk purpurowej lodowatej energii i ciskasz nią w kierunku nieprzyjaciela.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Lodowy teren Czarodziej ofensywna 1

Wymawiasz zmrożonym oddechem tajemne słowo i tworzysz na ziemi zdradziecką oblodzoną ścieżkę, która powstrzymuje twoich wrogów.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa Obszar wybuchu 1 w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna i ofiara zostaje przewrócona.

Efekt: Obszar działania mocy jest uznawany do końca twojej następnej tury za trudny teren. Możesz zakończyć działanie tego efektu, wykonując pomniejszą akcję.

Płonące dłonie Czarodziej ofensywna 1

Twoja dłoń eksploduje gwałtownymi płomieniami, które spopielają pobliskich przeciwników.

Spotkaniowa ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze podmuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia.

Promień osłabienia Czarodziej ofensywna 1

Wyciągasz w kierunku wroga trzy palce, a następnie zginasz ją niczym szpony. Z ciała nieprzyjaciela zaczynają wydobywać się strumienie dziwnej zielonej mgły, które wysysają z niego siłę.

Spotkaniowa ♦ nekrotyczne, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Inteligencji nekrotycznych obrażeń i ofiara jest osłabiona do końca twojej następnej tury.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 1. POZIOMU

Kwasowa strzała Czarodziej ofensywna 1

W kierunku nieprzyjaciela mknije migocząca strzała z żarzącego się zielonego płynu, która rozpryskuje się w strumieniach skwierczącego kwasu.

Dzienna ♦ kwas, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 20

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od kwasu i ofiara otrzymuje 5 obrażeń nawracających od kwasu (rzut obronny kończy). Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każdy wróg sąsiadujący ze stworzeniem stanowiącym podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od kwasu i ofiara otrzymuje 5 obrażeń nawracających od kwasu (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń, stworzenie stanowiące podstawowy cel otrzymuje 2 obrażenia nawracające od kwasu (rzut obronny kończy) i nie wykonujesz drugorzędnego ataku.

Płonąca sfera Czarodziej ofensywna 1

Przywołujesz popałowaną kulę ognia i kontrolujesz jej ruch.

Dzienna ♦ ogień, parament, przywoływanie, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Efekt: Przywołujesz średniego rozmiaru sferę, która zajmuje pole znajdujące się w zasięgu działania mocy, a następnie atakuje. Każde stworzenie rozpoczynające turę na polu sąsiadującym ze sferą, otrzymuje 1k4 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia. Możesz przemieścić sferę o maksymalnie 6 pól, wykonując akcję ruchu.

Cel: Jedno stworzenie sąsiadujące z płonąca sferą

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia.

Podtrzymanie (pomniejsza): Możesz podtrzymywać działanie mocy do końca spotkania. Możesz również wykonać kolejny atak sferą, wykonując akcję standardową.

Uśpienie Czarodziej ofensywna 1

Narzucasz wrogom swą wolę, próbując obezwładnić ich falą magicznego zmęczenia.

Dzienna ♦ parament, sen, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Woli

Trafienie: Ofiara jest spowolniona (rzut obronny kończy). Jeżeli ofiara nie powiedzie się pierwszy rzut obronny przeciwko tej mocy, traci przytomność (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Ofiara jest spowolniona (rzut obronny kończy).

Zamarzająca chmura Czarodziej ofensywna 1

Z twojej dłoni wystrzeliwuje śnieżka, która po zderzeniu z celem eksploduje, tworząc chmurę lodowej mgiełki.

Dzienna ♦ parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Chmura utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Każde stworzenie, które wejdzie w chmurę lub rozpocznie wewnątrz niej turę, stanie się obiektem kolejnego ataku. Możesz rozproszyć chmurę, wykonując pomniejszą akcję.

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 2. POZIOMU

Błyskawiczny odwrót Czarodziej użytkowa 2

Twoja postać jest zamazana, gdy w pośpiechu wycofujesz się z placu boju.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Przemykasz się na maksymalną odległość twojej podwójonej szybkości.

Skok Czarodziej użytkowa 2

Ty lub wyznaczone przez ciebie stworzenie potraficie nagle skakać na ogromne odległości.

Spotkaniowa ♦ tajemna

Akcja ruchu Na odległość 10

Cel: Ty lub jedno stworzenie

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy, wykonuje w ramach wolnej akcji test Atletyki, do którego otrzymuje premię z mocy +10. Może przebyć tyle pól, ile pozwala mu test, a ponadto jest traktowane jakby miało możliwość rozbiegu.

Spadające piórko

Czarodziej użytkowa 2

Ty albo wybrane przez ciebie stworzenie spadacie powoli i delikatnie niczym piórko.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja wolna

Na odległość 10

Prowokacja: Ty albo jedno stworzenie w zasięgu działania mocy spadacie

Efekt: Ty lub wybrane stworzenie nie otrzymujecie obrażeń wynikających z upadku, bez względu na wysokość, z jakiej spadacie, a ponadto nie znajdujecie się po upadku w pozycji leżącej.

Tarcza

Czarodziej użytkowa 2

Podnosisz gwałtownie dłonie i nagle pojawia się tarcza tajemnej energii, chroniąca cię przed zbliżającymi się atakami.

Spotkaniowa ♦ moc, tajemna

Natychmiastowe przeszkodzenie

Osobisty

Prowokacja: Zostałeś trafiony atakiem

Efekt: Otrzymujesz do końca twojej następnej tury premię z mocy +4 do KP i Refleksu.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 3. POZIOMU

Deszcz kolorów

Czarodziej ofensywna 3

Z twoich rozpostartych palców wydobywa się eksplozja błyszczących barw, która otumania twoich przeciwników.

Spotkaniowa ♦ blask, parament, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze podmuchu

Atak: Inteligencja przeciw Woli

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od blasku i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Kula błyskawic

Czarodziej ofensywna 3

Rzucasz trzaskającą kulą błyskawic, która eksploduje w wybranym przez ciebie miejscu, pochłaniając w elektrycznym uścisku pobliskie stworzenia.

Spotkaniowa ♦ błyskawica, parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od błyskawic.

Lodowe promienie

Czarodziej ofensywna 3

Wystrzelujesz dwa lśniące pociski biało-niebieskiej energii. Pod każdym z nich pojawia się przez chwilę na ziemi wąska ścieżka mrozu.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Ognisty całun

Czarodziej ofensywna 3

Wykonujesz dyskretny gest i pobliscy przeciwnicy stają w płomieniach.

Spotkaniowa ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 3

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia i ofiara otrzymuje 5 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy).

ZAKŁĘCIA DZIENNE 5. POZIOMU

Kula ognista

Czarodziej ofensywna 5

W twojej dłoni kształtuje się kula pomarańczowych płomieni. Ciskasz nią we wrogów i obserwujesz jak eksploduje po dotarciu do celu.

Dzienna ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa

Obszar wybuchu 3 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Lodowy uścisk Bigby'ego

Czarodziej ofensywna 5

Przywołujesz gigantyczną, precyzyjnie wyrzeźbioną w lodzie latającą dłoń, która zaciska się na przeciwniku i natychmiast go zamraża.

Dzienna ♦ parament, przywoływanie, tajemna, zimno

Akcja standardowa

Na odległość 20

Efekt: Przywołujesz na niezajętym obszarze, znajdującym się w zasięgu działania mocy 1,5 metrową dłoń wykonaną z lodu, która natychmiast atakuje. Możesz poruszyć ją maksymalnie o 6 pól, wykonując akcję ruchu.

Cel: Jedno stworzenie sąsiadujące z dłonią

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna i dłoń chwyta ofiarę. Jeżeli ofiara podejmie próbę ucieczki, dłoń skorzysta z twojej wartości Wytrwałości oraz Refleksu.

Podtrzymanie (pomniejsza): Gdy podtrzymujesz działanie mocy, pochwycona przez dłoń ofiara otrzymuje 1k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna. Możesz zaatakować za jej pomocą inny ofiarę, wykonując akcję standardową, jednak w takim przypadku musisz uwolnić z pochwylenia poprzednie stworzenie.

Pajęczyna

Czarodziej ofensywna 5

Tworzysz gigantyczną pajęczynę z grubych magicznych włókien, która zawisa w powietrzu i więzi każdego, kto w nią wejdzie.

Dzienna ♦ parament, strefa, tajemna

Akcja standardowa

Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: Ofiara zostaje unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Efekt: Wybuch tworzy strefę pełną pajęczyn, wypełniających wybrany obszar do końca spotkania lub przez 5 minut. Strefa traktowana jest jako trudny teren. Każde stworzenie, które zakończy swój ruch w obrębie strefy, zostaje unieruchomione (rzut obronny kończy).

Śmierdząca chmura

Czarodziej ofensywna 5

Powołujesz do istnienia gęstą chmurę obrzydliwych żółtych oparów. Cuchnące wyziewy obezwładniają każdego, kto znajdzie się w ich zasięgu.

Dzienna ♦ parament, strefa, tajemna, trucizna

Akcja standardowa

Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od trucizny.

Efekt: Wybuch tworzy strefę trujących oparów, które blokują pole widzenia do końca twojej następnej tury. Stworzenia, które wejdą do strefy lub rozpoczną w jej wnętrzu swoją turę, otrzymują 1k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od trucizny. Możesz przemieścić strefę o maksymalnie 6 pól, wykonując akcję ruchu.

Podtrzymanie (pomniejsza): Strefa utrzymuje się.

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 6. POZIOMU

Drzwi poprzez wymiary Czarodziej użytkowa 6

Kreślisz przed sobą zarys drzwi, a następnie przekraczasz stworzony portal i pojawia się w innym, znajdującym się niedaleko miejscu.

Dzienna ♦ tajemna, teleportacja

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Teleportujesz się na odległość 10 pól. Nie możesz zabrać ze sobą innych stworzeń.

Lewitacja Czarodziej użytkowa 6

Unosisz do góry ręce i nagle czujesz powietrze pod nogami.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Możesz przebyć w pionie 4 pola i pozostać na miejscu, unosząc się w powietrzu. Będąc w górze jesteś niestabilny, przez co otrzymujesz karę -2 do KP i Refleksu. Jeżeli jakiś efekt, na przykład tworząca się pod tobą dziura, sprawi, że znajdziesz się wyżej niż 4 pola nad ziemią, opuszczasz się natychmiast na wysokość 4 pól nad ziemią. Nie odnosisz obrażeń od takiego upadku.

Podtrzymanie (ruchu): Możesz podtrzymać działanie tej mocy do końca spotkania lub przez 5 minut. Gdy podtrzymujesz jej działanie, możesz przebyć 3 pola w dół lub górę, albo 1 pole w poziomie. Nie możesz wznieść się nad ziemię wyżej niż o 4 pola. Jeżeli nie zdecydujesz się na podtrzymywanie działania mocy, opadasz na ziemię nie otrzymując obrażeń.

Niewidzialność Czarodziej użytkowa 6

Wybrana przez ciebie istota staje się niewidzialna.

Dzienna ♦ iluzja, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Ty lub jedno stworzenie

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy, staje się niewidzialne do końca twojej następnej tury. Jeżeli wykona atak, staje się znów widzialne.

Podtrzymanie (standardowa): Jeżeli stworzenie będące celem działania mocy, znajduje się w zasięgu jej działania, możesz podtrzymać działanie efektu.

Przebranie Czarodziej użytkowa 6

Strzelasz palcami i natychmiast przybierasz wygląd kogoś innego.

Dzienna ♦ iluzja, tajemna

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Zmieniasz zupełnie swój wygląd, ubranie i ekwipunek. Możesz przybrać postać dowolnego stworzenia o zbliżonej budowie i rozmiarze, łącznie z konkretną osobą, którą wcześniej widziałeś. Nie zyskujesz atrybutów wybranego stworzenia i nie możesz naśladować jego manier, zaś twój ekwipunek nie przybiera namacalnych i słyszalnych cech nowej postaci. Przykładowo, jeżeli zdecydujesz się na iluzję krasnoludzkiego wojownika w zbroi płytowej, każdy, kto cię dotknie natychmiast zda sobie sprawę, że masz na sobie coś zupełnie innego, a ponadto, gdy się poruszasz, twoje ubranie nie brzęczy, nie skrzypi, ani nie dzwoni. Iluzja utrzymuje się przez godzinę, lecz możesz ją zakończyć, wykonując pomniejszą akcję. Musisz zachować tę samą postać przez cały czas trwania mocy.

Każdy, kto spróbuje przejrzeć twój podstęp wykonuje test sporny Wnikliwości przeciw twojemu testowi Oszustwa, lecz ty otrzymujesz do swojego testu premię z mocy +5.

Rozproszenie magii Czarodziej użytkowa 6

Uwalniasz promień trzaskającej energii magicznej, która niszczy wytworzony przez przeciwnika magiczny efekt.

Dzienna ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno przywoływanie lub strefa

Atak: Inteligencja przeciw Woli twórcy przywoływania lub strefy

Trafienie: Przywoływanie lub strefa zostają zniszczone, a stworzone przez nie efekty przestają działać, łącznie z tymi, które trwają do póki ofiara nie wykona udanego rzutu obronnego.

Ściana mgły Czarodziej użytkowa 6

Tworzysz skłębioną ścianę szarej mgły, która przesłania widok.

Dzienna ♦ przywoływanie, tajemna

Akcja standardowa Obszar muru 8 w obrębie 10 pól

Efekt: Przywołujesz ścianę przyległych do siebie pól, wypełnionych tajemną mgłą. Ściana istnieje do końca twojej następnej tury. Może ona mieć maksymalnie 8 pól długości i 4 pola wysokości. Mgła zapewnia ukrycie znajdującym się wewnątrz niej stworzeniom oraz blokuje pole widzenia.

Podtrzymanie (pomniejsza): Ściana utrzymuje się.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 7. POZIOMU

Błyskawica Czarodziej ofensywna 7

Z twojej wyciągniętej ręki wylatują roziskrzone błękitne błyskawice.

Spotkaniowa ♦ błyskawica, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od błyskawicy.

Drugorzędne cele: Dwa stworzenia znajdujące się w zasięgu 10 pól od stworzenia stanowiącego podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od błyskawicy.

Gniew zimy Czarodziej ofensywna 7

Podnosisz dłoń i na wybrany przez ciebie obszar spada z nieba bezlitosna lodowa śnieżycza.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna.

Efekt: Na wybranym przez ciebie obszarze rozpętuje się śnieżycza, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Zapewnia ona ukrycie, a ponadto każde stworzenie, które rozpoczyna wewnątrz niej turę, otrzymuje obrażenia od zimna, równe twojemu modyfikatorowi z Inteligencji. Możesz zakończyć działanie tego efektu, wykonując pomniejszą akcję.

Widmowy taran Czarodziej ofensywna 7

Chwytasz wroga niewidoczną magiczną energią i uderzasz nim o sufit i ściany, a następnie upuszczasz go na ziemię i rzucasz nim przed siebie.

Spotkaniowa ♦ moc, parament, tajemna
Akcja standardowa Na odległość 10
Cel: Jedno stworzenie
Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości
Trafienie: 2k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy i odpychasz ofiarę o 3 pola, oraz przewracasz ją.

Wybuch płomieni Czarodziej ofensywna 7

Z twoich palców wypływają czerwone kulki, które kierują się we wskazane przez ciebie miejsce. Gdy dotrą do celu rozpryskują się, tworząc wielką kulę magicznych płomieni.

Spotkaniowa ♦ ogień, parament, tajemna
Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól
Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu
Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi
Trafienie: 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 9. POZIOMU

Lodowa burza Czarodziej ofensywna 9

Z nieba spada deszcz straszliwie zimnych bryłek gradu, które bombardują rozległą połać ziemi i pokrywają cały obszar lodem.

Dzienna ♦ parament, strefa, tajemna, zimno
Akcja standardowa Obszar wybuchu 3 w obrębie 20 pól
Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu
Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości
Trafienie: 2k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).
Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest spowolniona (rzut obronny kończy).
Efekt: Wybuch tworzy strefę pokrytą lodem. Jest ona traktowana jako trudny teren do końca spotkania lub przez 5 minut.

Miecz Mordenkainena Czarodziej ofensywna 9

Przywołujesz miecz wykonany z trzaskającą złotą energią, który tnie i dźga zaciekłe wskazane przez ciebie wroga.

Dzienna ♦ moc, parament, przywoływanie, tajemna
Akcja standardowa Na odległość 10
Efekt: Przywołujesz stworzony z mocy miecz, który pojawia się na niezajętym polu, znajdującym się w zasięgu działania mocy. Wykonując akcję ruchu, możesz skierować miecz na inną ofiarę będącą w zasięgu mocy. Miecz istnieje do końca twojej następnej tury.
Cel: Jedno stworzenie sąsiadujące z mieczem
Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi
Trafienie: 1k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy.
Podtrzymanie (pomniejsza): Podtrzymanie działania mocy powoduje kolejny atak miecza.

Ściana ognia Czarodziej ofensywna 9

Na twój rozkaz z ziemi wylania się płonąca ściana ognia.

Dzienna ♦ ogień, parament, przywoływanie, tajemna
Akcja standardowa Obszar muru 8 w obrębie 10 pól
Efekt: Przywołujesz ścianę przyległą do siebie pól, wypełnionych tajemnym ogniem. Może ona mieć maksymalnie 8 pól długości i 4 pola wysokości. Ściana istnieje do końca twojej następnej tury. Każde stworzenie, która rozpocznie turę na polu sąsiadującym ze ścianą, otrzymuje 1k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia. Jeżeli stworzenie wejdzie w obszar ściany lub rozpocznie w jej wnętrzu turę, otrzymuje 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia. Wejście na pole zajmowane przez ścianę kosztuje 3 dodatkowe pola ruchu. Ściana blokuje pole widzenia.
Podtrzymanie (pomniejsza): Ściana utrzymuje się.

Wężowa błyskawica Czarodziej ofensywna 9

Z twojej dłoni wylatuje trzaskająca błyskawica, która kieruje się w stronę przeciwnika, przyjmując na chwilę przed trafieniem wężowy kształt.

Dzienna ♦ błyskawica, parament, tajemna, trucizna
Akcja standardowa Na odległość 10
Cel: Jedno stworzenie
Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi
Trafienie: 2k12 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od błyskawicy i ofiara otrzymuje 5 obrażeń, nawracających od trucizny oraz jest spowolniona (rzut obronny kończy oba efekty).
Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest spowolniona (rzut obronny kończy).

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 10. POZIOMU

Lustrzane odbicie Czarodziej użytkowa 10

Obok ciebie pojawiają się trzy kopie ciebie samego, które doskonale imitują twoje ruchy; wprowadzając tym samym zamieszanie pośród wrogów.

Dzienna ♦ iluzja, tajemna
Akcja pomniejsza Osobisty
Efekt: Na zajmowanym przez ciebie polu pojawiają się trzy kopie ciebie samego, dzięki czemu otrzymujesz premię z mocy +6 do KP. Za każdym razem, gdy wymierzony w ciebie atak chybi, jedna z twoich kopii znika, a otrzymana premia zmniejsza się o 2. Gdy spadnie do 0, wszystkie kopie znikają i moc przestaje działać. W innym wypadku, efekt utrzymuje się przez godzinę.

Odporność Czarodziej użytkowa 10

Uodparniasz siebie samego lub znajdujące się w zasięgu działania mocy stworzenie, na działanie konkretnego rodzaju energii.

Dzienna ♦ tajemna
Akcja pomniejsza Na odległość 10
Cel: Ty lub jedno stworzenie
Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy otrzymuje odporność, równą twojemu poziomowi + twój modyfikator z Inteligencji na wybrany przez ciebie rodzaj obrażeń. Efekt ten działa do końca spotkania lub przez 5 minut. Rodzaj obrażeń wybierz z następującej listy: błyskawica, grzmot, kwas, moc, nekrotyczne, ogień, psychiczne, świetliste, trucizna lub zimno.

Rozmycie Czarodziej użytkowa 10

Otoczasz się migoczącą aurą, która sprawia, że twoja sylwetka staje się niemal nie do odróżnienia od otoczenia.

Dzienna ♦ iluzja, tajemna

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Otrzymujesz premię z mocy +2 do wszystkich obron, a ponadto nie możesz zostać zauważony przez wrogów, znajdujących się o 5 lub więcej pól od ciebie. Oba efekty utrzymują się do końca spotkania.

Tajemne wrota Czarodziej użytkowa 10

Otwierasz przestrzenną szczelinę łączącą dwa pobliskie miejsca.

Dzienna ♦ tajemna, teleportacja

Akcja pomniejsza Na odległość 20

Cel: Dwa niezajęte pola

Efekt: Tworzysz przestrzenną szczelinę pomiędzy dwoma polami, która istnieje do końca twojej następnej tury. Każde stworzenie, które wejdzie na jedno z wybranych pól może przejść na drugie wybrane pole, tak jakby oba pola ze sobą sąsiadowały. Stworzenie nie może przejść przez szczelinę, jeżeli którekolwiek z wybranych pól jest zajęte przez inną istotę.

Podtrzymanie (pomniejsza): Szczelina utrzymuje się.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 13. POZIOMU

Hipnotyczny uścisk Czarodziej ofensywna 13

Unieruchamiasz wrogów, nakazując im po prostu pozostać w bezruchu.

Spotkaniowa ♦ parament, psychiczne, tajemna, urok

Akcja standardowa Na odległość 10

Cele: Jedno, dwa, lub trzy stworzenia

Atak: Inteligencja przeciw Woli, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Specjalne: Jeżeli celem mocy będzie tylko jedno stworzenie, otrzymujesz premię z mocy +4 do testu ataku.

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Inteligencji psychicznych obrażeń i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Kula płonącego lodu Czarodziej ofensywna 13

Szepczesz słowa mocy żywiołów, a następnie ciskasz płonącą kulę lodu. Z miejsca uderzenia eksplodują dookoła fale ognia i lodu.

Spotkaniowa ♦ ogień, parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia i zimna.

Efekt: Obszar działania mocy jest do końca twojej następnej tury traktowany jako trudny teren. Każde stworzenie rozpoczynające swą turę na obszarze działania mocy, otrzymuje 5 obrażeń od ognia i zimna. Możesz rozproszyć efekt, wykonując pomniejszą akcję.

Lanca grzmotu Czarodziej ofensywna 13

Uwalniasz z dłoni ogłuszający impuls wstrząsowej energii, który przelatuje nad głowami nieprzyjaciół.

Spotkaniowa ♦ grzmot, parament, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze podmuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 4k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od grzmotu i od pychasz ofiarę o 4 pola.

Przymatyczny wybuch Czarodziej ofensywna 13

Rzucasz w górę pulsującą białym światłem kulą wielkości pięści. Kula wybucha nad wybranym obszarem wielobarwnymi promieniami światła, raniąc znajdujące się tam istoty.

Spotkaniowa ♦ blask, parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Woli

Trafienie: 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od blasku i ofiara jest oślepią do końca twojej następnej tury.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 15. POZIOMU

Chwytające dłonie Bigby'ego Czarodziej ofensywna 15

Niedaleko ciebie materializują się dwie jarzące się złotą mocą dłonie, które chwytają dwoje nieprzyjaciół i uderzają nimi o siebie.

Dzienna ♦ parament, przywoływanie, tajemna, zimno

Akcja standardowa Na odległość 10

Efekt: Przywołujesz dwie zrodzone z mocy dłonie, wysokie na 1,5 metra. Każda z nich pojawia się na niezajętym obszarze znajdującym się, w zasięgu działania mocy. Każda dłoń atakuje jedno sąsiadującą z nią stworzenie. Jeżeli w danej chwili dłoń nie trzyma żadnego stworzenia, możesz nią poruszyć i zaatakować inne będące w zasięgu stworzenie, wykonując akcję ruchu. Dłonie istnieją do końca twojej następnej tury.

Cele: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy, a ponadto dłoń chwytą ofiarę. Jeżeli podejmie ona próbę ucieczki, dłoń skorzysta z twojej wartości Wytrwałości oraz Refleksu.

Specjalne: Jeżeli obie dłonie pochwyciły wrogów, możesz walnąć nimi o siebie w akcji standardowej, zadając każdej z ofiar 2k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy. Po ataku, obie dłonie powracają wraz z pochwyczonymi stworzeniami na swoje początkowe pola.

Podtrzymanie (pomniejsza): Dłonie utrzymują się.

Nienaruszalna sfera Otiluka Czarodziej ofensywna 15

Wieżysz wroga w przejrzystej, nieruchomej oraz nieprzeniknionej sferze.

Dzienna ♦ moc, parament, przywoływanie, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: Przywołujesz sferę mocy, która wypełnia do końca twojej następnej tury zajmowaną przez ofiarę przestrzeń. Ofiara jest unieruchomiona i nie może atakować niczego, co znajduje się poza zajmowaną przez nią przestrzenią. Stworzenia będące poza sferą nie mogą atakować ofiary, a ponadto sfera blokuje przedmioty i stworzenia, próbujące się przez nią przedostać.

Mimo iż nieprzenikniona, sfera nie jest odporna na obrażenia. Każdy atak wykonywany przeciw niej, automatycznie ją trafia. Sfera posiada 100 punktów wytrzymałości.

Podtrzymanie (pomniejsza): Jeżeli twój atak zakończył się powodzeniem, możesz podtrzymać działanie sfery.

Chybienie: Ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Specjalne: Zamiast atakować wroga, możesz otoczyć sferą siebie lub chętnego sojusznika znajdującego się w zasięgu, bez konieczności wykonywania testu ataku.

Podmuchi zimna Czarodziej ofensywna 15

Powodujesz potężny podmuch nienaturalnego zimna, który zamraża twoich wrogów.

Dzienna ♦ parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 6k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest spowolniona (rzut obronny kończy).

Pryzmatyczne promienie Czarodziej ofensywna 15

Z twojej wyciągniętej ręki wylatują błyszczące promienie tęczowego światła, które wpływają na wrogów w nieprzewidywalny sposób.

Dzienna ♦ ogień, parament, tajemna, trucizna

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości, Refleksowi, Woli

Trafienie (Wytrwałość): Jeżeli atak trafi Wytrwałość ofiary, otrzymuje ona 2k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od trucizny oraz 5 obrażeń nawracających od trucizny (rzut obronny kończy).

Trafienie (Refleks): Jeżeli atak trafi Refleks ofiary, otrzymuje ona 2k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia oraz 5 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy).

Trafienie (Wola): Jeżeli atak trafi Wole ofiary, zostaje ona otumaniona (rzut obronny kończy).

Specjalne: Wykonujesz tylko jeden atak przeciw każdej ofierze, lecz porównujesz jego rezultat do wszystkich trzech obron. Ofiara może być poddana działaniu wszystkich, dwóch, jednego, lub żadnego efektu, w zależności od tego, jakie obrony zostały trafione. Ofiara musi wykonać osobny rzut obronny dla każdego nawracającego efektu.

Ściana lodu Czarodziej ofensywna 15

Na twój rozkaz z ziemi wylania się ściana lśniącego, ostrego lodu.

Dzienna ♦ parament, przywoływanie, tajemna, zimno

Akcja standardowa Obszar muru 12 w obrębie 10 pól

Effekt: Przywołujesz litą ścianę przyległą do siebie pól, wypełnioną tajemnym lodem. Może ona mieć maksymalnie 12 pól długości i 6 pól wysokości. Ściana istnieje do końca twojej następnej tury.

Każde stworzenie, które rozpocznie turę na polu sąsiadującym ze ścianą, otrzymuje 2k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna. Ściana blokuje pole widzenia i uniemożliwia ruch. Żadne stworzenie nie może wejść na obszar zajmowany przez ścianę.

Specjalne: Stworzenie może zaatakować ścianę. Każde pole posiada 50 punktów wytrzymałości. Każde stworzenie, które wykona atak wręcz przeciwko ścianie, otrzymuje 2k6 obrażeń od zimna. Ściana posiada podatność 25 na ogień. Jeżeli ściana nie zostanie zniszczona, rozpuszcza się po upływie godziny.

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 16. POZIOMU

Kamienna skóra Czarodziej użytkowa 16

Rozsypujesz nad celem szczyptę diamentowego pyłu, dzięki czemu jego skóra przybiera szarej barwy i staje się twarda jak granit.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja standardowa Dotykowy wręcz

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Effekt: Stworzenie będące celem działania mocy, otrzymuje odporność 10 na wszystkie obrażenia. Efekt utrzymuje się do końca spotkania lub przez 5 minut.



Latanie Czarodziej użytkowa 16

Wyskakujesz w powietrze i nie oglądasz się za siebie.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja standardowa Osobisty

Effekt: Zyskujesz szybkość latania 8 do końca twojej następnej tury.

Podtrzymanie (pomniejsza): Możesz podtrzymać działanie tej mocy do końca spotkania lub przez 5 minut. Jeżeli jej nie podtrzymasz, opadasz na ziemię nie otrzymując obrażeń.

Potężniejsza niewidzialność Czarodziej użytkowa 16

Jednym machnięciem ręki sprawiasz, że ty lub pobliska istota stajecie się niewidzialni.

Dzienna ♦ iluzja, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 20

Cel: Ty lub jedno stworzenie

Effekt: Stworzenie będące celem działania mocy staje się niewidzialne do końca twojej następnej tury. Jeżeli zaatakuje, staje się znów widzialne.

Podtrzymanie (pomniejsza): Jeżeli stworzenie będące celem działania mocy, znajduje się w jej zasięgu, możesz podtrzymać działanie efektu.

Przemieszczenie Czarodziej użytkowa 16

Podmiot zaklęcia wydaje się znajdować nieco na lewo lub prawo od swojej faktycznej pozycji, dzięki czemu jest trudniejszy do trafienia dla wrogów.

Spotkaniowa ♦ iluzja, tajemna

Natychmiastowe przeszkodzenie Na odległość 5

Prowokacja: Ty lub znajdujący się w zasięgu sojusznik, zostaliście trafieni atakiem na odległość lub wręcz

Effekt: Atakujący musi powtórzyć test ataku.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 17. POZIOMU

Lodowy grobowiec

Czarodziej ofensywna 17

Celujesz we wroga lodowatym promieniem, który więzi go przez chwilę w lodowym grobowcu.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna, zimno

Akcja standardowa Na odległość 20

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna i ofiara zostaje uwięziona w bryle lodu. Uwięziona ofiara jest ogłuszona, a wymierzone przeciw niej ataki nie posiadają linii efektu. Efekt utrzymuje się do końca twojej następnej tury.

Miażdżąca pięść tytana

Czarodziej ofensywna 17

Zaciskasz pięść i twoich wrogów natychmiast chwyta miażdżąca siła, niczym dłoń niewidzialnego tytana.

Spotkaniowa ♦ moc, parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Efekt: Wejście w obszar działania mocy kosztuje 4 dodatkowe pola ruchu. Efekt trwa do końca twojej następnej tury, lecz możesz go wcześniej rozproszyć, wykonując pomniejszą akcję.

Salwa magicznych pocisków

Czarodziej ofensywna 17

Wysstrzelujesz z koniuszków palców srebrzyste pociski, które pędzą po placu boju, trafiając wrogów oszalamiającą mocą.

Spotkaniowa ♦ moc, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 20

Cel: Jedno, dwa, lub trzy stworzenia

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Specjalne: Jeżeli celem mocy będzie tylko jedno stworzenie, otrzymujesz premię z mocy +4 do testu ataku.

Trafienie: 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Zapłon

Czarodziej ofensywna 17

Sprawiasz, że kilku wrogów samoczynnie staje w płomieniach.

Spotkaniowa ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 5k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 19. POZIOMU

Czarne macki Evarda

Czarodziej ofensywna 19

Z ziemi wysstrzelują wijące się hebanowe macki nekrotycznej energii, chwytając każdą istotę, która znajduje się w ich zasięgu.

Dzienna ♦ nekrotyczne, parament, strefa, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 4 w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Inteligencji nekrotycznych obrażeń i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy)

Efekt: Wybuch tworzy strefę trudnego terenu, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury.

Podtrzymanie (pomniejsza): Gdy podtrzymujesz działanie tej mocy, powtarzasz atak przeciw każdemu stworzeniu, znajdującemu się wewnątrz strefy, które nie jest unieruchomione i zadajesz 1k10 nekrotycznych obrażeń stworzeniom, które są unieruchomione.

Dezintegracja

Czarodziej ofensywna 19

Wysstrzelujesz z różdżki zielony promień, który zamienia wszystko, czego dotknie w szary pył.

Dzienna ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie lub przedmiot

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Specjalne: Nie musisz wykonywać testu ataku, jeżeli chcesz trafić tą mocą pozostawiony bez opieki przedmiot.

Trafienie: 5k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń i ofiara otrzymuje 10 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy). Jeżeli ofiara wykona udany rzut obronny otrzymuje 5 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Chybiecie: 3k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń i ofiara otrzymuje 5 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Kwasowa fala

Czarodziej ofensywna 19

Fala kwasu rozpuszcza wszystkie stojące przed tobą istoty.

Dzienna ♦ kwas, parament, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze podmuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 5k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od kwasu i ofiara otrzymuje 10 obrażeń nawracających od kwasu (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń oraz 5 obrażeń nawracających od kwasu (rzut obronny kończy).

Zabójcza chmura

Czarodziej ofensywna 19

Z ziemi wydobywają się z sykiem żółtozielone opary, przybierając kształt gęstej toksycznej chmury.

Dzienna ♦ parament, strefa, tajemna, trucizna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 5 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od trucizny.

Efekt: Wybuch tworzy strefę trujących oparów, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Stworzenie, które wejdzie do strefy lub rozpocznie w jej wnętrzu swoją turę, otrzymuje 1k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od trucizny. Możesz przemieścić strefę o 3 pola, wykonując akcję ruchu.

Podtrzymanie (pomniejsza): Strefa utrzymuje się.

ZAKŁĘCIA UŻYTKOWE 22. POZIOMU

Grupowe latanie

Czarodziej użytkowa 22

Z twoich palców wylatuje biały pyłek, który wiruje w powietrzu i unosi ciebie i twych towarzyszy do góry, obdarzając was mocą latania.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Wszystkie stworzenia będące celem działania mocy, otrzymują do końca twojej następnej tury szybkość latania 8.

Podtrzymanie (pomniejsza): Możesz podtrzymać działanie tej mocy do końca spotkania lub przez 5 minut. Jeżeli nie będziesz podtrzymywał działania mocy, każde ze stworzeń będących celem działania mocy opadnie na ziemię, nie otrzymując obrażeń.

Posiadłość Mordenkainena Czarodziej użytkowa 22

Kreślisz zarys drzwi i natychmiast pojawia się migoczący portal, który prowadzi do miejsca dostępnego jedynie dla ciebie i twych sojuszników.

Dzienna ♦ przywoływanie, tajemna, teleportacja

Akcja standardowa Dotykowy wręcz

Efekt: Przywołujesz przestronną pozawymiarową posiadłość, mogącą pomieścić do pięćdziesięciu stworzeń średniego rozmiaru. Można się do niej dostać jedynie poprzez drzwi, których kształt wykreśliłeś w powietrzu. Wejść przez nie możesz tylko ty oraz wyznaczone przez ciebie stworzenia. Gdy wejdiesz do wnętrza posiadłości, możesz zamknąć za sobą wejście i uczynić je niewidzialnym. Zamknięty portal można otworzyć jedynie od środka. W posiadłości znajdują się wygodne meble oraz tyle jedzenia i picia, aby zaspokoić jej mieszkańców. Meble i jedzenie znikają, gdy tylko zostaną wyniesione z posiadłości. Budynek istnieje przez 8 godzin, a każde stworzenie znajdujące się w środku po zakończeniu działania mocy, pojawia się na zewnątrz, na niezajętym polu przed wejściem do portalu.

Zatrzymanie czasu Czarodziej użytkowa 22

Świat wokół ciebie natychmiast się zatrzymuje, zamrożony w czasie. Po kilku chwilach wszystko ponownie zaczyna się poruszać, powracając do zwykłego rytmu.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Zyskujesz dwie dodatkowe akcje standardowe, których nie możesz wykorzystać do atakowania innych stworzeń.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 23. POZIOMU

Kwasowa burza Czarodziej ofensywna 23

Tworzysz gęstą czarną chmurę, z której obficie spadają krople kwasu.

Spotkaniowa ♦ kwas, parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 4 w obrębie 10 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 4k6+ modyfikator z Inteligencji obrażeń od kwasu.

Efekt: Chmura blokuje pole widzenia, zapewniając całkowite ukrycie znajdującym się w jej wnętrzu stworzeniom. Każde stworzenie, które wejdzie do chmury lub rozpocznie w jej wnętrzu swą turę, otrzymuje 10 obrażeń od kwasu. Chmura utrzymuje się do końca twojej następnej tury, lecz możesz ją rozproszyć wcześniej, wykonując pomniejszą akcję.

Wielki grzmot Czarodziej ofensywna 23

Stukasz swą laską o ziemię i nagle powietrzem wstrząsa przeciągły grzmot, który ogłusza stojącego w oddali wroga.

Spotkaniowa ♦ grzmot, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 30

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 3k6+ modyfikator z Inteligencji obrażeń od grzmotu i ofiara jest ogłuszona do końca twojej następnej tury.

Wyładowanie łańcuchowe Czarodziej ofensywna 23

Z twoich palców wydobywa się ogromne wyładowanie oślepiających, purpurowo-białych błyskawic, które przeskakują z jednego wroga na kolejnego.

Spotkaniowa ♦ błyskawica, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 20

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 4k6+ modyfikator z Inteligencji obrażeń od błyskawic.

Drugorzędne cele: Dwa stworzenia znajdujące się w zasięgu 5 pól stworzenia, stanowiącego podstawowy cel

Drugorzędny atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k6+ modyfikator z Inteligencji obrażeń od błyskawic.

Trzeciorzędne cele: Wszyscy pozostali wrogowie znajdujący się w zasięgu 20 pól od ciebie

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k6+ modyfikator z Inteligencji obrażeń od błyskawic.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 25. POZIOMU

Labirynt Czarodziej ofensywna 25

Wieżisz swojego wroga w przypominającym labirynt pozawymiarowym grobowcu. Ofiara znika wszystkim z pola widzenia, uwięziona w labiryncie, dopóki nie znajdzie z niego wyjścia.

Dzienna ♦ parament, psychiczne, tajemna, teleportacja,

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Woli

Trafienie: 3k12 + modyfikator z Inteligencji psychicznych obrażeń.

Efekt: Umieszczasz ofiarę w pozawymiarowym labiryncie. Uwięziona w labiryncie ofiara nic nie widzi, nie może się poruszać, ani wpływać w żaden sposób na zewnętrzny świat. Nikt nie może również jej dostrzec lub ją zaatakować. Labirynt pozostaje widoczny pod postacią lśniącej delikatnie runy, znajdującej się na polu zajmowanym przez uwięzionego stworzenie; jest ona nieszkodliwa dla innych stworzeń, które mogą bez przeszkód przechodzić lub atakować przez to pole, bez żadnych kar do testów ataku. W każdej rundzie własnej tury, ofiara może wykonać w akcji standardowej test Inteligencji przeciw Woli, aby uciec z pułapki. Otrzymuje do tego testu kumulatywną premię +5, za każdym razem, gdy jej się nie powiedzie. Po opuszczeniu labiryntu, ofiara powraca na zajmowaną wcześniej przez siebie przestrzeń (lub, jeżeli przestrzeń ta jest zajęta, na najbliższej, wybranej przez nią niezajętej przestrzeni), zaś sam labirynt znika.

Nekrotyczna pajęczyna Czarodziej ofensywna 25

Przykrywasz wrogów gigantyczną pajęczyną, wykonaną z czarnych włókien wysysającej życie energii.

Dzienna ♦ nekrotyczne, parament, strefa, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 3 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 4k6 + modyfikator z Inteligencji nekrotycznych obrażeń i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Efekt: Wybuch tworzy wypełnioną pajęczyną strefę, utrzymującą się do końca spotkania lub przez 5 minut. Strefa jest traktowana jak trudny teren. Każde stworzenie znajdujące się w pajęczynie, otrzymuje na początku swej tury 4k6 nekrotycznych obrażeń. Każde stworzenie, które zakończy swój ruch w pajęczynie zostaje unieruchomione (rzut obronny kończy).

Paszcza żywiołów Czarodziej ofensywna 25

Wyzwasz szalejący wir energii żywiołów, który wciąga wszystkich nieuchronnie ku pozornemu zniszczeniu.

Dzienna ♦ parament, tajemna, teleportacja; błyskawica, grzmot, kwas, ogień lub zimno

Akcja standardowa Obszar wybuchu 4 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 6k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń rodzaju wybranego z następującej listy: błyskawica, grzmot, kwas, ogień lub zimno. Ponadto ofiara zostaje przyciągnięta o 2 pola w stronę pola, na którym powstała paszcza.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie zostaje przyciągnięta.

Efekt: Wybrane pole przekształca się w wir energii. Wybuch tworzy obszar trudnego terenu. Efekt utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Każde stworzenie, które zostanie wciągnięte w wir, otrzymuje 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń rodzaju wybranego z następującej listy: błyskawica, grzmot, kwas, ogień lub zimno. Ponadto, teleportujesz to stworzenie na pole znajdujące się w zasięgu 20 pól od ciebie. Stworzenie pojawia się na wybranym polu i znajduje się w pozycji leżącej oraz jest otumanione do końca twojej następnej tury.

Przymatyczny deszcz Czarodziej ofensywna 25

Z twych rąk wyrzeliwuje oślepiający deszcz wielobarwnego światła, które pochłania twoich wrogów.

Dzienna ♦ ogień, parament, strach, tajemna, trucizna

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości, Refleksowi, Woli

Trafienie (Wytrwałość): Jeżeli atak trafi Wytrwałość ofiary, otrzymuje ona 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od trucizny oraz jest spowolniona (rzut obronny kończy).

Trafienie (Refleks): Jeżeli atak trafi Refleks ofiary, otrzymuje ona 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia oraz 15 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy).

Trafienie (Wola): Jeżeli atak trafi Wolę ofiary, zostaje on ogłuszona (rzut obronny kończy).

Specjalne: Wykonujesz tylko jeden atak na każdego wroga będącego celem działania mocy, lecz porównujesz rezultat do wszystkich trzech obron. Ofiara może być poddana działaniu wszystkich, dwóch, jednego, lub żadnego efektu, w zależności od tego, jakie obrony zostały trafione. Ofiara musi wykonać osobny rzut obronny dla każdego nawracającego efektu.

ZAKŁĘCIA SPOTKANIOWE 27. POZIOMU

Czarny ogień Czarodziej ofensywna 27

Z twej dłoni wydobywa się podmuch trzaskającego czarnego ognia, który spopiela skórę i spala dusze twych wrogów.

Spotkaniowa ♦ nekrotyczne, ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 6k6+ modyfikator z Inteligencji obrażeń nekrotycznych i od ognia.

Dezorientacja Czarodziej ofensywna 27

Zmuszasz wroga za pomocą magii, aby zaatakował swego najbliższego sojusznika.

Spotkaniowa ♦ parament, psychiczne, tajemna, urok

Akcja standardowa Na odległość 20

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Woli

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Inteligencji psychicznych obrażeń.

Kontrolujesz poczynania ofiary, podczas jej następnej tury: Możesz przesunąć ją o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku, a następnie zmusić ją do wykonania podstawowego ataku przeciw znajdującemu się najbliżej sojusznikowi.

Klatka mocy Czarodziej ofensywna 27

Wznosisz wokół wroga niewidzialną klatkę, której kraty wykonane są z niezniszczalnej mocy. Znajdujący się w klatce przeciwnik jest skutecznie uwięziony.

Spotkaniowa ♦ moc, parament, tajemna

Akcja standardowa Na odległość 20

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy. Ofiara jest uwięziona w klatce mocy do końca twojej następnej tury.

Uwięziona ofiara jest unieruchomiona, zapewnia innym stworzeniom przewagę bojową wobec siebie i nie może uzyskać linii efektu przeciw wszystkim wrogom, którzy z nią nie sąsiadują.

ZAKŁĘCIA DZIENNE 29. POZIOMU

Potęźniejsza lodowa burza Czarodziej ofensywna 29

Nawałnica przerozliwie zimnych bryłek gradu bombarduje rozległą połąć ziemi, skuwając cały obszar lodem.

Dzienna ♦ parament, strefa, tajemna, zimno

Akcja standardowa Obszar wybuchu 5 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 4k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od zimna i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest spowolniona (rzut obronny kończy).

Efekt: Wybuch tworzy strefę pokrytą lodem. Jest ona traktowana jako trudny teren do końca spotkania lub przez 5 minut.

Powstrzymanie legionu Czarodziej ofensywna 29

Twoje oczy stają się czarnymi kulami, gdy wydajesz wrogom rozkaz, aby się zatrzymali.

Dzienna ♦ parament, psychiczne, tajemna, urok

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 20

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Woli

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Inteligencji psychicznych obrażeń i ofiara jest ogłuszona (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest otumaniona (rzut obronny kończy).

Rój meteorów

Czarodziej ofensywna 29

Z nieba spadają z głośnym rykiem ogniste kule. Uderzają twych wrogów, zmiotając ich z powierzchni i spopielając w straszliwym ognistym piekle.

Dzienna ♦ ogień, parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 5 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 8k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

ŚCIEŻKI ARCHETYPÓW

BITEWNY MAG

„Myślisz, że jestem zwykłym mędrcem, a mój nos tkwi cały czas w księgach i zwojach? Przemyśl to raz jeszcze!”

Wymagania: klasa czarodziej

W twoim sercu wciąż tkwi dreszczyk emocji, kiedy uczestniczysz w walce, mimo iż przywdziałeś czarodziejski płaszcz, dlaczego więc miałbyś się wycofać i oddać zbrojnym całą zabawę? Rozwinąłeś umiejętności i techniki, dzięki którym stałeś się prawdziwym bitewnym magiem, zdolnym zadawać duże obrażenia, zarówno z bliska jak i z daleka, w zależności od sytuacji i nastroju. Poznałeś nawet technikę użytkowania tajemnej energii, która pozwala ci oszukać śmierć – i nie możesz się doczekać, aby wykorzystać ją podczas bitwy.

ZDOLNOŚCI BITEWNEGO MAGA

Tajemna riposta (11. poziom): Twoje dłonie przepętnione są magiczną mocą i zdają się jeżyć podczas walki od tajemnej energii. Jeżeli stworzenie sprowokuje w stosunku do ciebie atak okazyjny, wykonaj ten atak jedną ze swych dłoni (Zręczność przeciw KP). Wybierz jeden z następujących rodzajów energii: błyskawica, moc, ogień, lub zimno. Wykonując ten atak zadajesz 1k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od wybranego rodzaju energii.

Akcja bitewnego maga (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, otrzymujesz również do rozpoczęcia swojej następnej tury premię +4 do testów ataku.

Bitewna gorączka (16. poziom): Gdy w trakcie spotkania zostaniesz po raz pierwszy ciężko ranny, możesz w ramach natychmiastowej reakcji użyć dowolnej, nieograniczonej mocy, jaką znasz.

ZAKŁĘCIA BITEWNEGO MAGA

Zaciekła riposta

Bitewny mag ofensywna 11

Wypowiadasz słowa z taką mocą i pewnością siebie, że twoi przeciwnicy zostają ścięci z nóg.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy i ofiara zostaje odepchnięta o 1 pole oraz przewrócona.

Tajemne odnowienie

Bitewny mag użytkowa 12

Sięgasz w krytycznej chwili po tajemną energię, która pozwala ci się utrzymać na nogach.

Dzienna ♦ leczenie, tajemna

Natychmiastowe przeszkodzenie

Osobisty

Prowokacja: Twoje punkty wytrzymałości spadły do 0 lub poniżej.

Efekt: Odzyskujesz ilość punktów wytrzymałości, równą twojemu poziomowi + twój modyfikator z Inteligencji.

Kończące zaklęcie

Bitewny mag ofensywna 20

Najlepsze zachowałeś na koniec – niszczycielski pokaz czystej potęgi żywiołów, której twoi wrogowie nigdy więcej nie ujrzą ponownie.

Dzienna ♦ parament, tajemna; błyskawica, grzmot, ogień lub zimno

Akcja standardowa Obszar wybuchu 5 w obrębie 20 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Inteligencji obrażeń konkretnego rodzaju, wybranego z następującej listy: błyskawica, grzmot, ogień lub zimno. Jeżeli nie pozostały ci już żadne dzienne moce, zadajesz dodatkowo 5k10 obrażeń tego samego rodzaju.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

CZARODZIEJ SPIRALNEJ WIEŻY

„Przywdziałem szaty Spiralnej Wieży, studiowałem w Feerii pośród eldarińskich magów i przyswoiłem nauki wyznawców Corellona.”

Wymagania: klasa czarodziej

Postanowiłeś przyswoić tradycje Spiralnej Wieży, będące starożytnymi naukami wyznawców Corellona. Dzięki temu twoje tajemne moce są ściśle powiązane z Feerią i tradycjami eldarińskich magów. Stając się czarodziejem Spiralnej Wieży zacząłeś używać długiego miecza Corellona, jako magicznego paramentu, a sekrety Feerii zawarłeś na stronach swojej księgi zaklęć. Jako czarodziej Spiralnej Wieży możesz nosić długi miecz, który lśni tajemnym pięknem Feerii.

ZDOLNOŚCI CZARODZIEJA SPIRALNEJ WIEŻY

Parament Corellona (11. poziom): Wybierz parament, w którego stosowaniu się specjalizujesz: różdżka, laska lub kula. Możesz używać podczas rzucania zaklęć długiego miecza, tak jakby był on tym właśnie rodzajem paramentu.

Akcja spiralnej wieży (11. poziom): Możesz wykorzystać punkt akcji do odzyskania jednej zużytej mocy spotkaniowej czarodzieja, zamiast wykonywać dodatkową akcję.

Świetlista nagana (16. poziom): Gdy wróg zaatakuje twoją Wolę, otrzymuje obrażenia od blasku, równe twojemu modyfikatorowi z Charyzmy (minimalnie 1).

ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA SPIRALNEJ WIEŻY

Jedyny miecz Czarodziej spiralnej wieży ofensywna 11

Twój miecz rozbłyska w kontakcie z przeciwnikiem mroczną mocą Feerii.

Spotkaniowa ♦ broń, tajemna

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 2[B]+ modyfikator z Inteligencji obrażeń. Wykonaj przeciw ofierze drugorzędny atak.

Drugorzędny atak: Inteligencja przeciw Woli

Trafienie: Ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury, zaś ta moc nie zostaje zużyta.

Kształtowanie rzeczywistości Czarodziej spiralnej wieży użytkowa 12

Zmieniasz delikatnie rzeczywistość, dzięki czemu przeciwnikowi wydaje się, że wykonał atak, który tak naprawdę nie nastąpił.

Dzienna ♦ parament, tajemna

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Prowokacja: Zostałeś trafiony atakiem przeciw Woli.

Efekt: Atak w ogóle nie nastąpił, tak jakby atakujące cię stworzenie, zdecydowało się nie wykonywać akcji.

Ostrze Corellona Czarodziej spiralnej wieży ofensywna 20

Wymachujesz dookoła świecącym mieczem, trafiając pobliskich wrogów płazem i wysyłając ich prosto do Feerii.

Dzienna ♦ blask, broń, tajemna, teleportacja

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Inteligencja + 4 przeciw Woli

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Inteligencji obrażeń od blasku. Ponadto, ofiara zostaje przeniesiona do odległego, lecz bezpiecznego zakątka Feerii i zostaje tam do końca twojej następnej tury. Po upływie tego czasu powraca na poprzednie miejsce, a jeżeli jest ono zajęte, pojawia się na najbliższej niezajętej przestrzeni (jej wybór).

Chybiecie: Połowa obrażeń.

KRWAWY MAG

„W mojej krwi płynie tajemna moc, o czym zaraz się przekonasz.”

Wymagania: klasa czarodziej

Nauczyłeś się jak łączyć własną krew z tajemnymi formułami, aby rzucać potężniejsze zaklęcia. Twoja krew jest twoją energią życiową, lecz jest również twoim źródłem mocy. Niewielu czarodziejów podąża tą ścieżką mocy, gdyż jest ona okupiona bólem i krwią. Ty jednak wkroczyłeś na drogę krwi oraz magii i stałeś się dzięki temu potężniejszy.

ZDOLNOŚCI KRWAWEGO MAGA

Krwawa akcja (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, zadajesz 10 nawracających obrażeń (rzut obronny kończy), jeżeli użyjesz tę akcję do wykonania zakończonego trafieniem ataku.

Wzmocnienie krwi (11. poziom): Nauczyłeś się obracać swój własny ból przeciw wrogom. Gdy używasz czarodziejskiej mocy spotkaniowej, czarodziejskiej mocy dziennej lub mocy krwawego maga, która zadaje obrażenia, możesz raz na turę w ramach wolnej akcji i tuż przed użyciem tej mocy zadać wrogowi mniejszą lub poważniejszą ranę.

Mniejsza rana zadaje tobie 1k10 obrażeń.

Poważniejsza rana zadaje tobie 2k10 obrażeń.

Gdy użyta przez ciebie moc zrani wroga, zadajesz dodatkową liczbę psychicznych obrażeń, równą liczbie obrażeń, które zadałeś sobie.

Wrząca krew (16. poziom): Gdy wykorzystasz swój drugi oddech, wrogowie znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie, otrzymują psychiczne obrażenia równe twojemu modyfikatorowi z Kondycji. Jeżeli ci wrogowie cierpią w obecnej chwili z powodu wywołanego przez ciebie efektu, dodaj swój modyfikator z Inteligencji do powyższych obrażeń. Ponadto, otrzymują oni wówczas 5 nawracających obrażeń od ognia (rzut obronny kończy).

ZAKŁĘCIA KRWAWEGO MAGA

Krwawy impuls

Krwawy mag ofensywna 11

Z twojej ręki wylatuje krwawy pyłek, który pędzi przez plac boju, aby w końcu eksplodować pośród wrogów, pokrywając ich krwawoczerwonym całunem.

Spotkaniowa ♦ parament, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 3 w obrębie 20 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Woli

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń i ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury 1k6 obrażeń za każde opuszczone przez nią pole.

Poświęcenie duszy

Krwawy mag użytkowa 12

Poświęcasz lecznicze zdolności na rzecz większej mocy tajemnej.

Dzienna ♦ tajemna

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Wykorzystujesz przyływ sił, jednak zamiast punktów wytrzymałości, odzyskujesz jedną zużytą wcześniej moc spotkaniową.

Niszczycielskie pozdrowienie

Krwawy mag ofensywna 20

Witasz swych wrogów falą psychicznej energii, która ogłusza ich i rani ich umysły.

Dzienna ♦ parament, psychiczne, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 3 w obrębie 20 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Woli

Trafienie: 6k6 + modyfikator z Inteligencji psychicznych obrażeń i ofiara otrzymuje 10 psychicznych obrażeń nawracających oraz jest ogłuszona (rzut obronny kończy oba efekty).

Chybiecie: Połowa obrażeń, brak obrażeń nawracających i ofiara jest ogłuszona do końca twojej następnej tury.

NAWAŁNICA ZAKŁĘĆ

„Stoję w samym centrum nawałnicy, której nie jesteś w stanie dostrzec, burzy tajemnych zaklęć oczekujących na wyrwanie z cyklu i ukształtowanie wedle mej woli.”

Wymagania: klasa czarodziej

Tajemna energia przepływająca przez świat jest dla ciebie niczym szalejąca burza, którą tylko ty jesteś w stanie dostrzec. Co więcej, potrafisz kształtować i kontrolować tę nawałnicę, co pozwala ci dokonywać niezwykłych czynów.

Burza składa się z pojedynczych zaklęć, podobnie jak krople deszczu pośrodku cyklonu, które możesz z niej wyrwać i kierować nimi wedle własnej woli. Jesteś niczym nawałnica zaklęć, stojąca pośród tajemnego strumienia i wykorzystująca go do zwiększenia swej magicznej potęgi.

ZDOLNOŚCI NAWAŁNICY ZAKLĘĆ

Akcja zwiększonych obrażeń (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wydać punkt akcji, aby uzyskać dodatkową akcję, dodajesz również połowę swego poziomu do obrażeń zadanych, podczas tej tury przez dowolny z twoich ataków, stanowiących akcję standardową.

Burzowe zaklęcie (11. poziom): Raz dziennie możesz sięgnąć do nawałnicy zaklęć i wyciągnąć z niej jedno zużyte wcześniej zaklęcie i rzucić je ponownie. Wykonaj test Rozsądku. Wynik wskazuje, jaki rodzaj zaklęcia udało ci się wyciągnąć. Jeżeli zechcesz, możesz zamiast tego wyciągnąć zaklęcie korzystając z niższego rezultatu, niż ten, który wylosowałeś.

1-10: Użytkowe zaklęcie spotkaniowe

11-15: Ofensywne zaklęcie spotkaniowe

16-20: Użytkowe zaklęcie dzienne

21 lub więcej: Ofensywne zaklęcie dzienne

Burzowa furia (16. poziom): Gdy w trakcie spotkania zostaniesz po raz pierwszy ciężko ranny, uwalniasz wybuch tajemnej energii, który zadaje 5 + twój modyfikator z Rozsądku obrażeń od błyskawic wszystkim wrogom, znajdującym się w zasięgu 10 pól od ciebie.

ZAKLĘCIA NAWAŁNICY ZAKLĘĆ

Burzowa klatka

Nawałnica zaklęć ofensywna 11

Zamykasz wrogów w stworzonej z błyskawic klatce, którą wypełniasz ryczącymi grzmotami.

Spotkaniowa ♦ błyskawica, grzmot, parament, przywoływanie, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól

Cel: Każde stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Refleksowi

Trafienie: 4k6+ modyfikator z Inteligencji obrażeń od błyskawic i grzmotu.

Efekt: Przywołujesz ścianę, która pojawia się na 16 zewnętrznych polach wybuchu, (które łączą się ze sobą, tworząc zamkniętą całość). Każde stworzenie, które rozpoczyna swą turę na polu sąsiadującym ze ścianą, lub wejdzie na pole zajmowane przez ścianę, otrzyma 10 obrażeń od błyskawic. Wejście na pole zajmowane przez ścianę kosztuje 1 dodatkowe pole ruchu. Ściana nie zapewnia osłony ani ukrycia i istnieje do końca twojej następnej tury.

Nagła burza

Nawałnica zaklęć użytkowa 12

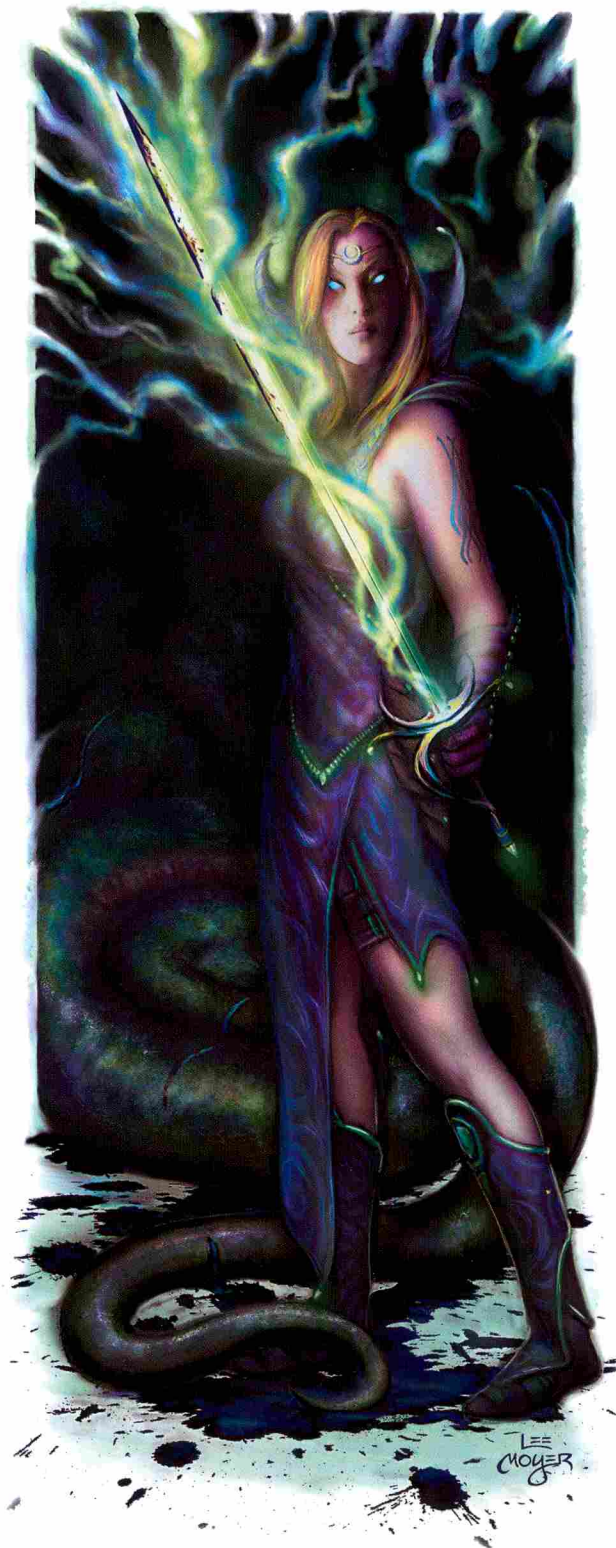
Ruchem ręki tworzysz trudny do przebycia obszar ulewnego deszczu.

Dzienna ♦ strefa, tajemna

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 20 pól

Efekt: Wybuch tworzy strefę deszczu i wiatru, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Pola wewnątrz strefy traktowane są jak trudny teren i są lekko zakryte. Możesz przemieścić strefę o 5 pól, wykonując akcję ruchu.

Podtrzymanie (pomniejsza): Strefa utrzymuje się.



Wir chaosu

Nawałnica zaklęć ofensywna 20

Otoczając cię tajemne wichry oraz burza gradowa. Ich niszczycielska siła uderza twych wrogów i teleportuje ich z miejsca na miejsce.

Dzienna ♦ moc, parament, tajemna, teleportacja

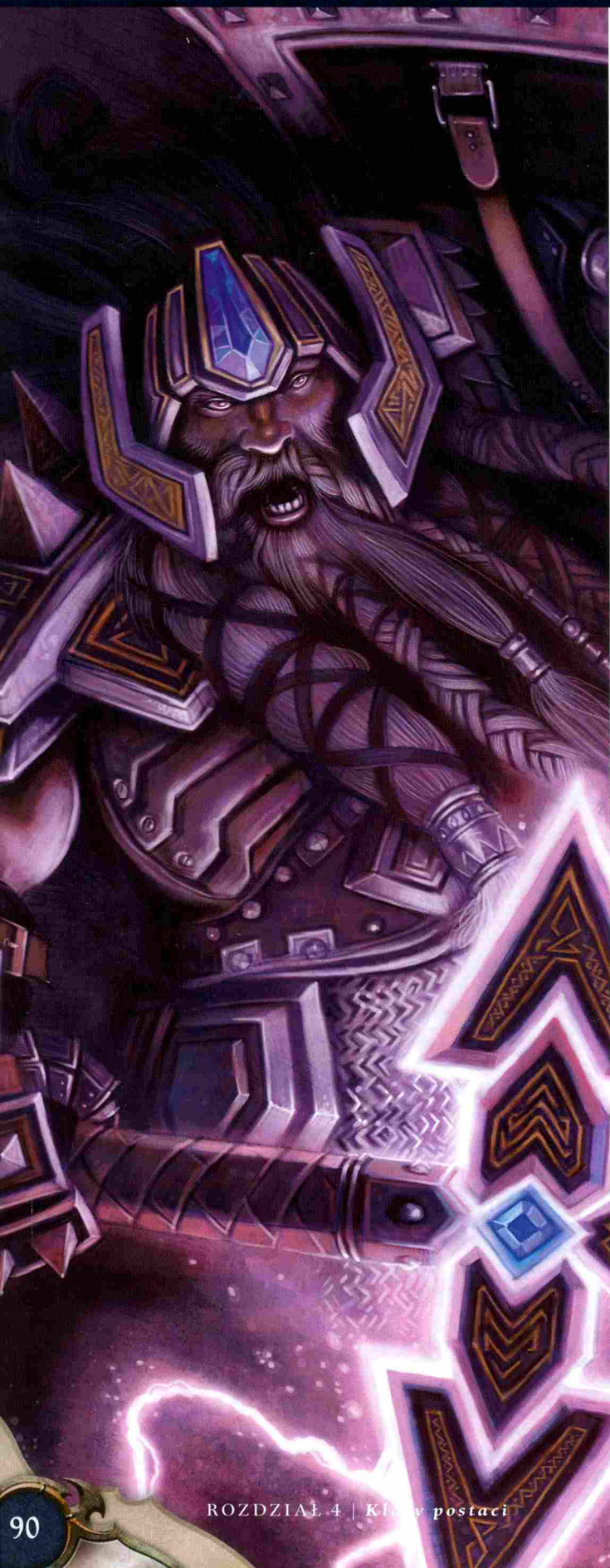
Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 10

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Inteligencja przeciw Wytrwałości

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od mocy i możesz teleportować ofiarę na dowolne pole, znajdujące się w zasięgu działania mocy.

Chybiecie: Połowa obrażeń i brak teleportacji.



„Naprzód, po zwycięstwo! Nie uda im się nam przeciwstawić!”

CECHY KLASOWE

Rola: Przywódca. Jesteś inspirującym dowódcą i mistrzem taktyki bitewnej.

Natura mocy: Bojowa. Dzięki niekończącym się godzinom treningu i ćwiczeń, wrodzonej determinacji oraz fizycznej wytrzymałości, stałeś się ekspertem w dziedzinie taktyki.

Kluczowe atrybuty: Siła, Inteligencja, Charyzma

Biegłości w zbroi: Ubranie, skórznia, zbroja skórzana, kolczuga; lekka tarcza

Biegłości w broni: Prosta broń biała, żołnierska broń biała, prosta broń dystansowa

Premia do obrony: +1 Wytrzymałość, +1 Wola

Punkty wytrzymałości na 1. Poziomie: 12 + wartość Kondycji

Punkty wytrzymałości podczas awansu o poziom: 5

Przyptywy sił dziennie: 7 + modyfikator z Kondycji

Wyszkolone umiejętności: Będąc na 1. poziomie wybierz z poniższej listy, cztery wyszkolone umiejętności.

Umiejętności klasowe: Atletyka (S), Dyplomacja (Cha), Wytrzymałość (Kon), Leczenie (Roz), Historia (Int), Zastraszanie (Cha).

Opcje rozwoju: Inspirujący dowódca, taktyczny dowódca

Zdolności klasowe: Przywódca wojskowy, władca osobowość, inspirujące słowo

Dowódcy są wytrawnymi i kompetentnymi przywódcami wojskowymi. Zwykle walczą na linii frontu, wykrzykując rozkazy sojusznikom i wzmacniając ich swymi mocami. Dowódcy wiedzą jak zmobilizować drużynę, aby zwyciężyła w bitwie.

Twoja zdolność prowadzenia towarzyszy do zwycięstwa ma korzenie w twojej historii. Możesz być pomniejszym watażką szukającym sławy, religijnym dowódcą rycerzy, który odszedł ze swego wojskowego zakonu, pełnym energii młodzieńcem, chcącym sprawdzić nabyte przez lata umiejętności poza zamkowymi murami, wyrachowanym kapitanem najemników, lub odważnym marszałkiem strzegącym pogranicza. Niezależnie od twojej historii, jesteś utalentowanym wojownikiem posiadającym nadzwyczajny zmysł taktyczny.

Nie przeszkadza ci ciężar twojej zbroi; stanowi on dla ciebie znajomą pociechę. Broń, którą nosisz jest naturalnym przedłużeniem twojego ramienia i wydaje się być nierozdzielnie połączona z dłonią. Nadszedł czas walki i objęcia dowództwa.

Tworzenie dowódcy

Dwie podstawowe opcje rozwoju dowódcy to: inspirujący dowódca i taktyczny dowódca. Niektórzy dowódcy skłaniają się bardziej ku Charyzmie, podczas gdy inni polegają na Inteligencji, jednak dla każdego dowódcy najważniejsza jest Siła.

Inspirujący dowódca

Dowodzisz dzięki nawoływaniom, dodawaniu otuchy i inspirowaniu. Twoje moce pomagają sojusznikom odnaleźć w sobie nowe pokłady odwagi i wytrzymałości, wzmacniają ich możliwości uzdrawiania, ułatwiają im otrząśnięcie się z osłabiających efektów i wreszcie zwiększają ich możliwości obrony przed atakami. Twoje moce ofensywne opierają się na Sile, tak, więc powinna ona stanowić twój główny atrybut. Korzyści zapewniane sojusznikom zależą niemal wyłącznie od twojej Charyzmy, tak, więc rozwijaj ją w drugiej kolejności. Jako trzeci atrybut powinieneś zdecydować się na Inteligencję, abyś mógł korzystać z innych mocy dowódcy oraz utrzymywać Refleks na wysokim poziomie. Wybieraj moce wykorzystujące w jak najlepszy sposób twoją Charyzmę.

Sugerowany atut: Natchnione ozdrowienie (ludzki atut: Twardość)

Sugerowane umiejętności: Atletyka, Dyplomacja, Leczenie, Historia

Sugerowane nieograniczone moce: cios wodza, wściekle uderzenie

Sugerowana moc spotkaniowa: strażniczy atak

Sugerowana moc dzienna: bastion obrony

Taktyczny dowódca

Twoje dowodzenie przyjmuje postać szybkich komend, przebiegłych strategii, i taktycznego geniuszu. Twoje moce umożliwiają sojusznikom wykonywanie dodatkowych i potężniejszych ataków, a także pomagają im reagować szybciej na zmieniającą się na polu walki sytuację. Pomagasz również sojusznikom okrążając wrogów i powalając ich na ziemię. Podczas używania mocy ofensywnych korzystasz ze swej Siły, tak, więc wybierz ją na swój główny atrybut. Intel-

gencja powinna być rozwijana w następnej kolejności, gdyż determinuje ona jak dobrym jesteś przywódcą. Jako trzeci atrybut wybierz Charyzmę, abyś mógł korzystać z innych mocy dowódcy oraz utrzymywać Wolę na wysokim poziomie. Wybieraj moce wykorzystujące w jak najlepszy sposób twoją Inteligencję.

Sugerowany atut: Taktyczne natarcie (ludzki atut: Skupienie na broni)

Sugerowane umiejętności: Wytrzymałość, Leczenie, Historia, Zastraszanie

Sugerowane nieograniczone moce: cios żmii, taktyka wilczego stada

Sugerowana moc spotkaniowa: przysługa dowódcy

Sugerowana moc dzienna: poprowadzenie ataku

Zdolności klasowe dowódcy

Wszyscy dowódcy posiadają następujące zdolności klasowe

Przywódca wojskowy

Ty oraz każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie, który cię słyszy i widzi, otrzymujecie premię z mocy +2 do inicjatywy.

Władcza osobowość

Wybierz jedną z dwóch poniższych korzyści.

Inspirująca osobowość: Jeżeli sojusznik, który cię widzi, wykorzysta punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, odzyskuje również stracone punkty wytrzymałości w liczbie, równej połowie twojego poziomu + twój modyfikator z Charyzmy.

Taktyczna osobowość: Jeżeli sojusznik, który cię widzi, wykorzysta punkt akcji do wykonania dodatkowego ataku, otrzymuje również premię do tego testu ataku, równą połowie twojego modyfikatora z Inteligencji.

Dokonany przez ciebie wybór zapewnia również premie do niektórych mocy dowódcy. Szczegółowe informacje dotyczące wpływu władczej osobowości zawarto w opisach poszczególnych mocy, (jeżeli dotyczy).

Inspirujące słowo

Dzięki mocy inspirujące słowo dowódcy mogą zapewniać swoim towarzyszom dodatkową odporność za pomocą zwykłego dodającego odwagi okrzyku.

Moce dowódcy

Twoje moce są bojowymi wyczynami wynikającymi z nadzwyczajnych umiejętności i odwagi, których nauczyłeś się dzięki próbom i bolesnym niepowodzeniom. Niektóre moce lepiej pasują do inspirujących dowódców, inne zaś dla taktycznych dowódców, lecz możesz swobodnie wybierać te moce, które chcesz.

Zdolność klasowa

Zdolność klasowa dowódcy inspirujące słowo działa identycznie jak moc i jest przedstawiona poniżej.

Ogólne spojrzenie na dowódcę

Charakterystyka: Jesteś dobrym wojownikiem w walce wręcz, zdolnym dotrzymać kroku, znajdującym się w twojej drużynie zbrojnym i paladynem. Twoje moce umożliwiają sojusznikom wykonywanie natychmiastowych akcji (zwykle ruchów lub ataków), zapewniają im premię to ataku lub obrony oraz leczenie podczas walki.

Religia: Dowódcy faworyzują bóstwa walki, jak Kord i Bahamut, zaś ci, którzy mają szczególny zmysł taktyczny lub duże zdolności przywódcze darzą szacunkiem Iouna lub Erathis.

Rasy: Drakony zostają często wspaniałymi inspirującymi dowódcami, podczas gdy półelfy są równie dobrymi inspirującymi przywódcami. Eladrinowie są uzdolnionymi taktycznymi dowódcami. Dowódcy diabłat są wszechstronni i potrafią łączyć moce z obu opcji rozwoju, zaś ludzie wybierają się na obu polach.

Inspirujące słowo Zdolność dowódcy

Wykrzykujesz w kierunku ранnego sojusznika inspirujące słowa odwagi i determinacji, które pomagają mu się uleczyć.

Spotkaniowa (specjalna) ♦ bojowa, leczenie

Specjalne: Możesz użyć tej mocy dwa razy w ciągu spotkania, lecz tylko raz na rundę. Począwszy od 16. poziomu, możesz użyć inspirującego słowa trzy razy w ciągu spotkania.

Akcja pomniejsza **Bezpośredni wybuch** 5 (10 na 11. poziomie, 15 na 21. poziomie)

Cel: Ty lub jeden sojusznik, znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy może wykorzystać przyływ sił, odzyskując przy tym dodatkowe 1k6 punktów wytrzymałości.

Ilość dodatkowych punktów wytrzymałości odzyskanych przez stworzenie wzrasta do 2k6 na 6. poziomie, 3k6 na 11. poziomie, 4k6 na 16. poziomie, 5k6 na 21. poziomie i 6k6 na 26. poziomie.

WYCZYNY NIEOGRANICZONE 1. POZIOMU

Cios wodza Dowódca ofensywna 1

Wykrzykujesz sojusznikom rozkaz do ataku.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń** biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Wybrany przez ciebie sojusznik wykonuje przeciw ofierze podstawowy atak wręcz.

Trafienie: Obrażenia zadane przez podstawowy atak sojusznika + twój modyfikator z Inteligencji.

Cios żmii Dowódca ofensywna 1

Zmuszasz przeciwnika podstępem do popełnienia taktycznego błędu, który umożliwia twoim kompanom zadanie ciosu.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń** biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

Efekt: Jeżeli ofiara będzie się przemykała przed rozpoczęciem twojej następnej tury, sprowokuje atak okazyjny względem wybranego przez ciebie sojusznika.

Taktyka wilczego stada Dowódca ofensywna 1

Krok po kroku, otaczasz wroga wraz ze swymi przyjaciółmi.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń** biała

Cel: Jedno stworzenie

Specjalne: Zanim wykonasz swój atak, jeden sąsiadujący z tobą sojusznik przemyka się o 1 pole, wykonując akcję wolną.

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

Wściekle uderzenie Dowódca ofensywna 1

Walisz swą tarczą we wroga, trzaskasz go rękkojeścią broni lub uderzasz go barkiem w brzuch. Twój atak nie zadaje zbyt wielu obrażeń – jednak twa wściekłość zachęca sojusznika do większej zaciekłości.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń** biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Wytrzymałości

Trafienie: Zadajesz obrażenia równe swojemu modyfikatorowi z Siły, a następnie wybierasz sojusznika sąsiadującego z tobą lub z ofiarą. Otrzymuje on premię z mocy, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy do testu ataku i testu obrażeń podczas najbliższego ataku przeciw ofierze. Jeżeli sojusznik nie zaatakuje ofiary przed końcem swojej lub jej następnej tury, premia przepada.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 1. POZIOMU

Liść na wietrze Dowódca ofensywna 1

Twój wróg zostaje porwany w wir walki, niczym liść podczas jesiennego wiatru. Twoje zaciekle ataki zmuszają go do oddania pola.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń** biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Ty lub sąsiadujący z tobą sojusznik zamieniają się miejscami z ofiarą.

Młot i kowadło Dowódca ofensywna 1

Zadajesz wrogowi przypawiający o dzwonięcie w uszach cios, zachęcając tym samym sojuszników do przeprowadzania podobnych ataków.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń** biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Jeden sąsiadujący z ofiarą sojusznik, wykonuje przeciwko niej podstawowy atak wręcz, będący akcją wolną. Ponadto, otrzymuje on premię do testu obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Przysługa dowódcy Dowódca ofensywna 1

Wymierzasz wrogowi celny cios, który odsłania go na atak ze strony twoich najbliższych sojuszników.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń** biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Jeden sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, otrzymuje do końca twojej następnej tury premię z mocy +2 do testów ataku przeciw ofierze.

Taktyczna osobowość: Premia do testów ataku wynosi 1 + twój modyfikator z Inteligencji.

Strażniczy atak

Dowódca ofensywna 1

Wytrącasz wroga z równowagi mierzonym ciosem. Manewr ten zapewnia kompanom trochę osłony przed jego atakami.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Jeden sąsiadujący z tobą lub z ofiarą sojusznik, otrzymuje do końca twojej następnej tury premię z mocy +2 do KP przeciw atakom ofiary.

Inspirująca osobowość: Premia z mocy do KP wynosi 1 + twój modyfikator z Charyzmy.

WYCZYNY DZIENNE 1. POZIOMU**Bastion obrony**

Dowódca ofensywna 1

Honorowi wojownicy nigdy nie ulegają!!

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Sojusznicy znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, otrzymują do końca spotkania premię z mocy +1 do wszystkich obron.

Efekt: Sojusznicy znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie otrzymują 5 + twój modyfikator z Charyzmy tymczasowych punktów wytrzymałości.

Poprowadzenie ataku

Dowódca ofensywna 1

Pod twoim przewodnictwem strzały zawsze dosięgają celu, a ostrza zawsze znajdują okazję, aby zranić wroga.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Ty i każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, otrzymujecie do końca spotkania premię z mocy do testów ataku przeciwko ofierze, równą 1 + twój modyfikator z Inteligencji.

Chybiecie: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, otrzymujecie do końca spotkania premię z mocy +1 do testów ataku przeciwko ofierze.

Przygwożdżenie wroga

Dowódca ofensywna 1

Twój sojusznik będzie zawsze czyhał na wroga, nieważne gdzie ten się skieruje.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Ofiara nie może się przemykać do końca spotkania, jeżeli sąsiaduje z nią przynajmniej dwóch twoich sojuszników (lub ty i jeden sojusznik).

Szturm białego kruka

Dowódca ofensywna 1

Rozpoczynasz szturm potężnym atakiem, a następnie wykorzystujesz ten sukces do stworzenia okazji dla jednego ze swych sojuszników. Wszyscy towarzysze po kolei biorą z ciebie przykład i zaczynają walczyć zespołowo.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i przesuwasz sąsiadującego ze sobą sojusznika o 1 pole. Za każdym razem, gdy do końca spotkania ty lub twój sojusznik, znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie wykonacie udany atak, atakujący przesuwa sąsiadującego ze sobą sojusznika o 1 pole.

Chybiecie: Wybierz sojusznika znajdującego się w zasięgu 10 pól od siebie. Do końca spotkania przesuwa się on, po każdym udanym ataku sąsiadującego ze sobą sojusznika o 1 pole.

WYCZYNY UŻYTKOWE 2. POZIOMU**Crescendo przemocy**

Dowódca użytkowa 2

Przeciwnik otrzymuje, w idealnym dla ciebie momencie, krytyczne trafienie. Daje ci to okazję pomóc rannemu sojusznikowi.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowa reakcja Na odległość 5

Prowokacja: Sojusznik znajdujący się w zasięgu działania mocy zadał trafienie krytyczne

Efekt: Sojusznik otrzymuje tymczasowe punkty wytrzymałości, równe twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Otrząśnij się!

Dowódca użytkowa 2

Zmuszasz siebie lub swego sojusznika do otrząśnięcia się z działania osłabiającego efektu.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Na odległość 10

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy wykonuje rzut obronny z premią z mocy, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Rycerski ruch

Dowódca użytkowa 2

Gwałtownym ruchem ręki nakazujesz jednemu ze swych sojuszników zajęcie dogodniejszej taktycznie pozycji.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja ruchu Na odległość 10

Cel: Jeden sojusznik

Efekt: Sojusznik będący celem działania mocy wykonuje akcję ruchu, jako akcję wolną.

Udzielenie pomocy rannemu

Dowódca użytkowa 2

Twoja obecność pokrzepia i inspiruje.

Spotkaniowa ♦ bojowa, leczenie

Akcja standardowa Dotykowy wręcz

Cel: Ty lub sąsiadujący z tobą sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy może wykorzystać przyływ sił.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 3. POZIOMU

Cios dowódcy Dowódca ofensywna 3

Potrzebujesz tylko jednego przekonującego cięcia, aby odsłonić słabości nieprzyjaciela i zachęcić swych sojuszników do wykończenia go.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Wszyscy sojusznicy otrzymują do końca twojej następnej tury, premię z mocy +2 do testów obrażeń przeciw ofierze.

Inspirująca osobowość: Premia do testów obrażeń wynosi 1 + twój modyfikator z Charyzmy.

Inspirujący okrzyk bojowy Dowódca ofensywna 3

Wykrzykujesz podczas ataku okrzyk bojowy dodający otuchy pobliskiemu sojusznikowi. Natychmiast próbuje on otrząsnąć się z najbardziej niekorzystnego efektu, który na niego oddziałuje.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Jeden sojusznik, który cię słyszy i znajduje się w zasięgu 5 pól od ciebie, wykonuje rzut obronny.

Stalowy monsun Dowódca ofensywna 3

Rzucasz się w wir walki, wykonując zaciekły wirujący atak - twoje ruchy są jednak ostrożnie wykalkulowane, aby rozproszyć uwagę pobliskich wrogów i dać szansę sojusznikom na zajęcie pozycji do ataku.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i jeden sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie może przemieknąć się o 1 pole.

Taktyczna osobowość: Liczba sojuszników, którzy mogą się przemieknąć, jest równa twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Utrzymanie pozycji Dowódca ofensywna 3

Wydajesz pośpiesznie serię rozkazów, dzięki której twoi sojusznicy utrzymują formację i są dobrze zabezpieczeni przed atakiem nieprzyjaciela.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Sąsiadujący z tobą sojusznicy otrzymują do końca twojej następnej tury premię z mocy +2 do KP, a ponadto nie mogą zostać przyciągnięci, odepchnięci lub przesunięci.

WYCZYNY DZIENNE 5. POZIOMU

Koszmar złoczyńcy Dowódca ofensywna 5

Zadasz pchnięcia, wykonujesz wypad i parujesz ataki przeciwnika, aby ograniczyć jego ruchy i uniemożliwić mu oddalenie się od ciebie.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Jeżeli do końca spotkania znajdziesz się na polu sąsiadującym z ofiarą i będzie ona próbowała odejść lub rozpocząć bieg, przerywasz jej ruch w ramach natychmiastowego przeszkodzenia.

Punkt zwrotny Dowódca ofensywna 5

Zadasz doskonale wymierzony cios, który zupełnie zaskakuje wroga, dając tobie lub pobliskiemu sojusznikowi cenny czas na otrząśnięcie się z nieprzyjemnego efektu.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Ty lub jeden sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, wykonujecie rzut obronny.

Chybienie: Ty lub jeden sojusznik wykonujecie rzut obronny przeciwko jednemu efektowi wywołanemu przez ofiarę, który może zostać przerwany przez udany rzut obronny.

Wezwanie do walki Dowódca ofensywna 5

Nikt nie zabierze ci zwycięstwa! Pełen determinacji cios podnosi morale obleganych sojuszników i przywraca ich ducha walki.

Dzienna ♦ bojowa, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Wszyscy sojusznicy znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie mogą wykorzystać przyływ sił, odzyskując dodatkowe punkty wytrzymałości, równe twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

WYCZYNY UŻYTKOWE 6. POZIOMU

Inspirująca reakcja Dowódca użytkowa 6

Gdy tylko dostrzeżesz ранego sojusznika, ruszasz mu natychmiast z pomocą oferując leczenie.

Spotkaniowa ♦ bojowa, leczenie

Natychmiastowa reakcja Dotykowy wręcz

Prowokacja: Ty lub sąsiadujący z tobą sojusznik otrzymaliście obrażenia

Efekt: Ty lub sojusznik możecie wykorzystać przyływ sił odzyskując dodatkowe punkty wytrzymałości, równe twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Pokierowanie szarżą Dowódca użytkowa 6

Kierujesz szarżą sojusznika tak, aby zadał groźniejsze obrażenia i odepchnął przeciwnika do tyłu.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Na odległość 10

Prowokacja: Sojusznik rozpoczął szarżę

Efekt: Jeżeli sojusznik trafił, dodaje twój modyfikator z Inteligencji do testu obrażeń i odpycha ofiarę o 2 pola. Sojusznik może przemieknąć się o 2 pola, aby pozostać na sąsiadującym z ofiarą polu.



Szybki krok

Dowódca użytkowa 6

Zachęcasz sojusznika do przyspieszenia kroku.
Dzienna ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Na odległość 10

Cel: Jeden sojusznik

Efekt: Szybkość sojusznika wzrasta o 2 do końca spotkania.

Wzmocnienie sojuszników

Dowódca użytkowa 6

Wzmacniasz sojuszników kilkoma słowami zachęty.
Dzienna ♦ bojowa, leczenie

Akcja pomniejsza Bezpośredni wybuch 5

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Stworzenia będące celem działania mocy, odzyskują 10 + twój modyfikator z Charyzmy punktów wytrzymałości.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 7. POZIOMU

Otoczenie wroga

Dowódca ofensywna 7

Powstrzymujesz wroga, umożliwiając jednemu ze swoich sojuszników zajęcie go od tyłu.
Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Przesuwasz jednego chętnego sojusznika znajdującego się na sąsiadującym z ofiarą polu, na inne sąsiadujące z nią pole. Sojusznik może przejść przez zajmowane przez ofiarę pole.

Roztrzaskanie zbroi

Dowódca ofensywna 7

Sondujesz obronę nieprzyjaciela, aby w końcu zadać cios, który osłabia na pewien czas jego zbroję.
Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Każdy atak przeciw ofierze może być do końca twojej następnej tury trafieniem krytycznym, jeżeli uzyskasz rezultat 18-20.

Ryk Iwa

Dowódca ofensywna 7

Wydasz z siebie mrozący krew w żyłach ryk, a następnie wykonujesz zamasyty cios bronią, który przedostaje się przez obronę przeciwnika. Uderzenie dodaje sił tobie lub jednemu, będącemu w potrzebie sojusznikowi.
Spotkaniowa ♦ bojowa, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Ty lub jeden sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie możecie wykorzystać przyływ sił.

Inspirująca osobowość: Twój sojusznik, (lecz nie ty) otrzymuje dodatkowe punkty wytrzymałości, równe twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Zaskakujący atak

Dowódca ofensywna 7

Pomimo panującego podczas walki chaosu, dostrzegasz okazję, aby twój sojusznik wykonał zaskakujący atak.
Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, wykonuje przeciw wybranej przez niego ofierze podstawowy atak wręcz, podczas którego posiada przewagę bojową. Atak ten jest akcją wolną.

Taktyczna osobowość: Sojusznik otrzymuje premię do testu ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

WYCZYNY DZIENNE 9. POZIOMU

Cios białego kruka

Dowódca ofensywna 9

Zadasz karzący cios, który roznieca w twych sojusznikach ogień i pozwala im się utrzymać przy życiu.
Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Jeden lub dwóch sojuszników, którzy znajdują się w zasięgu 10 pól od ciebie, otrzymuje 15 tymczasowych punktów wytrzymałości. Jeżeli atak ten spowoduje, że punkty wytrzymałości ofiary spadną do 0 lub poniżej, dodasz swój modyfikator z Charyzmy do liczby otrzymanych przez sojuszników punktów wytrzymałości.

Przewróćcie ich!

Dowódca ofensywna 9

Odgłos nieprzyjaciół padających na ziemię jest muzyką dla twych uszu.
Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara zostaje przewrócona. Każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie może przebyć 3 pola i wykonać w ramach akcji wolnej podstawowy atak wręcz przeciwko jednej, wybranej przez siebie ofierze. Ataki te nie zadają obrażeń, lecz przewracają ofiarę po udanym trafieniu.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara zostaje przewrócona.

Szarża żelaznego smoka Dowódca ofensywna 9

Przetaczasz się po przeciwniku niczym szalejący żelazny smok, zadając mu miazdzące uderzenie, które inspiruje sojuszników do poprowadzenia szarży.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Specjalne: Musisz wykonać szarżę, która jest częścią tego ataku

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Wybrany sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie może do końca spotkania wykonać szarżę na ofiarę, na którą ty sam szarżujesz, co traktowane jest jako natychmiastowa reakcja.

WYCZYNY UŻYTKOWE 10. POZIOMU

Defensywne rozkazy Dowódca użytkowa 10

Zbierasz swych sojuszników i wydajesz im rozkazy, zwiększające ich szansę na przetrwanie.

Dzienna ♦ bojowa, leczenie

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cel: Każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Każdy sojusznik będący celem działania mocy może wykorzystać przyływ sił i wykonać rzut obronny przeciw jednemu efektowi, który może zostać przerwany przez udany rzut obronny. Ponadto, wszyscy ci sojusznicy, otrzymują do końca twojej następnej tury premię z mocy +2 do wszystkich obron.

Taktyczne przemknięcie Dowódca użytkowa 10

Twoje mistrzowskie opanowanie taktyki bitewnej i umiejętność wydawania twardych rozkazów, pozwalają ci na poprowadzenie sojuszników z dala od niebezpieczeństwa.

Dzienna ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Na odległość 10

Prowokacja: Stworzenie trafiło twojego sojusznika atakiem wręcz lub na odległość

Efekt: Sojusznik może przemknąć się o liczbę pól równą 1 + twój modyfikator z Inteligencji.

Ulżenie cierpieniom Dowódca użytkowa 10

Twoja obecność wystarcza, aby ulżyć cierpieniom sojuszników.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Sojusznicy ignorują obrażenia nawracające podczas każdej tury, którą rozpoczynają na sąsiadującym z tobą polu. Nie otrzymują obrażeń nawracających, ani nie wykonują rzutu obronnego, aby je zakończyć. Efekt ten utrzymuje się do końca spotkania lub przez 5 minut.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 13. POZIOMU

Blokujące ugodzenie Dowódca ofensywna 13

Nieważne, jakie manewry wykonuje, zawsze coś będzie stało pomiędzy złoczyńcą a jego ofiarą - a tym czymś jesteś ty!

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Wybierz jednego sojusznika znajdującego się w zasięgu 5 pól od ciebie. Ofiara nie może zaatakować tego sojusznika atakami wręcz lub atakami na odległość, aż do końca twojej następnej tury.

Furia sirocco Dowódca ofensywna 13

Sirocco rozwiewa pustynny wiatr na tysiące kierunków. Twoje zaciekle ataki powodują podobne zamieszanie wśród wrogów, rozpraszając ich we wszystkie strony i ustawiając dokładnie tam, gdzie tego chcesz.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i przesuwasz ofiarę o 1 pole.

Powalenie wrogów Dowódca ofensywna 13

Podcinasz przeciwnika, a następnie przewracasz go na ziemię potężnym ciosem znad głowy. Zainspirowani tym widokiem sojusznicy ruszają natychmiast do ataku.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara zostaje przewrócona. Każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, wykonuje przeciw wybranej przez siebie ofierze podstawowy atak wręcz, będący akcją wolną. Ataki te nie zadają obrażeń, lecz przewracają ofiarę w przypadku trafienia.

Taktyczna osobowość: Sojusznicy otrzymują premię do testów ataku zapewnianych przez tę moc, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Wzmacniające uderzenie Dowódca ofensywna 13

Twój atak inspiruje pobliskiego sojusznika, pozwalając mu pozostać w grze.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i zapewniasz 10 tymczasowych punktów wytrzymałości, jednemu znajdującemu się w zasięgu 5 pól od ciebie sojusznikowi.

Inspirująca osobowość: Zapewniasz sojusznikowi 10 + twój modyfikator z Charyzmy tymczasowych punktów wytrzymałości.

WYCZYNY DZIENNE 15. POZIOMU

Manewr dowódcy Dowódca ofensywna 15

Prowokujesz adwersarza śmiałym posunięciem. Za każdym razem, gdy rzucasz się lekkomyślnie na ciebie, ułatwia twym sojusznikom osiągnięcie zwycięstwa.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Ofiara otrzymuje do końca spotkania premię +2 do testów ataku i testów obrażeń wykonywanych przeciw tobie. Gdy ofiara cię zaatakuję, wybrany przez ciebie sojusznik znajdujący się w zasięgu liczby pól, równej twojemu modyfikatorowi z Inteligencji, może wykonać podstawowy atak przeciw ofierze, który jest traktowany jako natychmiastowe przeszkodzenie.

Niech krwawią! Dowódca ofensywna 15

Ranisz nieprzyjaciela okrutnym ciosem, obnażając słaby punkt w jego zbroi.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara otrzymuje 5 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Efekt: Jeżeli do końca spotkania ty lub twój sojusznik traficie ofiarę, atak ten zada również 5 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Pokrzepienie sojuszników Dowódca ofensywna 15

Na widok truchlejących przed tobą nieprzyjaciół, twoi sojusznicy ruszają do ataku ze zdwojoną odwagą.

Dzienna ♦ bojowa, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Każdy sojusznik mający cię w polu widzenia odzyskuje punkty wytrzymałości, tak jakby wykorzystał przyływ sił. Do odzyskanych punktów wytrzymałości dodajesz swój modyfikator z Charyzmy.

Efekt: Każdy sojusznik mający cię w polu widzenia odzyskuje 10 + twój modyfikator z Charyzmy punktów wytrzymałości.

WYCZYNY UŻYTKOWE 16. POZIOMU**Bohaterski opór** Dowódca użytkowa 16

Zwalczasz w bohaterski sposób, działające na ciebie wrogie efekty lub dajesz tę możliwość sojusznikowi.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy wykonuje udany rzut obronny.

Formacja białego kruka Dowódca użytkowa 16

Rezygnujesz z ataków i skupiasz się na kierowaniu poczynaniami sojuszników.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cel: Każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Każdy sojusznik będący celem działania mocy może wykonać akcję ruchu.

Sztandar dowódcy Dowódca użytkowa 16

Mobilizujesz stojących najbliższych sojuszników, a następnie posyłasz ich do boju.

Spotkaniowa ♦ bojowa, leczenie

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cel: Każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Każdy sojusznik będący celem działania mocy może wykorzystać przyływ sił. Do końca twojej następnej tury, otrzymuje on premię z mocy +2 do testów ataku.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 17. POZIOMU**Do boju!** Dowódca ofensywna 17

Mobilizujesz sojuszników bojowym okrzykiem oraz wymierzonym we wroga ciosem.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i każdy sojusznik, znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie wykonuje rzut obronny.

Inspirująca osobowość: Sojusznicy otrzymują premię do rzutu obronnego, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Grad stali Dowódca ofensywna 17

Celujesz bronią we wroga, a następnie opuszczasz ją i ruszasz do ataku. W chwili, w której trafiasz nieprzyjaciela, twoi sojusznicy zasypują go lawiną ciosów.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i każdy sojusznik, znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie wykonuje przeciw ofierze atak wręcz.

Ogłuszająca furia Dowódca ofensywna 17

Twoje zaciekle ataki przyćmiewają na moment to, co dzieje się na placu boju.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Taktyczna osobowość: Twoi sojusznicy otrzymują do końca twojej następnej tury premię z mocy do testów ataku przeciw ofierze, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Ponaglenie dowódcy Dowódca ofensywna 17

Rzucasz się na wroga niczym szalejąca burza, a twoi sojusznicy zostają porwani do boju przez siłę tego gniewu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Sojusznicy mający cię w polu widzenia mogą przebyć odległość, równą swojej szybkości.

Chybiecie: Jeden z sojuszników (twój wybór) mający cię w polu widzenia może przebyć odległość, równą swojej szybkości.

WYCZYNY DZIENNE 19. POZIOMU**Osaczenie wroga** Dowódca ofensywna 19

Wymanewrowujesz w sprytny sposób wroga, ustawiając się na flankującej pozycji. Zadajesz decydujący cios, a twoi sojusznicy nie pozostają w tyle i atakują mocno ze wszystkich stron.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Każdy sojusznik znajdujący się na polu sąsiadującym z ofiarą, wykonuje przeciw niej podstawowy atak wręcz traktowany jako wolna akcja.

Chybiecie: Wybrany przez ciebie sojusznik znajdujący się na polu sąsiadującym z ofiarą, wykonuje przeciw niej podstawowy atak wręcz traktowany jako wolna akcja.

Zmiana tempa

Dowódca ofensywna 19

Ganiasz w kółko za przeciwnikiem, atakując go serią dobrze wymierzonych ciosów, które wytracają go z równowagi.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Jeżeli ofiara zaatakuje przez koniec twojej następnej tury, możesz w ramach natychmiastowego przeszkodzenia przebyć 4 pola i wykonać przeciw niej podstawowy atak wręcz. Jeżeli zadasz obrażenia, ofiara otrzymuje karę do testu ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Podtrzymanie (pomniejsza): Efekt utrzymuje się do końca twojej następnej tury.

Zryw po zwycięstwo

Dowódca ofensywna 19

Zwycięstwo jest na wyciągnięcie ręki, wydajesz, więc z siebie potężny ryk i ponaglasz sojuszników, aby wykorzystywali każdą nadarzącą się okazję i walczyli jak nigdy przedtem.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie może zaraz po przeprowadzeniu podstawowego ataku, wykonać akcję standardową jako akcję wolną. Moc ta działa do rozpoczęcia twojej następnej tury.

Chybiecie: Jeden sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie może zaraz po wykonaniu podstawowego ataku, wykonać akcję standardową jako akcję wolną. Moc ta działa do rozpoczęcia twojej następnej tury.

Podtrzymanie (pomniejsza): Wybrany przez ciebie sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie może zaraz po wykonaniu podstawowego ataku, wykonać akcję standardową jako akcję wolną. Moc ta działa do rozpoczęcia twojej następnej tury.

WYCZYNY UŻYTKOWE 22. POZIOMU

Heroiczny zryw

Dowódca użytkowa 22

Widok otrzymującego obrażenia sojusznika napędza cię determinacją i współczuciem. Udać ci się obrócić tę straszną chwilę w heroiczny zryw po zwycięstwo.

Dzienna ♦ bojowa, leczenie

Natychmiastowa reakcja Bezpośredni wybuch 5

Prowokacja: Ty lub sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie otrzymaliście obrażenia

Efekt: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu możecie wykorzystać przyływ sił. Do odzyskanych punktów wytrzymałości dodaj swój modyfikator z Charyzmy.

Kontrolowanie pola walki

Dowódca użytkowa 22

Ustawiasz swoich wrogów tam gdzie zechcesz, sterując ich poczynaniami niczym władca marionetek.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 10

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Efekt: Przesuwasz każdą z ofiar o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Serce tytana

Dowódca użytkowa 22

Celujesz we wrogów bronią i wypowiadasz złowrogą groźbę, która ogarnia ich przerażeniem. Spływające z twych ust słowa zmieniają ciebie lub twojego sojusznika w potężną machinę wojenną.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy otrzymuje tymczasowe punkty wytrzymałości, równe wartości jego przyływu sił + twój modyfikator z Charyzmy. Dopóki nie straci ono wszystkich otrzymanych dzięki tej mocy tymczasowych punktów wytrzymałości, dodaje twój modyfikator z Charyzmy do testów obrażeń, a ponadto nie może zostać odepchnięte, ogłuszone, osłabione, otumanione, przesunięte, przyciągnięte, spętane, spowolnione, lub unieruchomione.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 23. POZIOMU

Gwałtowny atak

Dowódca ofensywna 23

Twoje gwałtowne uderzenia zachęcają jednego z twoich sojuszników do działania.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i wybrany przez ciebie sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, wykonuje standardową akcję.

Taktyczna osobowość: Twój sojusznik otrzymuje premię mocy do testów ataku przeciwko sąsiadującym z tobą wrogom, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji. Premia ta dotyczy jedynie testów ataku wykonanych przy użyciu akcji standardowej uzyskanej, dzięki tej mocy.

Króliki i wilki

Dowódca ofensywna 23

Pomiędzy uderzeniami i unikami, kierujesz obleganych sojuszników w bezpieczne miejsce, a następnie wzywasz posiłki.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Dwaj wybrani przez ciebie sojusznicy znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie mogą przemknąć się na odległość, równą swojej szybkości.

Okrzyk bojowy wielkiego smoka

Dowódca ofensywna 23

Wydajesz podczas walki potężny okrzyk bojowy. Każdy atak twoich sojuszników mrozi krew w żyłach nieprzyjaciół.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń, strach

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest osłabiona do końca twojej następnej tury.

Inspirująca osobowość: Sojusznicy otrzymują do końca spotkania premię z mocy do testów ataku przeciw osłabionym wrogom, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Tam i z powrotem

Dowódca ofensywna 23

Trafiasz przeciwnika i posyłasz go prosto w oczekujące ręce sojusznika, który odbija pałeczkę i odpycha go z powrotem w twoim kierunku.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie flankowane przez ciebie lub twojego sojusznika

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i sojusznik może wykonać podstawowy atak przeciw ofierze, który jest traktowany jako akcja wolna. Jeżeli sojusznik trafi, wykonujesz przeciw ofierze drugorzędny atak.

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

WYCZYNY DZIENNE 25. POZIOMU

Bezlitosny atak

Dowódca ofensywna 25

Twoja broń spada gwałtownie na wroga, zalewając go krwawą mgiełką. Wydajesz zaciekle okrzyk bojowy, od którego twoi sojusznicy wpadają w krwiożerczy szal.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 5[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Za każdym razem, gdy ty lub twój sojusznik zadacie podczas tego spotkania trafienie krytyczne, ty i każdy twój sojusznik możecie wykonać atak podstawowy jako akcję wolną.

Kij w mrowisko

Dowódca ofensywna 25

„Masz za swoje łotrze! Poczuj żądla tysięcy wściekłych szerszeni”

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Warunek: Musisz używać ciężkiej broni miotanej

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 6[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Do końca spotkania, sojusznicy dodają twój modyfikator z Inteligencji do testów ataku i testów obrażeń, wykonywanych przeciwko ofierze przy użyciu broni dystansowych.

Chybiecie: Każdy sojusznik wykonuje przeciw ofierze atak podstawowy na odległość, będący akcją wolną, do którego otrzymuje premię do testu ataku i testu obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Zew białego kruka

Dowódca ofensywna 25

Zasypujesz nienawidzonego wroga lawiną brutalnych ataków i wzywasz swych sojuszników, aby utrzymali pozycję i otrząsnęli się ze znużenia.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 6[B] + modyfikator z Siły obrażeń i wszyscy sojusznicy znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie, wykonują rzuty obronne przeciwko jednemu efektowi, który może zostać przerwany poprzez udany rzut obronny.

Chybiecie: Każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie wykonuje rzut obronny przeciwko wszystkim efektom spowodowanym przez ofiarę, które mogą zostać przerwane przez udany rzut obronny.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 27. POZIOMU

Cios chimery

Dowódca ofensywna 27

Atakujesz pobliskich wrogów i odrzucaś ich do tyłu, wydając przy tym ryczący okrzyk bojowy. Twoje posunięcie zmienia diametralnie sytuację na polu walki.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i przesuwasz ofiarę o 2 pola.

Taktyczna osobowość: Przesuwasz ofiarę o liczbę pól, równą 1 + twój modyfikator z Inteligencji.

Niszczycielska szarża

Dowódca ofensywna 27

Furia twojego ataku jest równie szokująca, co ziejąca rana w ciele wroga.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Specjalne: Musisz wykonać szarżę, która jest częścią tego ataku

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Każdy sojusznik mający ciebie w polu widzenia, otrzymuje do końca twojej następnej tury premię do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy, za każdym razem, gdy wykona podstawowy atak wręcz, będący częścią szarży.

Wzbudzenie heroizmu

Dowódca ofensywna 27

Zadajesz wrogowi potężny cios, który przybliży sojuszników do zwycięstwa. Twoje słowa i czyny pobudzają ich ducha i inspirują ich do nowych aktów heroizmu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń i każdy sojusznik znajdujący się w polu widzenia otrzymuje 20 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Inspirująca osobowość: Zapewniaś każdemu sojusznikowi dodatkowe tymczasowe punkty wytrzymałości, równe twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Zguba dowódcy

Dowódca ofensywna 27

Przełamujesz determinację nieprzyjaciela okrutnym ciosem.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury możesz wybrać jeden działający obecnie na ofiarę efekt. Następny wykonany przez ofiarę przeciwko temu efektowi rzut obronny, kończy się porażką.

WYCZYNY DZIENNE 29. POZIOMU

Niepokonany

Dowódca ofensywna 29

Rzucasz na wroga wszystkie siły, stając się dla sojuszników oazą siły i wytrwałości.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 7[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, otrzymujecie do końca twojej następnej tury premię z mocy +4 do wszystkich obron oraz odporność 5 na wszystkie obrażenia.

Podtrzymanie (pomniejsza): Efekt utrzymuje się.

Rzucasz się w kierunku sojusznika, chroniąc go przed nadchodzącą śmiercią.

Dzienna ♦ bojowa, broń, leczenie

Natychmiastowe przeszkodzenie Broń biała

Prowokacja: Stworzenie zaatakowało twojego sojusznika

Cel: Atakujące stworzenie

Specjalne: Jako część tej akcji, możesz dotrzeć do ofiary przebywając odległość, równą twojej podwojonej szybkości i nie prowokując przy tym ataków okazyjnych.

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 7[B] + modyfikator z Siły obrażeń i atak wykonywany przez ofiarę chybia.

Chybiecie: Połowa obrażeń i atak wykonywany przez ofiarę zadaje połowę obrażeń w przypadku trafienia.

Efekt: Atakowany sojusznik może wykorzystać przyływ sił, co traktowane jest jako natychmiastowa reakcja.

Rzucasz się na nieprzyjaciela i odpychasz go do tyłu, prosto na jego sojuszników. Niespodziewany manewr sprawia, że wrogowie wycofują się niepewnym krokiem.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 1[B] obrażeń i odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji. Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każdy wróg, który sąsiadował ze stworzeniem stanowiącym podstawowy cel, jest jego rozmiaru lub mniejszy, oraz znajduje się w zasięgu ataku wręcz.

Drugorzędny atak: Siła przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 2d6 + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz stworzenie stanowiące drugorzędny cel o 1 pole.

ŚCIEŻKI ARCHETYPÓW

BITEWNY KAPITAN

„Idźcie za mną, a zwycięstwo będzie nasze!”

Wymagania: klasa dowódcy

Stałeś się uosobieniem przywódcy wojskowego, inspirującym bitewnym kapitanem, który gładko przechodzi od wydawania rozkazów do związania wroga walką i odwrotnie, w zależności od panujących na polu walki warunków. Będąc przywódcą, który walczy równie błyskotliwie, co dowodzi, zyskałeś sobie lojalność i szacunek sojuszników. Razem stanowicie zgraną i sprawnie działającą grupą bojową.

ZDOLNOŚCI BITEWNEGO KAPITANA

Akcja bojowa (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, twoi sojusznicy otrzymują do rozpoczęcia twojej następnej tury premię +1 do testów ataku. Aby otrzymać tę premię, sojusznicy muszą cię widzieć i słyszeć.

Mobilizujący okrzyk (11. poziom): W pierwszej rundzie walki (lub zarówno w pierwszej rundzie jak i w rundzie zaskoczenia, jeśli twoi sojusznicy otrzymali rundę zaskoczenia), sojusznicy rozpoczynający swą turę w zasięgu 10 pól od ciebie, otrzymują premię +2 do testów ataku.

Inspiracja do walki (16. poziom): Gdy używasz mocy inspirujące słowo, uzdrowieni przez ciebie sojusznicy otrzymują do końca twojej następnej tury premię z mocy +1 do testów ataku oraz premię z mocy +1 do szybkości. Jeżeli wybrałeś zdolność klasową taktyczna osobowość, sojusznicy, otrzymują zamiast powyższych premie równe twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.



Przebłyask geniuszu Bitewny kapitan użytkowa 12

Dzielisz z bliskim kompanem chwilę olśniewającej jasności.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jeden sojusznik

Efekt: Sojusznik będący celem działania mocy, odzyskuje jedną użytą wcześniej moc spotkaniową.

Przebiegła nawałnica Bitewny kapitan ofensywna 20

Wirujesz dookoła i tniesz wrogów niczym przerażający stalowy cyklon. Każdy twój cios przewraca przeciwnika lub odrzuca go do tyłu.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o 1 pole lub przewracasz ją.

Chybiecie: Połowa obrażeń i nie odpychasz ani nie przewracasz ofiary.

MARSZAŁEK MIECZA

„Ta broń jest symbolem mojego stanowiska, lśniącym ponad placem boju, gdy wyjmuję go na mych wrogów.”

Wymagania: klasa dowódcy, biegłość w ciężkich ostrzach

Odbyłeś intensywne szkolenie w posługiwaniu się lekkimi i ciężkimi ostrzami, a wybrana przez ciebie broń stała się symbolem twojej władzy i przywództwa. Nigdy nie włączasz się do walki bez swego ostrza w dłoń, a twoi sojusznicy nauczyli się wyglądać w trakcie bitwy jaśniejącej broni, gdy potrzebują pomocy oraz inspiracji.

ZDOLNOŚCI MARSZAŁKA MIECZA

Zdyscyplinowane ostrze (11. poziom): Jeżeli walczysz ciężkim ostrzem i chybisz atakiem wręcz, otrzymujesz premię +2 do najbliższego testu ataku przeciw temu samemu wrogowi.

Akcja marszałka miecza (11. poziom): Możesz wykorzystać punkt akcji do odzyskania jednej użytej mocy spotkaniowej, zamiast do otrzymania dodatkowej akcji.

Dopadnięcie rannego (16. poziom): Jeżeli uzyskasz trafienie krytyczne posługując się ciężkim ostrzem, ty i twoi sojusznicy otrzymujecie do końca twojej następnej tury przewagę bojową przeciwko trafionemu przez ciebie wrogowi.

WYCZYNY MARSZAŁKA MIECZA

Grad ostrzy Marszałek miecza ofensywna 11

Tniesz nieprzyjaciela i natychmiast nurkujesz na drugą stronę. Następnie wykonujesz zamach bronią w kierunku tego samego, lub innego wroga znajdującego się w twoim zasięgu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać ciężkiego ostrza.

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i możesz przemknąć się o 1 pole. Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Dar marszałka miecza Marszałek miecza użytkowa 12

Dowódco, pozwól sobie pomóc!

Dzienna ♦ bojowa

Akcja wolna Osobisty

Prowokacja: Użyłeś mocy, której celem są twoi sojusznicy, lecz nie ty.

Efekt: Stajesz się również celem użytej mocy

Diamentowe ostrze zwycięstwa Marszałek miecza ofensywna 20

Obecność lojalnych towarzyszy dodaje wściekłości twoim ciosom, które z łatwością przebijają się przez pancerz wroga i tną ciało głęboko do kości.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać ciężkiego ostrza

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Za każdego sojusznika znajdującego się w zasięgu 2 pól od ciebie, zadajesz dodatkowe 1[B] obrażeń (maksymalnie 6[B] + modyfikator z Siły obrażeń).

Chybiecie: Połowa obrażeń.

RYCERSKI DOWÓDCA

„Rycerskość i honor są mi mieczem i tarczą, zaś strategia i taktyka zbroją.”

Wymagania: klasa dowódcy

Twoja ścieżka dowódcy doprowadziła cię do objęcia roli rycerskiego dowódcy, uzbrojonego wzoru przywódcy i wojownika, który nie boi się walczyć w pierwszych szeregach – i który ma ku temu odpowiednie umiejętności i zdolności. Jesteś inspirującym przykładem, który napiera na wroga przy każdym ataku i mobilizuje sojuszników potężnymi atakami i genialnymi strategiami.

ZDOLNOŚCI RYCERSKIEGO DOWÓDCY

Honor i chwała (11. poziom): Sojusznicy otrzymują premię +2 do testów ataku, za każdym razem, gdy z tobą sąsiadują

Akcja rycerskiego dowódcy (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, twoi sojusznicy otrzymują do rozpoczęcia twojej następnej tury premię +1 do wszystkim obron.

Aby otrzymać tę premię, sojusznicy muszą cię widzieć i słyszeć.

Siła oręża (16. poziom): Ty i sojusznicy znajdujący się w zasięgu 3 pól od ciebie, otrzymujecie premię do testów obrażeń podczas wykonywania ataków okazyjnych, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

WYCZYNY RYCERSKIEGO DOWÓDCY

Cięcie i napieranie Rycerski dowódca ofensywna 11

Tniesz nieprzyjaciela w linii środkowej i odpychasz go do tyłu. Chwilę później odwracasz się z warknięciem i zmuszasz do odwrotu pozostałych wrogów.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń

Effekt: Po wykonaniu ataku, odpychasz wszystkich sąsiadujących z tobą wrogów o 1 pole.

Rozdrażnienie wroga Rycerski dowódca użytkowa 12

Sprawiasz, że twój wróg ma wątpliwości, czy powinien mierzyć się z tobą i twoimi towarzyszami.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Wręcz 1

Cel: Jeden wróg

Effekt: Wróg będący celem działania mocy, zostaje naznaczony do końca twojej następnej tury.

Panowanie na polu walki Rycerski dowódca ofensywna 20

Dominujesz na placu boju w takim stopniu, że sama twoja obecność jest dla wrogów przytłaczająca.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Effekt: Wszyscy wrogowie w zasięgu 5 pól od ciebie, zostają naznaczeni do końca twojej następnej tury. Dopóki są oni naznaczeni, otrzymują obrażenia nawracające, równe twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

WETERAN BITEW

„Trzymaj się mnie. Utrzymam nas przy życiu, a skoro już wplątaliśmy się w tę walkę, to może znajdzie sposób na jej wygranie.”

Wymagania: klasa dowódca

Jesteś weteranem wielu bitew i to widać. Nauczyłeś się sztuczek i technik, które mogłyby zostać podpatrzone jedynie na placu boju. Poza tym nauczyłeś się nie tylko jak przeżyć bitwę – wiesz również jak w niej zwyciężyć! Co więcej, twoje umiejętności bojowe i wewnętrzne zdolności przywódcze wpływają na tych, którzy walczą u twego boku. Sprawiasz, że wszyscy wokół walczą lepiej, a twoi sojusznicy są szczęśliwy, że jesteś w pobliżu.

ZDOLNOŚCI WETERANA BITEW

Akcja weterana bitew (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, jeden z twoich sojuszników znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie może wykonać akcję ruchu jako akcję wolną.

Twardy jak skała (11. poziom): Otrzymujesz dodatkowy przypływ sił. Gdy wykorzystasz przypływ sił dodaj swój modyfikator z Kondycji do odzyskanych punktów wytrzymałości.

Medyk polowy (16. poziom): Gdy używasz mocy inspirujące słowo, stworzenie będące celem może również wykonać rzut obronny.

WYCZYNY WETERANA BITEW

Partyzancki fortel Weteran bitew ofensywna 11

Zadajesz cios z ukosa, który daje ci możliwość wypchnięcia przeciwnika z dogodnej pozycji, prosto pod broń pobliskiego sojusznika.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury. Ponadto, przesuwasz ofiarę o 2 pola, a znajdujący się w zasięgu 2 pól od ciebie sojusznik przemyka się o 1 pole w jej kierunku.

Twój ostatni błąd Weteran bitew użytkowa 12

Unikasz ataku nieprzyjaciela, a następnie spoglądasz na niego tak, jakby już nie żył.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie

Na odległość 10

Prowokacja: Wróg znajdujący się w zasięgu działania mocy oraz będący w twoim polu widzenia, chybił cię swoim atakiem

Effekt: Każdy sojusznik, który ma w polu widzenia wroga, uzyskuje w stosunku do niego przewagę bojową do rozpoczęcia jego następnej tury.

Wybitna taktyka Weteran bitew ofensywna 20

Doświadczenie na polu bitwy pozwala ci zadawać wrogowi straszliwe rany i zapewniać sojusznikom wszystko to, co w tobie najlepsze.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i zapewniasz punkt akcji sojusznikowi, znajdującemu się w zasięgu 10 pól od ciebie. Punkt akcji przepada, jeżeli nie zostanie wykorzystany do końca spotkania.

Chybiecie: Sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie, wykonuje podstawowy atak będący akcją wolną.

„Bądźcie dzielni, przyjaciele! Pelor nam dziś sprzyja!”

CECHY KLASOWE

Rola: Przywódca. Przewodzisz sojusznikom poprzez osłanianie ich swymi modlitwami, uzdrawianie oraz używanie własnych mocy do wzmacniania ich ataków.

Natura mocy: Boska. Zostałeś obdarzony darem korzystania z boskiej mocy, w imieniu swego boga, wiary lub filozofii.

Kluczowe atrybuty: Rozsądek, Siła, Charyzma

Biegłości w zbroi: Ubranie, skórzna, zbroja skórzana, kolczuga

Biegłości w broni: Prosta broń biała, prosta broń dystansowa

Parament: Święty symbol

Premia do obrony: +2 Wola

Punkty wytrzymałości na 1. Poziomie: 12 + wartość Kondycji

Punkty wytrzymałości podczas awansu o poziom: 5

Przyptywy sił dziennie: 7 + modyfikator z Kondycji

Wyszkolone umiejętności: Religia. Będąc na 1. poziomie wybierz z poniższej listy trzy kolejne wyszkolone umiejętności.

Umiejętności klasowe: Arkana (Int), Dyplomacja (Cha), Leczenie (Roz), Historia (Int), Wnikliwość (Roz), Religia (Int)

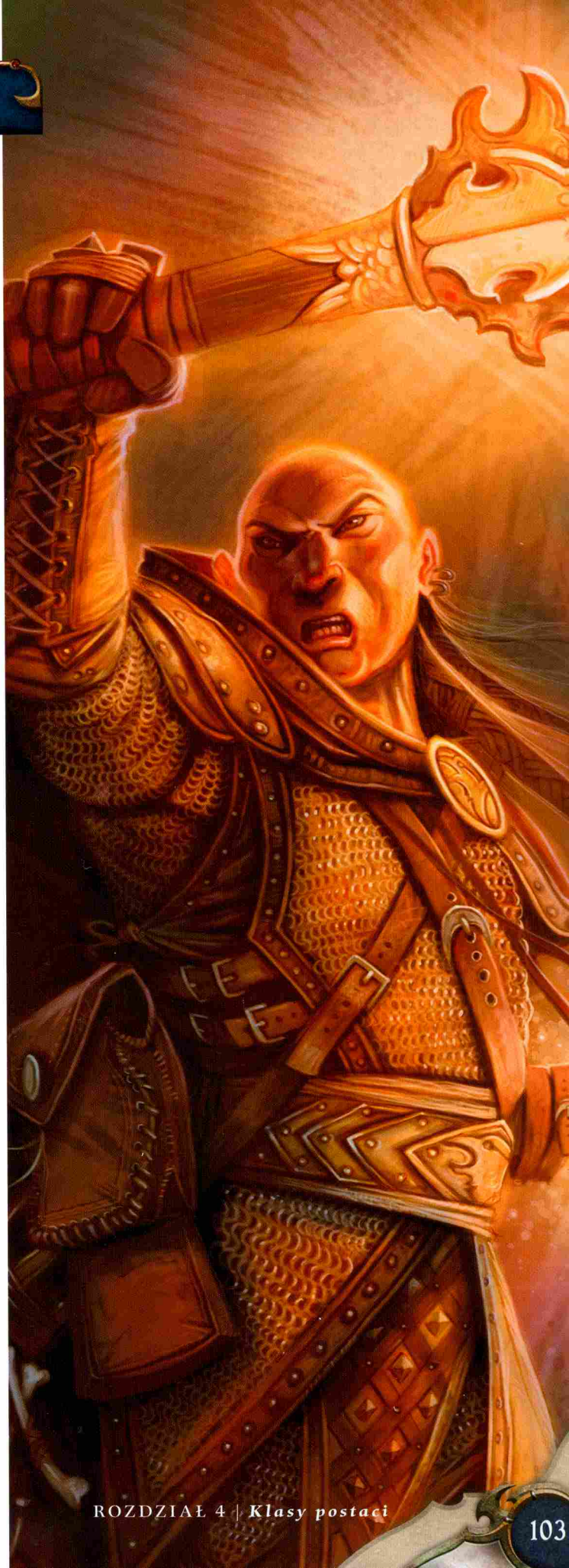
Opcje rozwoju: Waleczny kapłan, oddany kapłan

Zdolności klasowe: Przywołanie boskości, wiedza uzdrowiciela, uzdrawiające słowo, odprawianie rytuałów

Kapłani są przywódcami wojskowymi dzierżącymi boskie moce. Korzystają z magicznych modlitw, które pozwalają im niszczyć wrogów oraz wzmacniać i leczyć towarzyszy. Z buzdynem w jednej ręce i świętym symbolem w drugiej, prowadzą sojuszników do zwycięstwa. Kapłani przechodzą trudną drogę, od pokornych sług pospólstwa do bezlitosnych egzekutorów złych bóstw.

Jako kapłan służący wybranemu bogu (lub bóstwom) musisz poświęcić wiele czasu na zdefiniowanie samego siebie, lub przynajmniej na to, jak będą cię postrzegali inni. Mógłbyś być odzianym w platynę i poszukującym sprawiedliwości na świecie posłańcem Bahamuta, tajemniczym sługą Sehanine o łobuzerskich skłonnościach, krzepkim wyznawcą Korda wierzącym, że siła jest cnotą zdolną pokonać wszelkie przeciwności, lub krasnoludzkim kapłanem Moradina niosącym honor mieszkańcom swego górskiego domu.

Czy zechcesz chronić wszystko, co jest dla twego boga święte, wyruszyć na poszukiwania legendarnych świętych artefaktów, podążać szlakiem ewangelickiego życia, a może spróbować spełnić wszystkie te uczynki, a nawet więcej?



Tworzenie Kapłana

Kapłan ma do wyboru dwie podstawowe opcje rozwoju: waleczny kapłan lub oddany kapłan. Kapłani polegają na swej Siłę, gdy zmuszeni są do walki bronią białą, lub na Rozsądku, gdy korzystają z uzdrawiania lub niebojowych modlitw. Charyzma również ma wpływ na ich zdolności.

Waleczny Kapłan

Jeżeli skoncentrujesz się na walce wręcz, odkryjesz, że masz do dyspozycji duży asortyment ciosów. Aby skutecznie korzystać z tej opcji rozwoju, jako podstawowy atrybut wybierz Siłę. Drugorzędnym atrybutem powinien być w tym wypadku Rozsądek, zaś trzeciorzędnym Charyzma. Skup się na wyborze mocy, których działanie związane jest z atakami bronią białą, gdyż korzystają one z twoich kluczowych atrybutów.

Sugerowany atut: Skupienie na broni (ludzki atut: Celna akcja)

Sugerowane umiejętności: Dyplomacja, Leczenie, Wnikliwość, Religia

Sugerowane nieograniczone moce: piętno sprawiedliwości, tarcza kapłana

Sugerowana moc spotkaniowa: gniewny grzmot

Sugerowana moc dzienna: płomień zemsty

Oddany Kapłan

Wybierając tę opcję rozwoju, decydujesz się stać z tyłu i koncentrować się, na używaniu swych zdolności do wzmacniania i uzdrawiania swoich towarzyszy. Powinieneś, w związku z tym, wybrać moce zapewniające różnego rodzaju premie lub umożliwiające leczenie, takie jak boski blask i latarnia nadziei. Wykonując rzuty określające wartości atrybutów przydziel najwyższy rezultat dla Rozsądku, a kolejne dla Charyzmy i Siły. Skup się na wyborze mocy wykorzystujących Rozsądek, gdyż atrybutowi temu przydzieliłeś najwyższą wartość.

Sugerowany atut: Atut przywołania boskości powiązany z twoim bóstwem (ludzki atut: Ludzka wytrwałość)

Sugerowane umiejętności: Arkana, Leczenie, Historia, Religia

Sugerowane nieograniczone moce: lanca wiary, święty płomień

Sugerowana moc spotkaniowa: uzdrawiający cios

Sugerowana moc dzienna: latarnia nadziei

Zdolności Klasowe Kapłana

Kapłani są zręczni w walce, podczas której posługują się prostym orężem - buzdygany i podobne bronie od dawna są symbolami boskiej władzy. Ponadto, wszyscy kapłani posiadają poniższe zdolności klasowe.

Przywołanie Boskości

Raz na spotkanie możesz przywołać boską moc, która wypełnia cię potęgą twojego bóstwa. Dzięki niej zostajesz obdarzony możliwością korzystania ze specjalnych mocy, takich jak odpędzanie nieumarłych oraz opatrność boska. Niektórzy kapłani uczą się używać tej mocy na inne sposoby: przykładowo opisane w rozdziale 6 atuty boskości dają moż-

liwość używania dodatkowych, specjalnych mocy postaciom mającym dostęp do zdolności klasowej przywołanie boskości.

Niezależnie od tego, na ile sposobów potrafisz wykorzystać zdolność przywołania boskości, możesz użyć jej tylko raz podczas spotkania. Przywołana przez ciebie specjalna zdolność lub moc działa w ten sam sposób, co twoje pozostałe moce.

Wiedza Uzdrowiciela

Twoje studia nad wiedzą dotyczącą uzdrawiania, pozwalają ci korzystać z większości leczniczych modlitw. Gdy uzyskasz możliwość leczenia dzięki jednej z kapłańskich mocy posiadających słowo kluczowe leczenie, dodajesz swój modyfikator z Rozsądku do ilości odzyskanych przez daną istotę punktów wytrzymałości.

Uzdrawiające Słowo

Dzięki zdolności *uzdrawiające słowo*, kapłan może za pomocą prostej i krótkiej modlitwy obdarzyć towarzyszy dodatkową odpornością.

Odprowadzanie Rytuałów

Otrzymujesz atut premii Rytualista (strona 199), który daje ci możliwość odprowadzania magicznych rytuałów (patrz rozdział 10). Posiadasz księgę rytuałów zawierającą dwa opanowane przez ciebie rytuały: Bezpieczny spoczynek oraz inny dowolny 1. poziomowy rytuał.

Kapłani i Bóstwa

Wszyscy kapłani wybierają określoną wiarę, której się poświęcają. Polega ona przeważnie na wyznawaniu bóstwa opiekuńczego - na przykład Moradina, Pelora lub Erathis. Czasami kapłani są oddani kościołom czczącym grupę bóstw, a nawet filozofii.

Będąc kapłanem nie otrzymujesz od swego boga mocy w sposób bezpośredni, lecz musisz w tym celu odbyć ceremonię święceń kapłańskich lub inwestytury. Kapłani są zazwyczaj formalnie wyświęceni przez innych duchownych, którzy odprowadzają specjalny rytuał, jednak w szczególnych przypadkach, bóstwo

Ogólne Spojrzenie na Kapłana

Charakterystyka: Jesteś niezwykle zdolnym uzdrowicielem. Masz dostęp do mieszaniny mocy działających na odległość i wręcz. Większość twoich ataków zadaje jedynie średnie obrażenia, lecz chronią one przy tym sojuszników lub zapewniają premie do ich ataków.

Religia: Kapłan może wyznawać dowolne bóstwo, lecz zastanów się dobrze nad wyborem złego lub chaotycznego złego patrona, chyba, że dostaniesz na to zgodę od swojego MP.

Rasy: Ludzi i krasnoludy są idealnymi kandydatami na kapłanów. Elfy, półelfy oraz drakony również bywają dobrymi kapłanami, lecz rzadko osiągają ten sam poziom pobożności i oddania, którą spotyka się w ludzkich oraz krasnoludzkich kulturach. Niektóre bóstwa przyciągają przede wszystkim, kapłanów określonej rasy - przykładowo, wielu, (lecz nie wszyscy) kapłanów Moradina jest krasnoludami - jednak ogólnie rzecz biorąc wszystkie rasy respektują w pewnym stopniu każde bóstwo. Rasa, którą odgrywasz, oraz bóstwo, które twoja postać wyznaje, mają niewielki wpływ na zdolności kapłana do korzystania z boskich mocy.

osobiście wyświęca oddanego wyznawcę bez angażowania hierarchów kościelnych. Od ciebie zależy, co zrobisz z własnymi mocami, gdy już zostaniesz wyświęcony, lecz jeżeli będziesz rażąco i otwarcie sprzeciwiał się doktrynie swego bóstwa, szybko zyskasz sobie zaciekle wrogów pośród jego zwolenników.

BOGOWIE DOBRZY, PRAWORZĄDNI DOBRZY I O NIEOKREŚLONYM CHARAKTERZE

Bóstwo	Charakter	Obszary wpływów
Avandra	Dobry	zmiana, szczęście, handel, podróż
Bahamut	Praworządny dobry	sprawiedliwość, honor, szlachectwo, ochrona
Corellon	Nieokreślony	magia tajemna, wiosna, piękno, sztuka
Erathis	Nieokreślony	cywilizacja, wynalazek, prawa
Ioun	Nieokreślony	wiedza, proroctwo, umiejętność
Kord	Nieokreślony	burze, siła, bitwa
Melora	Nieokreślony	dzikie ostępy, morze
Moradin	Praworządny dobry	tworzenie, rzemieślnicy, rodzina
Pelor	Dobry	słońce, lato, rolnictwo, czas
Krucza Królowa	Nieokreślony	śmierć, przeznaczenie, zima
Sehanine	Nieokreślony	oszustwo, księżyc, miłość, jesień

BOGOWIE ŻLI I CHAOTYCZNI ŻLI

Bóstwo	Charakter	Obszary wpływów
Asmodeusz	Zły	potęga, dominacja, tyrania
Bane	Zły	wojna, podbój
Gruumsh	Chaotyczny zły	chaos, zniszczenie
Lolth	Chaotyczny zły	pajaki, cienie, kłamstwa
Tiamat	Zły	Bogactwo, chciwość, zemsta
Torog	Zły	Podmrok, uwięzienie
Vecna	Zły	nieumarli, tajemnice
Zehir	Zły	ciemność, trucizna, węże

Musisz wybrać bóstwo zgodne z twoim charakterem: kapłani o dobrym charakterze służą dobrym bóstwom, praworządni dobrzy kapłani oddają cześć praworządnym dobrym bóstwom itd. Jeżeli bóstwo ma nieokreślony charakter, twój charakter nie ma znaczenia, tak więc na przykład Melora posiada w swej służbie dobrych, praworządnym dobrych, złych oraz chaotycznych złych kapłanów. Jeżeli ty sam masz nieokreślony charakter, możesz służyć dowolnemu bóstwu. Przykładowo, Pelor posiada w swych szeregach zarówno dobrych kapłanów, jak i tych o nieokreślonym charakterze, lecz nie mogą mu służyć żli, chaotyczni żli lub praworządni dobrzy kapłani.

W większości przypadków powinieneś wybrać dla swojego kapłana bóstwo o charakterze dobrym, praworządnym dobrym lub nieokreślonym. Jeżeli zechcesz wybrać złe lub chaotyczne złe bóstwo, spytaj o zgodę swojego MP.

PARAMENT

Kapłani wykorzystują święte symbole, które pozwalają im w lepszy sposób skupiać się na przywoływaniu i wymierzaniu w cel boskich mocy. Kapłan noszący na sobie święty symbol lub trzymający go w ręku, może dodać zapewnianą przezeń premię z usprawnienia do testów ataku i obrażeń w przypadku kapłańskich mocy, a także mocy zapewnia-

nych przez kapłańskie ścieżki archetypów, które posiadającą słowo kluczowe parament. Kapłan może używać tych mocy nie posiadając świętego symbolu, lecz nie otrzymuje wówczas premii zapewnianej przez magiczny parament.

MOCE KAPŁANA

Twoje kapłańskie moce zwane są modlitwami. Niektóre służą lepiej walecznym kapłanom, a niektóre oddanym kapłanom, niemniej jednak podczas wyboru mocy możesz wybrać dowolną z nich.

ZDOLNOŚCI KLASOWE KAPŁANA

Kapłan posiada dwie zdolności klasowe działające identycznie jak moce: przywołanie boskości oraz uzdrawiające słowo. Przywołanie boskości obejmuje wiele mocy, z których dwie (opatrność boska i odpędzanie nieumarłych) opisano poniżej.

Przywołanie boskości: odpędzanie nieumarłych Zdolność kapłana

Twój atak pali, odpycha i wgniata w ziemię nieumarłych wrogów.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parament,

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 2

(5 na 11. poziomie, 8 na 21. poziomie)

Cel: Każde nieumarłe stworzenie znajdujące się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku i odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą 3 + twój modyfikator z Charyzmy. Ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Obrażenia wzrastają do 2k10 + modyfikator z Rozsądku na 5. poziomie, 3k10 + modyfikator z Rozsądku na 11. poziomie, 4k10 + modyfikator z Rozsądku na 15. poziomie, 5d10 + modyfikator z Rozsądku na 21. poziomie i 6d10 + modyfikator z Rozsądku na 25. poziomie.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie zostaje odepchnięta ani unieruchomiona.

Przywołanie boskości: opatrność boska Zdolność kapłana

W obliczu zagrożenia odwołujesz się do swej wiary, co zapewnia ci specjalne korzyści.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja wolna Osobisty

Efekt: Otrzymujesz premię +1 do następnego testu ataku lub rzutu obronnego, wykonywanego przed zakończeniem twojej następnej tury.

Uzdrawiające słowo Zdolność kapłana

Wypowiadasz cicho słowa krótkiej modlitwy i nagle na ciebie lub twojego sojusznika spływa boska światłość, posiadająca moc zasklepiania ran.

Spotkaniowa (specjalne) ♦ boska, leczenie

Specjalne: Możesz użyć tej mocy dwa razy w ciągu spotkania, lecz tylko raz na rundę. Na 16. poziomie możesz jej użyć trzy razy w ciągu spotkania.

Akcja pomniejsza Bezpośredni wybuch 5

(10 na 11. poziomie, 15 na 21. poziomie)

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy może wykorzystać przypływ sił, po użyciu, którego odzyskuje dodatkowe 1k6 punktów wytrzymałości.

Ilość dodatkowo odzyskanych punktów wytrzymałości wzrasta do 2k6 na 6. poziomie, 3k6 na 11. poziomie, 4k6 na 16. poziomie, 5k6 na 21. poziomie i 6k6 na 26. poziomie.

MODLITWY NIEOGRANICZONE

1. POZIOMU

Lanca wiary

Kapłan ofensywna 1

Łsniały promień światła przypieka twojego wroga, otaczając go złotym blaskiem. Wokół niego unoszą się świetliste iskry, które ułatwiają atak twojemu sojusznikowi.

Nieograniczona ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k8 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku i jeden sojusznik w zasięgu wzroku, otrzymuje premię z mocy +2 do następnego ataku przeciw ofierze.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2k8 + modyfikator z Rozsądku na 21. poziomie.

Piętno sprawiedliwości

Kapłan ofensywna 1

Trafiasz przeciwnika bronią i naznaczasz go błyszczącym widmowym piętnem, symbolizującym gniew twego bóstwa. Po ukazaniu się symbolu wypowiadasz imię jednego z sojuszników, dzięki czemu jego ataki przeciw naznaczonemu stworzeniu zostają wzmocnione boską potęgą.

Nieograniczona ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły i jeden sojusznik, znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, otrzymuje do końca twojej następnej tury premię z mocy do ataków wręcz wykonywanych przeciw wybranemu stworzeniu, równą twojemu modyfikatorowi z Siły.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

Święty płomień

Kapłan ofensywna 1

Z góry sphywa święte światło, które przypala swym blaskiem jednego z twoich wrogów i wspomaga jednocześnie dobroczynną mocą wybranego sojusznika.

Nieograniczona ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku i jeden sojusznik, którego widzisz, może wybrać pomiędzy utrzymaniem tymczasowych punktów wytrzymałości w wysokości twojego modyfikatora z Charyzmy + 1/2 twojego poziomu lub wykonaniem rzutu obronnego.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2k6 + modyfikator z Rozsądku na 21. poziomie.

Tarcza kapłana

Kapłan ofensywna 1

Atakujesz trzymaną w dłoni bronią, wypowiadając jednocześnie słowa pomniejszej defensywnej modlitwy.

Nieograniczona ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły i ty oraz jeden sąsiadujący z tobą sojusznik, otrzymujecie do końca twojej następnej tury premię z mocy +1 do KP.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

MODLITWY SPOTKANIOWE 1. POZIOMU

Boski blask

Kapłan ofensywna 1

Szepczesz modlitwę do swego boga i wywołujesz podmuch białego blasku, który wydobywa się z twojego świętego symbolu. To srogie światło rani twoich wrogów, zaś sojusznikom dodaje otuchy i prowadzi ich ruchy podczas walki.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 3

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 1k8 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku.

Efekt: Sojusznicy znajdujący się w obszarze podmuchu, otrzymują do końca twojej następnej tury premię z mocy +2 do testów ataku.

Gniewny grzmot

Kapłan ofensywna 1

Dzięki boskiej interwencji zyskujesz siłę w ramieniu. Gdy zadajesz cios, na twojego przeciwnika spada grom z jasnego nieba, powodując jego otumanienie.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, grzmot

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń od grzmotu i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Uzdrawiający cios

Kapłan ofensywna 1

Twoja broń świeci boskim blaskiem. Gdy trafiasz swojego wroga, twoje bóstwo zsyła na ciebie pomniejsze błogosławieństwo, które leczy ciebie lub jednego sojusznika.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń od blasku i ofiara jest naznaczona do końca twojej następnej tury. Ponadto, ty lub jeden sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, możecie wykorzystać przyływ sił.

Wywołanie strachu

Kapłan ofensywna 1

Twój święty symbol rozpala się pod wpływem furii twego boga. Jednego z twoich wrogów chwytą w swe objęcia niekontrolowany strach, powodując jego natychmiastową ucieczkę.

Spotkaniowa ♦ boska, parlament, strach

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: Ofiara oddala się od ciebie z szybkością, równą swojej szybkości + twój modyfikator z Charyzmy. W miarę możliwości unika ona niebezpiecznych pól i trudnego terenu, zaś jej ruch prowokuje ataki okazyjne.

MODLITWY DZIENNE 1. POZIOMU

Kaskada świateł

Kapłan ofensywna 1

Twoi wrogowie zostają porażeni wybuchem boskiej światłości.

Dzienna ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku i ofiara otrzymuje podatność 5 na wszystkie twoje ataki (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie otrzymuje podatności.

Latarnia nadziei

Kapłan ofensywna 1

Wybuch boskiej energii rani wrogów i leczy sojuszników. Świetlista energia otacza twój święty symbol, wzmacniając na czas trwania walki twoje uzdrawiające zdolności.

Dzienna ♦ boska, leczenie, parlament

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 3

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: Ofiara jest osłabiona do końca twojej następnej tury.

Efekt: Ty i wszyscy sojusznicy znajdujący się w obszarze wybuchu odzyskujecie 5 punktów wytrzymałości, a ponadto do końca twojej następnej tury, twoje uzdrawiające moce przywracają dodatkowe 5 punktów wytrzymałości.

Płomień zemsty

Kapłan ofensywna 1

Uderzasz wroga bronią i natychmiast staje on w płomieniach. Dzięki boskiemu płomieniowi, każdy atak, który wymierzy w ciebie, zostaje srogo pomszczony.

Dzienna ♦ boska, broń, ogień

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i 5 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i brak obrażeń nawracających.

Specjalne: Jeśli cel atakuje w swojej turze, nie może wykonać rzutu obronnego przeciwko obrażeniom nawracającym.

Strażnik wiary

Kapłan ofensywna 1

Przywołujesz widmowego strażnika, którego nie da się odróżnić od otoczenia, a jego jedynym widzialnym ekwipunkiem jest lśniaca tarcza zdobiona symbolem twego boga. Tarcza bucha palącym światłem, które rani znajdujących się w jej pobliżu wrogów.

Dzienna ♦ blask, boska, parament, przywoływanie

Akcja standardowa Na odległość 5

Efekt: Przywołujesz strażnika, który zajmuje 1 pole w zasięgu działania mocy. W każdej rundzie możesz przemieścić strażnika o 3 pola, wykonując akcję ruchu. Strażnik istnieje do końca spotkania. Każdy wróg, który znajdzie się obok przywołanego strażnika, staje się celem ataku Rozsądek przeciw Wytrwałości. Udany atak zadaje 1k8 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku. Stworzenia mogą przechodzić przez pole zajmowane przez strażnika.

MODLITWY UŻYTKOWE 2. POZIOMU

Błogosławieństwo

Kapłan użytkowa 2

Błagasz swego boga o błogosławieństwo dla siebie i sojuszników.

Dzienna ♦ boska

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 20

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Wszystkie stworzenia będące celem działania mocy, otrzymują do końca spotkania premię z mocy +1 do testów ataku.

Boska pomoc

Kapłan użytkowa 2

Błagasz boga o siłę dla siebie lub jednego z sojuszników, która pozwoli wam przezwyciężyć wszelkie trudności.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy, wykonuje rzut obronny z premią, równą modyfikatorowi z twojej Charyzmy.

Leczenie lekkich ran

Kapłan użytkowa 2

Wymawiasz prostą modlitwę, dzięki której zyskujesz moc natychmiastowego leczenia ran, a twój dotyk na moment wypełnia ciebie lub ranną istotę delikatnym światłem.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja standardowa Dotykowy wręcz

Cel: Ty lub jedno stworzenie

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy, odzyskuje punkty wytrzymałości, jak gdyby wykorzystało przyływ sił.

Sanktuarium

Kapłan użytkowa 2

Rzucasz na wybraną istotę barierę ochronną osłabiającą wrogie ataki.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Ty lub jedno stworzenie

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy, otrzymuje premię +5 do wszystkich obron, która utrzymuje się, dopóki nie zaatakuje lub do końca twojej następnej tury.

Tarcza wiary

Kapłan użytkowa 2

Nad tobą pojawia się lśniaca tarcza boskiej energii, która chroni ciebie i znajdujących się w pobliżu sojuszników przed atakami.

Dzienna ♦ boska

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Stworzenia będące celem działania mocy, otrzymują do końca spotkania premię z mocy +2 do KP.

MODLITWY SPOTKANIOWE 3. POZIOMU

Onieśmielające światło Kapłan ofensywna 3

Twój wróg zostaje pochłonięty przez kolumnę światła, której blask przez chwilę go parzy i utrudnia mu obronę.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parlament
Akcja standardowa **Na odległość 10**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku.

Efekt: Jeden sojusznik, którego widzisz, zyskuje do końca twojej następnej tury przewagę bojową przeciwko stworzeniu, będącemu celem działania mocy.

Płonąca latarnia Kapłan ofensywna 3

Wzywasz imię swego bóstwa i na twoją broń sphywa święty blask. Gdy zadajesz wrogowi cios, nad jego głową pojawia się płonący znak w kształcie świętej runy, który ułatwia twoim sojusznikom wykonywanie ataków na odległość.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, broń
Akcja standardowa **Broń biała**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń od blasku i wszystkie ataki na odległość przeciwko ofierze, wykonywane są do końca twojej następnej tury z premią z mocy +4.

Rozkaz Kapłan ofensywna 3

Wypowiadasz do wroga słowo nakazujące mu posłuszeństwo. Możesz zmusić go do wycofania się, zbliżenia do ciebie lub padnięcia na ziemię.

Spotkaniowa ♦ boska, parament, urok
Akcja standardowa **Na odległość 10**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: Stworzenie będące celem działania mocy, jest otumanione do końca twojej następnej tury. Ponadto, możesz zdecydować się na przewrócenie go, lub przesunięcie o liczbę pól, równą 3 + twój modyfikator z Charyzmy.

Rozstąpienie niebios Kapłan ofensywna 3

Wypowiadasz podczas ataku starożytne, przepełnione gniewem słowa. Grzmiąca moc twojego ciosu sprawia, że wróg potyka się do tyłu i upada.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, grzmot
Akcja standardowa **Broń biała**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń od grzmotu i odpychasz ofiarę o 2 pola oraz ją przewracasz.

MODLITWY DZIENNE 5. POZIOMU

Duchowy oręż Kapłan ofensywna 5

Przywołujesz błyszczącą broń zdobioną symbolem twego bóstwa, która atakuje jednego z twoich wrogów oraz ułatwia twoim sojusznikom atakowanie go.

Dzienna ♦ boska, parament, przywoływanie

Akcja standardowa **Na odległość 10**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw KP

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń.

Efekt: Przywołujesz broń, która pojawia się na polu, na którym znajduje się ofiara i natychmiast ją atakuje. Twój sojusznik zyskuje w stosunku do ofiary przewagę bojową. Możesz, wykonując akcję ruchu, przemieścić broń maksymalnie o 10 pól na pole, na którym znajduje się inny wróg. Broń utrzymuje się do końca twojej następnej tury.

Podtrzymanie: pomniejsza: Jeżeli zdecydujesz się na podtrzymanie działania mocy, powtórz atak. Twój sojusznik wciąż posiadają przewagę bojową przeciwko stworzeniu atakowanemu przez przywołaną broń.

Oręż bogów Kapłan ofensywna 5

Twoja broń łśni boskim blaskiem, dzięki czemu twe ataki stają się potężniejsze.

Dzienna ♦ blask, boska, broń

Akcja pomniejsza **Dotykowy wręcz**

Cel: Osoba trzymająca broń

Efekt: Wszystkie ataki wykonywane wskazaną bronią, zadają do końca spotkania dodatkowe 1k6 obrażeń od blasku. Ponadto, trafiony tym orężem wróg otrzymuje karę -2 do KP, która utrzymuje się do końca następnej tury władającej nim osoby.

Poświęcona ziemia Kapłan ofensywna 5

Jednym ruchem dłoni powołujesz do istnienia poszarpane strugi światła, rozprzestrzeniające się na twój rozkaz po ziemi niczym trzaskająca pajęczyna. Stojący na ziemi wrogowie odczuwają gniew twego boga.

Dzienna ♦ blask, boska, leczenie, strefa

Akcja standardowa **Bezpośredni wybuch 1**

Efekt: Wybuch tworzy strefę poświęconej ziemi, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Możesz przemieścić pole, na którym powstała strefa o 3 pola, wykonując akcję ruchu. Wrogowie rozpoczynający swą turę wewnątrz strefy, otrzymują 1k6 + twój modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku. Ty oraz każdy ciężko ranny sojusznik rozpoczynający swą turę wewnątrz strefy, odzyskuje 1 + twój modyfikator z Charyzmy punktów wytrzymałości.

Podtrzymanie: pomniejsza: Strefa utrzymuje się.

Runa pokoju Kapłan ofensywna 5

Zadajesz wrogowi potężny cios, który nieomal wgniata go w ziemię i pozostawiasz za sobą łśniącą runę, która uniemożliwia mu dalsze atakowanie ciebie.

Dzienna ♦ boska, broń, urok

Akcja standardowa **Broń biała**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Woli

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara nie może atakować (rzut obronny kończy)

Chybiecie: Ofiara nie może cię atakować do końca twojej następnej tury.

MODLITWY UŻYTKOWE 6. POZIOMU

Bastion zdrowia

Kapłan użytkowa 6

Wypowiadasz modlitwę, która natychmiast wzmacnia jednego z twoich sojuszników.

Spotkaniowa ♦ boska, leczenie

Akcja pomniejsza Na odległość 10

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy może wykorzystać przyływ sił. Przy określaniu liczby odzyskanych punktów wytrzymałości, dodaj swój modyfikator z Charyzmy.

Boski wigor

Kapłan użytkowa 6

Zwracasz się do boga, aby wzmocnił ciebie i twych bojowo nastawionych sojuszników.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja pomniejsza Bezpośredni wybuch 5

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Każde stworzenie będące celem działania mocy, odzyskuje jedno wykorzystanie drugiego oddechu.

Leczenie poważnych ran

Kapłan użytkowa 6

Wymawiasz prostą modlitwę, dzięki której zyskujesz moc natychmiastowego leczenia ran, a twój dotyk na moment wypełnia ciebie lub raną istotę delikatnym światłem.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja standardowa Dotykowy wręcz

Cel: Ty lub jedno stworzenie

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy, odzyskuje punkty wytrzymałości, jak gdyby dwukrotnie wykorzystało przyływ sił.

Święta latarnia

Kapłan użytkowa 6

Powołujesz do istnienia lśniąca boskim światłem latarnię, której blask przenika wszelkie cienie i oszustwa.

Nieograniczona ♦ boska, przywoływanie

Akcja standardowa Na odległość 3

Efekt: Przywołujesz latarnię rozświetlającą obszar o promieniu 5 pól, która pojawia się na obszarze 1 pola leżącego w zasięgu działania mocy. Ty i każdy sojusznik znajdujący się w świetle latarni, otrzymujecie premię z mocy +2 do testów Percepcji i Wnikliwości. Możesz, wykonując akcję ruchu, przemieścić latarnię o maksymalnie tyle pól, ile wynosi twoja szybkość. Latarnia istnieje 10 godzin, lecz w danym momencie możesz mieć aktywną tylko jedną świętą latarnię.

MODLITWY SPOTKANIOWE 7. POZIOMU

Cios bojaźni

Kapłan ofensywna 7

Gdy zadajesz cios, twoje ciało emanuje nadnaturalnym uczuciem lęku i przerażenia, które przez chwilę chwytą wroga w swe szpony i nie pozwala mu się ruszyć.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, strach

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Woli

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Palące światło

Kapłan ofensywna 7

Przywołujesz potęgę swego boga i ze świętego symbolu wylatuje promień światła, który trafia wroga i oślepią go na krótką chwilę.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku i ofiara jest oślepią do końca twojej następnej tury.

Wzmocnienie wiernych

Kapłan ofensywna 7

Atakujesz wroga swym orężem i wymawiasz uroczystą modlitwę. Jej słowa sprawiają, że zyskujesz od boga moc, pozwalając ci wzmocnić fizycznie siebie i pobliskich sojuszników.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ty, oraz każdy sąsiadujący z ofiarą sojusznik możecie wykorzystać przyływ sił. Przy określaniu liczby odzyskanych punktów wytrzymałości dodaj swój modyfikator z Charyzmy.

Złamanie ducha

Kapłan ofensywna 7

Sięgasz po moc swego boga i poddajesz wroga działaniu bolesnej światłości, która mocno osłabia jego kolejne ataki.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parament, urok

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku i ofiara, otrzymuje do końca twojej następnej tury karę do testów ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

MODLITWY DZIENNE 9. POZIOMU

Astralni obrońcy

Kapłan ofensywna 9

Przywołujesz dwóch widmowych żołnierzy, których nie da się odróżnić od otoczenia, a ich jedynym widzialnym ekwipunkiem jest lśniący oręż. Ci strażnicy rzucają się na każdego przechodzącego obok nich wroga lśniąć przy tym boskim blaskiem.

Dzienna ♦ blask, boska, parament, przywoływanie

Akcja standardowa Na odległość 10

Efekt: Przywołujesz dwóch żołnierzy, którzy zajmują po 1 polu leżącym w zasięgu działania mocy. Przywołani strażnicy nie atakują w normalny sposób. Zamiast tego, za każdym razem, gdy ktoś sprowokuje atak okazyjny ze strony przywołanego żołnierza, ten wykonuje atak Rozsądek przeciw Refleksowi. Udane trafienie zadaje 1k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku.

Możesz przemieścić jednego lub obu żołnierzy na całkowitą odległość 3 pól, wykonując akcję ruchu. Wszelkie stworzenia mogą normalnie przechodzić przez obszar zajmowany przez strażników. Żołnierze istnieją do końca spotkania.



Bariera ostrzy

Kapłan ofensywna 9

Przywołujesz barierę wirujących ostrzy, tnących wszystkich, którzy się do nich zbliżą lub spróbują się przez nie przedostać.

Dzienna ♦ boska, parament, przywoływanie

Akcja standardowa Obszar muru 5 w obrębie 10 pól

Efekt: Przywołujesz ścianę przyległych do siebie pól, wypełnionych wirującymi ostrzami wykonanymi z astralnej energii, która utrzymują się do końca twojej następnej tury. Ściana może mieć maksymalnie 5 pól długości i 2 pola wysokości. Obszar zajmowany przez barierę z ostrzy uznawany jest za trudny teren.

Jeżeli jakieś stworzenie wejdzie na obszar bariery lub rozpocznie na nim swoją turę, otrzyma 3k6 + modyfikator z Rozsądku plus 5 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Podtrzymanie (pomniejsza): Bariera utrzymuje się.

Boska potęga

Kapłan ofensywna 9

Zataczasz orężem szeroki łuk, a wokół ciebie pojawia się aureola boskiej energii, która odpycha twych wrogów i wzmacnia sojuszników.

Dzienna ♦ blask, boska, broń, leczenie

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 2

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń od blasku i odpychasz ofiarę o 1 pole.

Efekt: Zyskujesz do końca spotkania regenerację 5. Ponadto, ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu, zyskujecie premię z mocy +2 do KP.

Płomienny cios

Kapłan ofensywna 9

Twoi wrogowie zostają pochłonięci przez spadającą z góry ryczącą kolumnę ognia.

Dzienna ♦ boska, ogień, parament

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 10 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od ognia i 5 + modyfikator z Rozsądku nawracających obrażeń od ognia (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i brak nawracających obrażeń.

MODLITWY UŻYTKOWE 10. POZIOMU**Astralne schronienie**

Kapłan użytkowa 10

Dotykasz jednego z sojuszników, wysyłając go do odosobnionej lokacji na planie Astralnego Morza, gdzie może przez krótki czas odzyskać siły, zanim ponownie włączy się do walki.

Dzienna ♦ boska, leczenie, teleportacja

Akcja standardowa Dotykowy wręcz

Cel: Jeden chętny sojusznik

Efekt: Sojusznik zostaje przeniesiony na 3 rundy w bezpieczne miejsce na planie Astralnego Morza. Będąc tam, może w każdej rundzie wykorzystać przyływ sił, lecz nie może wykonywać innych akcji. Po zakończeniu działania tego efektu, pojawia się z powrotem w miejscu, z którego został przeniesiony lub, jeżeli jest ono zajęte, na najbliższej wolnej przestrzeni.

Grupowe leczenie lekkich ran

Kapłan użytkowa 10

Wykonujesz lekki ruch ręką i po chwili na ciebie i pobliskich sojuszników spływa uzdrawiający srebrny pyłek.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Stworzenia będące celem działania mocy, odzyskują punkty wytrzymałości, tak jakby wykorzystały przyływ sił. Przy określaniu liczby odzyskanych punktów wytrzymałości dodaj swój modyfikator z Charyzmy.

Ochronne słowo

Kapłan użytkowa 10

Wymawiasz modlitwę, która natychmiast chroni jednego z twoich sojuszników.

Spotkaniowa ♦ boska

Natychmiastowe przeszkodzenie Na odległość 5

Prowokacja: Sojusznik znajdujący się w zasięgu działania mocy został trafiony atakiem

Efekt: Sojusznik otrzymuje do końca twojej następnej tury premię z mocy +4 do KP.

Rycerze nieustępliwego męstwa

Kapłan użytkowa 10

Przywołujesz czterech widmowych rycerzy, noszących ogromne tarcze zdobione symbolem swego bóstwa.

Dzienna ♦ boska, przywoływanie

Akcja standardowa Na odległość 10

Efekt: Przywołujesz czterech widmowych rycerzy, którzy zajmują po 1 polu leżącym w zasięgu działania mocy. Możesz przemieścić dowolnego z rycerzy o 2 pola, wykonując akcję ruchu. Nie mogą oni atakować, być atakowanymi, ani odnieść obrażeń i znikają po zakończeniu spotkania.

Wrogowie nie mogą wejść na pole zajmowane przez przywołanego rycerza, ale twoi sojusznicy mogą poruszać się przez nie tak, jakby rycerze byli ich sojusznikami. Przywołany rycerz zapewnia osłonę sojusznikom, lecz nie wrogom.

MODLITWY SPOTKANIOWE 13. POZIOMU**Inspirujący cios**

Kapłan ofensywna 13

W trakcie wyprowadzania ciosu wypowiadasz krótkie zdanie. Jeżeli trafisz przeciwnika, moc zacytowanych słów uleczy ciebie lub twojego sojusznika.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ty lub jeden sojusznik, znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, odzyskujecie 15 + twój modyfikator z Charyzmy punktów wytrzymałości.

Iskra prawości

Kapłan ofensywna 13

Przelewasz na oręż cały gniew swego boga. Po udanym trafieniu, broń wyzwala łuk elektryczny, który przeskakuje na kolejnego wroga znajdującego się w zasięgu.

Spotkaniowa ♦ błyskawica, boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń od błyskawic. Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie znajdujące się w zasięgu 3 pól od ciebie

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń od błyskawic.

Opończa chwały

Kapłan ofensywna 13

Szepczesz do swego boga modlitwę, a po chwili twój święty symbol wybucha oslepiającym białym blaskiem, które rani wrogów i wzmacnia sojuszników.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, leczenie, parament

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku.

Efekt: Sojusznicy znajdujący się w obszarze podmuchu, mogą wykonać przyływ sił.

Plaga zagłady

Kapłan ofensywna 13

Skupiasz swą uwagę na wrogu, szepcząc starożytną bojową modlitwę. Jej słowa sprawiają, że ciało przeciwnika wstrząsają potwornie bolesne drgawki.

Spotkaniowa ♦ boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Rozsądku obrażeń i do końca twojej następnej tury ofiara otrzymuje karę do wszystkich obron, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

MODLITWY DZIENNE 15. POZIOMU**Oczyszczający płomień**

Kapłan ofensywna 15

Twych wrogów spowija boski ogień, przekształcając ich w płonące świętym blaskiem latarnie. Płomienie leczą twoich sojuszników, którzy znajdują się w ich pobliżu.

Dzienna ♦ boska, leczenie, ogień, parlament

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 10 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 3d10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od ognia i 10 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy). Ponadto, ty i twoi sojusznicy odzyskujecie 5 + twój modyfikator z Charyzmy punktów wytrzymałości, za każdym razem, gdy rozpoczynacie turę na polu sąsiadującym z polem, na którym znajduje się wróg otrzymujący obrażenia nawracające, (efekt ten ma miejsce tylko wówczas, gdy określony wróg otrzymuje obrażenia nawracające).

Chybiecie: Połowa obrażeń i brak obrażeń nawracających od ognia.

Piecząc powstrzymania

Kapłan ofensywna 15

Tworzysz wokół siebie krąg płonących delikatnie świętych symboli. Ich blask utrudnia poruszanie znajdującym się wewnątrz kręgu wrogom, i chroni twych sojuszników przed atakami na odległość.

Dzienna ♦ blask, boska, parament, strefa

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 3

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 4d10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku i ofiara jest spowolniona do końca twojej następnej tury.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie zostaje spowolniona.

Efekt: Wybuch tworzy strefę trudnego terenu, który do końca twojej następnej tury zapewnia tobie i twoim sojusznikom osłonę przed atakami na odległość.

Podtrzymanie (pomniejsza): Strefa utrzymuje się.

Święta iskra

Kapłan ofensywna 15

Twój oręż otaczają trzaskające błyskawice. Po celnym ciosie, twojego przeciwnika pochłaniają rozżarzone iskry, które przeskakują na każdego wroga, który się do niego zbliży.

Dzienna ♦ błyskawica, boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Woli

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń od błyskawicy i 10 obrażeń nawracających od błyskawic (rzut obronny kończy). Ponadto, każdy sojusznik ofiary, który rozpoczyna swoją turę w zasięgu 3 pól od niej, otrzymuje 2k10 obrażeń od błyskawic, (efekt ten ma miejsce tylko wówczas, gdy ofiara wciąż otrzymuje obrażenia nawracające).

Chybiecie: Połowa obrażeń i brak obrażeń nawracających od błyskawic.

MODLITWY UŻYTKOWE 16. POZIOMU**Astralna tarcza**

Kapłan użytkowa 16

Powołujesz do istnienia migoczącą srebrną tarczę. Możesz ją przemieszczać po polu walki, zapewniając ochronę tam, gdzie jest najbardziej potrzebna.

Spotkaniowa ♦ boska, przywoływanie

Akcja standardowa Na odległość 5

Efekt: Przywołujesz tarczę, która pojawia się na 1 polu leżącym w zasięgu działania mocy. Ty i każdy sojusznik sąsiadujący z tarczą, otrzymujecie premię +2 do KP. W każdej rundzie, możesz, wykonując akcję ruchu, przemieścić tarczę maksymalnie o 3 pola w obrębie zasięgu działania mocy. Tarcza nie może zostać zaatakowana lub uszkodzona i znika po zakończeniu spotkania.

Boska zbroja

Kapłan użytkowa 16

Wypowiadasz żarliwą modlitwę do swego bóstwa i po chwili, ciebie i pobliskich sojuszników otacza srebrny, leczniczy pyłek.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 3

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Otrzymujecie premię z mocy +2 do KP, a wszystkie stworzenia będące celem działania mocy, zyskują odporność 5 na wszystkie obrażenia. Wszelkie powyższe premie działają do końca spotkania.

Peleryna pokoju

Kapłan użytkowa 16

Wskazujesz palcem na pobliskiego sojusznika i wypowiadasz modlitwę. Natychmiast otacza go peleryna delikatnego srebrnego światła, która odpiera wszelkie skierowane nań ataki, do czasu, gdy on sam zaatakuje.

Dzienna ♦ boska

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy, otrzymuje do końca spotkania premię z mocy +5 do KP i premię z mocy +10 do wszystkich obron. Efekt ten kończy się, gdy stworzenie wykona atak.

Święta ziemia

Kapłan użytkowa 16

Wypowiadasz modlitwę i ziemia wokół ciebie zostaje poświęcona, zapewniając boską ochronę tobie i twym sojusznikom.

Dzienna ♦ boska, strefa

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Efekt: Wybuch tworzy strefę poświęconej ziemi. Ty i każdy sojusznik otrzymujecie następujące korzyści, będąc wewnątrz strefy: premię z mocy +2 do rzutów obronnych, premię z mocy +2 do wszystkich obron oraz premię z mocy +2 do testów ataku. Obszar pozostaje poświęcony do końca spotkania.

MODLITWY SPOTKANIOWE

17. POZIOMU

Ogłuszające słowo

Kapłan ofensywna 17

Wykrzykujesz słowo, które odrzuca z dużą siłą twoich wrogów, umożliwiając sojusznikom zajęcie dogodniejszej pozycji.

Spotkaniowa ♦ boska, grzmot, parament

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k6 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od grzmotu, i odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą 3 + twój modyfikator z Charyzmy.

Efekt: Sojusznicy znajdujący się w obszarze podmuchu mogą przemknąć się o 1 pole.

Oślepiające światło

Kapłan ofensywna 17

Wypowiadasz krótką modlitwę i swoją broń otacza aureola złotego światła, które oślepi przeciwnika po udanym trafieniu.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń od blasku i ofiara jest oślepią do końca twojej następnej tury.

Strażniczy cios

Kapłan ofensywna 17

Wykrzykujesz świętą inwokację, a twoja broń rozpala się srebrnymi wstęgami boskiej mocy, która przywiera do ofiary i na krótki czas udaremnia jej ataki.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Wybierz sojusznika znajdującego się w zasięgu 5 pól od ciebie; jeżeli ofiara zaatakuję tego sojusznika przed końcem twojej następnej tury, zredukuj zadane przez nią obrażenia do 0.

Zachwyt

Kapłan ofensywna 17

Zaczynasz recytować wers z pewnego starożytnego świętego tekstu. Prawdy zawarte w tych słowach ranią i powstrzymują twoich wrogów.

Spotkaniowa ♦ boska, parament, psychiczne, urok

Akcja standardowa Obszar wybuchu 3 w obrębie 10 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Rozsądku psychicznych obrażeń i do końca twojej następnej tury, ofiara jest unieruchomiona i nie może cię atakować.

MODLITWY DZIENNE 19. POZIOMU

Nieposkromiony duch

Kapłan ofensywna 19

Twoi sojusznicy zostają wzmocnieni boską mocą, twych potężnych ataków.

Dzienna ♦ boska, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, odzyskujecie punkty wytrzymałości, tak, jakby każdy z was wykorzystał przypływ sił.

Ognista burza

Kapłan ofensywna 19

Przez twoich wrogów przetacza się skłębiony obłok ognia, który utrzymuje się nad polem walki, dopóki nie rozkażesz mu się wypalić.

Dzienna ♦ boska, ogień, parament, strefa

Akcja standardowa Obszar wybuchu 5 w obrębie 10 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 5k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od ognia.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Wybuch tworzy strefę ognia, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Wrogowie rozpoczynający swe tury w obszarze strefy, otrzymują 1k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od ognia.

Podtrzymanie (pomniejsza): Strefa utrzymuje się.

Rycerz chwały

Kapłan ofensywna 19

Przywołujesz widmowego wojownika odzianego w ceremonialną zbroję zdobioną symbolami twojej wiary. Stworzenie natychmiast atakuje twych wrogów z mieczem w dłoni.

Dzienna ♦ boska, parament, przywoływanie

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie sąsiadujące z widmowym rycerzem

Atak: Rozsądek przeciw KP

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń.

Efekt: Przywołujesz widmowego rycerza, który zajmuje 1 pole leżące w zasięgu działania mocy i natychmiast atakuje sąsiadujące z nim stworzenie. Raz na rundę, wykonując pomniejszą akcję, możesz nakazać rycerzowi zaatakowanie sąsiadującego z nim stworzenia. W każdej rundzie, możesz przemieścić rycerza o 5 pól, wykonując akcję ruchu. Widmowy rycerz znika po zakończeniu spotkania.

Święty gniew

Kapłan ofensywna 19

Na twych wrogów spada niezwykle jasne światło, które wypełnia cię wściekłością twojego boga.

Dzienna ♦ blask, boska, leczenie, parlament

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 3

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Siły obrażeń od blasku.

Efekt: Zyskujesz do końca spotkania regenerację 10 oraz premię z mocy +2 do testów ataku.



MODLITWY UŻYTKOWE 22. POZIOMU

Anioł jedenastu wichrów

Kapłan użytkowa 22

Przywołujesz błyszczącego skrzydlatego anioła o nierozróżnialnych cechach fizycznych. Unosi się on 30 centymetrów nad ziemią, obdarzając innych mocą latania.

Dzienna ♦ boska, przywoływanie

Akcja standardowa Na odległość 10

Efekt: Przywołujesz istotę przypominającą anioła, która zajmuje 1 pole leżące w zasięgu działania mocy. Anioł obdarza dowolne stworzenie, które widzisz, szybkością latania 8 oraz premią z mocy +4 do KP przeciw atakom okazyjnym. Wybranie innego stworzenia jest pomniejszą akcją. Stworzenie, na które przestanie działać efekt mocy, ląduje bezpiecznie na ziemi. Anioł nie może się poruszać, być atakowanym, ani odnieść obrażeń i znika po zakończeniu spotkania.

Duch zdrowia

Kapłan użytkowa 22

Przywołujesz niematerialnego ducha, który unosi się obok ciebie w powietrzu i leczy twoich ramnych kompanów.

Dzienna ♦ boska, leczenie, przywoływanie

Akcja standardowa Na odległość 10

Efekt: Przywołujesz ducha, który zajmuje 1 pole leżące w zasięgu działania mocy. Ty i każdy sojusznik sąsiadujący z duchem, lub znajdujący się na tym samym polu, co on, możecie wykorzystać przyływ sił, wykonując pomniejszą akcję. Duch może uzdrowić jedno stworzenie na rundę i odzyskuje swoje lecznicze zdolności na początku każdej twojej tury. Stworzenia mogą bez przeszkód przechodzić przez pole zajęte przez ducha. Duch nie może się poruszać, nie można go atakować, ani zranić i utrzymuje się do końca spotkania.

Hejnał Astralnego Morza

Kapłan użytkowa 22

Błagasz swe bóstwo o pomoc. Wokół rozbrzmiewają niebiańskie trąbki, a ty i twoi sojusznicy natychmiast przenosicie się do fortecy na planie Astralnego Morza, gdzie odzyskujecie w pełni punkty wytrzymałości. Krótko po tym, powracacie bezpiecznie na pole walki.

Dzienna ♦ boska, leczenie, teleportacja

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Ty lub jeden chętny sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy, zostaje teleportowane w bezpieczne miejsce na planie Astralnego Morza, gdzie odzyskuje w pełni punkty wytrzymałości. Podczas pobytu w tym miejscu, może postrzegać otoczenie poprzedniej lokacji, lecz nie może podejmować żadnych akcji. Na początku swej następnej tury, powraca na wybraną przez ciebie niezajętą przestrzeń, znajdującą się w zasięgu 5 pól od miejsca, z którego się teleportowało.

Oczyszczenie

Kapłan użytkowa 22

Jednym machnięciem ręki uwalniasz złoty świetlisty pyłek, który opada na pobliskich sojuszników i oczyszcza ich ze wszystkich trapiących ich dolegliwości.

Dzienna ♦ boska

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Każdy efekt działający na stworzenia będące celem działania tej mocy, który może zostać przerwany przez udany rzut obronny, zostaje natychmiast usunięty.

Rydwan z chmur

Kapłan użytkowa 22

Przywołujesz biały obłok, w kształcie rydwanu ciągniętego przez skrzydlatego konia. Zarówno rydwan, jak i wierzchowiec są solidne i bezpieczne w użytkowaniu.

Dzienna ♦ boska. Przywoływanie

Akcja standardowa Na odległość 2

Efekt: Przywołujesz powstały z obłoku rydwan, który zajmuje przestrzeń 2 na 2, leżącą w zasięgu działania mocy, oraz skrzydlatego konia, również stworzonego z obłoku, który zajmuje przestrzeń 2 na 2 sąsiadującą z rydwanem. Zarówno wierzchowiec jak i rydwan posiadają szybkość latania 8. Rydwan może pomieścić maksymalnie cztery stworzenia małego lub średniego rozmiaru, zaś na koniu może jechać jedno stworzenie małego lub średniego rozmiaru. Rydwan zapewnia osłonę jadącym w nim stworzeniom. Koń i rydwan nie mogą atakować, ani zostać rozdzieleni. Nie można ich zaatakować i nie odnoszą obrażeń. Istnieją dopóki nie zdecydujesz się na odbicie solidnego wypoczynku lub ich nie odwołasz (akcja wolna).

MODLITWY SPOTKANIOWE

23. POZIOMU

Astralne ostrza śmierci Kapłan ofensywna 23

Recytujesz święte słowa i wokół twojego wroga pojawiają się nagle ostrza, które zaczynają go bezlitośnie siekać.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 6k6 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku.

Boska nagana Kapłan ofensywna 23

Wymawiasz przyciszonym głosem modlitwę i napełniasz swój oręż boską mocą twego boga. Celny cios sprawia, że twojemu wrogowi zaczyna kręcić się w głowie.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara, otrzymuje do końca twojej następnej tury karę -2 do testów ataku.

Prześladujący cios Kapłan ofensywna 23

Zadajesz wrogowi mocny cios bronią i rzucasz jednocześnie starożytną klątwę, która czyni go bardziej podatnym na twój kolejny atak.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła +2 przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Otrzymujesz premię z mocy +2 do następnego testu ataku przeciw ofierze.

Uzdrawiająca pochodnia Kapłan ofensywna 23

Szepczesz starożytną modlitwę, a twój święty symbol rozbłyśka boskim światłem, które błyskawicznie pochłania wrogów i sojuszników. Światło parzy twoich przeciwników, zaś sojuszników spowija przez chwilę ochronną, uzdrawiającą poświatę.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, leczenie, parlament

Akcja standardowa Obszar wybuchu 5 w obrębie 10 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku.

Effekt: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu, otrzymujecie do końca twojej następnej tury premię z mocy do KP, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy, a ponadto każdy z was może wykorzystać przyływ sił. Przy określaniu liczby odzyskanych punktów wytrzymałości dodaj swój modyfikator z Charyzmy.

MODLITWY DZIENNE 25. POZIOMU

Nimb zagłady Kapłan ofensywna 25

Twój atak oświeca wroga jaskrawą poświatą, która ułatwia wykonywanie przeciwko niemu ataków.

Dzienna ♦ blask, boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 6[B] + modyfikator z Siły obrażeń od blasku.

Effekt: Ofiara otrzymuje karę -2 do wszystkich obron (rzut obronny kończy).

Pieczęć ochrony Kapłan ofensywna 25

Tworzysz krąg delikatnie lśniących symboli, które wstrzymują wrogów i chronią ciebie i twych sojuszników przed atakami.

Dzienna ♦ blask, boska, parament, strefa

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 2

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Siły obrażeń od blasku.

Effekt: Wybuch tworzy strefę ochronną, utrzymującą się do końca twojej następnej tury. Ty i każdy sojusznik znajdujący się wewnątrz strefy, otrzymujecie premię +2 do KP. Wrogowie, którzy wejdą w obszar strefy, kończą swój aktualny ruch.

Podtrzymanie (standardowa): Strefa utrzymuje się.

Pieczęć spętania Kapłan ofensywna 25

Tworzysz świecące symbole, które otaczają i więżą twojego wroga.

Dzienna ♦ boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 10

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń i ofiara jest do końca twojej następnej tury oszołomiona, a ponadto nie mają na nią wpływu inne ataki, poza tym.

Podtrzymanie (standardowa): Za każdym razem, gdy podtrzymujesz działanie tej mocy, zarówno ty jak i ofiara, otrzymujecie 2k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń. Ofiara pozostaje oszołomiona i chroniona przed innymi atakami. Nie możesz podtrzymywać tej mocy, jeżeli jesteś ciężko ranny.

Uświęcone słowo Kapłan ofensywna 25

Wypowiadasz przepelnione boską mocą słowo, które rani i oszalałami twoich wrogów.

Dzienna ♦ boska, parament, psychiczne

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Wytrwałości

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Rozsądku psychicznych obrażeń i ofiara jest oszołomiona do końca twojej następnej tury.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie jest oszołomiona.

MODLITWY SPOTKANIOWE 27. POZIOMU

Bicz na niewiernych Kapłan ofensywna 27

Wypowiadasz boskie słowa, których moc spada na twoego wroga, powodując straszliwe rany.

Spotkaniowa ♦ boska, nekrotyczne, parament

Akcja standardowa Na odległość 20

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Rozsądku nekrotycznych obrażeń i ofiara, otrzymuje do końca twojej następnej rundy karę -2 do testów ataku.

Karzący cios Kapłan ofensywna 27

Słowa prostej modlitwy sprawiają, że zyskujesz nagłą jasność odnośnie celu ataku, zaś twoja broń napełnia się niezwykłą potęgą twego bóstwa.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła +4 przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Ofiarne leczenie

Kapłan ofensywna 27

W momencie, w którym przelewasz krew wroga, szepczesz do swego boga modlitwę, zaś on w nagrodę obdarza ciebie i pobliskich sojuszników tymczasowym błogosławieństwem.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ty oraz każdy sojusznik, znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie, możecie wykorzystać przypływ sił. Przy określaniu liczby odzyskanych punktów wytrzymałości dodaj swój modyfikator z Charyzmy.

Słoneczny wybuch

Kapłan ofensywna 27

W chwili, w której kończysz wypowiadać słowa tej starożytnej modlitwy, rozbłyśka przed tobą kula światła, która leczy twoich sojuszników i rani wrogów.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, leczenie, parlament

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 10 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 3k8+ modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku.

Efekt: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu, odzyskujecie 10 + twój modyfikator z Charyzmy punktów wytrzymałości i możecie wykonać rzut obronny.

MODLITWY DZIENNE 29. POZIOMU

Astralna burza

Kapłan ofensywna 29

Rozpętujesz nad wrogami straszliwą burzę, która zalewa ich potokiem lodu, ognia, błyskawic i grzmotów.

Dzienna ♦ błyskawica, boska, grzmot, ogień, parament, strefa, zimno

Akcja standardowa Obszar wybuchu 5 w obrębie 20 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 6k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od zimna, ognia, błyskawic i grzmotu. Obrażenia nie są redukowane przez odporność, chyba, że ofiara posiada odporność na wszystkie cztery rodzaje obrażeń, jednak w takim wypadku stosuje się najmniejszą odporność. Jeżeli ofiara jest podatna na jeden z czterech rodzajów obrażeń, na czas trwania tej mocy zyskuje podatność na ten rodzaj obrażeń.

Chybienie: Połowa obrażeń.

Efekt: Wybuch tworzy strefę burzową, utrzymującą się do końca twojej następnej tury.

Podtrzymanie (pomniejsza): Gdy zdecydujesz się na podtrzymywanie działania tej mocy, wykonaj test Rozsądku przeciw Refleksowi w stosunku do każdego wroga znajdującego się w obszarze wybuchu. Zadajesz 2k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od błyskawic, jeśli trafisz, lub połowę tych obrażeń, jeżeli chybisz.

Cios boży

Kapłan ofensywna 29

W chwili, w której zadajesz cios wrogowi, twój oręż eksploduje jaskrawym światłem.

Dzienna ♦ blask, boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 7[B] + modyfikator z Siły obrażeń od blasku.

Chybienie: Połowa obrażeń.

ŚCIEŻKI ARCHETYPÓW

ANIELSKI MŚCICIEL

„Jestem mścicielem mego boga, niczym anioł”

Wymagania: klasa kapłan

Stałeś się dla swego bóstwa wyjątkowym sługą, dzięki czemu zyskałeś możliwość posługiwania się anielskimi mocami, które wzmacniają siłę twojej wiary. Gdy używasz anielskich mocy przyjmujesz na chwilę oblicze anioła: twoja twarz rozmazuje się wyrażając anielską surowość, z twych pleców wyrastają astralne skrzydła, a dolna część ciała staje się niewyraźna.

ZDOLNOŚCI ANIELSKIEGO MŚCICIELA

Anielska akcja (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wydać punkt akcji, aby uzyskać dodatkową akcję, otrzymujesz również do końca swojej następnej tury premię +4 do testów ataku.

Astralny rezonans (11. poziom): Gdy zyskasz dostęp do tej zdolności wybierz jeden z następujących rodzajów energii: blask, błyskawica, lub grzmot. Gdy ciężko ranny wróg znajdzie się na początku swojej tury w zasięgu 5 pól od ciebie, otrzymuje obrażenia od wybranego przez



ciebie rodzaju energii równe twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Szkolenie w posługiwaniu się bronią (11. poziom): Jesteś biegły w posługiwaniu się wybranym przez siebie rodzajem ciężkiego ostrza.

Krew i blask (16. poziom): Jeżeli wróg zrani cię atakiem, po którym będziesz ciężko ranny, zostaje natychmiast otoczony świętym blaskiem, dzięki któremu do końca jego następnej tury ty i twoi sojusznicy, zyskujecie wobec niego przewagę bojową.

MODLITWY ANIELSKIEGO MŚCICIELA

Astralna fala Anielski mściciel ofensywna 11

Twoje anielskie oblicze emanuje falą astralnej energii, która sphywa na wrógów z zabójczym efektem.

Spotkaniowa ♦ boska, parament; blask lub grzmot

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 8

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 2k8+ modyfikator z Rozsądku obrażeń o rodzaju energii wybranym dla zdolności astralnej rezonans.

Anielska obecność Anielski mściciel użytkowa 12

Twoje rysy przybierają anielskich kształtów i przepełnia cię duchowa bliskość boga.

Dzienna ♦ boska, strach

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Wrogowie otrzymują karę -2 do testów ataku przeciw tobie.

Kara ta utrzymuje się do końca spotkania lub dopóki nie zostaniesz ciężko ranny.

Anielskie wyniesienie Astralny mściciel ofensywna 20

Koncentrujesz zgromadzoną energię w jednym potężnym ataku i przekształcasz się w anielską istotę. Z pleców wyrastają ci świetliste skrzydła, a rysy twarzy z każdą chwilą przypominają oblicze anioła.

Dzienna ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 5[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Do końca spotkania zyskujesz szybkość latania 6 (unoszenie się). (W Przewodniku Mistrza Podziemi, znajdziesz zasady dotyczące unoszenia się.)

BOSKA WYROCNIA

„Ujrzałem twój los zapisany w falach Astralnego Morza”

Wymagania: klasa kapłan

Stałeś się głosem swego bóstwa, pełnym proroctw i omenów. Gdy używasz proroczych mocy, twoje oczy lśnią niczym srebrzyste głębiny Astralnego Morza.

ZDOLNOŚCI BOSKIEJ WYROCNIA

Jasnowidzenie (11. poziom): Ty i każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie nie możecie zostać zaskoczeni. Ponadto, podczas wykonywania testu inicjatyw rzucaś dwukrotnie i wybierasz ten rezultat, który ci odpowiada.

Prorocza akcja (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wydać punkt akcji, aby uzyskać dodatkową akcję, otrzymujesz również dodatkową akcję ruchu, którą możesz użyć podczas innej tury w dalszej części spotkania.

Strasliwa intuicja (16. poziom): Za każdym razem gdy wykonasz atak przeciw Woli, możesz rzucić dwukrotnie i wybrać wyższy rezultat. Jeżeli atak chybi jesteś otumaniony do końca twojej następnej tury.

MODLITWY BOSKIEJ WYROCNIA

Przepowiednia zagłady Boska wyrocznia ofensywna 11

Przewidujesz, że twój atak będzie miał dla wroga niezwykle przykre konsekwencje.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Efekt: Ty lub sojusznik, który trafi wroga atakiem, możecie zdecydować, że atak ten będzie trafieniem krytycznym. Moc działa do końca twojej następnej tury, lub dopóki ty lub twój sojusznik nie wykorzystacie jej do zadania krytycznego trafienia.

Pomyślne zwiastuny Boska wyrocznia użytkowa 12

Zaglądasz w przyszłość i wyczytujesz w niej pomyślność dla siebie i swych sojuszników.

Dzienna ♦ boska

Akcja standardowa Na odległość 10

Cele: Ty i każdy sojusznik w zasięgu działania mocy

Efekt: Każde stworzenie będące celem działania mocy, otrzymuje do końca twojej następnej tury premię z mocy +5 do wszystkich rzutów k20, lecz nie może w tym czasie zadawać trafień krytycznych.

Młot przeznaczenia Boska wyrocznia ofensywna 20

Wypowiadasz prorocze słowa mocy, które uderzają w twego wroga z siłą młota. Jeżeli zdoła uniknąć potoku słów, możesz rozsupłać węzły przeznaczenia i wykonać inną akcję.

Dzienna ♦ boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 20

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 5k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń.

Efekt: Cofnij swoją turę do chwili, w której nie wykonałeś jeszcze ataku i nie użyłeś tej mocy. Wykonaj w tej turze inną akcję standardową. Do końca swojej tury nie możesz ponownie użyć młota przeznaczenia.

SŁUGA BLASKU

„Jestem światłem wiary niszczącym wszelką ciemność”

Wymagania: klasa kapłan

Stałeś się światłością boga w tym świecie i oświetlasz bożym blaskiem, każdy mroczny zakątek i głęboką ciemność. Gdy używasz swych związanych z blaskiem mocy, twoje oblicze staje się jaskrawe niczym słońce.

ZDOLNOŚCI SŁUGI BLASKU

Światne ataki (11. poziom): Twoje moce, które posiadają słowo kluczowe blask, mogą uzyskać trafienie krytyczne, jeżeli wyrzucisz kością 19 lub 20.



Akcja blasku (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wydać punkt akcji, aby uzyskać dodatkową akcję, możesz również wybrać jednego wroga znajdującego się w zasięgu 5 pól od ciebie. Wróg ten otrzymuje obrażenia nawracające od blasku równe twojemu poziomowi (rzut obronny kończy).

Nieustające światło (16. poziom): Demony lub nieumarli, otrzymują karę -2 do wszystkich rzutów obronnych wykonywanych w celu usunięcia efektów, które na nie nałożyłeś.

MODLITWY SŁUGI BLASKU

Słoneczny gniew

Sługa blasku ofensywna 11

Eksplodujesz jasnym światłem niczym flara, zadając wszystkim wokół obrażenia od blasku i odpędzając czyhające w pobliżu cienie.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parament

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 8

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku. Jeżeli ofiara jest nieumarłym lub demonem, zostaje również oszołomiona do końca twojej następnej tury.

Uzdrawiające słońce

Sługa blasku użytkowa 12

Świecisz niczym uzdrawiające słońce, którego promienie leczą rany sojuszników i trzymają na dystans zrodzone z ciemności stwory.

Dzienna ♦ blask, boska, leczenie, strefa

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 2

Efekt: Wybuch tworzy strefę boskiego światła, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Ty i każdy sojusznik, który zakończy swą turę w obszarze strefy, odzyskujesz 5 + modyfikator z Charyzmy punktów wytrzymałości. Demon lub nieumarły, który wkroczy na obszar strefy lub rozpocznie w jej obrębie turę, otrzymuje 1k10 + twój modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku.

Podtrzymanie (standardowa): Strefa utrzymuje się.

Specjalne: Strefa znika na koniec twojej tury, jeżeli jesteś ciężko ranny.

Promienisty blask

Sługa blasku ofensywna 20

Wypuszczasz w kierunku wroga lśniący promień palącego światła, który zmienia go na chwilę w niewielkie płonące słońce.

Dzienna ♦ blask, boska, parament

Akcja standardowa Na odległość 20

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku.

Efekt: Na początku twojej następnej tury, ofiara staje się centrum świetlistego wybuchu 5, który wpływa tylko na twoich wrogów: Rozsądek przeciw Woli; 3k10 obrażeń od blasku; połowa obrażeń w przypadku chybenia.

WOJENNY KAPŁAN

„Rozpętajmy tu prawdziwą bitwę!”

Wymagania: klasa kapłan

W doktrynie twoego boga zawarte jest dążenie do walki, a będąc jego wybranym kapłanem zawsze znajdujesz się na linii frontu. Gdy wzywasz swe boskie moce, twoja broń lśni świętym blaskiem.

ZDOLNOŚCI WOJENNEGO KAPŁANA

Akcja zwiększonych obrażeń (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wydać punkt akcji, aby uzyskać dodatkową akcję, dodajesz również połowę swego poziomu do obrażeń zadanych, podczas tej tury przez dowolny z twoich ataków stanowiących akcję standardową.

Strategia wojennego kapłana (11. poziom): Raz podczas spotkania, jeżeli ty lub sąsiadujący z tobą sojusznik, wyrzucicie kością 1 podczas wykonywania ataku wręcz lub ataku bezpośredniego, możesz zdecydować się na powtórzenie rzutu.

Trening wojennego kapłana (11. poziom): Otrzymujesz premię +1 do KP, jeżeli nosisz ciężką zbroję.

Prowokacja wojennego kapłana (16. poziom): Gdy trafisz wroga nieograniczonym atakiem wręcz, możesz zdecydować się na naznaczenie go do końca spotkania. Następnym razem, gdy ów wróg spróbuje się przemknąć lub zaatakować stworzenie inne niż ty, możesz wykonać przeciw niemu atak okazyjny. Jeżeli naznaczysz za pomocą tej zdolności inne stworzenie, każde użyte uprzednio dzięki niej naznaczenie zostaje zakończone.

MODLITWY WOJENNEGO KAPŁANA

Okrzyk bojowy

Wojenny kapłan ofensywna 11

Atakujesz każdego wroga znajdującego się obok ciebie i wykrzykujesz ożywczy okrzyk bojowy, który inspiruje do walki twoich sojuszników.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, leczenie

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy sąsiadujący z tobą wróg

Atak: Rozsądek przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Rozsądku

Efekt: Ty i każdy ciężko ranny sojusznik, znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie, możecie wykorzystać przyływ sił.

Bitewna przysługa

Wojenny kapłan użytkowa 12

Kiedy zadasz wrogowi trafienie krytyczne, twój bóg uzdrawia cię lub pozwala ci odzyskać jedną z modlitw.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja wolna Osobisty

Prowokacja: Wyrzuciłeś naturalną 20 podczas ataku bronią białą.

Efekt: Odzyskujesz punkty wytrzymałości, tak jakbyś wykorzystał dwa przyływy sił, lub możesz ponownie użyć jedną wykorzystaną wcześniej dzienną moc.

Stosy bitewne

Wojenny kapłan ofensywna 20

Wypowiadasz potężną modlitwę, która zmienia twych wrogów w płonące stosy świetlistej energii.

Dzienna ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Podstawowy cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Rozsądku obrażeń i 5 nawracających obrażeń od blasku (rzut obronny kończy).

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie otrzymujące obrażenia nawracające od blasku i znajdujące się w zasięgu 5 pól od ciebie.

Drugorzędny atak: Rozsądek przeciw Refleksowi

Trafienie: 5k10 + modyfikator z Rozsądku obrażeń.

Podtrzymanie (standardowa): Możesz wykonywać drugorzędny atak w kolejnych rundach tak długo, aż przynajmniej jedno stworzenie stanowiące podstawowy cel, będzie otrzymywało nawracające obrażenia od blasku.



„Wyglądasz na zaskoczonego moim widokiem. Gdybyś tylko był czujny, nadal byś żył”

CECHY KLASOWE

Rola: Napastnik. Wyskakujesz wprost z ciemności, zadajesz ogromne obrażenia i wycofujesz się w bezpieczne miejsce. Najlepiej radzisz sobie w zespole z obrońcą, gdy możesz flankować wrogów.

Natura mocy: Bojowa. Twoje umiejętności polegają na wszechstronnym treningu i ciągłej praktyce, wewnętrznej pewności siebie, oraz naturalnej koordynacji.

Kluczowe atrybuty: Zręczność, Siła, Charyzma

Biegłości w zbroi: Ubranie, skórznia

Biegłości w broni: sztylet, ręczna kusza, shuriken, proca, krótki miecz

Premia do obrony: +2 Refleks

Punkty wytrzymałości na 1. Poziomie: 12 + wartość Kondycji

Punkty wytrzymałości podczas awansu o poziom: 5

Przyływy sił dziennie: 6 + modyfikator z Kondycji

Wyszkolone umiejętności: Skradanie się i Złodziejstwo. Będąc na 1. poziomie wybierz z poniższej listy cztery kolejne wyszkolone umiejętności.

Umiejętności klasowe: Akrobatyka (Zr), Atletyka (S), Oszustwo (Cha), Podziemia (Roz), Wnikliwość (Roz), Zastraszanie (Cha), Percepcja (Roz), Skradanie się (Zr), Rozeznanie (Cha), Złodziejstwo (Zr).

Opcje rozwoju: Krzepki łotrzyk, łotrzyk oszust

Zdolności klasowe: Pierwszy cios, taktyka łotrzyka, wprawne władanie bronią łotrzyka, podstępny atak

Łotrzykowie to przebiegli i nieuchwytni przeciwnicy. Potrafią w okamgnieniu wślizgnąć się pośród cienie, poruszać się po placu boju nie przejmując się groźbą odwetu, oraz pojawiać się znikąd, by zagłębić zabójcze ostrze w ciele nieprzyjaciela.

Jako łotrzyk możesz być zmuszony stawić czoła uprzedzonom odnośnie swoich motywacji, lecz tak naprawdę sam kształtujesz własny charakter. Możesz być agentem rozbitej siatki wywiadowczej, świeżo zdeponizowanego króla, oskarżonym o przestępstwo zbiegiem próbującym oczyścić się z zarzutów, gibkim artystą, którego cele wykraczają dalece poza deski teatru, dzieciakiem próbującym zmienić coś w swym ciężkim życiu, lub poszukującym wrażeń śmiałości, który nie ma nigdy dość przyływu adrenaliny związanej z nadchodzącym starciem. A być może, zostałeś łotrzykiem po prostu dla złota.

Kroczysz naprzód z oczami lśnącymi w wyczekiwaniu i ostrzem ukrytym w nogawce, kryjąc się za narzuconym na ramiona płaszczem. Zastanawiasz się, jakie ziemskie cuda i nagrody na ciebie czekają?

Tworzenie Łotrzyka

Łotrzyk oszust i krzepki łotrzyk to dwie opcje rozwoju, z których pierwsza opiera się na oszustwach i fintach, a druga na brutalnej sile. Najważniejszymi atrybutami łotrzyka są Zręczność, Charyzma i Siła.

Krzepki Łotrzyk

Preferujesz moce zadające wiele obrażeń, których działanie wspomaga własną Siłą. Lubisz również ogłuszać, unieruchamiać, odpychać i przewracać swych wrogów. Twoje ataki opierają się na Zręczności, tak, więc upewnij się, że jest ona twoim najwyższym atrybutem. Zaraz za nią powinna być Siła, gdyż zwiększa ona liczbę zadawanych przez ciebie obrażeń i określa pozostałe efekty twoich mocy. W trzeciej kolejności powinieneś zwiększyć Charyzmę, szczególnie, gdy chcesz korzystać również z mocy przeznaczonych dla drugiej opcji rozwoju. Wybierz taktykę brutalnego łotra i skoncentruj się na mocach, które zadają z każdym ciosem dużą liczbę obrażeń.

Sugerowany atut: Skupienie na broni (ludzki atut: Twardość)

Sugerowane umiejętności: Atletyka, Podziemia, Zastraszanie, Skradanie się, Rozeznanie, Złodziejstwo

Sugerowane nieograniczone moce: przeszywający cios, kontrujący cios

Sugerowana moc spotkaniowa: cios uderki

Sugerowana moc dzienna: łatwy cel

Łotrzyk Oszust

Lubisz moce, które pozwalają ci oszukiwać i wprowadzać w błąd przeciwników. Pojawiasz się i znikasz podczas walki, zręcznie unikając wrogich ataków lub kierując je na innych adwersarzy. Większość twoich ofensywnych mocy opiera się na Zręczności, tak, więc powinna być ona twoim głównym atrybutem. W drugiej kolejności zwiększ Charyzmę, gdyż jest ona ważna w przypadku kilku rodzajów ataków, opartych na niej umiejętnościach, które wykorzystujesz czasem zamiast ataków, oraz innych efektów uzależnionych od powodzenia ataku. Siła jest przydatna, jeżeli chcesz korzystać czasami z mocy przeznaczonych dla drugiej opcji rozwoju. Wybierz taktykę mistrza uników i skoncentruj się

OGÓLNE SPOJRZENIE NA ŁOTRZYKA

Charakterystyka: Przewaga bojowa umożliwia ci pełne wykorzystanie twoich mocy, a kombinacja umiejętności i dostępnych mocy, pozwala ci uzyskiwać i utrzymywać przewagę nad wrogami. Opanowałeś mistrzowsko używanie umiejętności, od Skradania się i Złodziejstwa, po Oszustwo i Akrobatykę.

Religia: Łotrzykowie preferują bóstwa nocy, szczęścia, wolności oraz przygody, takie jak Sehanine i Avandra. Żli i chaotyczni żli łotrzykowie oddają cześć Lolth lub Zehirowi.

Rasy: Najlepszymi łotrzykami stają się ci, którzy lubią wymieniać się sekretami pośród cieni i wykorzystywać je dla własnych celów, a więc elfy, diablęta i niziołki.

na mocach, które wykorzystują twoją wysoką Charyzmę i wspierają twoją naturę oszusta.

Sugerowany atut: Cios w plecy (ludzki atut: Ludzka wytrwałość)

Sugerowane umiejętności: Akrobatyka, Oszustwo, Wnikliwość, Percepcja, Skradanie się, Złodziejstwo

Sugerowane nieograniczone moce: zwinny cios, przebiegły zwód

Sugerowana moc spotkaniowa: przemieszczający cios

Sugerowana moc dzienna: podstępny cios

Zdolności klasowe Łotrzyka

Wszyscy łotrzykowie otrzymują poniższe zdolności klasowe.

Pierwszy Cios

Na początku spotkania uzyskujesz przewagę bojową przeciw każdemu stworzeniu, które nie wykonało jeszcze w czasie jego trwania żadnej akcji.

Taktyka Łotrzyka

Łotrzykowie działają na wiele sposobów. Niektórzy wykorzystują naturalny urok i sprytnie oszustwa, aby wyprowadzić wrogów w pole, inni zaś pokonują ich brutalną siłą.

Wybierz jedną z poniższych opcji.

Mistrz uników: Otrzymujesz premię do KP przeciwko atakom okazyjnym, równą swojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Brutalny łotr: Otrzymujesz premię do obrażeń zadanych przez podstępny atak, równą swojemu modyfikatorowi z Siły.

Dokonany wybór zapewnia również premię do niektórych mocy łotrzyka. Opis poszczególnych mocy zawiera informacje na temat tego, jak wpływa na nie, (jeśli w ogóle) twój wybór taktyki łotrzyka.

Wprawne władanie bronią Łotrzyka

Gdy walczysz shurikenem, rozmiar kości zadawanych tą bronią wzrasta o jeden. Gdy walczysz sztyłem, otrzymujesz premię +1 do testów ataku.

Podstępny Atak

Raz na rundę, gdy posiadasz przeciw danemu wrogowi przewagę bojową i trafisz go przy pomocy kuszy, lekkiego ostrza, lub procy, zadajesz dodatkowe obrażenia. Jeżeli od chwili rozpoczęcia swojej obecnej tury zadałeś dodatkowe obrażenia wynikające ze zdolności podstępny atak, nie możesz zadać ich ponownie do czasu rozpoczęcia swojej następnej tury. O tym, czy stosujesz dodatkowe obrażenia, decydujesz po wykonaniu testu obrażeń. Wraz ze wzrostem twojego poziomu, zwiększa się liczba dodatkowych obrażeń.

Poziom	Obrażenia od podstępnego ataku
1-10	+2k6
11-20	+3k6
21-30	+5k6

MOCE ŁOTRZYKA

Twoje moce są śmiałymi wczynami biorącymi się z wrodzonej przebiegłości, zręczności i wyszkolenia. Niektóre z nich wykorzystują wysoką Charyzmę i w pełni pasują do łotrzyka oszusta, inne zaś wspierają dużą Siłę i są odpowiednie dla krzepkiego łotrzyka, mimo to możesz swobodnie wybierać te moce, które chcesz.

WYCZYNY NIEOGRANICZONE 1. POZIOMU

Kontrujący cios Łotrzyk ofensywna 1

Zadajesz przemyślany cios, który umożliwia ci wykonanie zręcznej riposty, gdyby wróg ośmielił się ciebie zaatakować.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń. Jeżeli ofiara atakuje cię przed rozpoczęciem twojej następnej tury, wykonujesz przeciw niej ripostę traktowaną, jako natychmiastowe przeszkodzenie: atak Siłą przeciw KP, zadającą 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator ze Zręczności, a od riposty do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

Przebiegły zwód Łotrzyk ofensywna 1

Wykonujesz przebiegły zwód, dzięki któremu wróg zapomina o przystawionym do gardła ostrzu.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności + modyfikator z Charyzmy obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator ze Zręczności + modyfikator z Charyzmy na 21. poziomie.

Przeszywający cios Łotrzyk ofensywna 1

Ostry niczym igła, czubek ostrza prześlizguje się pomiędzy szczelinami w zbroi, trafiając prosto w odsłonięte ciało.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Refleksowi

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator ze Zręczności na 21. poziomie.

Zwinny cios Łotrzyk ofensywna 1

Ostatni wypad ustawił cię w dogodnej pozycji do ataku.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Specjalne: Możesz przebyć przed atakiem 2 pola.

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator ze Zręczności na 21. poziomie.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 1. POZIOMU

Cios udreki Łotrzyk ofensywna 1

Obracasz zatopione w ciele wroga ostrza, sprawiając, że ten wyje z bólu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Brutalny łotr: Otrzymujesz premię do testu obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Siły.

Królewska twierdza Łotrzyk ofensywna 1

Cieężko trafić malca, gdy chowa się za plecami sojusznika zdolnego zgnieść w zębach zbroję.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Refleksowi

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Efekt: Zamieniasz się miejscami z sąsiadującym z tobą sojusznikiem.

Otumaniający cios Łotrzyk ofensywna 1

Zaskakujesz wroga wytrenowanym ciosem, po którym zatacza się z bólu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Przemieszczający cios Łotrzyk ofensywna 1

Markujesz potknięcie i utratę równowagi, dzięki czemu ustawiasz przeciwnika w wybranym przez siebie miejscu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Woli

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i przesuwasz ofiarę o 1 pole.

Mistrz uników: Przesuwasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

WYCZYNY DZIENNE 1. POZIOMU

Łatwy cel Łotrzyk ofensywna 1

Zadajesz wrogowi dotkliwy cios, który ułatwia ci drogę do przyszłych ataków.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń, a ponadto ofiara jest spowolniona i zyskujesz wobec niej przewagę bojową (rzut obronny kończy oba efekty).

Chybiecie: Połowa obrażeń i do końca twojej następnej tury, masz wobec ofiary przewagę bojową.

Oślepiająca salwa Łotrzyk ofensywna 1

Wystrzelujesz błyskawiczną salwę pocisków, zmuszając wrogów do otarcia oczu z krwi.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 3

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiej broni miotanej lub procy.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu, którego widzisz

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara jest oślepiąca do końca twojej następnej tury.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie jest oślepiąca.

Podstępny cios Łotrzyk ofensywna 1

Wykonujesz serię fint i sztuczek, dzięki którym zwabiasz wroga na dogodną dla siebie pozycję.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i przesuwasz ofiarę o 1 pole.

Efekt: Za każdym razem, gdy trafisz podczas spotkania ofiarę, przesuwasz ją o 1 pole.

WYCZYNY UŻYTKOWE 2. POZIOMU

Mistrz oszustwa Łotrzyk użytkowa 2

Linia pomiędzy prawdą a oszustwem jest cienka, zaś ty przekraczasz ją z dziecinną łatwością.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja wolna Osobisty

Prowokacja: Wykonałeś test Blefowania i nie jesteś zadowolony z rezultatu

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Blefowanie.

Efekt: Wykonaj ponownie test Blefowania. O tym, czy chcesz powtórzyć test, musisz zdecydować zanim MP ogłosi jego rezultat.

Odturlanie się Łotrzyk użytkowa 2

Decydujesz się na błyskawiczne odturlanie się z dala od niebezpieczeństwa, unikając po drodze okazjonalnych ataków przeciwników.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja ruchu Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Akrobatyka.

Efekt: Możesz przemknąć się o liczbę pól, równą połowie swojej szybkości.

Potężny wyskok Łotrzyk użytkowa 2

Potrąfisz skakać bardzo daleko bez rozbiegu.

Nieograniczona ♦ bojowa

Akcja ruchu Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Atletyka.

Efekt: Wykonaj skok wwyż lub skok w dal. Ustalasz ST testu Atletyki, tak jakbyś miał możliwość rozbiegu. Odległość, na jaką chcesz skoczyć, może przekroczyć wartość twojej szybkości.

Szybkie palce Łotrzyk użytkowa 2

Potrąfisz w mgnieniu oka opróżnić sakiewkę z monetami.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Złodziejstwo.

Efekt: Wykonaj test Złodziejstwa jako część tej akcji, nawet, jeśli normalnie jest on wykonywany w ramach akcji standardowej.

Ulotny duch Łotrzyk użytkowa 2

Potrąfisz poruszać się ukradkiem, lecz jednocześnie bardzo szybko.

Nieograniczona ♦ bojowa

Akcja ruchu Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Skradanie się.

Efekt: Możesz przebyć odległość, równą swojej szybkości, wykonując jednocześnie test Skradania się. Nie otrzymujesz zwykłych kar do poruszania się podczas wykonywania tego testu.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 3. POZIOMU

Fałszywy cios Łotrzyk ofensywna 3

Zadajesz przemyślany cios, po którym twój przeciwnik odstania się na kolejne ataki.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i uzyskujesz nad ofiarą przewagę bojową do końca swojej następnej tury.

Obalenie Łotrzyk ofensywna 3

Rzucasz się naprzód polegając na równowadze i pędzie, a następnie zręcznym ciosem przewracasz przeciwnika.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Brutalny łotr: Otrzymujesz premię do testu ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Siły.

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i przewracasz ofiarę.

Ostrze oszusta

Łotrzyk ofensywna 3

Wyprowadzasz mistrzowski cios, a zaraz po nim serię fint, która skutecznie dezorientuje twoich wrogów.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń. Do końca swojej następnej tury dodajesz swój modyfikator z Charyzmy do KP.

Przynęta i zmiana

Łotrzyk ofensywna 3

Uderzasz i kluczysz, prowokując wroga, aby rzucił się naprzód. Możesz dzięki temu dać nura obok niego i przeslizgnąć się na zajmowaną przez niego pozycję.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Woli

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń. Ponadto, zamieniasz się z ofiarą miejscami, a następnie możesz przemknąć się o 1 pole.

Mistrz uników: Możesz przemknąć się o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

WYCZYNY DZIENNE 5. POZIOMU**Dokuczliwa rana**

Łotrzyk ofensywna 5

Przewracasz wroga obezwładniającym ciosem, a następnie zmuszasz go, aby krążył chwiejnym krokiem po placu boju.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara zostaje przewrócona. Jeżeli do końca spotkania, ofiara przebędzie w pojedynczej akcji odległość większą niż połowa swojej szybkości, po zakończeniu tego ruchu natychmiast się przewraca.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie zostaje przewrócona.

Głębokie cięcie

Łotrzyk ofensywna 5

Każda przelana przez ciebie kropla krwi, jest dla wroga kolejnym gwoździem do trumny.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i 5 + twój modyfikator z Siły obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i brak obrażeń nawracających.

Sprytna riposta

Łotrzyk ofensywna 5

Wyprowadzasz zajądlę uderzenie, a następnie zadajesz pomiędzy atakami wroga serię szybkich bolesnych ciosów.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Efekt: Za każdym razem, gdy ofiara zaatakuję cię podczas tego spotkania, otrzymuje ona obrażenia, równe twojemu modyfikatorowi ze Zręczności, a ponadto po każdym jej ataku możesz się przemknąć, co traktowane jest jako natychmiastowa reakcja.

WYCZYNY UŻYTKOWE 6. POZIOMU**Haniebna ucieczka**

Łotrzyk użytkowa 6

Z dziecinną łatwością unikasz kolejnych niebezpiecznych sytuacji.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja ruchu Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Akrobatyka.

Efekt: Nie jesteś jużznaczony, jeżeli do tej pory byłeś. Możesz przemknąć się o liczbę pól, równą twojej szybkości.

Kameleon

Łotrzyk użytkowa 6

Potrąfisz wtopić się w otoczenie.

Nieograniczona ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Prowokacja: Znajdujesz się w ukryciu i straciłeś osłonę lub ukrycie wobec przeciwnika.

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Skradanie się.

Efekt: Wykonaj test Skradania się. Jeżeli znajdziesz się w polu widzenia stworzenia i nie przebijesz ono twojego rezultatu w swoim teście Percepcji, pozostajesz w ukryciu do końca swojej następnej tury. Jeżeli po zakończeniu swojej tury nie będziesz osłonięty lub ukryty przed stworzeniem, zostaniesz przez nie automatycznie zauważony.

Mentalność tłumy

Łotrzyk użytkowa 6

Dzięki kłamstwom, schlebaniu, lub perswazji twoi sojusznicy chętnie podążą za tobą.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 10

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Zastraszenie.

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Stworzenia będące celem działania mocy, otrzymują do końca twojej następnej tury premię z mocy +2 do testów umiejętności, bądź atrybutu opartych na Charyzmie.

Wyrachowany umysł

Łotrzyk użytkowa 6

Spowijasz swój umysł niejednoznaczными myślami, które chronią cię przed niespodziewanym mentalnym atakiem.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Prowokacja: Zostałeś trafiony atakiem przeciw Woli.

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Oszustwo.

Efekt: Otrzymujesz premię z mocy +2 do Woli przeciwko spowodowanemu atakowi.

Zwinna wspinaczka Łotrzyk użytkowa 6

Potrąfisz wspinąć się z nadzwyczajną łatwością po rozmaitych powierzchniach.

Nieograniczona ♦ bojowa

Akcja ruchu **Osobisty**

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Atletyka.

Efekt: Wykonaj test Atletyki, aby wspiąć się na wybraną powierzchnię. Podczas tej wspinaczki możesz poruszać się z pełną szybkością.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 7. POZIOMU

Piaskiem po oczach Łotrzyk ofensywna 7

Podnosisz z ziemi garść piasku, błota lub kamyków. Następnie zadajesz wrogowi cios, po którym rzucasz mu w oczy tym, co zebrałeś z ziemi.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Refleksowi

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara jest oślepią do końca twojej następnej tury.

Stalowa ulewa Łotrzyk ofensywna 7

Zasypujesz wrogów kawałkami ostrego metalu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Bezpośredni podmuch 5**

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiej broni miotanej lub procy.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu, którego widzisz

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Szcście łotrzyka Łotrzyk ofensywna 7

Utalentowany łotrzyk potrafi obrócić porażkę w sukces.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała lub dystansowa**

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Chybiecie: Wykonaj przeciw ofierze drugorzędny atak.

Drugorzędny atak: Zręczność przeciw KP

Mistrz uników: Otrzymujesz premię do testu drugorzędnego ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Zagrażający cios Łotrzyk ofensywna 7

Wyprowadzasz dotkliwy cios, który odsłania lukę w obronie przeciwnika.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury karę -1 do KP i Refleksu.

Brutalny łotr: Kara do KP oraz Refleksu jest, równa twojemu modyfikatorowi z Siły.

WYCZYNY DZIENNE 9. POZIOMU

Szkarłatne ostrze Łotrzyk ofensywna 9

Zadajesz wrogowi paskudną ranę, która nie przestaje krwawić. Następnie zaczynasz krążyć wokół niego niczym wygłodniały rekin.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara otrzymuje 5 + twój modyfikator z Siły obrażeń nawracających, a ty zyskujesz przeciw niej przewagę bojową (rzut obronny kończy oba efekty).

Chybiecie: Połowa obrażeń i brak obrażeń nawracających.

Zabójcze przemieszczenie Łotrzyk ofensywna 9

Wyprowadzasz przeciwnika w pole z dużą zręcznością, a następnie odpychasz go i zaczynasz nękać każdym kolejnym krokiem i atakiem.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Wręcz 1**

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Przesuwasz ofiarę na dowolne sąsiadujące z tobą pole, a następnie wykonujesz atak Zręczność przeciw KP.

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Efekt: Dopóki sąsiadujesz z ofiarą, możesz przesunąć ją o 1 pole podczas tego spotkania, zanim wykonasz przeciw niej atak wręcz.

Znokautowanie Łotrzyk ofensywna 9

Wyprowadzasz celny cios, który eliminuje wroga z walki.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara pada nieprzytomna (rzut obronny kończy). Jeżeli nieprzytomna ofiara otrzyma obrażenia, odzyskuje przytomność.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

WYCZYNY UŻYTKOWE 10. POZIOMU

Całkowita swoboda Łotrzyk użytkowa 10

Jesteś śliski niczym węgorz.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja ruchu **Osobisty**

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Akrobatyka.

Efekt: Każdy test Akrobatyki, który wykonujesz w celu wyrwania się z pochwycenia lub wyzwolenia się z więzów, kończy się automatycznym sukcesem.



Cienisty krok

Łotryk użytkowa 10

Poruszasz się cicho pomiędzy cieniami, przemykając obok wrogów niepostrzeżenie i bezszelestnie.

Nieograniczona ♦ bojowa

Akcja ruchu **Osobisty**

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Skradanie się.

Efekt: Jeżeli chcesz użyć tej mocy, musisz znajdować się w ukryciu. Możesz przebyć odległość równą swojej szybkości. Jeżeli po zakończeniu ruchu będziesz miał osłonę, możesz wykonać test Skradania się bez kar za bycie w ruchu. Jeżeli test zakończy się sukcesem, pozostajesz w ukryciu podczas wykonywania ruchu.

Ryzykowna kradzież

Łotryk użytkowa 10

Potrąfisz zwinąć przeciwnikowi przedmiot podczas walki.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja wolna **Osobisty**

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Złodziejstwo.

Efekt: Możesz zignorować podczas swojej najbliższej akcji karę -10 do testu Złodziejstwa, gdy próbujesz kradzieży kieszonkowej podczas walki.

Zmniejszenie dystansu

Łotryk użytkowa 10

Zbliżasz się do znacznie od siebie większej istoty, dzięki czemu stajesz się dla niej trudniejszy do trafienia.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja ruchu **Osobisty**

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Akrobatyka.

Efekt: Wykonaj ruch na pole sąsiadujące ze stworzeniem większym od ciebie i będącym przynajmniej dużego rozmiaru. (Stworzenie wykonuje przeciw tobie, w normalny sposób atak okazyjny, jeżeli opuścisz sąsiadujące z nim pole.) Zyskujesz przewagę bojową w stosunku do tego stworzenia, zaś ono otrzymuje karę -4 do testów ataku przeciw tobie. Gdy stworzenie wykona ruch, podążasz za nim, pozostając na tej samej części zajmowanego przez niego obszaru. Stworzenie może wykonać atak Siła lub Zręczność przeciw Refleksowi, (jako akcję standardową bez żadnych kar), aby przesunąć cię na sąsiednie pole i zakończyć tym samym działanie efektu.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 13. POZIOMU

Fałszywa okazja

Łotryk ofensywna 13

Zachęcasz wroga do ataku, a następnie obracasz ten atak przeciw niemu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Woli

Trafienie: Ofiara otrzymuje obrażenia, tak jakby została trafiona przez własny atak podstawowy. Jeżeli posiadasz wobec niej przewagę bojową, możesz dodać obrażenia wynikające z podstępного ataku.

Huraganowy cios

Łotrzyk ofensywna 13

Twoje bronie rozmywają się w powietrzu, gdy wykonujesz przeciwko dwóm wrogom błyskawiczne zamiatające ataki. Tuż po zadaniu ciosów wymykasz się przeciwnikom w pośpiechu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cele: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Zręczność przeciw KP, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i przesuwasz ofiarę o 2 pola.

Mistrz uników: Przesuwasz ofiarę o liczbę pól równą 1 + twój modyfikator z Charyzmy.

Efekt: Możesz przebyć 3 pola po wykonanym ataku.

Ogłuszający cios

Łotrzyk ofensywna 13

Zadajesz precyzyjny cios, po którym wróg młóci bezradnie rękoma w powietrzu, dając ci kilka cennych sekund.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cele: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara jest ogłuszona do końca twojej następnej tury.

Wytrącenie z równowagi

Łotrzyk ofensywna 13

Zaczynasz kluczyć i uskakiwać przed uderzeniami wroga. Następnie wyprowadzasz rozstrzygający cios, który wytrąca go z równowagi i daje ci okazję na wykonanie podcinającego ataku.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cele: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara nie może się przemykać do końca twojej następnej tury. Jeżeli ofiara sprowokuje wobec ciebie atak okazyjny przed rozpoczęciem twojej następnej tury, otrzymujesz premię do tego testu ataku oraz do testu obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Siły, a ponadto po udanym trafieniu przewracasz ofiarę.

WYCZYNY DZIENNE 15. POZIOMU**Duszący chwyt**

Łotrzyk ofensywna 15

Im mocniej twój przeciwnik się wyrwa, tym masz mniejszą ochotę, aby go puścić.

Dzienna ♦ bojowa, broń, niezawodna

Akcja standardowa (specjalna) Broń biała

Specjalne: Jeżeli pochwyłeś już stworzenie, możesz użyć tej mocy wykonując pomniejszą akcję. Czynność ta nie wymaga wówczas wykonywania testu ataku.

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cele: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Refleksowi

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i chwytasz ofiarę.

Dopóki ofiara się nie wyswobodzi, otrzymujesz osłonę, a każdy atak wręcz lub na odległość, który ciebie chybi, trafia zamiast tego w nią.

Podtrzymanie (pomniejsza): Utrzymujesz pochwylenie na kolejną rundę. Gdy za pomocą tej mocy uda ci się po raz trzeci utrzymać pochwylenie, ofiara traci przytomność. Jeżeli nieprzytomna ofiara otrzyma obrażenia, odzyskuje przytomność.

Krwawy szlak

Łotrzyk ofensywna 15

Przetaczasz się po placu boju, pozostawiając za sobą zdezorientowanych i krwawiących wrogów.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja standardowa Osobisty

Efekt: Możesz przebyć odległość, równą swojej szybkości. Każdy wróg mający prawo do okazyjnego ataku wynikającego z twojego ruchu, wykonuje go przeciw sobie zamiast tobie. Każdy wróg mający podczas tego ruchu prawo do okazyjnego ataku przeciw tobie, musi ten atak wykonać. Nie może powstrzymać się przed wykonaniem ataku, aby uniknąć zranienia siebie.

Śmiercionośny cios

Łotrzyk ofensywna 15

Zadajesz bezlitosny cios, po którym śmierć zbiera krwawe żniwo.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cele: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Specjalne: Jeżeli ofiara jest ciężko ranna, atak ten zadaje 5[B] + modyfikator ze Zręczności + modyfikator z Siły obrażeń (połowa obrażeń w przypadku chybiecia), a ponadto jest trafieniem krytycznym, jeżeli wyrzucisz 17-20.

WYCZYNY UŻYTKOWE 16. POZIOMU**Odskok**

Łotrzyk użytkowa 16

Odskakujesz na bok w samą porę, aby uniknąć nadchodzącego ataku.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Prowokacja: Wróg wymierzył w ciebie atak

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Atletyka.

Efekt: Wykonujesz test Atletyki z premią z mocy +5, aby oddać skok, a następnie przebywasz odpowiednią odległość.

Otwarcie zamka

Łotrzyk użytkowa 16

Szarpiesz w sobie znany sposób za zamek od drzwi i nagle, tak po prostu, słychać szczyknięcie otwieranego mechanizmu.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Złodziejstwo.

Efekt: Podczas swojej najbliższej akcji otrzymujesz premię z mocy +10 do testów Złodziejstwa, wykonywanych w celu otwarcia zamka. Jeżeli test zakończy się sukcesem, zamek natychmiast się otwiera.

Podbicie stawki

Łotrzyk użytkowa 16

Skupiasz się na precyzyjnych atakach, w związku z czym rezygnujesz z ukrywania własnych słabych punktów.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Oszustwo.

Efekt: Wszystkie twoje ataki mogą uzyskać trafienie krytyczne po wyrzuceniu 17-20, zaś każdy atak przeciw tobie może uzyskać trafienie krytyczne po wyrzuceniu 19-20. Moc ta działa do końca twojej następnej tury.

Ukrywanie się na widoku Łotryk użytkowa 16

Stoisz niewidoczny pośrodku toczącej się walki i co chwila wyprowadzasz ciosy z ukrycia.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Skradanie się.

Efekt: Aby użyć tej mocy, musisz znajdować się w ukryciu. Stajesz się niewidzialny, dopóki nie opuścisz obecnego pola. Żadna inna akcja nie uczyni cię znów widzialnym.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 17. POZIOMU

Cios smoczego ogona Łotryk ofensywna 17

Najpierw zastawiasz na wrogów pułapkę, a później przewracasz ich na ziemię.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń. Jeżeli ofiara zaatakuje cię przed rozpoczęciem twojej następnej tury, możesz zaatakować ją ponownie, co traktowane jest jako natychmiastowe przeszkodzenie. Atak ten zadaje w przypadku trafienia 2[B] + twój modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Brutalny łotr: Otrzymujesz premię do ataku, który wykonujesz jako natychmiastowe przeszkodzenie, równą twojemu modyfikatorowi z Siły.

Nękający cios Łotryk ofensywna 17

Atakujesz warcząc dziko, a twoja broń zatapia się głęboko w ciele przeciwnika, napęniając jego serce lękiem.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Woli

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń. Zyskujesz do końca swojej następnej tury przewagę bojową, w stosunku do ofiary oraz premię z mocy +1 do wszystkich obron przeciw jej atakom.

Mistrz uników: Premia z mocy jest równa twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Pchnięcie i pochwycenie Łotryk ofensywna 17

Trzymaj swoich przyjaciół blisko, zaś swoich wrogów na długość ostrza.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Refleksowi

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i chwytasz ofiarę. Jeżeli pochwyciłeś ją już wcześniej, to dopóki nie wyswobodzi się z twojego pochwycenia jest spętana, a nie unieruchomiona. Ofiara może uwolnić się w normalny sposób.

WYCZYNY DZIENNE 19. POZIOMU

Fruwający wróg Łotryk ofensywna 19

Poznajesz nawyki wroga, dzięki czemu możesz nim cisnąć niczym szmacianą lalką.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 4[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i przesuwasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Siły. Jeżeli przesunięcie będzie zahamowane przez przeszkodę (włączając w to inne stworzenie), zarówno ofiara jak i przeszkoda otrzymują 1k6 obrażeń, a ofiara kończy swój ruch na polu, które zajmowała przed uderzeniem w przeszkodę.

Chybienie: Przesuwasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Siły i nie zadajesz obrażeń przeszkodzie.

Seria fint Łotryk ofensywna 19

Seria sprytnych fint wyłącza przeciwnika z gry i czyni go łatwym celem.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Woli

Trafienie: 5[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Efekt: Ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury karę do wszystkich obron przeciw twoim atakom, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Podtrzymanie (pomniejsza): Podtrzymujesz karę na kolejną rundę.

Ucieczka węża Łotryk ofensywna 19

Wykonujesz odważny atak, a następnie zaczynasz denerwować wroga, odskakując za każdym razem, gdy zamierza cię zaatakować.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 6[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Efekt: Gdy ofiara wykona przeciw tobie atak wręcz lub na odległość, możesz przemknąć się o 1 pole, co traktowane jest jako natychmiastowe przeszkodzenie. Ofiara może wykonać rzut obronny, aby zakończyć działanie tego efektu.

WYCZYNY UŻYTKOWE 22. POZIOMU

Ołsniewające akrobacje Łotrzyk użytkowa 22

Dzięki niemal nadludzkiej szybkości i zwinności, udaje ci się umknąć przed atakiem przeciwnika.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja ruchu Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Akrobatyka.

Efekt: Możesz przemknąć się na odległość równą twojej dwukrotnej szybkości. Możesz również wykorzystać część tego ruchu do wspinaczki z pełną szybkością. Jeżeli zostaniesz zaatakowany przez wroga podczas przemykania, otrzymujesz premię +4 do KP przeciwko temu atakowi.

Skok w chmury Łotrzyk użytkowa 22

Skaczesz na niesamowitą odległość.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja ruchu Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Atletyka.

Efekt: Wykonaj dwa kolejne testy Atletyki w celu oddania skoku, oba z premią z mocy +5. Nie musisz lądować pomiędzy skokami i możesz przedłużyć swój normalny ruch.

Ukrywanie się w świetle Łotrzyk użytkowa 22

Dopóki nie będziesz się spieszył, możesz poruszać się niepostrzeżenie po placu boju.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Osobisty

Wymagania: Musisz być wyszkolony w umiejętności Skradanie się.

Efekt: Aby móc użyć tej mocy, musisz znajdować się w ukryciu. Stajesz się niewidzialny do końca spotkania lub dopóki nie zakończysz działania efektu, przebywając podczas tury więcej niż 2 pola, lub wykonując dowolny atak nie będący podstawowym lub nieograniczonym atakiem.

WYCZYNY SPOTKANIOWE
23. POZIOMU**Cios skorpionia** Łotrzyk ofensywna 23

Jeden z sojuszników zadał wrogowi celny cios, a ty natychmiast wykorzystujesz sytuację i atakujesz niczym przyczajony skorpion.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowa reakcja Wręcz 1

Prowokacja: Sojusznik zranił sąsiadujące z tobą stworzenie

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Stworzenie zranione przed twojego sojusznika

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Brutalny łotr: Niezależnie od rezultatu ataku, przemykasz się zaraz po jego wykonaniu o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Siły.

Stalowa pułapka Łotrzyk ofensywna 23

Błyszczące ostrza przygważdżają twoich wrogów, zanim którykolwiek z nich zdąży w ogóle mrugnąć, nie mówiąc już o ucieczce.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 5

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu, którego widzisz

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Wybieg złoczyńcy Łotrzyk ofensywna 23

Wyprowadzasz decydujący cios. Nawet, jeśli chybisz, twój atak sprawia, że przestraszony przeciwnik atakuje innego pobliskiego wroga.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Chybiecie: Ofiara wykonuje jako akcję wolną atak podstawowy wręcz przeciw sąsiadującemu z nią stworzeniu, nie będącemu tobą. O tym, kto będzie celem tego ataku, decydujesz ty sam.

Mistrz uników: Ofiara otrzymuje premię do testu ataku i obrażeń równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy. Obie premie odnoszą się jedynie do ataku, jaki ofiara wykonuje, jeżeli twój atak będzie chybyony.

WYCZYNY DZIENNE 25. POZIOMU

Kąśliwy atak Łotrzyk ofensywna 25

Atakujesz z dziką zawziętością, a twój cios znacznie nadszarpuje siły przeciwnika.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara otrzymuje 10 obrażeń nawracających oraz jest osłabiona (rzut obronny kończy oba efekty).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara otrzymuje 10 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Duch na wietrze Łotrzyk ofensywna 25

Znikasz nagle, by po chwili zaatakować nie wiadomo skąd!

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Woli

Trafienie: 6[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i stajesz się niewidzialny. Przemykasz się na dowolne sąsiadujące z ofiarą pole i stajesz się widzialny na początku swojej następnej tury. Uzyskujesz nad ofiarą przewagę bojową do końca swojej następnej tury.

Chybiecie: Połowa obrażeń i możesz przemknąć się o 1 pole, na inne sąsiadujące z ofiarą pole, a także uzyskujesz nad nią przewagę bojową do końca swojej następnej tury.

Okaleczenie

Łotrzyk ofensywna 25

Zadajesz wrogowi bezlitosne cięcie w nogi, po którym z trudem może się poruszać.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara otrzymuje 10 obrażeń nawracających oraz jest spowolniona (rzut obronny kończy oba efekty).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara otrzymuje 5 obrażeń nawracających oraz jest spowolniona (rzut obronny kończy oba efekty).

WYCZYNY SPOTKANIOWE 27. POZIOMU**Huragan krwi**

Łotrzyk ofensywna 27

Dęgasz i tniesz bezlitosnie swojego wroga, rozlewając dookoła litry krwi.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Brutalny łotr: Otrzymujesz premię do testu ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Siły.

Trafienie: 5[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Perfekcyjny cios

Łotrzyk ofensywna 27

Twój wróg nie ma pojęcia, co go trafiło.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP, Wytrwałości, Refleksowi

Specjalne: Wykonujesz jeden test ataku. Trafiasz, gdy wynik będzie równy lub wyższy, od wartości jednej z trzech obron.

Trafienie: 4[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń. Dodajesz dodatkowe 1[B] obrażeń, jeżeli atak trafi dwie obrony. Ponadto, jeżeli atak trafi wszystkie trzy obrony, ofiara jest również ogłuszona do końca twojej następnej tury.

Taniec śmierci

Łotrzyk ofensywna 27

Uchylasz się i unikasz wrogich ataków, lecz gdy tylko nadarzy się okazja zadajesz cios. Cały czas pamiętasz jednak o blokowaniu uderzeń przeciwników.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń. Jeżeli ofiara wykona przeciw tobie atak wręcz przed rozpoczęciem twojej następnej tury, możesz sprawić, aby zamiast ciebie zaatakowała inne stworzenie lub siebie samą.

Mistrz uników: Ofiary otrzymują premię do testów ataku spowodowanych tą mocą, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

WYCZYNY DZIENNE 29. POZIOMU**Ruchomy cel**

Łotrzyk ofensywna 29

Przeznaczony dla ciebie atak, trafia inną istotę.

Dzienna ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Broń biała lub dystansowa

Prowokacja: Stworzenie wykonało przeciw tobie atak wręcz lub na odległość

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Atakujące stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: Ofiara atakuje zamiast ciebie inne stworzenie, znajdujące się w zasięgu 2 pól od ciebie. Musisz wybrać stworzenie, które ofiara ma zaatakować.

Chybiecie: Ofiara wykonuje przeciw tobie normalny atak, który zadaje po trafieniu tylko połowę obrażeń.

Trafienie w punkt vitalny

Łotrzyk ofensywna 29

Najsłodsza rzeczka dla skrytobójcy jest poderżnięte gardło lub przebite białem serce.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 7[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Specjalne: Jeżeli uzyskałeś wobec ofiary przewagę bojową, zwiększ dwukrotnie dodatkowe obrażenia, związane z podstępym atakiem lub trafieniem krytycznym.

Unieruchamiający cios

Łotrzyk ofensywna 29

Z przerażającą łatwością tniesz wroga w odsłonięte ścięgna, dzięki czemu jest całkowicie unieruchomiony i zaczyna skomleć z bólu.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 5[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy). Jeżeli ofiara wykona udany rzut obronny, jest spowolniona (rzut obronny kończy). Rzuty obronne przeciw obu efektom są wykonywane z karą -5.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest spowolniona (rzut obronny kończy). Rzut obronny przeciw temu efektowi jest wykonywany z karą -5.

ŚCIEŻKI ARCHETYPÓW**CIENISTY SKRYTOBÓJCA**

„Gdy zechcesz kogoś zabić, ciężko ci będzie znaleźć do tej roboty kogoś lepszego ode mnie.”

Wymagania: klasa łotrzyk

Stałeś się prawdziwą maszyną do zabijania, która uderza spośród cieni z zabójczą i krwawą skutecznością, a także potrafi obrócić wymierzone w nią ciosy w ból i cierpienie dla swych wrogów. Wyznajesz zasadę, że lepiej uderzyć pierwszy, niż czekać na ruch przeciwnika i doskonale wiesz, w jaki sposób wymierzać karę.



ZDOLNOŚCI CIENISTEGO SKRYTOBÓJCY

Akcja cienistego skrytobójcy (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, otrzymujesz również do rozpoczęcia swojej następnej tury premię +4 do testów ataku.

Riposta cienistego skrytobójcy (11. poziom): Każdy sąsiadujący z tobą wróg, który chybił cię atakiem wręcz, otrzymuje obrażenia, równe twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

Krwawe wypatroszenie (16. poziom): Zadajesz dodatkowe 1k6 obrażeń wykonując podstępny atak przeciwko ciężko rannemu wrogowi.

WYCZYNY CIENISTEGO SKRYTOBÓJCY

Oko zabójcy

Cienisty skrytobójca ofensywna 11

Atakujesz z precyzją zabójcy, starając się pozbyć wroga w możliwie najszybszy i najbardziej efektywny sposób.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza, lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Refleksowi

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Specjalne: Jeżeli atak nastąpił zanim ofiara wykonała akcję podczas tego spotkania, obrażenia wzrastają do 3[B].

Zły pomysł, przyjacielu

Cienisty skrytobójca użytkowa 12

Już po pierwszym ataku, wróg odkrywa, że porywanie się na ciebie nie było najlepszym pomysłem.

Dzienna ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Prowokacja: Sąsiadujący z tobą wróg zaatakował cię atakiem wręcz, po raz pierwszy podczas tego spotkania

Specjalne: Jeżeli ktokolwiek posiada nad tobą przewagę bojową, nie możesz użyć tej mocy.

Efekt: Otrzymujesz premię z mocy +10 do wszystkich obron przeciwko atakowi wroga. Jeżeli atak chybi, wróg otrzymuje dwukrotną liczbę obrażeń wynikających ze zdolności riposta cienistego skrytobójcy.

Wykończenie wroga

Cienisty skrytobójca ofensywna 20

Twój wróg jest ranny, więc ten cios powinien zakończyć sprawę.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza, lub procy.

Cel: Jedno ciężko ranne stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Refleksowi

Trafienie: 5[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i przemykasz się o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy. Musisz zakończyć ten ruch na polu sąsiadującym z wrogiem.

Chybiecie: Połowa obrażeń i nie możesz się przemknąć.

MISTRZ INFILTRACJI

„Mogę się tam dostać. Bez problemu.”

Wymagania: klasa łotrzyk

Nauczyłeś się dostawać niepostrzeżenie do różnych miejsc i można by rzec, że jesteś w tej dziedzinie ekspertem. Oprócz tego, posiadasz umiejętności oraz wyszkolenie umożliwia-

jące ci radzenie sobie z każdą infiltracyjną sytuacją, od szpiegowania i misji zwiadowczych zaczynając, na atakach snajperskich i zabójstwach kończąc.

ZDOLNOŚCI MISTRZA INFILTRACJI

Akcja infiltratora (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, otrzymujesz również akcję ruchu.

Zdolny infiltrator (11. poziom): Otrzymujesz premię +2 do testów Akrobatyki, Atletyki i Skradania się.

Niewidzialny infiltrator (16. poziom): Jeżeli obniżysz liczbę punktów wytrzymałości stworzenia o twoim lub wyższym poziomie do 0, lub, jeżeli zadasz trafienie krytyczne stworzeniu o twoim lub wyższym poziomie, stajesz się niewidzialny do końca swojej następnej tury.

WYCZYNY MISTRZA INFILTRACJI

Rozprasżająca rana

Mistrz infiltracji ofensywna 11

Atakujesz spośród cieni, zadając wrogowi ranę, która rozprasza go i zmusza do opuszczenia gardy.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza, lub procy.

Cel: Jedno stworzenie, wobec którego posiadasz przewagę bojową.

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ty oraz wszyscy twoi sojusznicy uzyskujecie do końca twojej następnej tury przewagę bojową wobec ofiary.

Nieuchwytny

Mistrz infiltracji użytkowa 12

Wkraczasz pośród cieni i z wystudiowaną precyzją znikasz innym z pola widzenia.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Stajesz się niewidzialny do rozpoczęcia swojej następnej tury.

Bolesne przeszycie

Mistrz infiltracji ofensywna 20

Twoja broń kęsa głęboko wroga, zostawiając po sobie krwawiącą ranę.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać kuszy, lekkiego ostrza, lub procy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i 10 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i brak obrażeń nawracających.

NOŻOWNIK

„Spójrz jak sztylet tańczy na końcach moich palców, jak wiruje. Znałem niegdyś tyle sposobów użycia tego sztyletu, że nie jesteś w stanie sobie tego wyobrazić.”

Wymagania: klasa łotrzyk

Opanowałeś po mistrzowsku wszelkie zawłoki walki sztyletem i można by rzec, że stanowicie razem nierozdzielny całość. Jesteś mistrzem w posługiwaniu się sztyletem

i potrafisz używać go w sposób, o jakim pośledniejsi łotrzykowie mogą jedynie pomarzyć.

ZDOLNOŚCI NOŻOWNIKA

Akcja nożownika (11. poziom): Możesz wykorzystać punkt akcji do powtórzenia testu ataku lub testu obrażeń wykonywanych przy użyciu sztyletu, zamiast do wykonania dodatkowej akcji.

Precyzja ataku sztyletem (11. poziom): Walcząc sztyletami, możesz uzyskać trafienie krytyczne po wyrzuceniu 18-20.

Przewaga w walce sztyletem (16. poziom): Gdy uzyskasz trafienie krytyczne walcząc sztyletem, uzyskujesz do końca swojej następnej tury przewagę bojową nad atakowanym wrogiem.

WYCZYNY NOŻOWNIKA

Okazja po trafieniu krytycznym Nożownik ofensywna 11

Twój pierwszy atak spowodował krytyczną ranę, decydujesz się więc na kolejny cios.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja pomniejsza Broń biała

Warunek: Musisz używać sztyletu i uzyskać nim podczas tej tury trafienie krytyczne przeciw wrogowi.

Cel: Stworzenie, przeciw któremu uzyskałeś trafienie krytyczne

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Skupienie na ostrzu Nożownik użytkowa 12

Koncentrujesz się przez chwilę na konkretnym punkcie swego ostrza.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Rozmiar kostki obrażeń twojego sztyletu wzrasta o jeden do końca spotkania.

Głębokie zranienie sztyletem Nożownik ofensywna 20

Twój sztylet wyskakuje niczym sprężyna, wbijając się głęboko w ciało wroga.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać sztyletu.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i 10 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy). W przypadku trafienia krytycznego, ofiara otrzymuje 20 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Chybiecie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i brak obrażeń nawracających.

WŁAMYWACZ

„Jestem łotrem akrobatą, który potrafi skakać i turlać się z niezwykłą zwinnością. Posiadam grację i szybkość wspaniałych kotów.”

Wymagania: klasa łotrzyk

Doprowadziłeś swe ciało do perfekcji. Jesteś zwinny i ostry niczym brzytwa, a twoje atletyczne umiejętności

doskonale współgrają z repertuarem sztuczek łotrzyka. W związku z tym, że jesteś niesłychanie wytrenowanym atletą, stałeś się kimś w rodzaju łotrzyka wyższego kalibru, mogącym zaskakiwać nieprzyjaciół niewiarygodnymi akrobacjami i wspaniałymi pokazami fizycznej krzepy. Mimo tych zalet, pozostałeś jednak wierny korzeniom łajdaka i złodzieja.

ZDOLNOŚCI WŁAMYWACZA

Akrobatyczna akcja (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, otrzymujesz również akcję ruchu.

Kontrola nad ciałem (11. poziom): Za każdym razem gdy zostaniesz odepchnięty, przyciągnięty, lub przesunięty, możesz zredukować liczbę przebytych pól o 1.

Mistrz atleta (16. poziom): Za każdym razem gdy wykonujesz test Atletyki, rzuć dwukrotnie i wybierz odpowiadający ci rezultat.

WYCZYNY WŁAMYWACZA

Wybieg włamywacza Włamywacz ofensywna 11

Przystępujesz do działania i wyprowadzasz wystudiowany cios. Następnie robisz zwód i ustawiasz się na pozycji zwiastującej albo pewne zwycięstwo, albo nieuchronną zagładę.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Jedno stworzenie

Specjalne: Możesz przemknąć się o 3 pola przed wykonaniem ataku.

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Efekt: Przemykasz się na dowolne pole sąsiadujące z ofiarą.

Natychmiastowa ucieczka Włamywacz użytkowa 12

Z nadludzkim wysiłkiem udaje ci się uciec wrogowi.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowa reakcja Osobisty

Prowokacja: Zostałeś unieruchomiony, spętany, lub spowolniony

Efekt: Kończysz działanie dowolnego z powyższych stanów, który wpływa na ciebie w danej chwili, a następnie możesz przemknąć się o 2 pola.

Przekierowanie ataku Włamywacz ofensywna 20

W twoim kierunku pędzi broń przeciwnika, lecz delikatnym unikiem oraz ruchem swego ostrza, udaje ci się skierować atak na inną istotę.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Natychmiastowe przeszkodzenie Broń biała

Prowokacja: Wróg trafił cię atakiem wręcz i ma w zasięgu ataku innego z twoich wrogów

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza.

Cel: Wróg, który cię trafił

Atak: Zręczność przeciw Refleksowi

Trafienie: Atak ofiary chybia, trafiając w zamian wybranego przez ciebie wroga, znajdującego się w zasięgu jej ataku.

Chybiecie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń przeciw wybranemu wrogowi.

Efekt: Przemykasz się o 1 pole.

„Strzelę mu w plecy. Ten hobgoblin będzie żałował, że kiedykolwiek podniósł łuk.”

CECHY KLASOWE

Rola: Napastnik. Koncentrujesz się na atakach bronią dystansową lub na walce dwoma broniąmi białymi, a także specjalizujesz się w zadawaniu jak największych obrażeń jednemu przeciwnikowi. Jako, że preferujesz taktykę walki podjazdowej, twoje ataki opierają się w miarę możliwości na szybkości i ruchliwości.

Natura mocy: Bojowa. Twoje umiejętności polegają na wszechstronnym treningu i praktyce, wewnętrznej pewności siebie, oraz naturalnej biegłości.

Kluczowe atrybuty: Siła, Zręczność, Rozsądek

Biegłości w zbroi: Ubranie, skórzna, zbroja skórzana

Biegłości w broni: Prosta broń biała, żołnierska broń biała, prosta broń dystansowa, żołnierska broń dystansowa

Premia do obrony: +1 Wytrwałość, +1 Refleks

Punkty wytrzymałości na 1. Poziomie: 12 + wartość Kondycji

Punkty wytrzymałości podczas awansu o poziom: 5

Przypływy sił dziennie: 6 + modyfikator z Kondycji

Wyszkolone umiejętności: Podziemia lub Natura (twój wybór). Będąc na 1. poziomie, wybierz z poniższej listy cztery kolejne wyszkolone umiejętności.

Umiejętności klasowe: Akrobatyka (Zr), Atletyka (S), Podziemia (Roz), Wytrwałość (Kon), Leczenie (Roz), Natura (Roz), Percepcja (Roz), Skradanie się (Zr).

Opcje rozwoju: Strzelec, specjalista w walce dwoma ostrzami

Zdolności klasowe: Styl walki, wytypowanie ofiary, bezzłoty strzał

Łowcy to czujni wojownicy przemierzający horyzont w obronie określonego regionu, zasad, lub stylu życia. Są oni mistrzami łuku i ostrza, znanymi z partyzanckich ataków oraz z szybkiego i bezgłośniego eliminowania konkretnych wrogów. Łowcy przygotowują zabójcze pułapki i potrafią w niezwykle sposób unikać niebezpieczeństwa.

Jako łowca posiadasz niemal nadnaturalnie rozwinięte zmysły oraz głębokie zrozumienie nieujarzmionej dzicy. Twoja rozległa wiedza o naturalnym świecie oraz umiejętność wykorzystania najdrobniejszych wskazówek, a czasami nawet śpiewu ptaków lub odgłosów zwierzyny, pozwala ci tropić wrogów po niemal dowolnym terenie. Twoja zacięta postawa stanowi dla tropionego przez ciebie wroga obietnicę bolesnej śmierci.

Czy ustrzelisz dopadniętą ofiarę błyskawicznym strzałem z łuku, czy też zatopisz w niej dwa ostrza, błyszczące w twych pokrytych bliznami dłoniach?



Tworzenie łowcy

Większość mocy dostępnych łowcy opiera się na Siłę, Zręczności oraz Rozsądku. Równie przydatna jest Kondycja, gdyż pozwala przetrwać większą liczbę obrażeń. Poniżej zaprezentowano dwie opcje rozwoju łowcy: strzelec i specjalista w walce dwoma ostrzami.

STRZELEC

Jesteś mistrzem w posługiwaniu się łukiem (lub rzadziej kuszą, procą lub bronią miotaną). Preferujesz moce będące atakami na odległość, a do walki wręcz uciekasz się tylko wówczas, gdy zabraknie już dobrych celów dla twoich strzał. Większość z twoich mocy ofensywnych opiera się na Zręczności, tak, więc powinieneś wybrać ją jako główny atrybut. Od czasu do czasu angażujesz się w walkę wręcz, w związku, z czym Siła jest dobrym wyborem na drugorzędny atrybut. Trzecią z kolei wartość powinieneś przypisać Rozsądkowi. Wybieraj moce odzwierciedlające twoje upodobanie do broni dystansowych.

Sugerowany atut: Zwinny myśliwy (ludzki atut: Ludzka wytrzymałość)

Sugerowane umiejętności: Wytrzymałość, Leczenie, Natura, Percepcja, Skradanie się

Sugerowane nieograniczone moce: *ostrożny atak, płynny cios*

Sugerowana moc spotkaniowa: *wymijający cios*

Sugerowana moc dzienna: *rozszerzenie drzewca*

Specjalista w walce dwoma ostrzami

Lubisz zbliżyć się do przeciwnika, polegając na słynnych pośród łowców umiejętnościach walki dwoma ostrzami. W naturalny sposób preferujesz, więc moce będące atakami wręcz, a to oznacza, że twoim głównym atrybutem powinna być Siła. W drugiej kolejności powinieneś stawiać na Zręczność, gdyż podwyższa ona twoją KP. Trzeci wybór niech stanowi Rozsądek, gdyż poprawia on twoją Wolę, a także zapewnia premię do wielu twoich mocy. Wybieraj moce odzwierciedlające twoje upodobanie do walki dwoma bronią białymi.

OGÓLNE SPOJRZENIE NA ŁOWCĘ

Charakterystyka: Umiesz łączyć szybkie i mocne ataki bronią białą ze wspaniałymi umiejętnościami, w posługiwaniu się bronią dystansową. Jesteś umiarkowanie wytrzymały podczas walki, lecz wolisz walkę podjazdową lub zasadzki niż długie nudne potyczki. Dewiza łowcy brzmi: uderz mocno i wycofaj się.

Religia: Łowcy obdarzają względami bóstwa natury i łowów. Często wyznają Korda, Melorę, lub Kruczą Królową. Żli lub chaotyczni źli łowcy zazwyczaj oddają cześć Gruumshowi lub Zehirowi.

Rasy: Elfy są idealnymi strzelcami. Ludzie, niziołki, drakony oraz eladrinowie, podążają czasami ścieżką specjalisty w walce dwoma ostrzami.

Sugerowany atut: Zabójczy myśliwy (ludzki atut: Celna akcja)

Sugerowane umiejętności: Akrobatyka, Podziemia, Wytrzymałość, Leczenie, Percepcja

Sugerowane nieograniczone moce: *podjazd, bliźniaczy cios*

Sugerowana moc spotkaniowa: *cios złowieszczygo rosomaka*

Sugerowana moc dzienna: *wilcze szczęki*

Zdolności klasowe łowcy

Twoje zdolności klasowe zależą w dużym stopniu od wybranej opcji rozwoju.

STYL WALKI

Wybierz jeden z poniższych stylów walki, a otrzymasz zapewnianą przezeń korzyść.

Strzelectwo: Z racji tego, że koncentrujesz się głównie na atakach na odległość, otrzymujesz premiiowy atut Defensywna ruchliwość.

Walka dwoma ostrzami: Z racji tego, że koncentrujesz się głównie atakach dwoma ostrzami, możesz trzymać broń jednoręczną w drugiej dłoni i traktować ją jako broń dodatkową. (Upewnij się, że zaznaczyłeś na karcie postaci, która broń jest bronią podstawową, a która dodatkową). Ponadto otrzymujesz Twardość jako atut premiiowy.

WYTYPOWANIE OFIARY

Raz na turę, w ramach akcji pomniejszej, możesz wytypować najbliższego wroga, którego widzisz na swojej ofierze.

Raz na rundę, gdy trafisz atakiem wytypowaną ofiarę, atak ten zadaje dodatkowe obrażenia zależne od twojego poziomu. Jeżeli możesz wykonać w ciągu rundy wiele ataków, musisz zdecydować, który z nich zada dodatkowe obrażenia, lecz określasz to dopiero po wykonaniu wszystkich ataków. Jeżeli od chwili rozpoczęcia swojej obecnej tury zadałeś dodatkowe obrażenia wynikające ze zdolności wytypowanie ofiary, nie możesz zadać ich ponownie do czasu rozpoczęcia swojej następnej tury.

Zdolność wytypowanie ofiary działa do końca spotkania, do momentu pokonania wytypowanej ofiary, lub dopóki nie desygnujesz na swą ofiarę nowego stworzenia.

Możesz wytypować na swą ofiarę tylko jednego wroga w danej chwili.

Poziom	Dodatkowe obrażenia przeciw wytypowanej ofierze
1-10	+1k6
11-20	+2k6
21-30	+3k6

BEZBŁĘDNY STRZAŁ

Jeżeli żaden z twoich sojuszników nie znajduje się bliżej danego stworzenia niż ty, otrzymujesz premię +1 to testów ataku na odległość, przeciw temu stworzeniu.

MOCE ŁOWCY

Twoje moce są śmiałymi wyczynami, biorącymi się z nieustającego treningu w łucznictwie i walce mieczem. Na wyższych poziomach uzyskujesz dostęp do specjalnych mocy zwanych postawami (patrz „Kategorie słów kluczowych” strona 55).

WYCZYNY NIEOGRANICZONE 1. POZIOMU

Blizniaczy cios

Łowca ofensywna 1

Jeżeli nie zabijesz tego pierwszym atakiem, zrobisz to najprawdopodobniej drugim.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych lub broni dystansowej.

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP (broń biała; broń podstawowa i broń dodatkowa) lub Zręczność przeciw KP (broń dystansowa), dwa ataki

Trafienie: 1[B] obrażeń na atak.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] obrażeń na 21. poziomie.

Ostrożny atak

Łowca ofensywna 1

Obserwujesz wroga i próbujesz dostrzec lukę w jego obronie. Gdy tylko ją zauważysz, natychmiast atakujesz.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych lub broni dystansowej.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła +2 przeciw KP (broń biała) lub Zręczność +2 przeciw KP (broń dystansowa)

Trafienie: 1[B] obrażeń (broń biała) lub 1[B] obrażeń (broń dystansowa).

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] obrażeń (broń biała) lub 2[B] obrażeń (broń dystansowa) na 21. poziomie.

Płynny cios

Łowca ofensywna 1

Przedostajesz się przez zasłonę przeciwnika i natychmiast atakujesz, lub przeprowadzasz atak, po którym wycofujesz się na dogodniejszą pozycję.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Specjalne: Możesz przemknąć się o 1 pole przed lub po wykonanym ataku.

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń na 21. poziomie.

Podjazd

Łowca ofensywna 1

Pozwól wojownikowi stanąć oko w oko z potworem. Ty wolisz wyprowadzić atak, a następnie wycofać się na bezpieczną pozycję.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

Efekt: Jeżeli wykonasz ruch w tej samej turze, w której wykonałeś atak, to jeżeli opuścisz następnie sąsiadujące z ofiarą pole, nie sprowokujesz z jej strony ataku okazyjnego.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 1. POZIOMU

Atak podwójnego kła

Łowca ofensywna 1

Zatapiasz w ciele wroga dwie strzały lub oba ostrza, sprawiając, że wyje z bólu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych lub broni dystansowej.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń biała; broń podstawowa i broń dodatkowa) lub Zręczność przeciw KP (broń dystansowa), dwa ataki

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 1[B] + modyfikator ze Zręczności (broń dystansowa) na atak. Jeżeli oba ataki trafią, zadajesz dodatkowe obrażenia równe twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Cios złowieszczy rosomaka

Łowca ofensywna 1

Otoczają cię wrogowie, których rozgoryczenie wzrasta błyskawicznie, gdy zaczynasz siekać ich na plasterki z zaciekłością zranionego złowieszczy rosomaka.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz.

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Spryt lisa

Łowca ofensywna 1

Tuż po zadanym ciosie wykorzystujesz pęd swojego przeciwnika, aby odskoczyć do tyłu lub odsunąć się na bok. Następnie wyprowadzasz w odwiecie nagły atak, zanim wróg zdąży odzyskać równowagę.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowa reakcja Broń biała lub dystansowa

Prowokacja: Wróg wykonał przeciwko tobie atak wręcz

Atak: Możesz przemknąć się o 1 pole, a następnie wykonać podstawowy atak.

Specjalne: Otrzymujesz premię z mocy do testu podstawowego ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Wymijający cios

Łowca ofensywna 1

Twoi wrogowie są zakłopotani, widząc jak przemykasz nietknięty przez pole walki i rozdajesz razy na prawo i lewo.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz.

Specjalne: Możesz przemknąć się przed lub po wykonanym ataku o liczbę pól, równą 1 + twój modyfikator z Rozsądku.

Atak: Siła przeciw KP (broń biała) lub Zręczność przeciw KP (broń dystansowa)

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń (broń dystansowa).



WYCZYNY DZIENNE 1. POZIOMU

Niespodziewany cios

Łowca ofensywna 1

Trzymasz obie bronie ostrzami w dół i nagle jednym z nich tniesz przeciwnika wzdłuż twarzy. Gdy tylko wróg odskakuje i opuszcza gardę, natychmiast turlasz się po ziemi, zrywając na nogi tuż za nim i wbijasz mu ostrze w plecy.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń dodatkowa)

Trafienie: 1[B] obrażeń (broń dodatkowa).

Efekt: Przemykasz się o 1 pole i wykonujesz drugorzędny atak przeciw ofierze.

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa)

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń podstawowa) i ofiara jest osłabiona do końca twojej następnej tury.

Rozszczępienie drzewa

Łowca ofensywna 1

Wypuszczasz dwie strzały naraz. W połowie lotu rozdzielają się i trafiają w dwa różne cele.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cele: Dwa stworzenia znajdujące się w zasięgu 3 pól od siebie

Atak: Zręczność przeciw KP (broń dystansowa). Wykonaj dwa testy ataku, wybierz wyższy rezultat i zastosuj go dla obu ofiar.

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Spowalniający strzał

Łowca ofensywna 1

Wycelowujesz strzał w nogę przeciwnika i oddajesz strzał, po którym zaczyna mocno krwawić i utykać niczym zranione zwierzę.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń biała) lub Zręczność przeciw KP (broń dystansowa)

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 2[B] + modyfikator ze Zręczności (broń dystansowa) i ofiara jest spowolniona oraz otrzymuje 5 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń, brak obrażeń nawracających i ofiara jest spowolniona do końca twojej następnej tury.

Wilcze szczęki

Łowca ofensywna 1

Atakujesz wroga obiema broniąmi, dzięki czemu ograniczasz jego ruchy i zmuszasz go do podstępem do odsłonięcia się. Gdy w końcu dostrzeżesz lukę, uderzasz w jego czuły punkt.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa i broń dodatkowa), dwa ataki

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak

Chybiecie: Połowa obrażeń na atak.

WYCZYNY UŻYTKOWE 2. POZIOMU

Błyskotliwe parowanie

Łowca użytkowa 2

Blokujesz gładko cios przeciwnika, a następnie wytrącasz go z równowagi, wykorzystując przeciw niemu jego własny pęd.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowa reakcja Wręcz 1

Prowokacja: Wróg nie trafił cię atakiem wręcz

Efekt: Przesuwasz wroga na sąsiadujące z tobą pole i do końca swojej następnej tury, zyskujesz przeciw niemu przewagę bojową.

Kluczowa wskazówka

Łowca użytkowa 2

Jesteś najmądrzejszy w drużynie. Im szybciej twoi przyjaciele to zrozumieją, tym będą mieli łatwiejsze życie.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowa reakcja Na odległość 5

Prowokacja: Sojusznik, którego widzisz lub słyszysz, i który znajduje się w zasięgu działania mocy, wykonał test umiejętności, w której jesteś wytrenowany.

Efekt: Obdarzasz sojusznika możliwością powtórzenia testu umiejętności, do którego otrzymuje premię z mocy, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Ustąpienie pola

Łowca użytkowa 2

Wróg zadaje ci cios, mimo to jakoś udaje ci się odskoczyć do tyłu, z dala od kolejnych ataków.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowa reakcja Osobisty

Prowokacja: Wróg zranił cię atakiem wręcz

Efekt: Możesz przemknąć się o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku. Do końca twojej następnej tury, otrzymujesz premię z mocy +2 do wszystkich obron.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 3. POZIOMU

Cięcie i odskok

Łowca ofensywna 3

Atakujesz dwukrotnie, starając się jednocześnie przesunąć na najdogodniejszą pozycję.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych lub broni dystansowej.

Cele: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP (broń biała; broń podstawowa i broń dodatkowa) lub Zręczność przeciw KP (broń dystansowa), dwa ataki

Specjalne: Możesz przemknąć się zaraz po pierwszym lub drugim ataku o liczbę pól, równą 1 + twój modyfikator z Rozsądku.

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 1[B] + modyfikator ze Zręczności (broń dystansowa) na atak.

Cios cieniejszy osy

Łowca ofensywna 3

Atakujesz błyskawicznie, niczym cieniasta osa wyfruwająca z ciemności i trafiasz tam, gdzie obrona przeciwnika jest najsłabsza.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Cel: Jedno stworzenie, które wytypowałeś na ofiarę za pomocą zdolności wytypowania ofiary

Atak: Siła przeciw Refleksowi (broń biała) lub Zręczność przeciw Refleksowi (broń dystansowa)

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 2[B] + modyfikator ze Zręczności (broń dystansowa).

Cios rozszalałego dzika łowca ofensywna 3

Atakujesz dwukrotnie, sprawiając, że twoi wrogowie zataczają się do tyłu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych lub broni dystansowej.

Cele: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP (broń biała; broń podstawowa i broń dodatkowa) lub Zręczność przeciw KP (broń dystansowa), dwa ataki

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 1[B] + modyfikator ze Zręczności (broń dystansowa) na atak. Jeżeli oba ataki trafią tą samą ofiarę, odpychasz ją o liczbę pól równą 1 + twój modyfikator z Rozsądku.

Dekoncentrujący cios łowca ofensywna 3

Przerywasz cios przeciwnika precyzyjnie wyprowadzonym cięciem lub błyskawicznie wystrzeloną strzałą.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowe przeszkodzenie Broń biała lub dystansowa

Provokacja: Ty lub sojusznik zostaliście zaatakowani przez stworzenie.

Cel: Atakujące stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń biała) lub Zręczność przeciw KP (broń dystansowa)

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 1[B] + modyfikator ze Zręczności (broń dystansowa). Ofiara otrzymuje karę do testu sprowokowanego ataku, równą 3 + twój modyfikator z Rozsądku.

WYCZYNY DZIENNE 5. POZIOMU**Podwójny pazur** łowca ofensywna 5

Zbliżasz się do przeciwnika ze skrzyżowanymi bronią, a następnie odrzucasz ostrza na bok, raniąc tym samym innego wroga.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Specjalne: Możesz przemknąć się o 2 pola zanim wykonasz atak.

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP, dwa ataki (broń podstawowa i broń dodatkowa)

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń podstawowa) i 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń dodatkowa).

Efekt: Po ataku na stworzenie będące podstawowym celem, możesz przemknąć się o 2 pola i wykonać drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie, inne niż to, które stanowi podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP (broń dodatkowa)

Trafienie: 2[B] obrażeń (broń dodatkowa).

Rozpryskowy strzał łowca ofensywna 5

Twoja strzała zatapia się głęboko w ciele przeciwnika, a następnie rozpryskuje, wbijając głęboko w ranę dziesiątki drzazg.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara otrzymuje do końca spotkania karę -2 do testów ataku.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara otrzymuje do końca spotkania karę -1 do testów ataku.

Rozrywający strzał łowca ofensywna 5

Idelnie wycelowana strzała sprawia, że twój wróg zwija się i wyje z bólu.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP (broń dystansowa).

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i ofiara jest osłabiona (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie jest osłabiona.

Szalona potyczka łowca ofensywna 5

Rzucasz się do walki i zasypujesz zaskoczonych wrogów, gradem niezwykle gwałtownych ciosów.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cele: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa i broń dodatkowa), dwa ataki.

Specjalne: Możesz przebyć przed lub po wykonaniu ataków liczbę pól, równą swojej szybkości, nie prowokując przy tym ataków okazyjnych.

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak. Jeżeli trafisz jednym z ataków, ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury. Jeżeli trafisz oboma atakami, ofiara jest otumaniona i spowolniona do końca twojej następnej tury.

WYCZYNY UŻYTKOWE 6. POZIOMU**Lawirowanie podczas walki** łowca użytkowa 6

Kluczysz po polu walki pomiędzy wrogami, nie pozwalając im się przyswozić.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Provokacja: Wróg zakończył ruch na sąsiadującym z tobą polu

Efekt: Możesz przemknąć się o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Uniknięcie zasadzki łowca użytkowa 6

Jesteś oczami i uszami drużyny, zawsze czujny na każdą oznakę zasadzki.

Dzienna ♦ bojowa

Brak akcji

Na odległość w zasięgu wzroku

Efekt: Możesz użyć tej mocy na początku rundy zaskoczenia, podczas której wszyscy twoi sojusznicy są zaskoczeni. Pozwala ona uniknąć zaskoczenia 1 + twój modyfikator z Rozsądku sojusznikom.

Uzdolniony towarzysz łowca użytkowa 6

Twoi sprzymierzeńcy korzystają z nabytych przez ciebie umiejętności.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja pomniejsza

Na odległość 10

Cel: Jeden sojusznik

Efekt: Każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie, który zdecyduje się wykonać test bez wyszkolenia w umiejętności, w której jesteś wyszkolony, otrzymuje premię z mocy do jednego wybranego przez ciebie testu tej umiejętności, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku. Aby otrzymać premię, sojusznik musi cię widzieć lub słyszeć. Premia utrzymuje się do końca spotkania lub przez 5 minut.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 7. POZIOMU

Pazury gryfa

Łowca ofensywna 7

Twoja broń porusza się przerażająco szybko. Drażnisz wrogów, parując ich kolejne ciosy i zadając im, coraz to nowe głębokie rany.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP (broń biała; broń podstawowa i broń dodatkowa)

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń podstawowa) i 1[B] + modyfikator z Siły (broń dodatkowa).

Szpon jastrzębia

Łowca ofensywna 7

Atakujesz z wykalibrowaną precyzją, niczym pikujący jastrząb.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń biała) lub Zręczność przeciw KP (broń dystansowa). Otrzymujesz premię z mocy do tego ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku. Ignorujesz kary z osłony lub ukrycia, (lecz nie z nadzwyczajnej osłony lub całkowitego ukrycia).

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 2[B] + modyfikator ze Zręczności (broń dystansowa).

Kolce mantikory

Łowca ofensywna 7

Wypuszczasz tuż po sobie dwie strzały.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Zręczność przeciw KP, jeden atak każde stworzenie będące celem

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności (pierwszy strzał) i 1[B] + modyfikator ze Zręczności (drugi strzał).

Niszczący wir

Łowca ofensywna 7

Tniesz i kłujesz otaczających cię wrogów z dziką furją, popychając ich przy tym i podkładając im nogi.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku oraz ją przewracasz.

WYCZYNY DZIENNE 9. POZIOMU

Ataki w biegu

Łowca ofensywna 9

Nie przerywając biegu, atakujesz dwukrotnie jednego wroga lub zadajesz dwóm wrogom po jednym ciosie.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Możesz przebyć odległość równą twojej szybkości. W dowolnej chwili ruchu, możesz wykonać dwa ataki Siłą przeciw KP bronią białą, lub dwa ataki Zręcznością przeciw KP bronią dystansową.

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń (broń dystansowa) na atak.

Chybiecie: Połowa obrażeń na atak.

Strzał z przyłożenia

Łowca ofensywna 9

Pomimo zagrożenia ze strony kłów i pazurów, nakładasz niewzruszenie strzałę i wycelowujesz ją, w znajdującą się tuż przed sobą rozdziawioną paszczę.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Na odległość 1

Cel: Jedno sąsiadujące z tobą stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP. Atak ten nie prowokuje ataków okazyjnych.

Trafienie: 4[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Deszcz strzał

Łowca ofensywna 9

Wypuszczasz w krótkich odstępach czasu kolejne strzały, zasypując stojących przed tobą wrogów deszczem pocisków.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni podmuch 3

Warunek: Musisz używać broni dystansowej.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu, którego widzisz.

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Wir stalowych liści

Łowca ofensywna 9

Obracasz się dookoła z wyciągniętymi na boki ostrzami i wykorzystujesz swój pęd do przebijania się przez obronę przeciwników.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz.

Atak: Siła przeciw KP, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

WYCZYNY UŻYTKOWE 10. POZIOMU

Pewny krok

Łowca użytkowa 10

Bez problemu odnajdujesz drogę w trudnym terenie.

Spotkaniowa ♦ bojowa, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Twój ruch nie jest spowalniany przez trudny teren.

Rączy krok

Łowca użytkowa 10

Zaskakujesz swoich wrogów i sojuszników, biegnąc nagle z szybkością gazeli.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Twoja szybkość wzrasta o 4 i przemykasz się o 1 dodatkowe pole. Moc ta działa do końca twojej następnej tury.

Utrzymanie dystansu

Łowca użytkowa 10

Utrzymujesz dystans nad zbliżającym się przeciwnikiem, z łatwością wycofując się poza jego zasięg.

Dzienna ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Prowokacja: Wróg znajduje się na sąsiednim polu

Efekt: Możesz przemknąć się o 1 pole, a następnie przebyć liczbę pól, równą 1 + twój modyfikator z Rozsądku. Nie możesz zakończyć ruchu na polu sąsiadującym z wrogiem, który spowodował użycie tej mocy.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 13. POZIOMU**Skruszenie zbroi**

Łowca ofensywna 13

Atakujesz tam, gdzie zbroja wroga jest najsłabsza. Dzięki temu nie tylko zadajesz mu obrażenia, lecz czynisz go również podatniejszym na twoje późniejsze ataki.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa i broń dodatkowa), dwa ataki

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak. Jeżeli trafisz jednym z ataków, ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury karę do KP, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku. Jeżeli trafisz oboma atakami, ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury karę do KP, równą 2 + twój modyfikator z Rozsądku.

Powalający strzał

Łowca ofensywna 13

Powalasz przeciwnika jednym strzałem.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Jedno stworzenie twojego rozmiaru lub mniejsze

Atak: Zręczność przeciw Refleksowi

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności i przewracasz ofiarę.

Zwinna obrona

Łowca ofensywna 13

Wykorzystujesz obie bronie do odbijania ciosów, nadchodzących pomiędzy twoimi atakami.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa i broń dodatkowa), dwa ataki

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak. Jeżeli trafisz którymkolwiek z ataków, otrzymujesz do końca swojej następnej tury premię z mocy do KP, równą 2 + twój modyfikator z Rozsądku.

Przygważdżający cios

Łowca ofensywna 13

Przygważdżasz przeciwnika do ziemi lub pobliskiej ściany, jednym dobrze wymierzonym ciosem.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała lub dystansowa

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych lub broni dystansowej.

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa i broń dodatkowa) lub

Zręczność przeciw KP (broń dystansowa), dwa ataki

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń (broń dystansowa) na atak.

Ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

WYCZYNY DZIENNE 15. POZIOMU**Deprymujące strzały**

Łowca ofensywna 15

Twoi wrogowie nie wiedzą nawet, co ich trafiło.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cele: Jedno, dwa, lub trzy stworzenia

Atak: Zręczność przeciw KP, trzy ataki.

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń na atak. Ofiara trafiona jeden raz jest otumaniona (rzut obronny kończy). Ofiara trafiona dwukrotnie jest ogłuszona (rzut obronny kończy), a ofiara trafiona trzykrotnie jest ogłuszona (rzut obronny kończy) i otrzymuje +2[B] obrażeń.

Chybiecie: Ofiara jest otumaniona (rzut obronny kończy).

Kaskada ostrzy

Łowca ofensywna 15

Twoje bronie opadają ospale na nieszczęsnych wrogów, niczym ciężki deszcz ze złowrogiego nieba. Czujesz się zupełnie tak, jakby czas zwolnił swój bieg.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Jedno lub więcej stworzeń.

Atak: Siła przeciw KP. Możesz zamieniać ataki bronią podstawową i bronią dodatkową, dopóki nie chybisz lub nie wykonasz pięciu ataków. Gdy tylko twój atak chybi, moc ta kończy działanie.

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak.

Krwawiące rany

Łowca ofensywna 15

Twoje strzały wbijają się głęboko w ciało, a z zadanych ran wylewa się szkarłatnymi strumieniami krew.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cele: Jedno, dwa, lub trzy stworzenia

Atak: Zręczność przeciw KP, trzy ataki.

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń na atak i 5 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy). Ofiara trafiona dwukrotnie otrzymuje 10 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy), a ofiara trafiona trzykrotnie otrzymuje 15 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń na atak i brak obrażeń nawracających.

Oszałamiająca stal

Łowca ofensywna 15

Przebijasz się przez zbroję i tarczę wroga i zadajesz mu paskudne cięcia, po których dostaje zawrótów głowy i na które nie jest w stanie zareagować.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw Wytrwałości, dwa ataki.

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak. Jeżeli trafisz jednym z ataków, ofiara jest ogłuszona (rzut obronny kończy). Jeżeli trafisz oboma atakami, ofiara jest ogłuszona i unieruchomiona (rzut obronny kończy oba efekty).

Chybiecie: Połowa obrażeń na atak, a ofiara nie jest ani ogłuszona, ani unieruchomiona.

WYCZYNY UŻYTKOWE

16. POZIOMU

Chwila wytchnienia

Łowca użytkowa 16

Potrąfisz uspokoić się natychmiast pośród zgietku bitewnego i otrząsnąć się z działania szkodliwego efektu.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja standardowa Osobisty

Efekt: Przemykasz się o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku i wykonujesz rzut obronny. Nie jesteś już naznaczony przez żadnego z wrogów.

Długi krok

Łowca użytkowa 16

Masz niezwykle talent do znajdowania się we właściwym miejscu, o właściwym czasie.

Spotkaniowa ♦ bojowa, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Twoja szybkość wzrasta o 2.

Uniknięcie ciosu

Łowca użytkowa 16

Uskakujesz przed atakiem przeciwnika, a jego cios przecina powietrze.

Dzienna ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Prowokacja: Wróg trafił cię atakiem wręcz

Efekt: Możesz przemknąć się o 1 pole, oddalając się od wroga.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 17. POZIOMU

Łowy geparda

Łowca ofensywna 17

Wirujesz dookoła z wyciągniętymi ostrzami i tniesz wrogów po nogach, sprawiając, że padają na ziemię niczym kwilące sterty ciał.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz.

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest unieruchomiona i przewrócona na ziemię, do końca twojej następnej tury.

Potrójny strzał

Łowca ofensywna 17

Wypuszczasz naraz trzy strzały, które mkną przez plac boju szepcząc obietnicę zapomnienia.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cele: Jedno, dwa, lub trzy stworzenia

Atak: Zręczność przeciw KP, trzy ataki

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń na atak.



Strzała zemsty

Łowca ofensywna 17

Mierzysz z łuku w zloczyńcę, który zaatakował właśnie twojego przyjaciela, a następnie z mściwym wyrazem twarzy wypuszczasz w jego kierunku strzałę.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Prowokacja: Stworzenie znajdujące się w zasięgu działania mocy zaatakowało twojego sojusznika

Cel: Atakujące stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP i otrzymujesz premię z mocy do tego ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Wypatroszenie dwoma bronią

Łowca ofensywna 17

Zataczasz oboma ostrzami zabójcze łuki, zalewając pole walki krwią wroga.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa i broń dodatkowa), dwa ataki

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak. Jeżeli trafisz oboma atakami, ofiara otrzymuje dodatkowe 1k10 obrażeń i jest osłabiona do końca twojej następnej tury.

WYCZYNY DZIENNE 19. POZIOMU**Dwie strzały naraz**

Łowca ofensywna 19

Pierwszy strzał jest zawsze najmniejbezpieczniejszy.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP, dwa ataki. Jeżeli trafisz pierwszym atakiem, otrzymujesz premię +5 do testu drugiego ataku. Jeżeli chybisz pierwszym atakiem, wykonaj drugi atak normalnie.

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń na atak.

Chybiecie: Połowa obrażeń na atak.

Okrutna stalowa klatka

Łowca ofensywna 19

Krążysz szybko wokół wrogów, a każdy twój krok niesie ze sobą okrutne cięcie.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cele: Jedno, dwa, lub trzy stworzenia

Atak: Siła + 2 przeciw KP, trzy ataki.

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (pierwszy atak; broń podstawowa), 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (drugi atak; broń dodatkowa), oraz 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń (trzeci atak; broń podstawowa). Ofiara trafiona jednokrotnie jest otumaniona do końca twojej następnej tury. Ofiara trafiona dwukrotnie jest ogłuszona do końca twojej następnej tury, a ofiara trafiona trzykrotnie jest osłabiona i ogłuszona do końca twojej następnej tury.

Chybiecie: Połowa obrażeń na atak i ofiara nie jest otumaniona, ogłuszona, ani osłabiona.

Effekt: Możesz przemknąć się o 1 pole po pierwszym i po drugim ataku.

Raniący wir

Łowca ofensywna 19

Tniesz zaciekle znajdujących się w pobliżu wrogów, a twoje ciosy rozpryskują dookoła szkarłatne krople.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP, (broń podstawowa i broń dodatkowa), dwa ataki na ofiarę.

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak. Jeżeli trafisz ofiarę jedną bronią, otrzymuje ona 5 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy). Jeżeli trafisz ją obiema bronią, otrzymuje ona 10 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń na atak i brak obrażeń nawracających.

Taranująca strzała

Łowca ofensywna 19

Wypuszczasz strzałę, która przebija wroga i rzuca nim do tyłu, zwalając go z nóg.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń. Ponadto, odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Siły oraz przewracasz ją.

Chybiecie: Połowa obrażeń i odpychasz ofiarę o 1 pole oraz przewracasz ją.

WYCZYNY UŻYTKOWE 22. POZIOMU**Bezpieczny krok**

Łowca użytkowa 22

Gdy bitwa rozgorzeje na dobre, zaczynasz zręcznie manewrować pomiędzy wrogami.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja ruchu Osobisty

Effekt: Przemykasz się o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Leśny duch

Łowca użytkowa 22

Wtapiasz się w otoczenie z taką szybkością i wprawą, że twoi przeciwnicy nie są nawet w stanie zgadywać, gdzie się podziewasz.

Spotkaniowa ♦ bojowa, iluzja

Akcja standardowa Osobisty

Effekt: Jeżeli w danym momencie nie trwa twoja tura, wrogowie traktują cię jak niewidzialnego, tak jakbyś posiadał przeciwko nim osłonę lub ukrycie. Wróg w dalszym ciągu wie, na którym polu się znajdujesz, jeżeli widział cię na nim w dowolnym momencie rundy. Effekt ten utrzymuje się do końca spotkania lub przez 5 minut.

Mistrz łowów

Łowca użytkowa 22

Każdy twój strzał jest dokładnie wymierzony.

Dzienna ♦ bojowa, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Effekt: Otrzymujesz premię do testów ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Upadek na ziemię Łowca użytkowa 22

Rzucasz się na ziemię, a następnie przetaczasz się na bezpieczną odległość i zrywasz błyskawicznie na nogi.

Dzienna ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie **Osobisty**

Prowokacja: Zostałeś trafiony obszarowym lub bezpośrednim atakiem.

Efekt: Przemykasz się o liczbę pól równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 23. POZIOMU

Ciernista peleryna Łowca ofensywna 23

Dźgasz i tniesz każdego wroga, który się do ciebie zbliży.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa i broń dodatkowa), dwa ataki

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak. Jeżeli trafisz jednym z ataków, ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury karę -2 do testów ataku. Jeżeli trafisz oboma atakami tę samą ofiarę, kara wzrasta do -4.

Efekt: Jeżeli dowolne sąsiadujące z tobą stworzenie zaatakuje cię i chybi przed rozpoczęciem twojej następnej tury, wykonaj przeciw niemu podstawowy atak bronią podstawową oraz bronią dodatkową, traktowany jako natychmiastowa reakcja.

Odrzucający strzał Łowca ofensywna 23

Sprawdzasz wytrzymałość cięciwy naciągając ją do granic możliwości, a następnie wypuszczasz strzał w nieświadomego wroga.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń dystansowa**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw Wytrwałości

Trafienie: 4[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń i odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą 2 + twój modyfikator z Rozsądku.

Ostrze w gardło Łowca ofensywna 23

Bronisz się jednym ostrzem przed atakiem wroga, podczas gdy drugie wbijasz mu prosto w gardło.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowe przeszkodzenie **Broń biała**

Prowokacja: Stworzenie wykonało przeciw tobie atak wręcz

Cel: Atakujące stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Do końca twojej następnej tury ofiara otrzymuje karę do testów ataku, wykonywanych przeciw tobie, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku

Salwa mantikory Łowca ofensywna 23

Zasypujesz wroga gradem strzał.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń dystansowa**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP, trzy ataki

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń na atak. Jeżeli trafisz dwoma atakami, zadajesz dodatkowe 1[B] obrażeń. Jeżeli trafisz wszystkimi trzema atakami, zadajesz dodatkowe 2[B] obrażeń.

WYCZYNY DZIENNE 25. POZIOMU

Krwawa burza Łowca ofensywna 25

Zasypujesz wroga serią zabójczych ciosów ostrzami lub gradem strzał z łuku.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała lub dystansowa**

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych lub broni dystansowej.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń biała; broń podstawowa i broń dodatkowa) lub Zręczność przeciw KP (broń dystansowa), dwa ataki

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń biała) lub 2[B] + modyfikator ze Zręczności (broń dystansowa) na atak.

Chybiecie: Połowa obrażeń na atak.

Efekt: Możesz przemknąć się po wykonaniu tych ataków o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Niepowstrzymane strzały Łowca ofensywna 25

Wypuszczasz salwę strzał z taką siłą, że przebijają one kilku pobliskich wrogów.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Bezpośredni podmuch 5**

Warunek: Musisz używać broni dystansowej.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze podmuchu

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator ze Zręczności.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Refleks tygrysa Łowca ofensywna 25

Kontrujesz atak wroga zajądłym ciosem.

Dzienna ♦ bojowa, postawa

Akcja pomniejsza **Osobisty**

Efekt: Jeżeli wróg cię zaatakował, możesz wykonać przeciw niemu atak podstawowy, traktowany jako natychmiastowe przeszkodzenie.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 27. POZIOMU

Błyskawiczny strzał Łowca ofensywna 27

Spostrzegasz zataczającego się od straszliwej rany wroga i błyskawicznie wypuszczasz strzał, która ma wykończyć.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowa reakcja **Broń dystansowa**

Prowokacja: Jedno stworzenie w zasięgu wzroku, które właśnie otrzymało obrażenia

Cel: Stworzenie, które otrzymało obrażenia

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń, lub 3[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń, jeżeli ofiara jest ciężko ranna.

Grad strzał

Łowca ofensywna 27

Wypuszczasz grad strzał, które trafiają we wszystkich znajdujących się przed tobą wrogów.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Każdy wróg znajdujący się w zasięgu działania mocy

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Wędrujące tornado

Łowca ofensywna 27

Atakujesz wrogów we wszystkich kierunkach, a następnie przetaczasz się przez pole walki niczym tornado i ponownie zmieniasz się w szalejący wir ostrzy.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowa reakcja Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Możesz przemknąć się o liczbę pól, równą 1 + twój modyfikator z Rozsądku, a następnie wykonać kolejny atak o zasięgu bezpośredniego wybuchu 1 (jak powyżej).

Zabójcze rozrywanie

Łowca ofensywna 27

Zatapiasz ostrza w ciele przeciwnika, a następnie wyrzucasz je z zacięłością tygrysa. Gwałtowność tego manewru sprawia, że wróg desperacko walczy o odzyskanie oddechu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa i broń dodatkowa), dwa ataki

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak. Jeżeli trafisz oboma atakami, ofiara otrzymuje dodatkowe 1k10 obrażeń i jest ogłuszona do końca twojej następnej tury.

WYCZYNY DZIENNE 29. POZIOMU**Pajęczyna stali**

Łowca ofensywna 29

Krzyżujesz ostrza tworząc barierę równie skuteczną jak tarcza. Jeżeli wrogowi nie uda się przez nią przebić, jesteś gotów zadać celną ripostę.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Natychmiastowe przeszkodzenie Broń biała

Prowokacja: Wróg trafił cię atakiem wręcz.

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Stworzenie, które sprowokowało atak

Atak: Siła przeciw KP, dwa ataki (broń podstawowa i broń dodatkowa).

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak (broń podstawowa) i 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń dodatkowa). Jeżeli trafisz oboma atakami, wykonany przez ofiarę atak chybia.

Chybiecie: Połowa obrażeń bronią podstawową i brak obrażeń bronią dodatkową.

Podążający cios

Łowca ofensywna 29

Po każdym uderzeniu zadajesz niespodziewany cios na odlew, który przebijają się przez obronę przeciwnika.

Dzienna ♦ bojowa, broń, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Efekt: Możesz użyć broni dodatkowej do wykonania podstawowego ataku wręcz z karą -2, przeciw każdemu wrogowi, którego trafiłeś wcześniej używając mocy o zasięgu broni białej.

Trzy strzały naraz

Łowca ofensywna 29

Jeżeli trafisz wroga pierwszą strzałą, kolejne z całą pewnością poszybują do celu.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP, trzy ataki. Jeżeli trafisz pierwszym atakiem, otrzymujesz premię +5 do testów drugiego i trzeciego ataku. Jeżeli chybisz pierwszym atakiem, drugi i trzeci atak wykonujesz normalnie.

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń na atak.

Chybiecie: Połowa obrażeń na atak.

ŚCIEŻKI ARCHETYPÓW**ŁOWCA BESTII**

„Jestem łowcą, a ty jesteś moją ofiarą.”

Wymagania: klasa łowca, styl walki łukiem

Stałeś się niezrównanym łowcą zwykłych i magicznych bestii, który potrafi wytropić wybraną zwierzynę, z niezwykłą łatwością i wykalkulowaną przebiegłością. Gdy celujesz z łuku w tropioną zwierzynę, twoje strzały trafiają z niezawodną precyzją i zabójczą szybkością.

ZDOLNOŚCI ŁOWCY BESTII

Akcja łowcy bestii (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, otrzymujesz również do rozpoczęcia swojej następnej tury premię +4 do testów ataku przeciw wytypowanej ofierze.

Wybrana zwierzyna (11. poziom): Wybierz jedno z poniższych słów kluczowych: bestia lub magiczna bestia. Twoja zdolność klasowa wytypowanie ofiary zadaje 2 dodatkowe obrażenia wybranemu rodzajowi stworzeń.

Natychmiastowe przemknięcie (16. poziom): Zaraz po tym, gdy wykorzystasz punkt akcji do uzyskania dodatkowej akcji, możesz do końca spotkania przemykać się wykonując jedynie pomniejszą akcję.

WYCZYNY ŁOWCY BESTII

Precyzyjna strzała

Łowca bestii ofensywna 11

Twój strzał nie jest ograniczany przez przeszkody oraz magiczne osłony.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń dystansowa**

Cel: Jedno stworzenie, które wytypowałeś na ofiarę za pomocą zdolności wytypowanie ofiary

Specjalne: Ignorujesz kary za osłonę, (lecz nie nadzwyczajną osłonę), ukrycie oraz całkowite ukrycie. Możesz atakować niewidzialne stworzenie, tak jakby nie znajdowało się pod wpływem niewidzialności.

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Gracja łowcy

Łowca bestii użytkowa 12

Gdy twoi sojusznicy próbują rozpracować przeciwnika gromadząc się wokół niego, ty zajmujesz upatrzoną pozycję i wprowadzasz w ruch własny plan.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Brak akcji

Osobisty

Efekt: Wykonaj test Skradania się, a rezultat zastosuj do testu inicjatywy. Jeżeli spotkanie rozpoczyna się od twojej tury, możesz przemknąć się bez wykonywania akcji o liczbę pól, równą swojej szybkości, zanim wykonasz inne akcje.

Cel łowcy bestii

Łowca bestii ofensywna 20

„Ten przeciwnik będzie moją ofiarą!”

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa

Broń dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Efekt: Stworzenie zostaje wytypowane na twoją ofiarę do końca twojej następnej tury. Ponadto, możesz wytypować na swoją ofiarę dodatkowe stworzenie, zgodnie z zasadami, opisanymi w zdolności klasowej wytypowanie ofiary.

STRAŻNIK BURZY

„Zaakceptowałem brzemień noszone przez strażników burzy Feerii. Ta okolica jest pod moją opieką.”

Wymagania: klasa łowca, styl walki dwoma ostrzami

Twa służba strażnika i obrońcy dzikich ostępów przybrała nowe oblicze, gdy poznałeś starożytne nauki strażników burzy Feerii. Dzięki tym technikom twoje wirujące ostrza przekształcają się, podczas walki w prawdziwą niszczycielską burzę zabójczych ciosów. Po każdym cięciu twoich ostrzy, wiatr wyje w obietnicy nadchodzącej nawałnicy.

ZDOLNOŚCI STRAŻNIKA BURZY

Burza ostrzy (11. poziom): Dopóki jesteś uzbrojony w broń białą i masz możliwość wykonania ataku okazyjnego, jeden z sąsiadujących z tobą wrogów (twój wybór) otrzymuje na koniec twojej tury obrażenia, równe twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

Akcja burzowego kroku (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, możesz teleportować się na odległość

3 pól. Możesz to zrobić albo przed, albo po wykonaniu dodatkowej akcji.

Burza bliźniaczych ostrzy (16. poziom): Dopóki jesteś uzbrojony w broń białą i masz możliwość wykonania ataku okazyjnego, dwóch sąsiadujących z tobą wrogów (twój wybór) otrzymuje na koniec twojej tury obrażenia od błyskawic, równe twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

WYCZYNY STRAŻNIKA BURZY

Oczyszczenie pola

Strażnik burzy ofensywna 11

Zataczasz broniąmi szerokie huki, tnąc i odrzucając wrogów, którzy zaudają się do ciebie zbliżyć.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Bezpośredni wybuch 1**

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz.

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o 1 pole.

Podjęcie ryzyka

Strażnik burzy użytkowa 12

A co tam, do diabła. Żyje się tylko raz.

Spotkaniowa ♦ bojowa, postawa

Akcja pomniejsza

Osobisty

Efekt: Otrzymujesz karę -2 do wszystkich obron, lecz otrzymujesz w zamian premię +2 do testów ataku.

Huragan zimnej stali

Strażnik burzy ofensywna 20

Rzucasz się pomiędzy wrogów niczym lodowaty huragan i obdzierasz ich żywcem ze skóry.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa

Bezpośredni wybuch 1

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Specjalne: Przemykasz się przed atakiem o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa i broń dodatkowa), dwa ataki na każde stworzenie będące celem

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń na atak.

Efekt: Odzyskujesz drugi oddech, jeżeli zużyłeś go podczas tego spotkania.

TROPICIEL

„Potrafię odnaleźć drogę poprzez ten labirynt okropieństw i poprowadzić nas bezpiecznie na jego drugi koniec”

Wymagania: klasa łowca, styl walki dwoma ostrzami

Stałeś się niezrównanym zwiadowcą, który potrafi znaleźć wyjście z każdej sytuacji. Czasami odnajdujesz bezpieczny trakt, innym razem musisz jednak przedzierać się przez dzikie ostępy, wycinając śpiewającymi w powietrzu ostrzami własną ścieżkę.

ZDOLNOŚCI TROPICIELA

Stworzony do walki (11. poziom): Otrzymujesz dwa dodatkowe przyipyływy sił dziennie.

Akcja tropiciela (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, otrzymujesz również akcję ruchu.

Okrutne wyzdrowienie (16. poziom): Gdy trafisz wroga i zadasz mu obrażenia wynikające ze zdolności wytypowania ofiary, zyskujesz tymczasowe punkty wytrzymałości w liczbie, równej obrażeniom zadany przy pomocy zdolności wytypowania ofiary + twój modyfikator z Rozsądku.

WYCZYNY TROPICIELA

Niewłaściwy krok

Tropiciel ofensywna 11

Twój wróg wpada nieświadomie w zastawioną przez ciebie pułapkę, co pozwala ci zaskoczyć go niespodziewanym paraliżującym pchnięciem.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowe przeszkodzenie

Broń biała

Prowokacja: Sąsiadujący z tobą wróg, wykonał ruch lub przemknął się

Cel: Wróg

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Wspólne działanie

Tropiciel użytkowa 12

Odnajdujesz w sobie siłę, by wspomóc swoich towarzyszy w ich ostatnim akcie odwagi.

Dzienna ♦ bojowa

Natychmiastowa reakcja Osobisty

Prowokacja: Sojusznik wykorzystał punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji

Efekt: Otrzymujesz punkt akcji, który musisz wykorzystać przed upływem twojej następnej tury.

Krwawe ślady

Tropiciel ofensywna 20

Wzmacniasz obronę podnosząc do góry broń, a następnie żłobisz na ciałach wrogów paskudne rany.

Dzienna ♦ bojowa, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać dwóch broni białych.

Specjalne: Możesz wykorzystać przed atakiem przyływ sił.

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP (broń podstawowa)

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń podstawowa).

Efekt: Ofiara zostaje naznaczona do końca spotkania. Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie, inne niż to, które stanowi podstawowy cel

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP (broń dodatkowa)

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń (broń dodatkowa).

Efekt: Ofiara zostaje naznaczona do końca spotkania.

WOJENNY ŁUCZNIK

„Nie ma celu, w który bym nie trafił, nieważne jak byłby mały lub odległy.”

Wymagania: klasa łowca, styl walki łukiem

Osiągnąłeś mistrzowskie umiejętności strzeleckie i stałeś się niezrównanym łucznikiem, który pozostaje chłodny i opanowany nawet w najtrudniejszych chwilach walki.

Swoje umiejętności i doświadczenie udowadniasz, z każdym wypuszczonym w stronę wroga pociskiem, a każda walka zdaje się przebiegać bardziej gładko, gdy w niej uczestniczysz.

ZDOLNOŚCI WOJENNEGO ŁUCZNIKA

Akcja łucznika (11. poziom): Możesz wykorzystać punkt akcji do powtórzenia jednego testu ataku na odległość lub jednego testu obrażeń podczas ataku na odległość, zamiast do uzyskania dodatkowej akcji.

Doświadczenie bojowe (11. poziom): Możesz wytypować na swą ofiarę więcej niż jedno stworzenie w danej chwili, lecz nie więcej niż wynosi twój modyfikator z Rozsądku. Ponadto, otrzymujesz premię +1 do testów ataku przeciw wytypowanej ofierze.

Bitewny zryw (16. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji lub do uzyskania korzyści, wynikającej ze zdolności akcja łucznika, otrzymujesz również do końca spotkania premię +5 do KP przeciw atakom okazyjnym.

WYCZYNY WOJENNEGO ŁUCZNIKA

Salwa

Wojenny łucznik ofensywna 11

Celujesz wraz z sojusznikiem, w tego samego wroga.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowa reakcja Broń dystansowa

Prowokacja: Sojusznik wykonał atak na odległość lub atak obszarowy

Cel: Jedno stworzenie zaatakowane przez twojego sojusznika

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Ślawa łucznika

Wojenny łucznik użytkowa 12

Eliminujesz jednego z wrogów, a pozostali przekonają się za chwilę, co znaczy prawdziwe męstwo.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja wolna

Osobisty

Prowokacja: Jeden z twoich ataków na odległość, obniżył liczbę punktów wytrzymałości wroga do 0 lub poniżej.

Efekt: Otrzymujesz punkt akcji, który musisz wykorzystać przed końcem twojej następnej tury.

Zguba ofiarom

Wojenny łucznik ofensywna 20

Masz w zasięgu wzroku wiele potencjalnych ofiar, wypuszczasz, więc w kierunku każdej z nich po jednej strzałę.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa

Broń biała

Cel: Każdy wróg, którego wytypowałeś na ofiarę za pomocą zdolności wytypowania ofiary

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 3[B] obrażeń.

Chybiecie: Ofiara zostaje przewrócona, podczas próby uniknięcia twojego ataku.



„Jestem świętą tarczą Moradina i mieczem w jego potężnych dłoniach! Nie lękam się zła!”

CECHY KLASOWE

Rola: obrońca. Jesteś niezwykle wytrzymały, posiadasz dużo punktów wytrzymałości oraz umiejętność korzystania z najcięższych zbroi.

Natura mocy: Boska. Jesteś wojownikiem swego boga, krzyżowcem i obrońcą wiary.

Kluczowe atrybuty: Siła, Charyzma, Rozsądek

Biegłości w zbroi: Ubranie, skórznia, zbroja skórzana, kolczuga, zbroja łuskowa, zbroja płytowa, lekka tarcza, ciężka tarcza

Biegłości w broni: Prosta broń biała, żołnierska broń biała, prosta broń dystansowa

Parament: Święty symbol

Premia do obrony: +1 Wytrwałość, +1 Refleks, +1 Wola

Punkty wytrzymałości na 1. Poziomie: 15 + wartość Kondycji

Punkty wytrzymałości podczas awansu o poziom: 6

Przyływy sił dziennie: 10 + modyfikator z Kondycji

Wyszkolone umiejętności: Religia. Będąc na 1. poziomie wybierz z poniższej listy trzy kolejne, wyszkolone umiejętności.

Umiejętności klasowe: Dyplomacja (Cha), Wytrzymałość (Kon), Leczenie (Roz), Historia (Int), Wnikliwość (Roz), Zastraszanie (Cha), Religia (Int)

Opcje rozwoju: Mściwy paladyn, opiekuńczy paladyn

Zdolności klasowe: Przywołanie boskości, boskie wyzwanie, nakładanie rąk

Paladyni to nieugięci wojownicy, którzy poświęcili swe zdolności wyższym siłom. Wypełniają wolę bożą niszcząc wrogów, wzmacniając odwagę pobliskich towarzyszy i emanując blaskiem, niczym niegasnąca latarnia nadziei. Paladyni jaśnieją na placu boju, będąc podczas walki doskonałym wzorem boskiego etosu.

Twoim obowiązkiem jest przyjmować na siebie wrogą szarżę, niszczyć swym mieczem przeciwników oraz z poświęceniem chronić sojuszników. Podczas gdy inni wahają się i rozmyślają, ty podążasz czystą i prostą drogą, a twoja wiara dodaje ci siłę. Gdy inni spiskują i kradną, ty kroczysz cnotliwą ścieżką i nie pozwalasz, aby pokusy odciągały cię od twych obowiązków.

Odważny wojowniku, podnieś błogosławiony miecz i poświęconą tarczę i ruszaj naprzód po świętą chwałę!

TWORZENIE PALADYNA

W przypadku większości swych kluczowych zdolności i mocy, paladyni polegają na Sile, Charyzmie i Rozsądku. Kondycja jest również przydatna, jednak żadna moc paladyna nie jest z nią powiązana. Paladyni mogą wybrać spośród dwóch opcji rozwoju: mściwy paladyn i opiekuńczy paladyn.

MŚCIWY PALADYN

Płoniesz pragnieniem ukarania niegodziwców i niewiernych. Twoim zdaniem najlepszym sposobem chronienia sojuszników, jest niszczenie wrogów boską mocą i przytłaczającymi atakami. Jako główny atrybut wybierz Siłę, gdyż większość twoich raniących ataków bazuje na tym właśnie atrybucie. Drugorzędnym atrybutem powinna być dla ciebie Charyzma, a w następnej kolejności Rozsądek. Zastanów się nad używaniem dużej dwuręcznej broni, takiej jak dwuręczny miecz lub dwuręczny topór i wybieraj moce, zadające jak największą liczbę obrażeń.

Sugerowany atut: Potężny atak (ludzki atut: Ludzka wytrwałość)

Sugerowane umiejętności: Wytrzymałość, Leczenie, Zastraszanie, Religia

Sugerowane nieograniczone moce: święty cios, śmiały cios

Sugerowana moc spotkaniowa: świetliste ugodzenie

Sugerowana moc dzienna: wyrok paladyna

OPIEKUŃCZY PALADYN

Kładziesz zdecydowany nacisk na obronę, wykorzystując swoje zdolności i moce do ochrony, uzdrawiania oraz wzmacniania sojuszników. Nie zadajesz tylu obrażeń, co mściwy paladyn, ale lepiej radzisz sobie w szerszym zakresie sytuacji. Twoim głównym atrybutem powinna być Charyzma. Jako drugorzędny atrybut wybierz Siłę, (jeśli chcesz korzystać z kilku ataków opartych na Sile), a w następnej kolejności Rozsądek. Opiekuńczy paladyn najlepiej sprawdza się z tarczą w ręku, tak, więc powinien prawdopodobnie używać ciężkiej tarczy oraz jednoręcznej broni, na przykład długiego miecza lub młota bojowego. Wybieraj moce, które wspomogą twych sojuszników, a w razie nagłych sytuacji także kilka mocy ofensywnych.

OGÓLNE SPOJRZENIE NA PALADYNA

Charakterystyka: Jesteś równie wytrzymały jak zbrojny. Nosisz najcięższą dostępną zbroję, a twoje zdolności defensywne stoją na najwyższym poziomie. Wykorzystując moce pozwalające rzucać wyzwanie wrogom, potrafisz zmusić ich, aby zaatakowali ciebie zamiast twoich słabszych sojuszników. Twoje umiejętności walki bronią dystansową nie są twoją silną stroną, ale jesteś za to niezwykle biegły w posługiwaniu się bronią białą.

Religia: Zbrojni dzierżący boską moc, spotykani są w służbie każdego bóstwa, nawet, takiego o charakterze złym lub chaotycznym złym. Większość paladynów służy jednakże dobrem lub praworządnym dobrem bóstwom, takim jak Avandra, Bahamut, Moradin lub Pelor.

Rasy: Większość paladynów to ludzie lub krasnoludy, gdyż obie rasy posiadają silne tradycje związane z religijnymi zbrojnymi, którzy wybrali bożą służbę. Drakony lub półelfy również mogą być doskonałymi paladynami.

Sugerowany atut: Uzdrawiające dłonie (ludzki atut: Celna akcja)

Sugerowane umiejętności: Dyplomacja, Leczenie, Wnikliwość, Religia

Sugerowane nieograniczone moce: wzmacniający cios, osłabiający cios

Sugerowana moc spotkaniowa: osłaniające ugodzenie

Sugerowana moc dzienna: świetliste majaki

PARAMENT

Paladyni wykorzystują święte symbole, które pozwalają im w lepszy sposób skupiać się na działaniu boskich mocy i wymierzaniu ich w cel. Paladyn noszący na sobie święty symbol lub trzymający go w ręku, może dodać zapewnianą przezeń premię z usprawnienia do testów ataku lub obrażeń w przypadku mocy paladyna, a także mocy zapewnianych przez ścieżki archetypów paladyna, które posiadają słowo kluczowe parament. Paladyn może używać tych mocy nie posiadając świętego symbolu, lecz nie otrzymuje wówczas premii zapewnianej przez magiczny parament.

Jako paramentu dla działania mocy klasowych oraz tych gwarantowanych przez ścieżki archetypów, paladyn może wykorzystać specjalny magiczny oręż zwany świętym mścicielem. Miecze te są szczególnie przez paladynów poszukiwane.

PALADYNI I BÓSTWA

Paladyni muszą wybrać bóstwo, jako że odgrywają rolę żarliwych krzyżowców działających w słusznej sprawie. Ich wybór stanowi określona wiara, której służą, a także charakter. Musisz wybrać charakter identyczny z charakterem swojego bóstwa opiekuńczego; paladyn dobrego boga musi być dobry, ten, który służy praworządному dobremu bóstwu musi być praworządny dobry, zaś ten, który wyznaje bóstwo o nieokreślonym charakterze, również musi mieć nieokreślony charakter. Na świecie istnieją źli i chaotyczni źli paladyni, lecz są to niemal zawsze złoczyńcy, a nie bohaterowie graczy.

BOGOWIE DOBRZY, PRAWORZĄDNI DOBRZY I O NIEOKREŚLONYM CHARAKTERZE

Bóstwo	Charakter	Obszary wpływów
Avandra	Dobry	zmiana, szczęście, handel, podróż
Bahamut	Praworządny dobry	sprawiedliwość, honor, szlachectwo, ochrona
Corellon	Nieokreślony	magia tajemna, wiosna, piękno, sztuka
Erathis	Nieokreślony	cywilizacja, wynalazek, prawa
Ioun	Nieokreślony	wiedza, prorocтво, umiejętność
Kord	Nieokreślony	burze, siła, bitwa
Melora	Nieokreślony	dzikie ostępy, morze
Moradin	Praworządny dobry	tworzenie, rzemieślnicy, rodzina
Pelor	Dobry	słońce, lato, rolnictwo, czas
Krucza Królowa	Nieokreślony	śmierć, przeznaczenie, zima
Sehanine	Nieokreślony	oszustwo, księżyc, miłość, jesień

Paladyni nie otrzymują swych mocy bezpośrednio od boga, lecz poprzez różne rytuały przeprowadzane, gdy zostają paladynami. Większość tych rytuałów wymaga spędzenia wielu dni na modlitwach, czuwaniu, próbach i sprawdzianach, po których odbywają się ceremonie oczyszczenia oraz pasowania, które różnią się w zależności od wiary. Ta ceremonia inwestytury obdarza paladyna zdolnością dzierżenia boskich mocy. Zaprzysiężony paladyn zostaje nim do końca swych dni. Od tej pory tylko od niego zależy czy będzie korzystał ze swych mocy sprawiedliwie, honorowo i ze współczuciem. Ci, którzy oddali się za bardzo od doktryny swej wiary, będą ukarani przez innych oddanych wyznawców.

ZDOLNOŚCI KLASOWE PALADYNA

Twoimi najważniejszymi narzędziami pracy są zbroja, tarcza i broń. Ponadto posiadasz następujące zdolności klasowe.

PRZYWOŁANIE BOSKOŚCI

Raz na spotkanie możesz przywołać boską moc, która wypełnia cię potęgą twojego bóstwa. Dzięki niej zostajesz obdarzony możliwością korzystania ze specjalnych mocy, takich jak *boska odwaga* oraz *boska siła*. Niektórzy paladyni uczą się używać tej mocy na inne sposoby: przykładowo opisane w rozdziale 6 atuty boskości, dają możliwość używania dodatkowych specjalnych mocy postaciom mającym dostęp do zdolności klasowej przywołanie boskości.

Niezależnie od tego, na ile sposobów potrafisz wykorzystać zdolność przywołania boskości, możesz użyć jej tylko raz podczas spotkania. Przywołana przez ciebie specjalna zdolność lub moc działa w ten sam sposób, co twoje pozostałe moce.

BOSKIE WYZWANIE

Wyzwanie rzucone przez paladyna niesie ze sobą prawdziwie boską groźbę. Możesz użyć mocy *boskie wyzwanie*, aby naznaczyć wybranego przez siebie wroga.

NAKŁADANIE RĄK

Dzięki zdolności *nakładanie rąk*, paladyni mogą, dotykając ręką i odmawiając krótką modlitwę, obdarzyć towarzyszy dodatkową odpornością, lecz muszą w tym celu poświęcić odrobinę własnej energii.

MOCE PALADYNA

Moce paladyna zwane są modlitwami. Podczas walki paladyni polegają na wierze w swych bogów, która wzmacnia ich siłę w boju i zapewnia im ochronę przed wrogimi atakami.

ZDOLNOŚCI KLASOWE PALADYNA

Paladyn posiada trzy zdolności klasowe działające identycznie jak moce: przywołanie boskości, *boskie wyzwanie* oraz *nakładanie rąk*. Przywołanie boskości obejmuje wiele mocy, z których dwie (*boska odwaga* i *boska siła*) opisano poniżej.

Przywołanie boskości: boska odwaga Zdolność paladyna

Twa niezachwiana wiara w boga pomaga pobliskiemu stworzeniu opierać się osłabiającym efektem.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja pomniejsza Bezpośredni wybuch 10

Cel: Jedno stworzenie w obszarze wybuchu

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy wykonuje rzut obronny z premią, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Przywołanie boskości: boska siła Zdolność paladyna

Blagasz boga o nadludzką siłę, abyś mógł powalić swych wrogów.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Dodaj modyfikator z Siły do obrażeń zadawanych podczas swojego następnego ataku.

Boskie wyzwanie

Zdolność paladyna

Stawiasz odważnie czoła najbliższemu wrogowi, przypalając go boskim światłem, jeśli ośmieli się zignorować twoje wyzwanie.

Nieograniczona ♦ blask, boska

Akcja pomniejsza Bezpośredni wybuch 5

Cel: Jedno stworzenie w obszarze wybuchu

Efekt: Naznaczasz jedno stworzenie. Pozostaje ono naznaczone, dopóki nie użyjesz tej mocy przeciw innemu stworzeniu, lub, jeżeli nie uda ci się związać go walką (patrz dalej). Dane stworzenie może być naznaczone tylko raz. Nowe naznaczenie zastępuje to, które działało do tej pory.

Gdy stworzenie jest naznaczone, otrzymuje karę -2 do testów ataku, których nie jesteś celem. Ponadto, przed rozpoczęciem twojej następnej tury stworzenie otrzymuje 3 + twój modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku, gdy po raz pierwszy wykona atak, który nie uwzględni ciebie jako celu. Obrażenia wzrastają do 6 + twój modyfikator z Charyzmy na 11. poziomie i do 9 + twój modyfikator z Charyzmy na 21. poziomie.

Podczas swojej tury, musisz związać walką wyzwanę przez ciebie stworzenie lub wyzwać inne. Aby związać stworzenie walką, musisz albo ją zaatakować, albo zakończyć turę na sąsiadującym z nim polu. Jeżeli przed zakończeniem swojej tury, nie spełnisz żadnego z tych warunków, stworzenie zostaje odznaczone i nie możesz użyć boskiego wyzwania w następnej turze.

Możesz używać boskiego wyzwania raz w ciągu tury.

Specjalne: Pomimo tego, że zdolność tę nazwano wyzwaniem, nie polega ona na intelekcie, czy też umiejętności posługiwania się językiem przez wybrane stworzenie. Jest to magiczny przymus, wpływający na jego zachowanie i jest niezależny od jego natury. Nie możesz nałożyć boskiego wyzwania na stworzenie, na które działa już twoje lub czyjeś inne boskie wyzwanie.

Nakładanie rąk

Zdolność paladyna

Twój boski dotyk natychmiast leczy rany.

Nieograniczona (specjalne) ♦ boska, leczenie

Specjalne: Możesz użyć tej mocy tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Rozsądku (minimum 1), lecz tylko raz na rundę.

Akcja pomniejsza Dotykowy wręcz

Cel: Jedno stworzenie

Efekt: Wykorzystujesz przypływ sił, lecz nie odzyskujesz punktów wytrzymałości. Zamiast tego, stworzenie będące celem działania mocy odzyskuje punkty wytrzymałości, jakby to ono wykorzystało przypływ sił. Musisz mieć do dyspozycji przynajmniej jeden przypływ sił, aby móc skorzystać z tej mocy.

MODLITWY NIEOGRANICZONE 1. POZIOMU

Oslabiający cios

Paladyn ofensywna 1

Twój brutalny atak znacząco osłabia przeciwnika.

Nieograniczona ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń. Jeżeli naznaczysz ofiarę, otrzymuje ona do końca twojej następnej tury karę -2 do testów ataku.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Charyzmy na 21. poziomie.

Śmiały cios

Paladyn ofensywna 1

Wyciągasz broń, a przewaga liczebna wrogów dodaje sił twoim atakom.

Nieograniczona ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła +1 na każdego sąsiadującego z tobą wroga przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

Święty cios

Paladyn ofensywna 1

Twoja broń rozbłyśka świętym światłem, gdy tylko trafiasz przeciwnika.

Nieograniczona ♦ blask, boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń od blasku. Jeżeli naznaczysz ofiarę, otrzymujesz premię do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

Wzmacniający cios

Paladyn ofensywna 1

Atakujesz wroga bez cienia litości i łaski, a precyzja twoich ciosów zostaje nagrodzona darem boskiego wigoru.

Nieograniczona ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń i otrzymujesz tymczasowe punkty wytrzymałości, równe twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Charyzmy na 21. poziomie.

MODLITWY SPOTKANIOWE 1. POZIOMU

Oslaniające ugodzenie

Paladyn ofensywna 1

Po twoim ataku, tuż przed najbliższym sojusznikiem tworzy się półprzezroczysta złota tarcza.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń.

Efekt: Do końca twojej następnej tury, jeden sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, otrzymuje premię z mocy do KP, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Przerażające ugodzenie

Paladyn ofensywna 1

Trafiasz bronią przeciwnika, a siła twojego ciosu wstrząsa nim, każąc mu przemyśleć swój następny ruch.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, strach

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń. Ofiara otrzymuje do końca twojej następnej tury karę do testów ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Przeszywające ugodzenie

Paladyn ofensywna 1

Twoją broń pokrywają srebrne kolce, które przebijają się przez zbroję przeciwnika.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara oraz sąsiadujący z tobą przeciwnicy w liczbie, równej twojemu modyfikatorowi z Rozsądku, zostają naznaczeni do końca twojej następnej tury.

Świetliste ugodzenie

Paladyn ofensywna 1

Twoja broń świeci perłowym blaskiem. Wrogowie, a zwłaszcza nienaturalnie złe istoty, takie jak demony i diabły, kurczą się pod wpływem tego czystego światła.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku.

MODLITWY DZIENNE 1. POZIOMU

Nieprzerwana agonia

Paladyn ofensywna 1

Wypowiadasz modlitwę i zsyłasz na wroga straszliwy ból, który wzmacnia się przy każdym jego ataku.

Dzienna ♦ boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń. Raz na rundę, ofiara otrzymuje 1k8 obrażeń, jeżeli wykona w swojej turze jakiś atak (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń. Raz na rundę, ofiara otrzymuje 1k4 obrażeń, jeżeli wykona w swojej turze jakiś atak (rzut obronny kończy).

Świetliste majaki

Paladyn ofensywna 1

Twojego wroga pochłaniają palące wstęgi światła.

Dzienna ♦ blask, boska, parament

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury. Oprócz tego, otrzymuje ona karę -2 do KP (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Wyrok paladyna Paladyn ofensywna 1

Twój atak daje przeciwnikowi mocno w kość i leczy jednego sojusznika.

Dzienna ♦ boska, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i jeden sojusznik, znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, może wykorzystać przyływ sił.

Chybiecie: Jeden sojusznik, znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, może wykorzystać przyływ sił.

MODLITWY UŻYTKOWE 2. POZIOMU

Astralna mowa Paladyn użytkowa 2

Przemawiasz z taką pewnością siebie, która sprawia, że inni mają trudności z odpięciem twoich tez i przekonań.

Dzienna ♦ boska

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Otrzymujesz do końca spotkania premię z mocy +4 do testów Dyplomacji.

Błogosławieństwo męczennika Paladyn użytkowa 2

Wkraczasz pomiędzy sąsiadującego z tobą sojusznika, a atakującego go wroga.

Dzienna ♦ boska

Natychmiastowe przeszkodzenie Bezpośredni wybuch 1

Prowokacja: Sąsiadujący z tobą sojusznik został trafiony atakiem wręcz lub atakiem na odległość.

Efekt: Zostajesz trafiony atakiem zamiast sojusznika.

Uświęcony krąg Paladyn użytkowa 2

Kreślisz dłonią wokół siebie krąg, który błyskawicznie się rozszerza, świecąc mocno błyszczącymi runami chroniącymi ciebie i pobliskich sojuszników.

Dzienna ♦ boska, parament, strefa

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 3

Efekt: Wybuch tworzy utrzymującą się do końca spotkania strefę, która zapewnia tobie i znajdującym się w niej sojusznikom premię z mocy +1 do KP.

MODLITWY SPOTKANIOWE 3. POZIOMU

Odrzucające ugodzenie Paladyn ofensywna 3

Bierzesz potężny zamach i zadajesz cios, który odrzuca przeciwnika do tyłu.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Pokrzepiające ugodzenie Paladyn ofensywna 3

Gdy twoja broń dosięga wroga, ty i twoi sojusznicy czujecie się nagle pokrzepieni mocą waszego boga.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, leczenie,

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń. Jeżeli jesteś ciężko ranny, odzyskujesz 5 + twój modyfikator z Rozsądku punktów wytrzymałości. Ciężko ranni sojusznicy, znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, również odzyskują 5 + twój modyfikator z Rozsądku punktów wytrzymałości.

Sprawiedliwe ugodzenie Paladyn ofensywna 3

Twoje pełne sprawiedliwej pasji ciosy wypełniają ciebie i pobliskich sojuszników nienaturalną determinacją.

Spotkaniowa ♦ boska, leczenie, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń i ty oraz każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, otrzymujecie 5 + twój modyfikator z Rozsądku tymczasowych punktów wytrzymałości.

Zamaszyste ugodzenie Paladyn ofensywna 3

Wykonujesz bronią szeroki zamach, dzięki czemu trafiasz nie jedno, lecz dwa będące w twoim zasięgu stworzenia.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest naznaczona do końca twojej następnej tury.

MODLITWY DZIENNE 5. POZIOMU

Odwet męczennika Paladyn ofensywna 5

Poświęcasz zdolność leczenia, aby dotkliwiej zranić przeciwnika, a swoją broń natychmiast pochłania boskie światło.

Dzienna ♦ blask, boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP i musisz wykorzystać przyływ sił, nie odzyskując punktów wytrzymałości

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń od blasku.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Oznaka słabości Paladyn ofensywna 5

Sprawiasz, że najbliższy wróg zwija się w bolesnych konwulsjach i jest bardziej podatny na świetlistą energię.

Dzienna ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i ofiara otrzymuje do końca spotkania podatność 5 na obrażenia od blasku.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara nie otrzymuje podatności.

Święty krąg

Paladyn ofensywna 5

Machasz w powietrzu ręką i nagle wokół ciebie pojawia się szeroki krąg błyszczących delikatnie symboli, których blask rani wrogów i chroni sojuszników.

Dzienna ♦ boska, parament, strefa

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 3

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Refleksowi

Trafienie: 2k6 + modyfikator z Charyzmy obrażeń.

Efekt: Wybuch tworzy strefę jasnego światła, która utrzymuje się do końca spotkania. Ty i każdy sojusznik otrzymujecie, znajdując się wewnątrz strefy, premię z mocy +1 do wszystkich obron.

MODLITWY UŻYTKOWE 6. POZIOMU**Boski obrońca**

Paladyn użytkowa 6

Gdy twoja broń spada na wrogów, magia twego bóstwa wytwarza więź z sojusznikami.

Dzienna ♦♦ boska

Akcja pomniejsza Na odległość 5

Efekt: Wybierz jednego sojusznika, znajdującego się w zasięgu 5 pól od ciebie. Do końca spotkania, lub dopóki nie przerwiesz działania mocy wykonując akcję wolną, przejmujesz połowę otrzymywanych przez sojusznika obrażeń. Żadna moc lub efekt nie może zmniejszyć otrzymywanych przez ciebie, w wyniku działania tej mocy obrażeń.

Gniew bogów

Paladyn użytkowa 6

Promieniujesz aureolą boskiego światła, które sprawia, że ty i pobliscy sojusznicy atakujecie wrogów z większą determinacją.

Dzienna ♦ boska

Akcja pomniejsza Bezpośredni wybuch 1

Cel: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Do końca spotkania, stworzenia będące celem działania mocy, dodają twój modyfikator z Charyzmy do testów obrażeń.

Jedność serca i umysłu

Paladyn użytkowa 6

Tworzysz z zaufanymi sojusznikami telepatyczną więź.

Dzienna ♦ boska

Akcja pomniejsza Bezpośredni wybuch 6

Cel: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Stworzenia będące celem działania mocy mogą komunikować się między sobą, na czas trwania spotkania, na maksymalną odległość 20 pól. Ponadto, jeżeli wykonujesz akcję pomocy drugiemu, zapewniasz premię +4, zamiast +2.

MODLITWY SPOTKANIOWE 7. POZIOMU**Boska rewerencja**

Paladyn ofensywna 7

Jesteś tak bardzo pewny siebie, że wrogowie są pod ogromnym wrażeniem siły twojej wiary.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 1k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Grzmiejące ugodzenie

Paladyn ofensywna 7

Twoja broń rozbłyśka podczas ataku, a chwilę później jeden z twoich wrogów zostaje rażony grzmotem pioruna.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, grzmot

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP, (jeżeli ofiara została przez ciebie naznaczona, możesz uzyskać trafienie krytyczne wyrzucając 19-20)

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń od grzmotu i ofiara zostaje przewrócona.

Kuszenie wroga

Paladyn ofensywna 7

Zwabiasz do siebie przeciwnika i ranisz go poważnie, gdy tylko ma zamiar cię skrzywdzić.

Spotkaniowa ♦ boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń i przyciągasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Zbawienne przeniesienie

Paladyn ofensywna 7

Zwracasz się do boga, aby obdarzył cię mocą pozwalającą na zamianę miejscami z sojusznikiem, tak abyś mógł zaatakować wroga z nowej pozycji.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, teleportacja

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jeden sojusznik, znajdujący się w obrębie liczby pól, równej twojemu modyfikatorowi ze Zręczności

Efekt: Zamieniasz się miejscami z sojusznikiem, będącym celem działania mocy. Jeżeli po tej zamianie, w twoim zasięgu będzie znajdował się wróg, możesz wykonać przeciwko niemu drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Jeden wróg

Drugorzędny atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń.

MODLITWY DZIENNE 9. POZIOMU**Fala blasku**

Paladyn ofensywna 9

Celujesz w nieprzyjaciela falą pulsującego, palącego światła, które rani i odrzuca sąsiadujących z nim wrogów.

Dzienna ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 10

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku. Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każdy wróg sąsiadujący ze stworzeniem stanowiącym podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Charyzma przeciw Wytrwałości

Trafienie: 1k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i odrzuca ofiarę o 3 pola.

Podtrzymanie (pomniejsza): Gdy podtrzymujesz działanie tej mocy, możesz powtórzyć drugorzędny atak (podstawowy cel jest za każdym razem ten sam).

Chybiecie: Połowa obrażeń i nie wykonujesz drugorzędnego ataku.

Korona chwały

Paladyn ofensywna 9

Nad twoją głową pojawia się iskrząca korona świetlistej energii, która powiększa się nagle okaleczając pobliskich wrogów.

Dzienna ♦ blask, boska, parament

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku.

Efekt: Każdy wróg, który rozpoczyna swą turę na sąsiadującym z tobą polu, jest spowolniony do końca twojej następnej tury.

Podtrzymanie (pomniejsza): Możesz podtrzymać działanie mocy.

Samotny wojownik

Paladyn ofensywna 9

Nie mogąc walczyć u boku sojuszników, prosisz boga o ochronę, a następnie niezrażony ruszasz do przodu.

Dzienna ♦ blask, boska, parament

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku.

Efekt: Ofiary są osłabione (rzut obronny kończy).

Specjalne: Nie możesz użyć tej mocy, jeżeli w zasięgu 5 pól od ciebie znajdują się jacyś sojusznicy.

MODLITWY UŻYTKOWE 10. POZIOMU**Oczyszczający duch**

Paladyn użytkowa 10

Nad wybraną przez ciebie istotą pojawia się na krótko, półprzezroczysty zarys boskiego ducha. Jednym gestem przybysz zdejmując z ramion istoty część cierpienia, po czym natychmiast rozplywa się.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja pomniejsza Na odległość 5

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Efekt: Stworzenie będące celem działania mocy, wykonuje rzut obronny z premią +2.

Przechylenie szali

Paladyn użytkowa 10

Szepczesz uroczysty hymn i po chwili na ciebie, i twoich sojuszników spływa łagodne boskie światło, negujące szkodliwe i osłabiające efekty.

Dzienna ♦ boska

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 3

Cel: Ty i każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Stworzenia będące celem działania mocy, wykonują rzut obronny przeciwko wszelkim efektom, które mogą zostać przerwane przez udany rzut obronny.

Szlachetna tarcza

Paladyn użytkowa 10

Podnosisz błyskawicznie rękę i nagle ciebie i twoich przyjaciół otacza wir energii, chroniąc ich twoim kosztem przed krzywdą.

Dzienna ♦ boska

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Prowokacja: Jesteś celem bezpośredniego lub obszarowego ataku.

Efekt: Zostajesz automatycznie trafiony, wymierzonym w ciebie bezpośrednim lub obszarowym atakiem, a każdy trafiony sojusznik otrzymuje jedynie połowę obrażeń. Moc ta nie ma wpływu na inne efekty, które atak może wywoływać.

MODLITWY SPOTKANIOWE 13. POZIOMU**Oplątujące ugodzenie**

Paladyn ofensywna 13

Z twojej broni tryskają strugi energii, które owijają się wokół wroga i przygważdżają go do ziemi.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Orzeźwiające ugodzenie

Paladyn ofensywna 13

Trafiasz bronią wroga, wypowiadając jednocześnie uzdrawiającą modlitwę. Na krótką chwilę twojego sojusznika spowija nimb światła, które leczy go z odniesionych ran.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń i jeden sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, odzyskuje 10 + twój modyfikator z Rozsądku punktów wytrzymałości.

Świetlista szarża

Paladyn ofensywna 13

Pędzisz w powietrzu na najbliższego wroga, a wokół twojej broni tańczą jaskrawe promienie światła.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Efekt: Możesz przelecieć przez liczbę pól równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku, a następnie wykonać atak.

Cel: Jedno stworzenie znajdujące się w zasięgu twojego ataku wręcz

Atak: Siła przeciw KP

Specjalne: Częścią tego ataku musi być szarża.

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń od blasku i ofiara jest naznaczona do końca twojej następnej tury.

Wirujące ugodzenie

Paladyn ofensywna 13

Zataczasz bronią pełny krag, atakując wszystkich sąsiadujących z tobą wrogów w olśniewającym popisie umiejętności bojowych.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest naznaczona do końca twojej następnej tury.

MODLITWY DZIENNE 15. POZIOMU**Kruszyciel murów**

Paladyn ofensywna 15

Atakujesz wroga mocą swej wiary, która pozwala ci przełamać jego obronę.

Dzienna ♦ boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Wytrwałości

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń i ofiara otrzymuje karę -2 do wszystkich obron (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara otrzymuje karę -1 do wszystkich obron (rzut obronny kończy).

**Krwawy odwet**

Paladyn ofensywna 15

Jesteś niemiłosiernie poobijany i poraniony, wzywasz, więc na pomoc swego boga i zadajesz wrogowi karzący cios, który leczy twoje rany.

Dzienna ♦ boska, broń, leczenie

Akcja standardowa **Broń biała**

Specjalne: Możesz użyć tej mocy tylko, gdy jesteś ciężko ranny.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Możesz wykorzystać przypływ sił.

Odwieczny wróg

Paladyn ofensywna 15

Kierujesz święty symbol w stronę wroga, zadając mu obrażenia i czyniąc go obiektem nieprzerwanej bożej zemsty.

Dzienna ♦ boska, parlament

Akcja standardowa **Na odległość 5**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Jeżeli w czasie trwania spotkania, ofiara znajdzie się w zasięgu 5 pól od ciebie i wykona przeciwko tobie lub twojemu sojusznikowi atak, możesz wykonać przeciw niej drugorzędny atak, traktowany jako natychmiastowa reakcja.

Drugorzędny atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Charyzmy.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

MODLITWY UŻYTKOWE 16. POZIOMU**Anielska interwencja**

Paladyn użytkowa 16

Teleportujesz się nieopodal będącego w niebezpieczeństwie przyjaciela, i przyjmujesz na siebie efekty wymierzonego w niego ataku.

Dzienna ♦ boska, teleportacja

Natychmiastowe przeszkodzenie **Osobisty**

Prowokacja: Sojusznik, znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, został trafiony atakiem

Efekt: Teleportujesz się na pole sąsiadujące z sojusznikiem i zostajesz trafiony zamiast niego.

Odegnanie śmierci

Paladyn użytkowa 16

Dotykasz umierającego stworzenia i przekazujesz mu odrobinę swej wewnętrznej mocy, obdarzając go mocą odegnania nadchodzącej śmierci.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja standardowa **Dotykowy wręcz**

Cel: Jedno umierające stworzenie

Efekt: Wykorzystujesz przypływ sił, lecz nie odzyskujesz punktów wytrzymałości. Zamiast tego, stworzenie będące celem działania mocy, odzyskuje punkty wytrzymałości, tak jakby wykorzystało dwa przypływy sił. Dodaj swój modyfikator z Charyzmy do odzyskanych punktów wytrzymałości.

MODLITWY SPOTKANIOWE 17. POZIOMU**Dłoń bogów**

Paladyn ofensywna 17

Unosisz wysoko swój święty symbol, który nagle rozbłyska świętym światłem. Bijący od niego blask pali twoich wrogów i inspirowe sojuszników.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa **Bezpośredni wybuch 1**

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 2k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i ofiara jest naznaczona do końca twojej następnej tury.

Efekt: Sojusznicy znajdujący się w obszarze wybuchu, otrzymują do końca twojej następnej tury premię z mocy do testów ataku, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Przerażające ugodzenie Paladyn ofensywna 17

Uderzasz bezlitośnie i zadreżasz wroga falami boskiego przerażenia.

Spotkaniowa ♦ boska, broń, strach

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy. Ofiara nie może się do ciebie zbliżyć podczas swojej następnej tury.

Wyczerpujące ugodzenie Paladyn ofensywna 17

Zadajesz wrogowi potężny cios, po którym jest potwornie osłabiony.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń i ofiara jest osłabiona do końca twojej następnej tury.

Wzmacniające ugodzenie Paladyn ofensywna 17

Twoim ciałem wstrząsa symfonia z innego świata, dzięki której czujesz nowe siły na nadchodzące trudności.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń. Otrzymujesz do końca swojej następnej tury premię z mocy do KP, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

MODLITWY DZIENNE 19. POZIOMU

Aureola oślepiającego blasku Paladyn ofensywna 19

Wymachujesz bronią i nagle wokół ciebie eksploduje jaskrawe światło, oślepiające twoich wrogów.

Dzienna ♦ blask, boska, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Charyzma przeciw Refleksowi

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i ofiara jest oślepiona (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara jest oślepiona do końca twojej następnej tury.

Łaska krzyżowca Paladyn ofensywna 19

Uderzasz wroga z ogromnym przekonaniem, z którego twoi sojusznicy czerpią inspirację do dalszej walki.

Dzienna ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Ty i sąsiadujący z tobą sojusznicy, otrzymujecie do końca spotkania premię z mocy +1 do testów ataku.

Święta pożoga Paladyn ofensywna 19

Twoich wrogów pochłania szalejąca pożoga świętego ognia, która podpala również tych, którzy zanadto się do niej zbliżą.

Dzienna ♦ boska, ogień, parament, strefa

Akcja standardowa Obszar wybuchu 2 w obrębie 10 pól

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Refleksowi

Trafienie: 3k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od ognia i ty oraz twoi sojusznicy zyskujecie do końca twojej następnej tury przewagę bojową przeciwko ofierze.

Chybiecie: Połowa obrażeń, a ty i twoi sojusznicy nie zyskujecie przewagi bojowej.

Efekt: Wybuch tworzy strefę ognia, która utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Wrogowie, którzy wkroczą w obszar strefy lub rozpoczynają w jej obrębie turę, otrzymują 1k10 obrażeń od ognia, zaś ty i twoi sojusznicy zyskujecie przeciw nim przewagę bojową.

Podtrzymanie (pomniejsza): Strefa utrzymuje się.

MODLITWY UŻYTKOWE 22. POZIOMU

Anielski ratunek Paladyn użytkowa 22

Twojego sojusznika spowijają białe skrzydła, tworząc wokół niego lśniący astralny kokon. Skrzydła znikają po chwili, by pojawić się ponownie bliżej ciebie, a następnie rozwijają się i uwalniają sprzymierzeńca.

Dzienna ♦ boska, teleportacja

Akcja standardowa Na odległość w zasięgu wzroku

Cel: Jeden chętny sojusznik

Efekt: Sojusznik będący celem działania mocy, zostaje teleportowany z dowolnego pola, które widzisz, na pole znajdujące się w zasięgu 5 pól od ciebie i będące bliżej ciebie niż to, na którym stał przed teleportacją.

Dar życia Paladyn użytkowa 22

Wypowiadasz najświętszą modlitwę, po czym dotykasz ranną lub niedawno zmarłą istotę. Dotyk ten obdarza ją darem życia, jednak kosztem twego własnego zdrowia.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja standardowa Dotykowy wręcz

Cel: Jedno stworzenie

Efekt: Jeżeli stworzenie będące celem działania mocy żyje, odzyskuje punkty wytrzymałości w liczbie nie większej, niż połowa twojej maksymalnej wartości punktów wytrzymałości (twój wybór), zaś ty otrzymujesz tyle samo obrażeń.

Jeżeli stworzenie zmarło nie dalej, niż na końcu twojej ostatniej tury, powstaje ze zmarłych posiadając 0 punktów wytrzymałości, zaś ty otrzymujesz obrażenia równe połowie swojej maksymalnej wartości punktów wytrzymałości.

Nie możesz w żaden sposób uniknąć lub zredukować liczby otrzymywanych obrażeń.

Oczyszczający wybuch

Paladyn użytkowa 22

Na ciebie i pobliskich sojuszników spływają fale boskiej energii, neutralizujące szkodliwe i osłabiające efekty.

Dzienna ♦ boska

Akcja pomniejsza Bezpośredni wybuch 5

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Wszystkie stworzenia będące celem działania mocy wykonują rzut obronny, przeciwko każdemu działającemu na nie efektowi, który może zostać przerwany przez udany rzut obronny. Wszystkie wpływające nań kary do testów ataku lub obrony, zostają anulowane.

Zjednoczeni w wierze

Paladyn użytkowa 22

Wypowiadasz słowa wiary, lecząc natychmiast siebie i swoich sojuszników.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja pomniejsza Bezpośredni wybuch 5

Cele: Ty i każdy sojusznik znajdujący się w obszarze wybuchu

Efekt: Każde stworzenie będące celem działania, mocy może wykończyć przyływ sił.

MODLITWY SPOTKANIOWE

23. POZIOMU

Dotkliwe ugodzenie

Paladyn ofensywna 23

Zataczasz bronią szeroki łuk i wyzwalasz przeciągły grzmot, który przewraca sąsiadujących z tobą wrogów.

Spotkaniowa ♦ boska, bróń, grzmot

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń od grzmotu i ofiara zostaje przewrócona. Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każdy sąsiadujący z tobą wróg, inny niż ten, który stanowi podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń od grzmotu i ofiara zostaje przewrócona.

Podniosłe przeniesienie

Paladyn ofensywna 23

Jednym ruchem ręki teleportujesz w bezpieczne miejsce, znajdującego się w niebezpieczeństwie sojusznika, teleportujesz siebie w miejsce, w którym poprzednio stał oraz natychmiast atakujesz, znajdującego się w twoim zasięgu wroga.

Spotkaniowa ♦ boska, bróń, teleportacja

Akcja standardowa Na odległość 5

Podstawowy cel: Jeden chętny sojusznik

Efekt: Teleportujesz sojusznika na odległość 5 pól i zapewniasz mu do końca swojej następnej tury premię z mocy do wszystkich obron, równą swojemu modyfikatorowi z Rozsądku. Ponadto, teleportujesz się na pole, na którym sojusznik pierwotnie się znajdował i wykonujesz drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie, znajdujące się w zasięgu ataku wręcz.

Drugorzędny atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń.

Tu czyha twa zguba

Paladyn ofensywna 23

Przyciągasz do siebie wroga, przypalając go świetlistą energią, gdy próbuje się tobie oprzeć.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i przyciągasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku (minimum 1 pole).

Ugodzenie męczennika

Paladyn ofensywna 23

Rzucasz się na wroga, wypowiadając jednocześnie modlitwę obdarzającą cię mocą absorbowania obrażeń zadawanych przez jego ataki, nawet, jeśli nie są one skierowane przeciw tobie.

Spotkaniowa ♦ boska, bróń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Za każdym razem, gdy ofiara zada obrażenia, możesz zdecydować się na otrzymanie tych obrażeń. Wybrane przez ofiarę stworzenie nie otrzymuje obrażeń, niemniej jednak zostaje poddane działaniu innych efektów ataku. Moc ta działa do zakończenia twojej następnej tury.

MODLITWY DZIENNE 25. POZIOMU

Do Dziewięciu Piekieł z wami!

Paladyn ofensywna 25

Twój święty symbol eksploduje boskim światłem, podpalając i wysadzając w powietrze twych wrogów.

Dzienna ♦ boska, ogień, parlament

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 5

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 6k6 + modyfikator z Charyzmy obrażeń oraz 10 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy). Ofiara jest naznaczona do końca twojej następnej tury.

Chybiecie: Połowa obrażeń oraz 10 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy). Ofiara jest naznaczona do końca twojej następnej tury.

Wzniosły odwet

Paladyn ofensywna 25

Wyprowadzasz potężny cios i nad głowę wroga pojawia się symbol twego bóstwa, w postaci lśniącej czerwieni runy, którą tylko ty jesteś w stanie dostrzec. Symbol rozbłyśka jaskrawo za każdym razem, gdy wróg ma zamiar cię zaatakować.

Dzienna ♦ boska, bróń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Za każdym razem, gdy ofiara wykonuje atak, prowokuje w stosunku do ciebie atak okazyjny (rzut obronny kończy). Ponadto, otrzymujesz premię +2 do testu ataku okazyjnego oraz zadajesz dodatkowe 1[B] obrażeń. Moc ta działa do końca twojej następnej tury.

MODLITWY SPOTKANIOWE 27. POZIOMU

Boska zemsta

Paladyn ofensywna 27

Wypowiadasz starożytną modlitwę, która sprowadza boski gniew na atakującego cię wroga.

Spotkaniowa ♦ boska, parament

Natychmiastowa reakcja Na odległość 20

Prowokacja: Zostałeś zaatakowany przez stworzenie, znajdujące się w zasięgu działania mocy

Cel: Atakujące stworzenie

Atak: Charyzma + 2 przeciw Wytrwałości

Trafienie: 4k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń i ofiara jest osłabiona do końca twojej następnej tury.

Ogłuszające ugodzenie

Paladyn ofensywna 27

Zataczasz bronią szeroki łuk i wyprowadzasz atak, który ogłusza trafionych wrogów.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Woli

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest ogłuszona do końca twojej następnej tury. Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każdy sąsiadujący z tobą wróg, inny niż ten, który stanowi podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Siła przeciw Woli

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest oszołomiona do końca twojej następnej tury.

Oślepiające ugodzenie

Paladyn ofensywna 27

Twój oręż lśni wewnętrznym światłem, a trafiony przez ciebie wróg zostaje oślepiiony siłą ciosu.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Woli

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest oślepiiona do końca twojej następnej tury.

Pętające ugodzenie

Paladyn ofensywna 27

Atakujesz przeciwnika z taką zacieklnością, że przestaje on dostrzegać innych wrogów i skupia się jedynie na tobie.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń i ofiara jest naznaczona do końca twojej następnej tury. Ponadto, do końca twojej następnej tury, ofiara nie może uzyskać linii efektu w stosunku do innych stworzeń, niż ty.

Piętno wyroku

Paladyn ofensywna 27

Dotykasz wroga świętym symbolem, naznaczając go boleśnie promieniującym znakiem swego bóstwa. Dotyk ten powoduje ból, za każdym razem, gdy przeciwnik atakuje.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parlament

Akcja standardowa Dotykowy wręcz

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 4k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku. Jeżeli ofiara wykona atak podczas swojej następnej tury, otrzyma połowę obrażeń niezależnie od tego, czy trafi, czy chybi.

MODLITWY DZIENNE 29. POZIOMU

Bezstronna ręka sprawiedliwości

Paladyn ofensywna 29

Wygłaszasz przeciw wrogowi boski wyrok i zmuszasz go, aby otrzymywał obrażenia od własnych ataków.

Dzienna ♦ boska, parlament

Akcja standardowa Na odległość 5

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 5k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń. Gdy ofiara wykonuje atak, działa on w normalny sposób, lecz otrzymuje ona identyczną liczbę obrażeń, a także znajduje się pod działaniem pozostałych efektów ataku (rzut obronny kończy). Rzuty obronne przeciw działaniu tego efektu, wykonywane są z karą -2.

Chybiecie: 5k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń.

Specjalne: Wiele stworzeń jest niepodatnych na własne ataki lub posiada na nie odporność. W przypadku działania tej mocy, stworzenia te nie są niepodatne i nie uzyskują odporności na obrażenia od własnych ataków.

Potężna wiara

Paladyn ofensywna 29

Zadajesz wrogowi mocny cios, a z twojej broni przeskakują na niego iskierki boskiego światła, które oślepiają wszystkich przeciwników.

Dzienna ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 7[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Wykonaj drugorzędny atak.

Chybiecie: Połowa obrażeń i nie wykonujesz drugorzędnego ataku.

Drugorzędny cel: Każdy wróg znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie

Drugorzędny cel: Siła przeciw Wytrwałości

Trafienie: Ofiara jest oślepiiona do końca twojej następnej tury.

ASTRALNY ORĘŻ

„Walczę z woli boga, dzierżąc płynącą we mnie potęgę Astralnego Morza oraz wiarę silną niczym broń”

Wymagania: klasa paladyn

Stajesz się w dosłownym tego słowa znaczeniu, bronią swego boga, napełnioną dodatkową ilością boskiej mocy promieniującej z Astralnego Morza. Dla astralnego oręża nie istnieją wrogowie, którym nie może stawić czoła, wyzwania, których nie może podjąć, gdyż jego wiara jest silna, a broń rozbrzmiewa niebiańskimi pieśniami. Gdy podążysz tą ścieżką, twoja broń zawsze już będzie lśnić srebrzystym blaskiem Astralnego Morza.

ZDOLNOŚCI ASTRALNEGO ORĘŻA

Astralny wyrok (11. poziom): Naznaczeni przez ciebie wrogowie, którzy zaatakują twoich sojuszników nie atakując przy tym ciebie, otrzymują karę -2 do wszystkich obron, dopóki są przez ciebie naznaczeni.

Akcja astralnego odnowienia (11. poziom): Zamiast otrzymać dodatkową akcję, możesz wykorzystać punkt akcji do odzyskania jednej mocy spotkaniowej paladyna, którą już zużyłeś.

Niebiańska odwaga (16. poziom): Otrzymujesz premię +2 do rzutów obronnych przeciw efektom strachu.

MODLITWY ASTRALNEGO ORĘŻA

Ścieżka światła

Astralny oręż ofensywna 11

Twój oręż lśni astralnym światłem, które rozprzestrzenia się na wszystkich sąsiadujących z tobą wrogów, gdy tylko zadasz przeciwnikowi cios. Poświata spowija ich niczym błyszczący płaszcz, dzięki czemu stanowią łatwiejszy cel dla twoich sprzymierzeńców.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i twoi sojusznicy uzyskują do końca twojej tury przewagę bojową nad wszystkimi, sąsiadującymi z tobą wrogami.

Modlitwa o więcej

Astralny oręż użytkowa 12

Wyprowadzasz cios i modlisz się, aby bóg zwiększył obrażenia, które zadałeś swojemu wrogowi.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja wolna Osobisty

Efekt: Jeżeli nie jesteś zadowolony z obrażeń zadanych jednym ze swoich ataków, wykonaj ponownie test obrażeń. Musisz zaakceptować wynik drugiego rzutu.

Astralny wir

Astralny oręż ofensywna 20

Twoja wiara nakazuje ci wykonać wirujący atak, dzięki któremu trafiasz wszystkich wrogów w zasięgu, napełniając ich strachem i osłabiając ich obronę.

Dzienna ♦ boska, broń, strach

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Ponadto, ofiara otrzymuje karę -2 do wszystkich obron (rzut obronny kończy).

Specjalne: Jeżeli atak zabije jedno lub więcej złych lub chaotycznych złych stworzeń, rzuć k20. Jeżeli wyrzucisz 10 lub więcej, możesz ponownie wykorzystać tę moc podczas spotkania.

CZEMPION ŁADU

„Ład nie dopuszcza do rozprzestrzeniania się zła, a ja wzmacniam ład każdym działaniem i uczynkiem”.

Wymagania: klasa paladyn

Stałeś się uosobieniem Ładu. Opowiadasz się całym sercem za jego ideą i wypełniasz jego założenia, każdym słowem i uczynkiem. Bogowie Ładu spoglądają na ciebie łaskawym okiem, uznając cię za swego czempiona, który szerzy reprezentowane przez nich ideały i walczy na każdym kroku z chaotycznymi złymi stworzeniami. W obecności tychże istot, twoja broń jarzy się silnym blaskiem.

ZDOLNOŚCI CZEMPIONA ŁADU

Akcja czempiona (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, rozbłyśkasz jasnym blaskiem, które sprawia, że sąsiadujący z tobą wrogowie otrzymują do rozpoczęcia twojej następnej tury karę -1 do wszystkich obron.

W obronie Ładu (11. poziom): Jeżeli sąsiadujesz ze stworzeniem, będącym celem twojego boskiego wyzwania i stworzenie to wykona atak nieuwzględniający ciebie jako celu, prowokuje wobec ciebie atak okazyjny. Oprócz tego, dodajesz 2k6 obrażeń od blasku do testów obrażeń wykonywanych przeciw wyzwaniom przez siebie demonom i żywiołakom.

Młot czempiona (16. poziom): Twoje ataki ignorują odporności demonów oraz żywiołaków.

MODLITWY CZEMPIONA ŁADU

Niezachwiana sprawiedliwość Czempion Ładu ofensywna 11

Czerpiesz siłę ze swego oddania prawom Ładu, dzięki czemu twoje ataki stają się precyzyjniejsze.

Spotkaniowa ♦ boska, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła +4 przeciw KP

Trafienie: 1[B] obrażeń. Jeżeli ofiara została przez ciebie naznaczona, jest również osłabiona i otumaniona, dopóki działa na nią twoje naznaczenie.

Nie przejdziecie!

Czempion ładu użytkowa 12

Wykorzystując moc boskiego wyzwania, związujesz walkę dwóch wrogów, a nie jednego.

Dzienna ♦ boska

Akcja wolna

Osobisty

Efekt: Każdorazowe użycie boskiego wyzwania w czasie trwania spotkania, wpływa na dwóch wrogów zamiast jednego.

Prawo ładu

Czempion ładu ofensywna 20

Twoja broń wypełnia się koncepcją ładu, dzięki czemu po każdym ciosie rozbłyśka karzącym blaskiem.

Dzienna ♦ blask, boska, broń

Akcja standardowa

Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Wytrwałości

Specjalne: Jeżeli ofiara zadała tobie lub twoim sojusznikom trafienie krytyczne podczas tego spotkania, twój atak otrzymuje premię z mocy +2 oraz zadaje dodatkowo 2k10 obrażeń od blasku.

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o 1 pole. Ponadto, ofiara jest osłabiona (rzut obronny kończy).

Chybiecie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest osłabiona (rzut obronny kończy).

NAJWYŻSZY SĘDZIA

„Walczę w imię sprawiedliwości. Moja wiara i silne ramię chronią tych, którzy są w potrzebie.”

Wymagania: klasa paladyn

Stałeś się ucieleśnieniem i czempionem sprawiedliwości oraz prawości – przynajmniej patrząc z perspektywy twojej wiary. Zyskałeś zdolności ułatwiające ochronę sojuszni-

ków oraz wszystkich potrzebujących, a także moce, które pomagają ci w podążaniu za tym, co według twojej wiary jest słuszne i sprawiedliwe.

ZDOLNOŚCI NAJWYŻSZEGO SĘDZIEGO

Sprawiedliwa akcja (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, każdy sąsiadujący z tobą wróg, jest osłabiony do końca twojej następnej tury.

Sprawiedliwy duch (11. poziom): Każdy sąsiadujący z tobą sojusznik może powtórzyć jeden rzut obronny na zakończenie swojej tury.

Sprawiedliwe schronienie (16. poziom): Sąsiadujący z tobą sojusznicy są odporni na efekty strachu i uroków, a także otrzymują premię +1 do rzutów obronnych.

MODLITWY NAJWYŻSZEGO SĘDZIEGO

Sprawiedliwy blask

Najwyższy sędzia ofensywna 11

Twój święty symbol eksploduje światłem i niczym chodząca czystość i sprawiedliwość, wysyła w stronę wyzwanych przez ciebie wrogów fale palącego bólu.

Spotkaniowa ♦ blask, boska, parlament

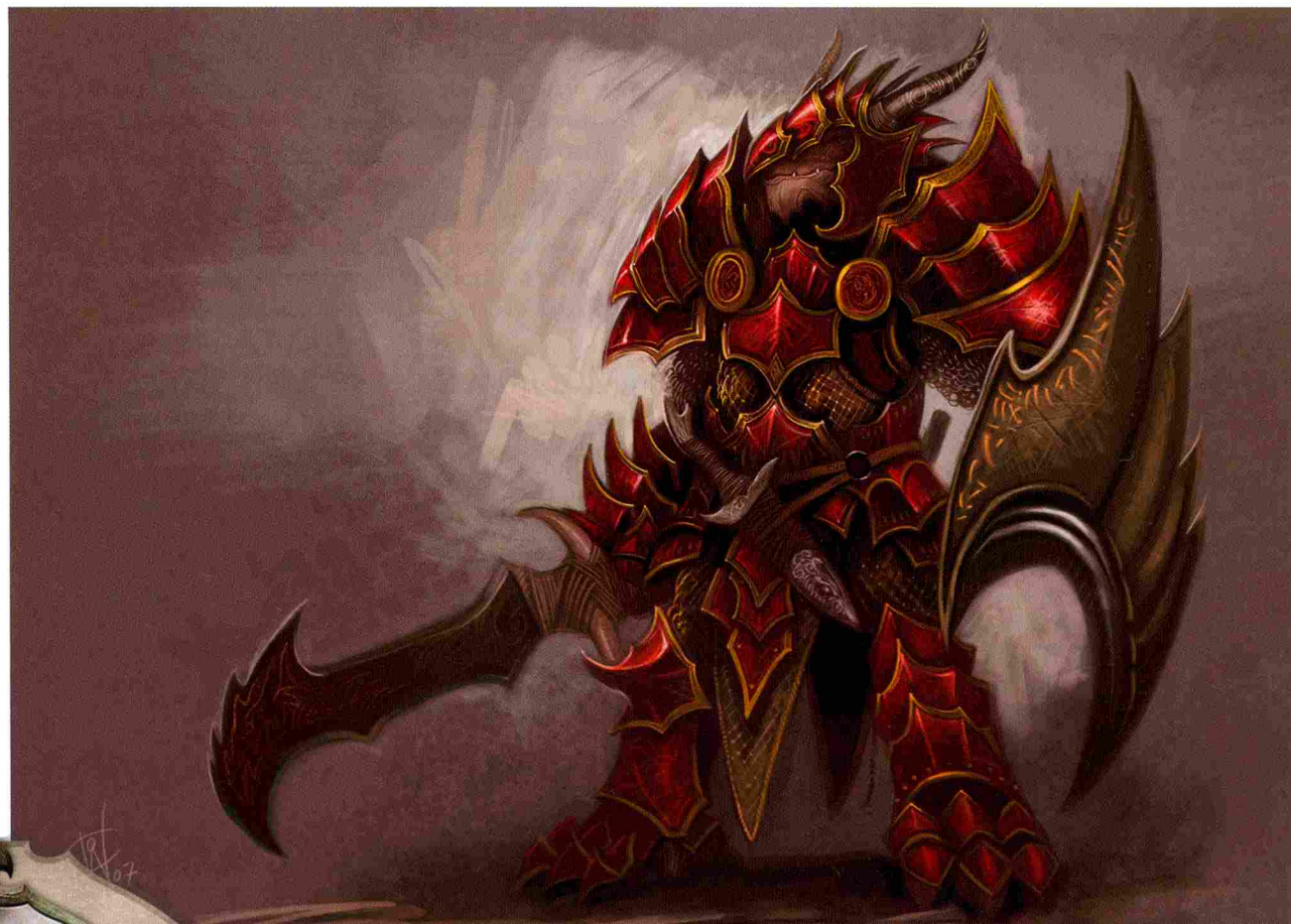
Akcja standardowa

Bezpośredni wybuch 5

Cel: Każdyznaczony przez ciebie wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 2k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i do końca twojej następnej tury ofiara nie może wykonywać ataków, które nie uwzględniają ciebie jako celu.





Uderz we mnie! Najwyższy sędzia użytkowa 12

Odwolujesz się do wewnętrznego poczucia sprawiedliwości i honoru. Następnie szepcesz modlitwę, która zmienia kierunek ataku przeciwnika, tak, aby trafił ciebie a nie tych, których ochraniasz.

Dzienna ♦ boska

Natychmiastowe przeszkodzenie **Osobisty**

Prowokacja: Sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie został zaatakowany

Efekt: Atak chybia wszystkich twoich sojuszników będących jego celami, lecz automatycznie trafia ciebie, nawet, jeżeli nie stanowiś celu.

Wyzwanie niesprawiedliwości Najwyższy sędzia ofensywna 20

Otaczają cię wrogowie, a twoja wewnętrzna potrzeba prawości domaga się sprawiedliwości. Skupiasz w swym świętym symbolu słowa potężnej modlitwy i wysyłasz przeciw wrogom karzącą falę światłości, której nie będą w stanie zignorować.

Dzienna ♦ blask, boska, parament

Akcja standardowa **Bezpośredni wybuch 10**

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu

Atak: Charyzma przeciw Woli

Trafienie: 3k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku i ofiara zostaje naznaczona do końca twojej następnej tury.

Chybiecie: Połowa obrażeń i ofiara zostaje naznaczona do końca twojej następnej tury.

SZPITALNIK

„Jestem uzdrowicielem i obrońcą. Jestem inspiracją dla moich sojuszników, zaś przed wrogami pokazuję straszliwe oblicze”.

Wymagania: klasa paladyn

Podążasz duchową ścieżką, dzięki której wyspecjalizowałeś się w sztuce uzdrawiania. Twoje umiejętności leczenia przyjaciół znacząco wzrosły, dzięki czemu stałeś się jaśniejącą latarnią na placu boju. Jesteś ucieleśnieniem miłosierdzia i troski. Niesiesz pomoc rannym i uzdrawiasz tych, którzy są bliscy śmierci – rezygnujesz przy tym często z zadawania obrażeń wrogom, na rzecz uzdrawiania przyjaciół.

ZDOLNOŚCI SZPITALNIKA

Błogosławieństwo szpitalnika (11. poziom): Gdy wróg, któremu aktualnie rzuciłeś wyzwanie zaatakuje jednego z twoich sojuszników, sojusznik ten odzyskuje liczbę punktów wytrzymałości, równą połowie twojego poziomu + twój modyfikator z Rozsądku, niezależnie od wyniku tego ataku.

Akcja szpitalnika (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, odzyskuje liczbę punktów wytrzymałości, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku.

Opieka szpitalnika (16. poziom): Za każdym razem, gdy uzdrawiasz kogoś mocą nakładanie rąk, dodajesz swój modyfikator z Charyzmy do liczby odzyskanych punktów wytrzymałości.

MODLITWY SZPITALNIKA

Ochronne uderzenie Szpitalnik ofensywna 11

Zadajesz wyzwanemu przez siebie wrogowi cios niosący odwagę i nadzieję pobliskim sprzymierzeńcom.

Spotkaniowa ♦ boska, broni

Akcja standardowa **Broń biała**

Cel: Jedno naznaczone przez ciebie stworzenie

Atak: Charyzma przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń i każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie, może wykonać rzut obronny.

Źródło leczenia Szpitalnik użytkowa 12

Wymawiasz krótką modlitwę, która napędza twą broń uzdrawiającą mocą. Za każdym razem, gdy oręż trafi wroga, leczy również sojusznika.

Dzienna ♦ boska, leczenie

Akcja pomniejsza **Osobisty**

Efekt: Gdy wykonasz podczas swojej tury atak i trafisz przynajmniej jednego wroga, uzdrawiasz również jednego sojusznika. Wybierz sojusznika znajdującego się w zasięgu 10 pól od ciebie. Odzyskuje on 1k6 + twój modyfikator z Rozsądku punktów wytrzymałości. Moc ta działa do końca spotkania.

Życiodajne ugodzenie Szpitalnik ofensywna 20

Napędzasz swój oręż świetlistą mocą, która sprawia, że po każdym ataku leczysz jednego sojusznika.

Dzienna ♦ blask, boska, broń, leczenie

Akcja standardowa **Broń biała**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Charyzma przeciw Wytrzymałości

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku.

Efekt: Wybierz jednego sojusznika znajdującego się w zasięgu 10 pól od ciebie. Może on wykorzystać przyływ sił. Do odzyskanych punktów wytrzymałości dodaj swój modyfikator z Charyzmy.



„Najpierw będziesz musiał zmierzyć się ze mną, smoku!”

CECHY KLASOWE

Rola: Obronca. Jesteś bardzo twardy i masz wyjątkową umiejętność wiązania wrogów w walkę wręcz.

Natura mocy: Bojowa. Dzięki długim godzinom ćwiczeń, determinacji oraz fizycznej wytrzymałości stałeś się mistrzem walki.

Kluczowe atrybuty: Siła, Zręczność, Rozsądek, Kondycja

Biegłości w zbroi: Ubranie, skórzna, zbroja skórzana, kolczuga, zbroja łuskowa; lekka tarcza, ciężka tarcza

Biegłości w broni: Prosta broń biała, żołnierska broń biała, prosta broń dystansowa, żołnierska broń dystansowa

Premia do obrony: +2 Wytrwałość

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 15 + wartość Kondycji

Punkty wytrzymałości podczas awansu o poziom: 6

Przyptywy sił dziennie: 9 + modyfikator z Kondycji

Wyszkolone umiejętności: Będąc na 1. poziomie, wybierz z poniższej listy trzy wyszkolone umiejętności.

Umiejętności klasowe: Atletyka (S), Wytrwałość (Kon), Leczenie (Roz), Zastraszanie (Cha), Rozeznanie (Cha)

Opcje rozwoju: Specjalista w broni dwuręcznej, zbrojny strażnik

Zdolności klasowe: Rzucenie wyzwania, wyższość w walce, talent w posługiwaniu się bronią

Zbrojni to zdeterminowani adepci sztuk walki, wyszkoleni do obrony innych członków swej drużyny. Wyznaczają oni linię frontu, zmuszając wrogów do uległości miazdzącymi uderzeniami i cięciami broni, a umiejętne wykorzystanie zbroi pozwala im skutecznie odpierać ataki adwersarzy. Zbrojni sięgają po broń dla złota, chwały, z obowiązku oraz dla samej radości walki.

Twe motywacje określają, kogo będziesz bronił, a kogo zabijał, niezależnie od tego jak dobrze zostałeś wyszkolony, oraz jakim rodzajem broni najlepiej się posługujesz. Możesz być dzielnym czempionem, który przysiągł sięgać po ostrze ze szlachetnych pobudek, wyrachowanym najemnikiem dbającym bardziej o brzęk złota w sakiewce niż o pochwałę, bezdomnym księciem uciekającym przed skrytobójcami, lub krwiożerczym zbieirem szukającym okazji do kolejnej bójki.

Twoja przyszłość należy tylko do ciebie. Jaka pieśń bojowa dobędzie się z twych ust, gdy sięgniesz po broń?

TWORZENIE ZBROJNEGO

Możesz wybrać dla swojej postaci dowolne moce zbrojnego, lecz przedstawiciele tej klasy dzielą się w naturalny sposób na dwie grupy: specjalistów w broni dwuręcznej i zbrojnych strażników. Wszyscy zbrojni polegają na Siłę. Potrzebują również wysokiej Kondycji, Zręczności, lub Rozsądku, zależnie od tego, jaką broń preferują. Więcej informacji znajdziesz we fragmencie „Zbrojni i broń biała”.

SPECJALISTA W BRONI DWURĘCZNEJ

Zależy ci na zadawaniu jak największej ilości obrażeń. Preferujesz duże dwuręczne bronie, takie jak dwuręczny miecz, czy dwuręczny topór. Wolisz walczyć twardo i bezpośrednio, niż zastanawiać się nad taktyką. Twoim głównym atrybutem jest zdecydowanie Siła. Wysoka Kondycja poprawia twoje możliwości posługiwania się broniąmi zadającymi duże obrażenia, takimi, jak topory lub młoty. Ponadto, zawsze przydadzą ci się dodatkowe punkty wytrzymałości. Aby w pełni wykorzystać tę opcję rozwoju wybieraj moce, które współgrają z dwuręcznymi broniąmi.

Sugerowany atut: Potężny atak (ludzki atut: Celna akcja)

Sugerowane umiejętności: Atletyka, Wytrzymałość, Zastraszanie

Sugerowane nieograniczone moce: rozplatanie, przecinanie

Sugerowana moc spotkaniowa: wirujące cięcie

Sugerowana moc dzienna: brutalny cios

ZBROJNY STRAŻNIK

Uważasz, że aby walczyć lepiej, należy walczyć mądrze. Jesteś skłonny poświęcić siłę ofensywną za poprawienie obrony oraz lepszą kontrolę nad rozgrywającą się dookoła walką. Walczysz za pomocą tarczy oraz solidnej jednoręcznej broni, takiej jak długi miecz, kiścień, czy topór bitewny. Podobnie jak specjalista w broni dwuręcznej, twoim głównym atrybutem jest Siła. Kolejnym priorytetem powinna być dla ciebie Zręczność, pozwalająca lepiej wykorzystywać bronie, które mogą być wspomagane atutami opartymi na Zręczności, lub Rozsądek, pozwalający maksymalnie wykorzystać zdolność klasową wyższość w walce. Jesteś trudny do zranienia i ciężko cię przepchnąć na mniej dogodną pozycję. Wybieraj moce wykorzystujące broń jednoręczną oraz tarczę, a także wykorzystuj przewagę, jaką daje ci wyższa Zręczność.

Sugerowany atut: Skupienie na broni (ludzki atut: Ludzka wytrwałość)

Sugerowane umiejętności: Leczenie, Zastraszanie, Rozeznanie

Sugerowane nieograniczone moce: niezawodny cios, fala żelaza

Sugerowana moc spotkaniowa: osłaniający atak

Sugerowana moc dzienna: powracający cios

ZDOLNOŚCI KLASOWE ZBROJNEGO

Do twoich najważniejszych cech należą, zdolność noszenia bardzo dobrej zbroi, wyjątkowa ilość punktów wytrzymałości oraz biegłe władanie wszystkimi rodzajami broni żołnierskiej. Ponadto, posiadasz trzy unikalne zdolności klasowe.

RZUCENIE WYZWANIA

Niebezpiecznie jest ignorować zbrojnego podczas walki. Za każdym razem, gdy zaatakujesz wroga, możesz go naznaczyć, niezależnie od tego, czy twój atak trafił, czy chybił. Naznaczenie utrzymuje się do końca twojej następnej tury. Naznaczony cel otrzymuje karę -2 do testów ataku, jeżeli nie stanowisz celu lub jednego z celów tego ataku. Stworzenie może być naznaczone tylko raz w danej chwili. Nowe naznaczenie zastępuje dotychczasowe.

Ponadto, za każdym razem, gdy sąsiadujące z tobą i naznaczone przez ciebie stworzenie spróbuje się przemknąć lub wykona atak, którego nie jesteś celem, możesz wykonać przeciw niemu podstawowy atak wręcz, traktowany jako natychmiastowe przeszkodzenie.

WYŻSZOŚĆ W WALCE

Otrzymujesz premię do ataków okazyjnych, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku. Wróg trafiony twoim atakiem okazyjnym zatrzymuje się, jeżeli jego ruch spowodował atak. Jeżeli wciąż posiada jakieś akcje, może je wykorzystać do wznowienia ruchu.

TALENT W POSŁUGIWANIU SIĘ BRONIĄ

Wybierz broń jednoręczną lub dwuręczną. Otrzymujesz premię +1 do testów ataku, jeżeli posługujesz się bronią wybranego rodzaju.

OGÓLNE SPOJRZENIE NA ZBROJNEGO

Charakterystyka: Jesteś niezwykle twardy i posiadasz wysoką Klasę Pancerza, oraz dużo punktów wytrzymałości. Posiadasz niesamowitą odporność przeciw fizycznym atakom. Nie jesteś zbyt biegły w walce na dystans, za to brylujesz w walce wręcz. Masz w zanadru specjalne zdolności, które nie pozwalają cię zignorować. Możesz dzięki temu powstrzymywać wrogów i trzymać ich z dala od swych przyjaciół.

Religia: Zbrojni w naturalny sposób preferują bóstwa związane z wojną, walką, przygodą lub męstwem. Najpopularniejsi wśród nich są Bahamut i Kord, a także Avandra. Wielu zbrojnych o złym lub nieokreślonym charakterze oddaje cześć Bane'owi, bogowi wojny.

Rasy: Zbrojnymi zostają przedstawiciele każdej z ras. Najczęściej tą klasę wybierają drakony, krasnoludy oraz ludzie.

ZBROJNI I BROŃ BIAŁA

Zbrojni opanowali zawilosci walki bronią białą w sposób bezkonkurencyjny. W przeciwieństwie do pozostałych klas, posiadają wiele mocy spotkaniowych, które działają lepiej w połączeniu z określonymi grupami broni białej (patrz tabela poniżej). Moce powiązane z grupą broni faworyzują określony atrybut, tak, więc zbrojni z wysoką Kondycją będą najchętniej posługiwali się toporami, młotami lub nadziakami, podczas gdy zbrojni z wysoką Zręcznością będą woleli walczyć ciężkimi ostrzami, lekkimi ostrzami, kiścieniami lub włóczniami. Opisane w rozdziale 6 atuty oręża, które umożliwiają optymalizację zdolności dla określonych grup broni, faworyzują te same atrybuty, w związku, z czym poniższa tabela zawiera grupy broni białych oraz rodzaje atrybutu, które pozwolą ci w najlepszy sposób zoptymalizować twoje zdolności, w posługiwaniu się tą grupą broni.

Grupy broni białych oraz powiązane z nimi atrybuty

Topór: Kondycja i wyższa niż zwykle Siła (topór bitewny, ręczny topór, dwuręczny topór, halabarda)
Kiśćień: Zręczność (kiśćień, ciężki kiśćień, kolczasty łańcuch)
Młot: Kondycja (ciężki młot, młot miotany, młot bojowy)
Ciężkie ostrze: Zręczność (miecz półtoraręczny, dwuręczna szabla, giewia, dwuręczny miecz, długi miecz, szamszir, kosa)
Lekkie ostrze: sama Zręczność czasami wystarczy (szytlet, katar, rapier, krótki miecz, shuriken, sierp)
Buzdygan: Kondycja (maczuga, dwuręczna maczuga, buzdygan, wekiera)
Nadziak: Kondycja [oraz rzadko Zręczność] (bojowy nadziak)
Broń drzewcowa: Rozsądek [oraz rzadko Zręczność] (giewia, halabarda, długa włócznia)
Włócznia: Zręczność (oszczep, długa włócznia, włócznia)
Laska: Kondycja (drag)

Większość grup broni białych, z wyjątkiem lekkich ostrzy, wymaga w pewnym stopniu Siły do uzyskania dostępu do atutów oręża, które podnoszą ich znaczenie. (Lekkie ostrza posiadają kilka atutów, które wymagają jedynie Zręczności, lecz pozostałe atuty związane z lekkimi ostrzami również wymagają odrobiny Siły.) Powyższa lista grup broni zawiera jedynie atrybuty inne niż Siła, które ułatwiają dostęp do atutów poprawiających posługiwanie się określoną grupą broni oraz do mocy zbrojnego związanych ściśle z określoną grupą broni.

Na liście tej Siła wymieniana jest tylko wówczas, gdy dana grupa broni ma szczególnie wysokie wymagania tego atrybutu.

Kilka broni, głównie większość broni drzewcowych, znajduje się w wielu grupach, i można w ich przypadku korzystać z różnych wartości poszczególnych atrybutów.

MOCE ZBROJNEGO

Twoje moce nazywane są wyczynami. Niektóre działają lepiej w przypadku specjalistów broni dwuręcznej, inne zaś są skuteczniejsze w rękach zbrojnych strażników, lecz gdy osiągniesz poziom pozwalający ci wybrać nową moc, możesz zdecydować się na dowolną z nich. Wybór broni zapewni również korzyści w przypadku pewnych mocy zbrojnego.

WYCZYNY NIEOGRANICZONE

1. POZIOMU

Fala żelaza

Zbrojny ofensywna 1

Po każdym potężnym zamachu podnosisz tarczę i odpychasz nią przeciwnika.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać tarczy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę

o 1 pole pod warunkiem, że jest ona twojego rozmiaru, mniejsza od ciebie, lub o jeden rozmiar większa. Możesz przemknąć się na pole zajmowane poprzednio przez ofiarę.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

Niezawodny cios

Zbrojny ofensywna 1

Rezygnujesz z siły ciosu na rzecz precyzji.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła + 2 przeciw KP

Trafienie: 1[B] obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] na 21. poziomie.

Przecinanie

Zbrojny ofensywna 1

Wyprowadzasz celne cięcia, przeplatając je paskudnymi dźgnięciami, które z łatwością prześlizgują się przez obronę nieprzyjaciela i zadają mu drobne rany.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

Chybienie: Obrażenia równe połowie modyfikatora z Siły. Jeżeli używasz broni dwuręcznej, zadajesz obrażenia równe modyfikatorowi z Siły.

Rozpłatanie

Zbrojny ofensywna 1

Trafiasz wroga, by chwilę później kolejnym ciosem rozplatać drugiego.

Nieograniczona ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i jeden sąsiadujący z tobą wróg, nie będący celem działania mocy, otrzymuje obrażenia równe modyfikatorowi z twojej Siły.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator z Siły na 21. poziomie.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 1. POZIOMU

Cios stalowego węża Zbrojny ofensywna 1

Dźgasz wroga podstępnie w kolano lub stopę, dzięki czemu znacznie go spowalniaś. Bez względu na to jak jest twardy, będzie od tej pory oszczędzał zranioną nogę.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury ofiara jest spowolniona oraz nie może się przemykać.

Oślaniający atak Zbrojny ofensywna 1

Zasypujesz wroga błyskawiczną serią pchnięć, czym zmuszasz go do poświęcenia ci pełnej uwagi. Korzystając z tego zacieklego ataku, jeden z twoich sojuszników może wycofać się poza zasięg atakowanego przez ciebie przeciwnika.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i sąsiadujący z ofiarą sojusznik może przemknąć się o 2 pola.

Przechodzący atak Zbrojny ofensywna 1

Trafiasz przeciwnika, a następnie pozwalasz, aby pęd poniósł cię w kierunku drugiego wroga, któremu również zadajesz cios.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i możesz przemknąć się o 1 pole. Wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie inne niż to, które stanowi podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Siła +2 przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Wirujące cięcie Zbrojny ofensywna 1

Wykonujesz zgrabny obrót tuż pod gardą przeciwnika i zadajesz długie potężne cięcie. Chwilę później podkładasz mu nogę i przewracasz go na ziemię.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i przewracasz ofiarę.

WYCZYNY DZIENNE 1. POZIOMU

Brutalny cios Zbrojny ofensywna 1

Zadajesz solidny cios, zdolny strzaskać zbroję i kości.

Dzienna ♦ bojowa, broń, niezawodna

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Koszmar złoczyńcy Zbrojny ofensywna 1

Zadajesz wrogowi mocny cios, a następnie nękaś go zręcznymi unikami i srogimi ripostami.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca spotkania otrzymujesz wobec ofiary premię z mocy +2 do testów ataku oraz +4 do testów obrażeń.

Chybiecie: Do końca spotkania otrzymujesz wobec ofiary premię z mocy +1 do testów ataku oraz +2 do testów obrażeń.

Powracający cios Zbrojny ofensywna 1

Zadajesz zniechędzonego wrogowi idealnie zgrany w czasie cios, dzięki któremu nabierasz siły i determinacji do dalszej walki.

Dzienna ♦ bojowa, broń, leczenie, niezawodna

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i możesz wykorzystać przyływ sił.

WYCZYNY UŻYTKOWE 2. POZIOMU

Chodź do mnie! Zbrojny użytkowa 2

Przywołujesz do siebie sojusznika, aby mógł zająć dogodniejszą pozycję do ataku.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja ruchu Wręcz 1

Cel: Jeden chętny, sąsiadujący z tobą sojusznik

Efekt: Przesuwasz sojusznika o 2 pola, tak, aby znalazł się na sąsiadującym z tobą polu.

Niepowstrzymany Zbrojny użytkowa 2

Pozwalasz, aby płynąca w twoich żyłach adrenalina dodała ci siły w walce.

Dzienna ♦ bojowa, leczenie

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Otrzymujesz 2k6 + twój modyfikator z Kondycji, tymczasowych punktów wytrzymałości.

Ogromna wytrzymałość Zbrojny użytkowa 2

Jesteś tak wytrzymały, że nawet najpoważniejsze rany nie robią na tobie wrażenia.

Dzienna ♦ bojowa, leczenie, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: Gdy zostaniesz ciężko ranny, zyskujesz regenerację, równą 2 + modyfikator z Kondycji.

Zastawa Zbrojny użytkowa 2

Podnosisz broń lub tarczę, zasłaniając lukę w obronie.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Osobisty

Prowokacja: Atakujący ciebie przeciwnik ma nad tobą przewagę bojową.

Efekt: Anulujesz przewagę bojową, którą ma nad tobą przeciwnik.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 3. POZIOMU

Grad ciosów Zbrojny ofensywna 3

Poruszasz się niezwykle szybko i zasypujesz wroga gradem ciosów.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP, dwa ataki

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Broń: Jeżeli używasz lekkiego ostrza, włóczni lub korbacza, a także posiadasz Zręczność 15 lub wyższą, wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: To samo lub inne stworzenie

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Miażdżące uderzenie Zbrojny ofensywna 3

Chcąc szybko zakończyć walkę, zadajesz wrogowi niszczycielski cios.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Broń: Jeżeli używasz topora, młota lub buzdycanu, otrzymujesz premię do testu obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Kondycji.

Precyzyjny cios Zbrojny ofensywna 3

Starasz się za wszelką cenę, aby twój cios trafił nieprzyjaciela, przez co rezygnujesz z siły, na rzecz precyzji.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła + 4 przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Przebijające pchnięcie Zbrojny ofensywna 3

Celujesz bronią w słaby punkt w obronie przeciwnika.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Broń: Jeżeli używasz lekkiego ostrza lub włóczni, otrzymujesz premię do testu ataku, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Broń: Jeżeli używasz lekkiego ostrza lub włóczni, otrzymujesz premię do testu obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

Taniec stali Zbrojny ofensywna 3

Wywijasz bronią pełną gracji ósemkę, a następnie wyprowadzasz niespodziewany cios.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Broń: Jeżeli używasz broni drzewcowej lub ciężkiego ostrza, ofiara zostaje unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Zamaszysty cios Zbrojny ofensywna 3

Wkładasz całą siłę w jeden potężny cios, który trafia kilku wrogów naraz.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Broń: Jeżeli używasz topora, korbacza, ciężkiego ostrza lub nadziaka, otrzymujesz premię do testu ataku, równą połowie twojego modyfikatora z Siły.

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

WYCZYNY DZIENNE 5. POZIOMU

Strzaskanie pancerza Zbrojny ofensywna 5

Przebijasz się przez zbroję przeciwnika, zadając mu bolesną, krwawiącą ranę.

Dzienna ♦ bojowa, broń, niezawodna

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara otrzymuje 5 obrażeń nawracających oraz karę -2 do KP (rzut obronny kończy oba efekty).

Obezwładniający cios Zbrojny ofensywna 5

Zadajesz przeciwnikowi mocny cios w skroń.

Dzienna ♦ bojowa, broń, niezawodna

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest unieruchomiona (rzut obronny kończy).

Deszcz stali Zbrojny ofensywna 5

Wymachujesz nieustannie bronią, zadając pobliskim wrogom liczne cięcia i pchnięcia.

Dzienna ♦ bojowa, broń, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Każdy wróg, który rozpoczyna turę na sąsiadującym z tobą polu, otrzymuje 1[B] obrażeń tak długo, jak długo masz możliwość wykonywania okazyjnych ataków.

WYCZYNY UŻYTKOWE 6. POZIOMU

Bojowa czujność Zbrojny użytkowa 6

Żaden złoczyńca lub potwór nie jest w stanie cię zaskoczyć!

Dzienna ♦ bojowa

Brak akcji Osobisty

Efekt: Otrzymujesz premię +10 do testu inicjatywy. Możesz użyć tej mocy po wykonaniu testu na swoją inicjatywę.

Defensywny trening Zbrojny użytkowa 6

Żołnierska dyscyplina pozwala ci odpiąć ataki, które powaliłyby słabiej wyszkoloną osobę.

Dzienna ♦ bojowa, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Otrzymujesz premię z mocy +2 do Wytrwałości, Refleksu lub Woli.

Niezniszczalny Zbrojny użytkowa 6

Przygotowujesz się na nadchodzący brutalny atak.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowa reakcja Osobisty

Provokacja: Zostałeś trafiony atakiem

Efekt: Zredukuj otrzymane obrażenia o 5 + twój modyfikator z Kondycji.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 7. POZIOMU

Gniew gryfa Zbrojny ofensywna 7

Zasypujesz wroga serią ciosów wyprowadzonych z nad głowy. Uderzenia zmuszają go do podniesienia gardy, odsłaniając na kolejny atak wrażliwe miejsca – brzuch, bok, lub miejsce pod pachą.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury ofiara, otrzymuje karę -2 do KP.

Gwałtowny zryw Zbrojny ofensywna 7

Rzucasz się do uderzenia całym ciężarem ciała, wykorzystując pęd broni do gwałtownego zrywu naprzód.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Wykonaj ruch o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności (minimum 1 pole).

Lekkomyślny cios Zbrojny ofensywna 7

Rezygnujesz z precyzji, na rzecz siły ciosu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła -2 przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Zblić się! Zbrojny ofensywna 7

Prowokujesz wrogów, aby się do ciebie zbliżyli, a następnie wyprowadzasz cios, którego nigdy nie zapomną.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 3

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Efekt: Przyciągasz każde stworzenie, będące celem działania mocy o 2 pola, na sąsiadujące ze sobą pole. Nie możesz przyciągnąć stworzenia, jeżeli nie może ono zakończyć ruchu na sąsiadującym z tobą polu. Następnie wykonujesz atak bezpośredni przeciwko wszystkim sąsiadującym ze sobą wrogom.

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Żelazny bastion Zbrojny ofensywna 7

Wykorzystujesz broń lub tarczę do parowania kolejnych ciosów, odbierając wrogowi satysfakcję z zadania mocnego i celnego ciosu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Do końca twojej następnej tury otrzymujesz premię z mocy +1 do KP (+2, jeśli używasz tarczy).

WYCZYNY DZIENNE 9. POZIOMU

Gąszcz ostrzy Zbrojny ofensywna 9

Zasypujesz wrogów gwałtowną serią ciosów w nogi, a każde trafienie jest niczym użądlenie spowalniające ich ruchy.

Dzienna ♦ bojowa, broń, niezawodna

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest spowolniona (rzut obronny kończy).

Odrzucenie wrogów Zbrojny ofensywna 9

Dzięki ogromnej determinacji i najwyższym umiejętnościom odrzucasz od siebie atakujących wrogów.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i przesuwasz ofiarę o 1 pole.

Chybie: Połowa obrażeń.

Zwycięski zryw Zbrojny ofensywna 9

Zadajesz mocny cios, po którym twój wróg wyje z bólu. Dźwięk ten jest muzyką dla twych uszu i sprawia, że zapominasz o własnych ranach.

Dzienna ♦ bojowa, broń, leczenie, niezawodna

Akcja standardowa **Broń biała**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odzyskujesz punkty wytrzymałości, tak jakbyś wykorzystał przypływ sił.

WYCZYNY UŻYTKOWE 10. POZIOMU

Skok do walki Zbrojny użytkowa 10

Rzucasz się odważnie w wir walki i wydajesz z siebie zażarty okrzyk bojowy.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja pomniejsza **Osobisty**

Efekt: Możesz poruszać się o 3 pola, tak długo, jak długo będziesz w stanie zakończyć ruch na sąsiadującym z wrogiem polu.

Desperacki unik Zbrojny użytkowa 10

Dzięki kombinacji szczęścia i umiejętności, udaje ci się o włos uniknąć ciosu. Manewr ten sprawia jednak, że jesteś niebezpiecznie odsłonięty.

Dzienna ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie **Osobisty**

Prowokacja: Zostałeś trafiony atakiem

Efekt: Nie otrzymujesz obrażeń od ataku, który cię właśnie trafił.

Jednakże, do końca swojej następnej tury jesteś ogłuszony i otrzymujesz karę -2 do wszystkich obron.

Lojalny strażnik Zbrojny użytkowa 10

Zaczynasz myśleć jedynie o obronie, unosisz, więc do góry tarczę lub broń z zamiarem osłaniania sojuszników.

Dzienna ♦ bojowa, postawa

Akcja pomniejsza **Osobisty**

Efekt: Wszyscy sojusznicy otrzymują premię z tarczy +1 do KP, jeżeli znajdują się na sąsiadującym z tobą polu. Jeżeli używasz tarczy, premia wzrasta do +2, a ponadto jest ona również dodawana do testów na Refleks.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 13. POZIOMU

Kowadło zagłady Zbrojny ofensywna 13

Twoja broń zderza się z czaszką wroga, czemu towarzyszy satysfakcjonujący huk.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury ofiara jest otumaniona (rzut obronny kończy).

Broń: Jeżeli używasz młota lub budyganu, ofiara jest ogłuszona, a nieotumaniona.

Łańcuchy rozpacz Zbrojny ofensywna 13

Zadajesz potężny cios i gdy wycofujesz się do kolejnego ataku, chwytasz zbroję, tarczę lub pazury wroga własną bronią. Manewr szarpie gwałtownie przeciwnikiem, wytrącając go z równowagi.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury ofiara otrzymuje karę -2 do wszystkich obron.

Broń: Jeżeli używasz korbacza, ofiara otrzymuje karę do wszystkich obron, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

Nawałnica ciosów Zbrojny ofensywna 13

Tniesz przeciwników z dziką zawziętością, lecz udaje ci się jednocześnie unikać ich ciosów i lawirować zwinnie pomiędzy nimi.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Broń: Jeżeli używasz ciężkiego ostrza lub lekkiego ostrza, otrzymujesz premię do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

Efekt: Możesz przemknąć się o 1 pole zaraz po wykonanym ataku i powtórzyć atak przeciwko innej ofierze znajdującej się w zasięgu. Następnie możesz przemknąć się o 1 pole i powtórzyć atak przeciwko trzeciej ofierze, znajdującej się w zasięgu. Po wykonaniu ostatniego ataku, możesz przemknąć się o 1 pole.

Przebudzenie giganta Zbrojny ofensywna 13

Rozdajesz na prawo i lewo potężne zamasyte ciosy.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa **Broń biała**

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Wykonaj drugorzędny atak.

Broń: Jeżeli używasz topora, otrzymujesz premię do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Kondycji.

Drugorzędny cel: Każdy wróg, który znajduje się w zasięgu twojej broni białej i sąsiaduje ze stworzeniem, stanowiącym podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Broń: Jeżeli używasz topora, otrzymujesz premię do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Kondycji.

Srebrny krok**Zbrojny ofensywna 13**

Odpychasz przeciwników do tyłu i natychmiast wykorzystujesz ich chwilową utratę równowagi, aby zająć dogodniejszą pozycję do ataku.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP, jeden atak na każde stworzenie, będące celem

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o 1 pole.

Broń: Jeżeli używasz włóczni lub broni drzewcowej, odpychasz ofiarę o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

Efekt: Przemkasz się o 1 pole.

Broń: Jeżeli używasz włóczni lub broni drzewcowej, możesz przemknąć się o liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

Szpon roka**Zbrojny ofensywna 13**

Twoja broń przebija przeciwnika i przygważdża go, niczym śmiercionośny szpon wielkiego drapieżnego ptaka.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury ofiara jest spowolniona.

Broń: Jeżeli używasz nadziaka lub włóczni, ofiara nie może również przemknąć się do końca twojej następnej tury.

WYCZYNY DZIENNE 15. POZIOMU**Cios tańczącego węża****Zbrojny ofensywna 15**

Przemkasz po polu bitwy, kłusując niczym wygłodniały wąż, a twoje ciosy ścinają wrogów z nóg.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara zostaje przewrócona, jeżeli jest twojego rozmiaru lub mniejsza.

Efekt: Możesz przemknąć się o 1 pole zaraz po wykonanym ataku i powtórzyć atak przeciwko innej ofierze znajdującej się w zasięgu. Możesz przemknąć się i powtórzyć atak maksymalnie trzy razy, przeciwko różnym ofiarom.

Nieustępliwa lawina**Zbrojny ofensywna 15**

Sprawdzasz obronę pobliskich wrogów kręcąc bronią młynka. Nie zapominasz jednak o obronie i z wielką precyzją parujesz ich ciosy.

Dzienna ♦ bojowa, broń, leczenie, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Zyskujesz regenerację, równą twojemu modyfikatorowi z Kondycji, premię z mocy +1 do KP oraz premię z mocy +1 do rzutów obronnych. Dopóki masz możliwość wykonywania ataków okazjonalnych, każdy wróg rozpoczynający swoją turę na sąsiadującym z tobą polu, otrzymuje 1[B] obrażeń i do końca własnej tury jest spowolniony.

Smocze kły**Zbrojny ofensywna 15**

Atakujesz dwukrotnie, w błyskawicznej sekwencji ciosów.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP, dwa ataki przeciw jednemu stworzeniu, będącemu celem lub po jednym ataku na każde stworzenie będące celem.

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

WYCZYNY UŻYTKOWE 16. POZIOMU**Oślonięcie tarczą****Zbrojny użytkowa 16**

Blokujesz tarczą lub mieczem atak wymierzony w znajdującego się najbliżej ciebie sojusznika.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowe przeszkodzenie Wręcz 1

Prowokacja: Sąsiadujący z tobą sojusznik został trafiony atakiem

Efekt: Sojusznik otrzymuje premię z mocy +2 do KP i Refleksu przeciw sprowokowanemu atakowi. Jeżeli używasz tarczy, premia wzrasta do +4.

Zaskakujący krok**Zbrojny użytkowa 16**

Depcesz przeciwnikowi po piętach, nie dając mu chwili wytchnienia.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowa reakcja Osobisty

Prowokacja: Sąsiadujący z tobą wróg, oddalił się od ciebie

Efekt: Przemkasz się na pole, które wróg właśnie opuścił. Do końca swojej następnej tury posiadasz nad wrogiem przewagę bojową.

Żelazny wojownik**Zbrojny użytkowa 16**

Jesteś równie trudny do pokonania, jak kufel paskudnego piwa.

Dzienna ♦ bojowa, leczenie

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Wykorzystujesz przyływ sił i odzyskujesz dodatkowo 2k6 + twój modyfikator z Kondycji punktów wytrzymałości, a ponadto wykonujesz rzut obronny przeciwko efektowi, który może zostać przerwany przez udany rzut obronny.

WYCHYNY SPOTKANIOWE 17. POZIOMU

Cios Waligóry

Zbrojny ofensywna 17

Zadajesz potężny cios, a następnie odpychasz przeciwnika tak, aby nie dać pobliskim wrogom okazji do ataku.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o 3 pola.

Efekt: Możesz przemieścić się po przeprowadzonym ataku o tę samą liczbę pól, o którą odepchnąłeś ofiarę. Musisz zakończyć ruch na sąsiadującym z ofiarą polu.

Exorcyzm stali

Zbrojny ofensywna 17

Tniez mocno wroga w dłoń, sprawiając, że wypuszcza z niej broń.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara upuszcza jedną trzymaną broń. Możesz zdecydować się na złapanie broni wolną ręką lub pozwolić, aby upadła u twoich stóp (na zajmowanym przez ciebie polu).

Pustoszący atak

Zbrojny ofensywna 17

Wymierzasz dokładny cios, a następnie odskakujesz zanim wróg zdąży wziąć odwet. Twój manewr wywołuje w przeciwniku frustrację.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Możesz przebiec po przeprowadzonym ataku liczbę pól, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności, a następnie wykonać podstawowy atak wręcz.

Szalejące tornado

Zbrojny ofensywna 17

Zmieniasz się w wirujący cyklon śmierci, kręcący bronią młynki i zwalający z nóg kolejnych przeciwników.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Odpychasz ofiarę o 1 pole i przewracasz ją.

Wymierzony cios

Zbrojny ofensywna 17

Barzo potrzebujesz celnego ciosu, postanawiasz, więc zrezygnować z siły na rzecz precyzji.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła + 6 przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Wyzwanie wojownika

Zbrojny ofensywna 17

Wymierzasz potężny cios, po którym przeciwnik zatacza się do tyłu. Następnie podnosisz broń i ze złośliwym uśmiechem wymachujesz nią przed oczami kolejnych wrogów, obiecując im bolesną śmierć.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o 2 pola.

Specjalne: Wszyscy wrogowie znajdujący się w zasięgu 2 pól od ofiary, zostają naznaczeni do końca twojej następnej tury.



WYCZYNY DZIENNE 19. POZIOMU

Cios czujnego strażnika Zbrojny ofensywna 19

Zadajesz potężny cios, a następnie ruszasz za przeciwnikiem, każąc mu zastanowić się dwa razy, zanim odwróci się do ciebie plecami.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Możesz, w ramach akcji wolnej, wykonywać podstawowe ataki wręcz przeciwko ofierze aż do zakończenia spotkania, lecz tylko wtedy, gdy z nią sąsiadujesz oraz, gdy będzie się ona przemykać lub zaatakujecie jednego z waszych sojuszników.

Niszczycielskie przebudzenie Zbrojny ofensywna 19

Zasypujesz wrogów niszczycielską serią ciosów, a następnie ponownie dajesz upust furii, kierując ją przeciw każdemu, kto pozostał na placu boju.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Podstawowy cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widział

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Chybienie: Połowa obrażeń.

Efekt: Możesz, do chwili rozpoczęcia swojej następnej tury, wykonać drugorzędny atak będący wolną akcją, przeciwko każdemu wrogowi, który będzie z tobą sąsiadował na początku swojej tury.

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Rozrywający cios Zbrojny ofensywna 19

Wykonujesz straszliwy zamach i trafiasz wroga z taką siłą, że aż zatacza się do tyłu.

Dzienna ♦ bojowa, broń, niezawodna

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 5[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o 1 pole.

WYCZYNY UŻYTKOWE 22. POZIOMU

Akt desperacji Zbrojny użytkowa 22

Widok umierającego przyjaciela popycha cię do natychmiastowego działania.

Dzienna ♦ bojowa

Akcja pomniejsza Osobisty

Warunek: Sojusznik znajdujący się w zasięgu 10 pól jest umierający.

Efekt: Otrzymujesz punkt akcji, który musisz wykorzystać podczas bieżącej tury.

Bez odwrotu

Zbrojny użytkowa 22

Uparcie odmawiasz umrzeć, wykorzystując śmiertelną ranę do ostatniego zrywu po zwycięstwo.

Dzienna ♦ bojowa, leczenie

Brak akcji Osobisty

Prowokacja: Twoje punkty wytrzymałości spadły do 0 lub poniżej

Efekt: Odzyskujesz punkty wytrzymałości do połowy maksymalnej wartości, lecz do końca spotkania otrzymujesz karę -2 do testów ataku.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 23. POZIOMU

Kolczasta klatka

Zbrojny ofensywna 23

Wymierzasz decydujący cios, a następnie wykorzystujesz swą broń do oplątania i uwięzienia przeciwnika.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Broń: Jeżeli używasz korbacza i sąsiadujesz z ofiarą na końcu swojej tury, ofiara jest spętana do końca twojej następnej tury.

Łamacz czaszek

Zbrojny ofensywna 23

Tvoja broń łąduje z głośnym hukiem na czaszce przeciwnika. Po tym potężnym ciosie wróg zatacza się do tyłu i jest otumaniony.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Broń: Jeżeli używasz młota lub buzdycanu, otrzymujesz premię do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Kondycji, a ponadto wróg jest oślepiony do końca twojej następnej tury.

Paraliżujący cios

Zbrojny ofensywna 23

Wykonujesz gwałtowne pchnięcie, po którym przeciwnik jest niemal sparaliżowany z bólu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Broń: Jeżeli używasz nadziaka, broni drzewcowej, lub włóczni, możesz zadać trafienie krytyczne wyrzucając 18-20.

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Ponaglenie wojownika Zbrojny ofensywna 23

Zachęcasz przeciwników, aby się do ciebie zbliżyli, po czym zasypujesz ich gwałtownymi ciosami.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 4

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Efekt: Przyciągasz każde stworzenie będące celem o 3 pola, na sąsiadujące ze sobą pole. Nie możesz przyciągnąć stworzenia, które nie może zakończyć ruchu na sąsiadującym z tobą polu. Następnie wykonujesz bezpośredni atak przeciw każdemu sąsiadującemu ze sobą wrogowi.

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Rąbanina Zbrojny ofensywna 23

Zataczasz bronią zabójcze kręgi, tnąc i rąbiąc bezlitośnie zbroję przeciwnika, dopóki się przez nią nie przebijesz.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Broń: Jeżeli używasz topora, otrzymujesz premię do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi z Kondycji.

Stalowe kły Zbrojny ofensywna 23

Rzucasz się do przodu i upuszczasz przeciwnikowi krwi. Następnie obracasz się dookoła i z morderczą zaciekłością trafiasz kolejnego wroga.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Wykonaj drugorzędny atak.

Broń: Jeżeli używasz lekkiego ostrza lub ciężkiego ostrza, otrzymujesz premię do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie znajdujące się w zasięgu broni białej, i sąsiadujące ze stworzeniem, stanowiącym podstawowy cel.

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Broń: Jeżeli używasz lekkiego ostrza lub ciężkiego ostrza, otrzymujesz premię do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności.

WYCZYNY DZIENNE 25. POZIOMU

Dominacja stali Zbrojny ofensywna 25

Atakujesz w okamgnieniu tuzin razy, a twoja broń porusza się tak szybko, że niemal rozmywa się w powietrzu. Masz odpowiedź na każdą zasłoną i kontrę przeciwnika. Twój niesamowity atak sprawia, że nieprzyjaciel może się jedynie rozpaczliwie bronić.

Dzienna ♦ bojowa, broń, niezawodna

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 6[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury jedynymi atakami, które ofiara może wykonywać, są ataki podstawowe.

Postawa żniwiarza Zbrojny ofensywna 25

Atakujesz z bezlitosną precyzją, zadając znajdującym się w twoim zasięgu wrogom krwawe rany.

Dzienna ♦ bojowa, broń, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Za każdym razem, gdy użyjesz mocy zbrojnego, możesz uzyskać trafienie krytyczne po wyrzuceniu 19-20, a ponadto otrzymujesz premię z mocy do testów obrażeń, równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności. Każdy wróg, który rozpoczyna turę na sąsiadującym z tobą polu, otrzymuje 1[B] obrażeń oraz 10 obrażeń nawracających (rzut obronny kończy), tak długo, jak długo masz możliwość wykonywania ataków okazyjnych.

Rządy terroru Zbrojny ofensywna 25

Trafiasz przeciwnika z niesamowitą siłą, a następnie rzucasz złowrogie spojrzenie każdemu wrogowi, który przed tobą stoi.

Dzienna ♦ bojowa, broń, niezawodna

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 6[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury wszyscy wrogowie, których widzisz, zostają naznaczeni.

WYCZYNY SPOTKANIOWE 27. POZIOMU

Adamantytowy cios Zbrojny ofensywna 27

Twoja broń przecina tarczę i zbroję niczym papier.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury, ofiara otrzymuje karę -2 do KP.

Diamantowa tarcza Zbrojny ofensywna 27

Twoja tarcza staje się twym oddanym sojusznikiem.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Warunek: Musisz używać tarczy.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń i do końca twojej następnej tury, otrzymujesz połowę obrażeń od ataków wykonywanych przez ofiarę.

Efekt: Otrzymujesz do końca swojej następnej tury premię z mocy +2 do KP.

Okrutny żniwiarz

Zbrojny ofensywna 27

Wywijasz broń, krojąc sąsiadujących z tobą wrogów, którzy krzyczą ze strasznego bólu. Nagle, bez ostrzeżenia przebijasz się przez ich zasłonę i wykonujesz kolejny wirujący taniec.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1

Podstawowy cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Możesz przemknąć się o 2 pola, a następnie wykonać drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każdy wróg w obszarze bezpośredniego wybuchu 1

Drugorzędny atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Zaciekły atak

Zbrojny ofensywna 27

Nie szczędzisz przeciwnikowi rozlanej krwi, dzięki czemu wrogowie będący świadkiem twego zaciekłego ataku doskonale wiedzą, jaki zgotujesz im los.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Wszyscy wrogowie, znajdujący się w zasięgu 10 pól od ciebie, zostają naznaczeni do końca twojej następnej tury.

WYCZYNY DZIENNE 29. POZIOMU**Bez litości**

Zbrojny ofensywna 29

Nie pozwalasz, aby cokolwiek stanęło pomiędzy wojownikiem i obiektem jego wściekłości.

Dzienna ♦ bojowa, broń, niezawodna

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 7[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Niszczycielska burza

Zbrojny ofensywna 29

Odrącasz oręż przeciwników, odsłaniając lukę w ich obronie. Otrzymujesz dzięki temu możliwość zadania śmiertelnych ciosów, dwóm wrogom naraz.

Dzienna ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno lub dwa stworzenia

Atak: Siła przeciw KP, jeden atak na każde stworzenie będące celem

Trafienie: 5[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Opanowanie bitwy

Zbrojny ofensywna 29

Kontrolujesz walkę nieznacznym ruchem bronią i zaledwie jednym krokiem, sprawiając, że twój wróg zaczyna coraz częściej myśleć o ratowaniu własnej skóry, niż o zwycięstwie.

Dzienna ♦ bojowa, broń, postawa

Akcja pomniejsza Osobisty

Efekt: Zadajesz dodatkowe 1[B] obrażeń nieograniczonymi oraz spotkaniowymi mocami uzyskanymi dzięki klasie zbrojnego. Jeżeli wróg rozpoczyna turę na sąsiadującym z tobą polu, możesz używać przeciwko niemu, wykonując akcję wolną, nieograniczonej mocy zbrojnego, tak długo, jak długo masz możliwość wykonywania ataków okazyjnych.

ŚCIEŻKI ARCHETYPÓW**KENSEI**

„Stanowię jedność z własnym orężem”

Wymagania: klasa zbrojny

Studiujesz starożytną formę sztuk walki, która jednoczy cię z wybraną bronią. Dzięki niszczycielskiej kombinacji ciosów, niewielu wrogów potrafi stawić ci czoła przez dłuższy czas.

ZDOLNOŚCI KENSEI

Akcja kontroli (11. poziom): Możesz wykorzystać punkt akcji do powtórzenia jednego testu ataku, obrażeń, umiejętności lub atrybutu, zamiast wykonywać dodatkową akcję.

Skupienie kensei (11. poziom): Otrzymujesz premię +1 do testów ataku wykonywanych wybranym przez siebie rodzajem broni białej.

Mistrzostwo kensei (16. poziom): Otrzymujesz premię +4 do testów obrażeń wykonywanych tym samym rodzajem broni białej, który wybrałeś w przypadku zdolności skupienia kensei. Jeżeli kiedykolwiek użyjesz innego rodzaju broni, stracisz korzyść wynikającą z tej zdolności oraz ze zdolności skupienia kensei, dopóki nie odbędziesz krótkiego wypoczynku, podczas którego dostroisz się ponownie, poprzez krótką medytację, do wybranej przez siebie broni.

WYCZYNY KENSEI**Mistrzowskie posunięcie**

Kensei ofensywna 11

Wykonujesz bezbłędny cios zwiastujący twemu wrogowi nieuchronny koniec.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła +2 przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Doskonałe parowanie

Kensei użytkowa 12

Obracasz broń, umiejętnie odbijając cios przeciwnika.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Natychmiastowa reakcja Osobisty

Prowokacja: Otrzymałeś obrażenia w wyniku ataku

Efekt: Zredukuj otrzymane obrażenia o liczbę, twojemu poziomowi.

Duchowy taniec oręża

Kensei ofensywna 20

Skaczesz od jednego wroga do następnego i uderzasz ze stale wzrastającą precyzją, torując sobie drogę przez gęszcz ostrzy.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara zostaje przewrócona oraz unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Efekt: Możesz przemknąć się o 5 pól, a następnie wykonać drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Jedno stworzenie, inne niż to, które stanowi podstawowy cel

Drugorzędny atak: Siła +2 przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara zostaje przewrócona oraz unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

Efekt: Możesz przemknąć się o 5 pól, a następnie wykonać trzeciorzędny atak.

Trzeciorzędny cel: Jedno stworzenie, inne niż to, które stanowi podstawowy i drugorzędny cel

Trzeciorzędny atak: Siła +3 przeciw KP

Trafienie: 1[B] + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara zostaje przewrócona oraz unieruchomiona do końca twojej następnej tury.

MISTRZ MIECZA

„Moje ostrze jest wyjątkowe i zabójcze, jest nie tylko bronią, lecz w równym stopniu dziełem sztuki. A w moich rękach jest nie do zatrzymania.”

Wymagania: klasa zbrojny

Stanowisz jedność ze swym ostrzem. W mistrzowski sposób opanowałeś walkę mieczem i potrafisz użyć stali w sposób, o jakim pośledniejsi wojownicy mogą tylko pomarzyć.

ZDOLNOŚCI MISTRZA MIECZA

Akcja całkowitej obrony (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wydać punkt akcji, aby uzyskać dodatkową akcję, otrzymujesz również do rozpoczęcia swojej następnej tury premię +4 do KP i Refleksu.

Stalowa gracia (11. poziom): Gdy szarżujesz trzymając w rękę ciężkie ostrze lub lekkie ostrze, nie będące bronią drzewcową, możesz użyć rozplatania, przecinania, niezawodnego ciosu, lub fali żelaza, zamiast podstawowego ataku wręcz.

Stalowy bombardier (16. poziom): Gdy uzyskasz trafienie krytyczne lekkim ostrzem lub ciężkim ostrzem, odzyskujesz jedną moc spotkaniową, którą zużyłeś już podczas trwającego spotkania.

WYCZYNY MISTRZA MIECZA

Precyzyjne cięcie

Mistrz miecza ofensywna 11

Wciskasz ostrze pomiędzy szczelinę w zbroi przeciwnika i tniesz go, zostawiając po sobie głębokie krwawe cięcie.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa (specjalna)

Broń biała

Specjalne: Moc ta może być użyta, jako okazyny atak.

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw Refleksowi

Trafienie: 3[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Bajeczny popis

Mistrz miecza użytkowa 12

W idealnym momencie chłapiasz przeciwnikowi w oczy krwią innego wroga.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja pomniejsza

Na odległość 5

Warunek: Wykonałeś udany atak lekkim ostrzem lub ciężkim ostrzem, (lecz nie bronią drzewcową)

Cel: Jeden wróg, inny niż ten, którego przed chwilą trafiłeś

Efekt: Ofiara jest naznaczona do końca twojej następnej tury.

Crescendo miecza

Mistrz miecza ofensywna 20

Wydajesz z siebie niesamowity ryk i zaczynasz wymachiwać nad głową mieczem, atakując wszystkich pobliskich wrogów. Na zakończenie tej lawiny ciosów, odzyskujesz część zużytej mocy.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa

Bezpośredni wybuch 1

Warunek: Musisz używać lekkiego ostrza lub ciężkiego ostrza, (lecz nie broni drzewcowej)

Cel: Każdy wróg znajdujący się w obszarze wybuchu, którego widzisz

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń.

Efekt: Jeżeli trafisz przynajmniej jednego ze swoich wrogów, odzyskujesz jedną dzienną moc, którą zużyłeś. Jeżeli chybisz wszystkich wrogów, odzyskujesz jedną spotkaniową moc, którą zużyłeś.

ZABIJAKA

„Walczę nieczysto, aby zwyciężyć”

Wymagania: klasa zbrojny

Nauczyłeś się walczyć w barowych bójkach i podczas zwiedzania różnorodnych lochów, podłapując po drodze każdą przydatną do przetrwania sztuczkę. Nie walczysz może pięknie lub elegancko, lecz taka taktyka doskonale się sprawdza.

ZDOLNOŚCI ZABIJAKI

Dopasowanie zbroi (11. poziom): Nauczyłeś się wykorzystywać swoją zbroję w najlepszy możliwy sposób, nosząc ją tak, aby lepiej absorbować i odbijać ciosy. Gdy masz na sobie dowolną zbroję, otrzymujesz premię +1 do KP.

Akcja zwiększonych obrażeń (11. poziom): Gdy zdecydujesz się wydać punkt akcji, aby uzyskać dodatkową akcję, dodajesz również połowę swego poziomu do obrażeń zadanych podczas tej tury, przez dowolny z twoich ataków stanowiących akcję standardową.

Bрудna walka (16. poziom): Dzięki nieczystym sztuczkom i technikom, których nauczyłeś się podczas nieustających bójek, twoje ciosy sprawiają wrogom znacznie więcej bólu. Obrażenia, które zadajesz przy pomocy dowolnej broni wzrastają o liczbę, równą twojemu modyfikatorowi z Rozsądku (minimum +1).

WYCZYNY ZABIJAKI

Wycofujemy zakłady!

Zabijaka ofensywna 11

Wymierzasz wrogowi solidny cios, a następnie walisz go pięścią prosto w twarz.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Wykonaj drugorzędny atak przeciwko temu samemu stworzeniu.

Drugorzędny atak: Siła +2 przeciw KP

Trafienie: 1k6 + modyfikator z Siły obrażeń i ofiara jest otumaniona do końca twojej następnej tury.

Krwawa zemsta

Zabijaka użytkowa 12

Reagujesz wściekle na wroga, który właśnie cię zranił.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Natychmiastowa reakcja Osobisty

Prowokacja: Otrzymałeś obrażenia w wyniku ataku wręcz

Efekt: Otrzymujesz do końca swojej następnej tury premię +2 do testów ataku i obrażeń przeciwko wrogowi, który zadał ci obrażenia.

Lew bojowy

Zabijaka ofensywna 20

Przebijasz kolejnego nic nieznaczącego wroga, a gdy jego ciało zwala się na ziemię, wydajesz z siebie przerażający ryk.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń, strach

Akcja standardowa Broń biała

Podstawowy cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń. Jeżeli przed atakiem ofiara była ciężko ranna, otrzymuje dodatkowe 2[B] obrażeń.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Jeżeli punkty wytrzymałości ofiary spadną do 0 lub poniżej, wykonaj drugorzędny atak.

Drugorzędny cel: Każdy wróg znajdujący się w zasięgu 5 pól od ciebie

Drugorzędny atak: Siła przeciw Woli

Trafienie: Ofiara ucieka od ciebie na odległość, równą jej podwójnej szybkości.

ŻELAZNY STRAŻNIK

„Z każdym wyprowadzonym atakiem, staję się silniejszy i pewniejszy”

Wymagania: klasa zbrojny

Stałeś się uosobieniem fizycznej doskonałości. Posiadasz silne ciało, a do działania napędza cię bezwzględna pogoń za zwycięstwem, nad każdym napotkanym wrogiem. Nikt nie potrafi bronić linii frontu lepiej od ciebie, gdyż z naturalną łatwością zdobywasz pole i odpychasz przeciwników.

ZDOLNOŚCI ŻELAZNEGO STRAŻNIKA

Wytrwały wojownik (11. poziom): Gdy sprawisz, że punkty wytrzymałości wroga spadną do 0 lub poniżej, odzyskujesz liczbę punktów wytrzymałości, równą swojemu modyfikatorowi z Kondycji.

Zajadła reakcja (11. poziom): Gdy twoje punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej możesz, zanim stracisz przytomność, wykorzystać w ramach natychmiastowego przeszkodzenia punkt akcji, aby wykonać dodatkową akcję. Ponadto, za każdym razem, gdy wykorzystasz punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, otrzymujesz do rozpoczęcia swojej następnej tury premię +4 do każdej obrony.

Stratowanie leżącego (16. poziom): Gdy odpychasz lub przewracasz stworzenie, otrzymuje ono obrażenia, równe twojemu modyfikatorowi z Kondycji.

WYCZYNY ŻELAZNEGO STRAŻNIKA

Zryw pierwszej linii

Żelazny strażnik ofensywna 11

Zmuszasz przeciwnika do odwrotu, dzięki czemu ty i twoi sojusznicy zyskujecie trochę terenu.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o 2 pola. Możesz przemknąć się na pole zajmowane poprzednio przez ofiarę. Jeżeli tak zrobisz, każdy sojusznik znajdujący się w zasięgu 2 pól od ciebie, również może przemknąć się o 1 pole.

Nieustępliwe przemykanie

Żelazny strażnik użytkowa 12

Rzucasz się na przeciwnika i odpychasz go do tyłu.

Spotkaniowa ♦ bojowa

Akcja ruchu Osobisty

Efekt: Przemykasz na dowolne sąsiednie pole. Jeżeli pole, na które się przemykasz, jest zajęte przez stworzenie, odpychasz je o 1 pole.

Niezwykła siła

Żelazny strażnik ofensywna 20

Posyłasz wroga w powietrze potężnym ciosem, dzięki czemu zyskujesz chwilę na odzyskanie panowania nad sobą.

Spotkaniowa ♦ bojowa, broń, leczenie

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 4[B] + modyfikator z Siły obrażeń i odpychasz ofiarę o 1 pole oraz przewracasz ją. Ponadto, do końca twojej następnej tury ofiara jest otumaniona.

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Możesz wykorzystać przypływ sił.

Twoje epickie przeznaczenie opisuje mityczny archetyp, który starasz się osiągnąć. Niektórzy bohaterowie mają na celu określone z góry epickie przeznaczenie już od momentu rozpoczęcia kariery poszukiwacza przygód, podczas gdy inni odkrywają je gdzieś w trakcie podróży.

Większość ludzi jest daleka od spełnienia swego epickiego przeznaczenia. To, czy zawiedli oni po prostu w trakcie swych podróży, czy też sam wszechświat nie miał dla nich tak wielkich planów, pozostaje niewiadomą.

Epickie przeznaczenie odróżnia cię od takich osobników – wiesz, że przeznaczone ci są wielkie czyny i posiadasz wszystkie ku temu warunki.

NADZWYCZAJNA MOC

W porównaniu z klasą lub ścieżką archetypu, epickie przeznaczenie zapewnia kilka korzyści, lecz ci, którzy je uzyskają, stają się kimś wyjątkowym. Część praw wszechświata działa w stosunku do ciebie inaczej – a niektóre w ogóle ciebie nie dotyczą.

Twoja rasa, klasa, ścieżka i inne elementy postaci mogą definiować to, czego możesz dokonać, lecz epickie przeznaczenie definiuje twoje miejsce we wszechświecie.

NIEŚMIERTELNOŚĆ

Każde epickie przeznaczenie definiuje twój trwały wpływ na losy świata, a nawet wszechświata: jak i czy ludzie zapamiętają cię na wieki i jak będą o tobie mówić.

Niektórzy zyskują wieczną chwałę lub niesławę bez spełnienia epickiego przeznaczenia, lecz są to zwykle przelotne wartości. Takie osoby zostaną w końcu niechybnie zapomniane i zginą w odmętach historii. Epickie przeznaczenie zapewnia twemu imieniu i wyczynom nieśmiertelną sławę.

KONIEC

Chyba najważniejszą rzeczą dotyczącą epickiego przeznaczenia jest fakt, że opisuje ona, w jaki sposób twoja postać zakończy swój żywot na tym świecie (a uciekając, zakończy grę), gdy już ukończysz swą ostatnią przygodę. Wyjaśnia również, dlaczego, po tylu wspaniałych przygodach, opuszczasz w końcu królestwo śmiertelników – oraz gdzie się następnie się udasz.

OSIĄGANIE EPICKIEGO PRZEZNACZENIA

Zdolności związane z epickim przeznaczeniem wzrastają od 21. do 30. poziomu. Jako pokazano w tabeli Rozwój postaci w rozdziale 2, zaczynasz otrzymywać swoje epickie zdolności w chwili, w której kończysz kroczyć ścieżką archetypu.

Gdy otrzymasz już wszystkie korzyści wynikające z osiągnięcia 21. poziomu (wliczając w to zdolności klasowe, wzrost wartości atrybutów itp.), możesz wybrać epickie przeznaczenie.

Epickie przeznaczenia mają szerszy zakres niż klasy lub ścieżki archetypów. Mimo iż większość z nich posiada pewne wymagania, nawet one dotyczą zazwyczaj szerszego wachlarza postaci, posiadających różne pochodzenie, talenty i moce.

Jeżeli nie wybierzesz epickiego przeznaczenia na 21. poziomie, możesz to zrobić na dowolnym późniejszym poziomie. Otrzymujesz wówczas, z mocą wsteczną, wszystkie korzyści zapewniane przez epickie przeznaczenie, odpowiednie do twojego aktualnego poziomu.

WYPEŁNIANIE EPICKIEGO PRZEZNACZENIA

Nie otrzymujesz zdolności „Nieśmiertelność”, którą zapewnia epickie przeznaczenie, na 30. poziomie. Zamiast tego otrzymujesz ją, gdy wraz z sojusznikami wypełnisz życiowe zadanie. Zostało to bardziej szczegółowo opisane w Przewodniku Mistrza Podziemi, lecz w skrócie, życiowe zadanie jest finałową wielką przygodą kampanii, podczas której postacie mierzą się z największymi wyzwaniami w swojej karierze.

Zadanie to może mieć tak naprawdę początek przed 30. poziomem (dotyczy to właściwie większości zadań), lecz punkt kulminacyjny zadania może mieć miejsce dopiero po tym, gdy wszystkie postacie graczy osiągną 30. poziom. Po ukończeniu życiowego zadania twoja kariera poszukiwacza przygód – oraz twoje życie jako zwykłego śmiertelnika – osiąga swój koniec. Twój MP może dać ci trochę czasu na zakończenie wszystkich swoich spraw, zanim ruszysz w dalszą drogę, lub może to nastąpić spontanicznie tuż po ukończeniu zadania. Uzgodnij tę kwestię z MP w zależności od twojej postaci, epickiego przeznaczenia, oraz wykonanego zadania.

Gdy już ukończysz życiowe zadanie i osiągniesz nieśmiertelność, przygoda twojej postaci kończy się. Od tej pory żyje ona jedynie pośród legend i nie ma faktycznego wpływu na świat śmiertelników. Zamiast tego, przyszedł czas na stworzenie nowej grupy awanturników i rozpoczęcie nowej przygody.

ROZWIJANIE PRZEZNACZENIA POSTACI

Epickie przeznaczenia odnoszą się zarówno do miejsca postaci w świecie i kosmosie, jak i do zyskiwania nowych zdolności. W związku z tym w trakcie kampanii rozgrywanych podczas epickiego stopnia, epickie przeznaczenia graczy są często wplatane do fabuły już przed 21. poziomem. Postać pragnąca zostać półbogiem może postępować zupełnie inaczej niż ta, która wierzy, że przeznaczone jest jej stać się morderczym szarlatanem.

ŻYCIOWE ZADANIA

Życiowe zadanie jest niebezpieczną epicką przygodą związaną ściśle z określonym epickim przeznaczeniem (lub z wieloma epickimi przeznaczeniami różnych członków drużyny), którą wysokopoziomowa drużyna poszukiwaczy przygód może się podjąć, aby zakończyć historię (lub historie) epickich postaci. Jest całkowicie możliwe, aby kampania prowadzona przez MP nie uwzględniała żadnych życiowych zadań. Jeżeli MP nie ma jednak solidnych planów dotyczących poprowadzenia swojej kampanii w trakcie epickiego stopnia, doskonałym pomysłem może okazać się rozegranie kilku sesji wokół zadań powiązanych epickich przeznaczeń każdego z PG.

ŻYCIOWE ZADANIA I NIEŚMIERTELNOŚĆ

Drużyny pragnące całkowitego zakończenia przygód swoich PG mogą wykorzystać życiowe zadania jako odskocznice, pokazujące, w jaki sposób ich 30. poziomowe postacie opuszczą w końcu świat śmiertelników i wstąpią do krainy bogów i legend. Taki rodzaj zakończenia nie będzie odpowiadał z całą pewnością każdej drużynie. Wielu MP ma własne pomysły na koniec prowadzonej przez siebie kampanii. Inne drużyny będą preferowały pozostawienie swych 30. poziomowych postaci w grze, jako opcję dla wysokopoziomowych rozgrywek. W związku z tym, informacje zawarte w każdym z poniższych epickich przeznaczeń są całkowicie opcjonalne. Prezentujemy je głównie po to, aby pokazać jak może wyglądać epickie przeznaczenie i rozumiemy, że twój MP może mieć całkowicie inne plany dotyczące ostatecznego przeznaczenia waszych PG.

PRZEDSTAWIENIE EPICKICH PRZEZNACZEŃ

Epickie przeznaczenia zostały przedstawione w kolejności alfabetycznej. Każdy opis epickiego przeznaczenia zawiera ogólne spojrzenie oraz szczegółowe informacje dotyczące zasad gry.

Wymagania: Tutaj przedstawiono ewentualne wymagania, jakie trzeba spełnić, aby wybrać epickie przeznaczenie.

Zdolności przeznaczenia: Każde epickie przeznaczenie posiada unikatowe połączenie zdolności, które opisano w tym akapicie. Po wybraniu epickiego przeznaczenia otrzymujesz zdolność przeznaczenia przeznaczoną dla 21. poziomowej postaci.

Moce: Tutaj przedstawiono pełen opis mocy zapewniających przez epickie przeznaczenie.

Nieśmiertelność: W tym akapicie opisano, jaką formę przyjmie twoja nieśmiertelność po ukończeniu życiowego zadania.

ARCYMAG

Będąc arcymagiem, zgłaszasz pretensje do bycia najwybitniejszym czarodziejem na świecie.

Wymagania: czarodziej 21. poziomu

Spędziłeś całe życie na studiowaniu grimaarów, tomiszczy i ksiąg zaklęć, dzięki czemu wreszcie odkryłeś fundament rzeczywistości: Zaklęcia są małym fragmentem większej tajemnej prawdy. Każde zaklęcie jest częścią znacznie potężniejszego dzieła, małym ułamkiem ostatecznej formuły. W trakcie swych studiów opanowałeś posługiwanie się zaklęciami do tego stopnia, że zaczęły one wypełniać całe twoje ciało. Dzięki temu posiadasz nadzwyczajny talent w posługiwaniu się nimi, o którym pomniejsi czarodzieje mogą jedynie pomarzyć.

Jesteś często proszony o wykorzystanie swej wiedzy w obronie świata przed nadnaturalnymi zagrożeniami. Twoje odwieczne poszukiwania oświecenia i magicznej potęgi sprawia, że czasami kusi cię posiadanie wątpliwej reputacji relikwów lub starożytnych artefaktów, czy też tworzenie moralnie podejrzanych zaklęć. Twoje przeznaczenie leży w tych rękach – czy staniesz się arcymagiem, czy arcydiabłem?

SWEGO RODZAJU NIEŚMIERTELNOŚĆ

Arcymagowie są ekscentrycznymi typami. Nikt nie jest w stanie przewidzieć, jakiego wyboru dokona wybitny sędziwy czarodziej, gdy wypełni swe przeznaczenie. Poniższy akapit przedstawia ścieżkę, którą podążyło kilku arcyków, lecz ty możesz podążyć zupełnie inną.

Tajemne zacisze: Gdy ukończysz swe ostateczne zadanie, opuszczasz ten świat, aby poświęcić cały swój czas i uwagę na studiowanie ostatecznej formuły, Nadczaru, którego planarna egzystencja wpływa na wszystkie słabsze zaklęcia, które kiedykolwiek powstały i powstaną.

Aby ułatwić sobie badania nad ostateczną formułą wybudowałeś odosobnione sanktuarium. Dobrowolnie wybrałeś izolację, a twój azyl może przyjąć postać wieży zagubionej gdzieś pośród Chaosu Żywiołów. Możesz jednakże zechcieć utrzymywać związek ze światem i wybudować w związku z tym sanktuarium posiadające połączenie ze krainami śmiertelników. W takim wypadku, możesz zdecydować się na założenie nowego zakonu magów, na którego czele stałbyś jako tajemniczy i rzadko widziany Wielki Czarodziej. Mógłbyś zamiast tego założyć szkołę magii, w której pełniłbyś rolę z rzadka widywanego dyrektora.

Niezależnie od fizycznej formy, jaką przyjmie twoja posiadłość lub od tego, czy będzie posiadała połączenie ze światem, twoja medytacja nad tajemną sferą nie wygaśnie. Z upływem lat, twoje badania nad fundamentalną, pierwotną strukturą kosmosu powoli wybijają cię z normalnego upływu czasu. Ostatecznie twoja materialna powłoka rozpada się, zaś ty scalasz się z samym Nadczarem.

Od tej pory twoje imię będzie łączone z potężnymi zaklęciami i rytuałami, używanymi przez pomniejszych czarodziejów.

ZDOLNOŚCI ARCYMAGA

Wszyscy arcymagowie posiadają następujące zdolności.

Przywołanie zaklęcia (21. poziom): Na początku każdego dnia wybierz jedno dzienne zaklęcie, które znasz, (i które przygotowałeś, jeżeli przygotowujesz zaklęcia). Możesz użyć tego zaklęcia dwa razy dziennie, zamiast raz.

Tajemny duch (24. Poziom): Raz dziennie możesz oddzielić swoją duszę od ciała w momencie śmierci. Będąc pod postacią tajemnego ducha uzdrawiasz się do maksymalnej liczby punktów wytrzymałości, a także otrzymujesz cechy bezcielesności i fazowania. Możesz również rzucać, pod postacią tajemnego ducha, spotkaniowe lub nieograniczone zaklęcia, nie możesz jednak rzucać zaklęć dziennych, aktywować magicznych przedmiotów oraz odprawiać rytuałów. Jeżeli zginiesz znajdując się pod postacią tajemnego ducha, umierasz naprawdę.

Na koniec spotkania, po odbyciu krótkiego wypoczynku, twoja dusza powraca do ciała, jeżeli jest ono nadal obecne. Twoja obecna liczba punktów wytrzymałości się nie zmienia, lecz nie odczuwasz już innych korzyści i niedogodności wynikających z przebywania pod postacią tajemnego ducha.

Jeżeli ktoś zabierze twoje ciało będziesz musiał użyć innego rodzaju magii, aby powrócić do życia. Możesz również kontynuować poszukiwanie przygód jako tajemny duch, jeśli sobie tego życzysz.

Arcyzaklęcie (30. poziom): Twoje zrozumienie ostatecznej formuły i tworzących ją zaklęć przekracza nową

granicę. Wybierz jedno dzienne zakłęcie, które znasz. Możesz od tej pory rzucać je jako zakłęcie spotkaniowe, (zamiast jako zakłęcie dzienne).

MOC ARCYMAGA

Kształtowanie magii

Arcymag użytkowa 26

Dotykasz przyplływających i odpływających prądów tajemnej energii, wyciągasz z nich zakłęcie, którego już wcześniej użyłeś i umieszczasz je z powrotem w swym umyśle.

Dzienna

Akcja standardowa

Osobisty

Efekt: Odzyskujesz jedną wykorzystaną moc tajemną.

MORDERCZY SZARLATAN

Wszechświat jest ogromną sceną, wystawioną by was zadziwić i rozpalic waszą ciekawość, ty zaś jesteś najlepszym szarlatanem – zabawnym, niezrównanym i zabójczym.

Wymagania: 21. poziom; Zręczność 21 lub Charyzma 21; wyszkolenie w Akrobatyce, Oszustwie, Skradaniu się, lub Złodziejstwie.

Będąc morderczym szarlatanem możesz pełnić rolę wędrowca, złodzieja, oszusta, pragmatyka, lub ocalałego. Możesz być też kimś zupełnie obcym – bohaterem. Rozkoszujesz się nie przestającymi cię zadziwiać cudami, od najwyższych szczytów niebiańskich sfer, po zasypane popiołem czeluście wirującego chaosu. Gdy mocniej chwycisz się swego przeznaczenia, będziesz skandalizował, oczarowywał, denerwował, nagradzał albo konfundował wszystkich, którzy cię otaczają.

Niektóre przepowiednie głoszą, że morderczy szarlatan zdradzi w końcu swych kompanów, co w konsekwencji wstrząśnie książętami, królestwami, a może nawet niebiańskimi sferami. Jednakże inne wróżby przewidują, że szarlatan stanie się niespodziewanym, lecz kluczowym sojusznikiem, który pomoże zapobiec ostatecznej katastrofie i pomoże stworzyć nową erę rozkwitu.

Łotrzykowie i czarnoksiężnicy to postacie, które najczęściej podążają ścieżką morderczego szarlatana, lecz historia zna szarlatanów pochodzących z najmniej spodziewanych środowisk.

NIEŚMIERTELNOŚĆ?

Morderczy szarlatan musi stale opierać się pokusie podążania mroczną ścieżką. Poniżej podano przykład na to, w jaki sposób kampania może zapewnić taki wybór.

Podróż po krętych ścieżkach: Gdy ukończysz swoje ostatnie zadanie, zapewnisz sobie legendarną reputację. Opowieści o twych zawiłych wyczynach zaczną żyć własnym życiem.

Jeżeli staniesz u boku swych towarzyszy podczas ich ostatniego zadania, traktując ich sprawę jak swoją, staniesz się prawdziwym bohaterem. Twe poprzednie występy odejdą w zapomnienie i wszyscy będą cię chwalić za poskromienie swego nieobliczalnego temperamentu w najważniejszym momencie. Zostaniesz zaproszony do królestwa istoty, którą podziwiasz najbardziej, gdzie otrzymasz własny pałac i bo-

gactwa, poznasz prawdziwych przyjaciół, a o tym jak twa zmienna natura szarlatana płonęła spokojem i czystością w najważniejszej chwili, będą opowiadać przez wieczność.

Jeżeli jednak zdradzisz towarzyszy i przeskodzisz im w ukończeniu ostatniego zadania, (lub nie udzielisz im pomocy), zostaniesz znienawidzony przez wszystkich, którzy kiedykolwiek cię kochali i ci ufali. Twój największy wrogiem będą zapraszać cię na swe dwory i traktować jak najlepszego przyjaciela, a twoje imię będzie wypowydane niczym mroczna klątwa i na zawsze znienawidzone przez każdego, kto je usłyszy.

ZDOLNOŚCI MORDERCZEGO SZARLATANA

Wszyscy morderczy szarlatani posiadają następujące zdolności.

Szelmowskie szczęście (21. poziom): Posiadasz talent do wychodzenia cało z trudnych sytuacji. Możesz trzy razy dziennie, wykonując akcję wolną, powtórzyć rzut k20 (test ataku, umiejętności, atrybutu, lub rzut obronny).

Kontrola szarlatana (24. poziom): Jeżeli podczas wykonywania pierwszego ataku dla mocy spotkaniowej lub dziennej wyrzucisz 18 lub więcej na k20, moc ta nie zostanie zużyta.

Zarządzenie szarlatana (30. poziom): Raz dziennie może kazać MP, aby potraktował rezultat wykonanego przez siebie rzut k20 jako 1. MP nie może powtórzyć tego rzutu.

MOC MORDERCZEGO SZARLATANA

Epicka sztuczka

Morderczy szarlatan użytkowa 26

Gdy zachodzi nagła potrzeba, wyciągasz z kapelusza zadziwiającą sztuczkę.

Dzienna + leczenie

Akcja pomniejsza

Osobisty

Efekt: Odzyskujesz wszystkie punkty wytrzymałości i przyplwy sił, automatycznie wykonujesz udane rzuty obronne przeciw wszelkim działającym na ciebie efektom, odzyskujesz wszystkie wykorzystane moce spotkaniowe lub odzyskujesz wszystkie wykorzystane moce dzienne z wyjątkiem tej jednej. Gdy wykorzystasz tę moc, nie możesz jej odzyskać, chyba, że odbędziesz solidny wypoczynek.

PÓLBÓG

Twoją duszę rozpala boża iskra, prowadząc cię ku ścieżce do boskości.

Wymagania: 21. poziom

Twoje ciało stało się czymś więcej niż śmiertelną powłoką i pełne jest boskiego wigoru, tak charakterystycznego dla samych bóstw. Twój będący na epickich poziomach towarzysze są szybcy, silni i sprytni, lecz ty masz w sobie bożą iskłę, która wynosi cię nieco ponad innych śmiertelników.

Koniec końców bogowie ze wszystkich planów poznają twoje imię, naturę, oraz motywację. Niektórzy z nich mogą śledzić twoje postępy i obserwować, czy posiadasz w sobie siłę charakteru prawdziwego półboga, a kilku może nawet rzucać ci kłody pod nogi. Od ciebie zależy czy zaimponujesz panom stworzenia, czy też ich rozczarujesz.

Jeżeli uda ci się przetrwać, pokonać wszelkie stawiane przed tobą wyzwania i sięgnąć wyzyna, które osiągnęło zaledwie kilkoro śmiertelników, jesteś wart wstąpienia w boskie szeregi.

EGZARCHA CZY WOLNY AGENT

Jeden lub kilka bóstw mogą poprosić cię, abyś służył im jako egzarcha w trakcie własnej drogi ku boskości. Przyjęcie takiej propozycji nie niesie ze sobą żadnych dodatkowych korzyści, mimo to możesz zyskać szczególne połączenie z bóstwem, zapewniające ci dostęp do informacji pomocnych przy ukończeniu zadań. Z drugiej strony możesz zostać poproszony o wykonanie misji, które opóźnią osiągnięcie twych własnych celów, a nawet być z nimi w sprzeczności. Nikt nie twierdził, że osiągnięcie boskości to łatwa rzecz, zaś działanie jako wolny agent wiąże się z innymi problemami, gdy różne astralne stworzenia podejmują przeciw tobie różne kroki.

DROGA DO NIEŚMIERTELNOŚCI

Co najmniej jeden półbóg osiągnął boskość w podany poniżej sposób. Twoja własna droga do zostania bogiem może być zupełnie inna.

Wniebowstąpienie: Gdy ukończysz ostatnie zadanie, twoja boska natura zatęskni za apoteozą. Po ukończeniu wszelkich swoich spraw w świecie śmiertelników, twoje ciało eksploduje pośród astralnych płomieni, a ogień pochłania twoje szczątki.

Astralny ogień pozostawia za sobą nowe bóstwo, błyszczące od mocy, którą pojąć i dzierżyć mogą jedynie prawdziwi bogowie. Wstąpiłeś do bożego królestwa i jasniejsz niż słońce (lub zasnuwasz niebo mrokiem, jeśli posiadasz inklinacje w stronę mroku). Podróż po Astralnym Morzu doprowadziła cię do królestwa jednego z bogów, który powitał cię z otwartymi rękami. Dołączasz do jego panteonu i otrzymujesz w zamian jeden z aspektów jego portfolio.

Wkrótce twoje boskie zmysły zaczną rozróżniać pojedyncze modlitwy wznoszone na twoją cześć.

ZDOLNOŚCI PÓLBOGA

Wszyscy półbogowie posiadają następujące zdolności.

Boska iskra (21. poziom): Zwiększ dwa wybrane przez siebie atrybuty o 2.

Boskie ozdrowienie (24. poziom): Za każdym razem, gdy liczba twoich punktów wytrzymałości spadnie w danym dniu do 0 lub poniżej, odzyskujesz połowę swojej maksymalnej wartości punktów wytrzymałości.

Boski cud (30. poziom): Gdy wykorzystasz ostatnią moc spotkaniową, odzyskujesz jedną wybraną przez siebie moc spotkaniową. Dzięki temu, nigdy nie wyczerpiesz mocy spotkaniowych.

MOC PÓLBOGA

Boska regeneracja

Półbóg użytkowa 26

Rozpalasz tkwiącą w tobie bożą iskrę i uwalniasz na krótką chwilę, falę regenerującej energii.

Dzienna ♦ leczenie

Akcja pomniejsza

Osobisty

Efekt: Zyskujesz do końca spotkania regenerację, równą swojemu najwyższemu atrybutowi.

WIECZNY POSZUKIWACZ

Kontynuujesz poszukiwanie swojego ostatecznego przeznaczenia, nie powstrzymuje cię to jednak od uczestniczenia (niektórzy powiedzą wtrącania się) w wydarzeniach, które wstrząsają losami świata.

Wymagania: 21. poziom

Możesz być bohaterem, którego przeznaczenie wciąż jest nieznanne. Może jesteś wolną duszą pragnącą doświadczyć wszystkiego we wszechświecie, zanim zwiążesz się z określoną częścią kosmosu. Możesz być buntownikiem, który nienawidzi idei posiadania konkretnego przeznaczenia, w związku, z czym nie jesteś nawet zainteresowany, aby mieć jakiegokolwiek przeznaczenie. Wreszcie, możesz po prostu nie chcieć stawać po niczyjej stronie. Niezależnie od wyboru, wycinasz dla siebie podczas przeżytych wydarzeń tak szeroką ścieżkę, że twoje przeznaczenie nie będzie miało żadnego problemu, aby odnaleźć cię, gdy nadejdzie właściwy czas.

POSZUKIWANIE NIEŚMIERTELNOŚCI?

Nikt nie potrafi przewidzieć, jaki jest twój ostateczny cel. Masz tę przewagę w stosunku do wielu innych epickich postaci masz, że twoje przeznaczenie jest całkowicie zmienne, dzięki czemu możesz wykuć je samemu, pomagając towarzyszom wypełnić ich własny los.

ZDOLNOŚCI WIECZNEGO POSZUKIWACZA

Wszyscy wieczni poszukiwacze posiadają następujące zdolności.

Poszukiwacz wielu ścieżek (21. poziom): Gdy otrzymasz moc spotkaniową lub dzienną, awansując na kolejny poziom w swojej klasie, możesz wybrać tę moc z innej klasy.

Nauczenie się mocy nie oznacza automatycznie, że otrzymujesz wszelkie czynniki niezbędne do jej używania. Przykładowo, będący wiecznym poszukiwaczem zbrojny, który nauczył się czarodziejskiego zaklęcia, nie uzyskuje zdolności stosowania paramentów umożliwiających skuteczniejsze rzucanie zaklęć. W związku z tym najlepiej wybierać moce współgrające z tymi, które już znasz.

Wieczna akcja (24. poziom): Gdy zdecydujesz się wykorzystać punkt akcji do wykonania dodatkowej akcji, otrzymujesz również dodatkową akcję podczas swojej następnej tury. Wykonując tę dodatkową akcję nie uzyskujesz żadnych korzyści wynikających ze zdolności mających wpływ na to, kiedy wykorzystujesz punkt akcji (takich jak wiele zdolności zapewnianych przez ścieżki archetypów).

Wiedza poszukiwacza (26. poziom): Otrzymujesz jedną użytkową moc 22. poziomu z dowolnej klasy.

W poszukiwaniu przeznaczenia (30. poziom): Otrzymujesz 24. poziomową zdolność epicką, pochodzącą z dowolnego epickiego przeznaczenia, którego wymagania spełniasz.

UMIEJĘTNOŚCI

CZY TWOJA postać studiowała starożytne tomy opisujące naturę magii i strukturę wszechświata? Jesteś złotoustym, zdolnym przedstawić najbardziej niesłychane kłamstwa jako prawdę, a może masz smykałkę do wyciągania informacji od ludzi albo opanowałeś sztukę balansowania i akrobacji? W grze wymienione możliwości wyrażają umiejętności.

Jako poszukiwacz przygód opanowałeś w podstawowym stopniu wszystkie umiejętności, a twoje kompetencje wzrastają wraz z poziomem. Wartości atrybutów wpływają na wykorzystywane umiejętności; niziolczy łotrzyk o wysokiej Zręczności jest lepszy w Akrobatyce niż ociężały krasnoludzki paladyn z niższą Zręcznością. Uzdolnienie w danej umiejętności sprawdza się w grze testem umiejętności - rzutem k20 decydującym, czy i jak znaczny sukces osiągnąłeś w dowolnym, związanym z umiejętnościami zadaniu, któremu spróbowałeś podołać.

Ten rozdział zawiera wszystko, co powinieneś wiedzieć o umiejętnościach:

- ♦ **Wyszkolenie w umiejętności:** Jak działa wyszkolenie w umiejętności oraz w jaki sposób uzyskujesz dodatkowe wyszkolone umiejętności.
- ♦ **Stosowanie umiejętności:** Jak wykonuje się testy umiejętności, jaki wynik chcesz uzyskać i jak wykonać test bez rzucania kostką.
- ♦ **Umiejętności wiedzy:** Ogólne zasady działania umiejętności określających, jak dużo wiesz o uniwersum D&D i zamieszkujących je stworzeniach.
- ♦ **Opisy umiejętności:** Opis tego, co możesz zrobić z umiejętnościami w grze, od Akrobatyki po Złodziejstwo.



FRANZ VOHWINKEL



WYSZKOLENIE W UMIEJĘTNOŚCI

Wyszkolenie w umiejętności oznacza, że posiadasz pewną kombinację instrukcji teoretycznych, doświadczenia praktycznego i przyrodzonego uzdolnienia do danej umiejętności.

Gdy wybierasz umiejętność, w której będziesz wyszkolony, uzyskujesz permanentną premię +5 do tej umiejętności. Nie możesz zyskać wyszkolenia w danej umiejętności więcej niż raz.

Na początku opisu twojej klasy w rozdziale 4 podano, w ilu umiejętnościach jesteś wyszkolony i jakie umiejętności możesz wybrać na 1. poziomie. Jeżeli na przykład jesteś 1-poziomowym czarnoksiężnikiem, możesz wskazać cztery umiejętności z listy ośmiu. Możesz także wybrać atut Wyszkolenie w umiejętności, aby uzyskać wyszkolenie w umiejętności nawet, jeśli nie ma jej na twojej liście klasowej. Także niektóre atuty wieloklasowości zapewniają ci wyszkolenie w umiejętności.

Poniższa tabela wymienia umiejętności dostępne w grze, modyfikatory z atrybutów wykorzystywane przy wykonywaniu danego rodzaju testów umiejętności, oraz klasy traktujące poszczególne umiejętności jako klasowe.

Umiejętność kluczowa	Atrybut	Umiejętność klasowa dla...
Akrobatyka	Zr	Łotrzyka, łowcy
Arkana	Int	Czarnoksiężnika, czarodzieja, kapłana
Atletyka	S	Dowódcy, łotrzyka, łowcy, zbrojnego
Dyplomacja	Cha	Dowódcy, kapłana, paladyna,
Historia	Int	Czarnoksiężnika, czarodzieja, dowódcy, kapłana, paladyna
Leczenie	Roz	Dowódcy, kapłana, łowcy, paladyna, zbrojnego
Oszustwo	Cha	Czarnoksiężnika, łotrzyka
Percepcja	Roz	Łotrzyka, łowcy
Podziemia	Roz	Czarodzieja, łotrzyka, łowcy
Przyroda	Roz	Czarodzieja, łowcy
Religia	Int	Czarnoksiężnika, czarodzieja, kapłana, paladyna
Rozeznanie	Cha	Czarnoksiężnika, czarodzieja, kapłana, łotrzyka, paladyna
Skradanie się	Zr	Łotrzyka, łowcy
Wnikliwość	Roz	Czarnoksiężnika, czarodzieja, kapłana, łotrzyka, paladyna
Wytrzymałość	Kon	Dowódcy, łowcy, paladyna, zbrojnego
Zastraszanie	Cha	Czarnoksiężnika, dowódcy, łotrzyka, paladyna, zbrojnego
Złodziejstwo	Zr	Czarnoksiężnika, łotrzyka

STOSOWANIE UMIEJĘTNOŚCI

Gdy stosujesz umiejętność, wykonujesz test umiejętności. Oddaje on twoje wyszkolenie, wrodzony talent (modyfikator z atrybutu), ogólne doświadczenie (połowa poziomu), inne

korzystne czynniki (powiązane premie) i czysty przypadek (rzut kostką).

MP poda ci, czy test umiejętności jest odpowiedni w danej sytuacji lub poprosi cię o wykonanie testu, jeśli wymagają tego okoliczności.

PREMIE DO TESTÓW UMIEJĘTNOŚCI

Podczas tworzenia postaci powinieneś określić swoje podstawowe premie do testów umiejętności, wszystkich znanych ci umiejętności. Podstawowa premia do testu umiejętności uwzględnia:

- ◆ Połowę twojego poziomu
- ◆ Twój modyfikator z wartości atrybutu (każda umiejętność opiera się na wartości jednego z twoich atrybutów)
- ◆ Premię +5, jeśli jesteś wyszkolony w danej umiejętności

Oprócz tego niektóre lub wszystkie z wymienionych czynników mogą wpłynąć na twoją podstawową premię do testu umiejętności:

- ◆ Kara ze zbroi do testu, jeśli nosisz jakiś rodzaj zbroi (patrz rozdział 7) i wykonujesz test wykorzystujący Siłę, Zręczność lub Kondycję jako atrybut kluczowy
- ◆ Premie rasowe lub z atutów
- ◆ Premia z przedmiotu ze względu na magiczny przedmiot
- ◆ Premia z mocy
- ◆ Wszelkie nieokreślone premie, które mogą mieć zastosowanie

TEST UMIEJĘTNOŚCI

Aby wykonać test umiejętności, rzuć 1k20 i dodaj:

- ◆ Swoją podstawową premię do testu danej umiejętności
- ◆ Wszystkie mające zastosowanie modyfikatory sytuacyjne
- ◆ Premie i kary, z wpływających na ciebie mocy

Suma jest wynikiem twojego testu.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

Kiedy wykonujesz testy umiejętności, wysokie wyniki są najlepsze. Zawsze starasz się osiągnąć lub przebić określoną wartość. Często jest to ustalona liczba nazywana Stopniem Trudności (ST). ST zależy od tego, co starasz się osiągnąć i jest ostatecznie ustalany przez Mistrza Podziemi. Opisy umiejętności w tym rozdziale, podają przykłady ST dla każdej z umiejętności. MP określa ST konkretnej sytuacji w zależności od poziomu, warunków i okoliczności, jak to szczegółowo opisano w Przewodniku Mistrza Podziemi. Wszystkie ST zakładają działanie w położeniu dalekim od normy; MP powinien domagać się wykonania testu jedynie w dramatycznych sytuacjach.

TESTY SPORNE

Czasami wykonujesz test umiejętności jako sprawdzian swojej umiejętności, w jakiejś dziedzinie przeciwko umiejętności innej postaci w tej samej lub innej dziedzinie. Na

przykład wykonując test Skradania się, sprawdzasz swoją zdolność krycia się względem czyjejś zdolności dostrzegania ukrytych rzeczy (umiejętność Percepcja). Te sprawdziany umiejętności określane są testami spornymi. Gdy wykonujesz test sporny, obie postaci rzucają, a wygrywa wyższy wynik testu. Jeżeli dojdzie do remisu, zwycięża postać z wyższym modyfikatorem testu. Jeśli wciąż jest pat, obie strony rzucają ponownie, by przełamać impas.

TESTY BEZ RZUTÓW

W niektórych sytuacjach szczęście nie ma wpływu na powodzenie podejmowanego przez ciebie działania. Mając do czynienia ze zwyczajnym zadaniem, w spokojnym otoczeniu, (poza spotkaniem) możesz polegać na samym uzdolnieniu, chcąc osiągnąć wyniki.

BRANIE 10

Kiedy się nie śpieszysz, nic ci nie zagraża ani cię nie rozprasa, (kiedy znajdujesz się poza spotkaniem) i gdy masz do czynienia ze zwyczajnym zadaniem, możesz zdecydować się wziąć 10. Zamiast rzucać k20, określ wynik testu umiejętności tak, jak gdybyś wyrzucił przeciętny wynik (10). Biorąc 10, osiągasz wynik równy twoim modyfikatorom umiejętności, (wliczając połowę poziomu) + 10. W przypadku zwyczajnych zadań wzięcie 10 najczęściej kończy się sukcesem.

BRANIE 10

Kiedy bierzesz 10, wynik twojego testu wynosi 10 + twoja podstawowa premia do testu danej umiejętności.

TESTY PASYWNE

Kiedy nie stosujesz jakiejś umiejętności aktywnie, przyjmuje się, zakłada się, że bierzesz 10 na potrzeby wszystkich testów spornych odwołujących się do tej umiejętności. Testy pasywne najczęściej stosowane są w przypadku testów Percepcji i Wnikliwości, jednak MP może także wykorzystać swoje wyniki pasywnych testów umiejętności takich, jak Arkana lub Podziemia, by zadecydować, jak wiele powiedzieć ci o potworze na początku spotkania.

Jeśli na przykład idziesz przez obszar, względem, którego spodziewasz się, iż jest bezpieczny i z tego powodu nie rozglądasz się aktywnie za niebezpieczeństwem, bierzesz 10 w swoim teście Percepcji, by spostrzec ukryte przedmioty lub przeciwników. Jeżeli twój test Percepcji jest wystarczająco wysoki albo ukrywające się stworzenie uzyskało kiepski wynik w swoim teście Skradania się, możesz je zauważyć, mimo iż nie wypatrujesz go aktywnie.

WSPÓŁPRACA

W niektórych sytuacjach, ty i twoi sojusznicy możecie połączyć swoje starania, by użyć umiejętności; mogą pomóc ci wykonać test umiejętności, samemu wykonując test. Każdy sojusznik, który uzyska wynik 10 lub wyższy, zapewnia ci premię +2 do testu. Pomocy może ci udzielać do czterech sojuszników, aż do uzyskania maksymalnej premii +8. Jeśli macie wybór, pozwólcie postaci z najwyższą podstawową

premią do testu umiejętności objąć przywództwo, podczas gdy pozostali bohaterowie będą współpracowali, aby zapewnić jej premię do tego testu. Patrz „Pomoc drugiemu”, strona 290, aby dowiedzieć się, jak można współpracować w walce.

PRÓBY UMIEJĘTNOŚCI

Próba umiejętności jest spotkaniem, w którym to twoje umiejętności, a nie zdolności bojowe zajmują centralne miejsce. W przeciwieństwie do przeszkody wymagającej pojedynczego udanego testu umiejętności, próba umiejętności jest złożoną sytuacją, w której musisz wykonać kilka udanych testów, często stosując różne umiejętności, nim odniesiesz sukces w spotkaniu.

Przewodnik Mistrza Podziemi zawiera zasady prób umiejętności, a każde spotkanie posiada własne wytyczne i wymagania. Podczas jednej próby umiejętności możesz wykonywać test Dyplomacji, żeby przekonać diuka do posłania żołnierzy do przełęcz, test Historii, aby przypomnieć mu, do czego doszło, kiedy jego przodkowie zaniedbali obronę przesmyku, oraz test Wnikliwości pozwalający odkryć, iż przyzwolenie zbrojnemu towarzyszkowi na wywarcie presji na księciu za pomocą testu Zastraszania nie przyniesie wam nic dobrego. W trakcie innej próby umiejętności możesz zastosować testy Przyrody i Percepcji, by tropić kultystów w dżungli, Religii – aby przewidzieć prawdopodobne położenie ich ukrytej świątyni, oraz Wytrzymałości, żeby zwalczyć efekty choroby i wyczerpania spowodowanych dniami spędzonymi w dżungli.

Niezależnie od szczegółowego przebiegu prób umiejętności, ich podstawowa struktura jest jasna. Twoim celem jest odniesienie określonej liczby zwycięstw, (zazwyczaj w formie udanych testów umiejętności) zanim poniesiesz nazbyt wiele porażek (nieudanych testów). Twoją sprawą jest wymyślenie sposobów, na jakie możesz wykorzystać swoje umiejętności, aby podołać próbom, przed którymi zostaniesz postawiony.

UMIEJĘTNOŚCI WIEDZY

Niektóre umiejętności dotyczą wiedzy na określony temat: Arkana, Historia, Podziemia, Przyroda i Religia. Możesz stosować je, aby przypomnieć sobie użyteczne informacje z danej dziedziny wiedzy albo, by rozpoznać powiązaną z nią wskazówkę, a także do identyfikowania konkretnych rodzajów potworów, tak jak to zaznaczono w opisach poszczególnych umiejętności.

ST testu wzrasta w zależności od konkretnego tematu i tego, jak powszechna jest dana wiedza. Czasami twój MP może zdecydować, że poszukiwana przez ciebie informacja jest dostępna wyłącznie dla postaci wyszkolonych w odpowiedniej umiejętności wiedzy.

Stopnie archetypowy i epicki: Jeżeli wiedza wchodzi w zakres stopnia archetypowego lub epickiego, ST wzrasta tak, jak to podano w tabelach dalej w tej części rozdziału.

TESTY WIEDZY

Niezależnie od stosowanej przez ciebie umiejętności wiedzy, wykonując test wiedzy, skorzystaj z podanych tu zasad.

Wiedza powszechna: Obejmuje ogół informacji powszechnie wiadomych na dany temat.

Wiedza fachowa: Obejmuje specjalistyczne informacje, które mogą być znane tylko znawcom danej dziedziny nauki.

Wiedza mistrzowska: Obejmuje ezoteryczne informacje, które mogą być znane tylko mistrzowi danej dziedziny nauki.

Umiejętność wiedzy: Brak wymaganej akcji - albo znasz odpowiedź, albo nie.

- ♦ **ST:** Patrz tabela.
- ♦ **Sukces:** Przypominasz sobie przydatną informację z zakresu swojej dziedziny wiedzy lub rozpoznajesz powiązaną z nią wskazówkę.
- ♦ **Porażka:** Nie przypominasz sobie żadnych przydatnych informacji. MP może ci pozwolić na wykonanie nowego testu, jeśli na jaw wyjdą dalsze wiadomości.

Poziom wiedzy	ST
Powszechny	10
Fachowy	20
Mistrzowski	25
Stopień archetypowy	+5
Stopień epicki	+10

TESTY WIEDZY O POTWORACH

Niezależnie od stosowanej przez ciebie umiejętności wiedzy, wykonując test, aby zidentyfikować potwora, skorzystaj z podanych tu zasad.

Wiedza o potworach: Brak wymaganej akcji - albo znasz odpowiedź, albo nie.

- ♦ **ST:** Patrz tabela.
- ♦ **Sukces:** Identyfikujesz stworzenie, a także jego typ, typowe usposobienie i słowa kluczowe. Wyższe wyniki zapewniają ci informacje o jego mocach, odpornościach i podatnościach.
- ♦ **Porażka:** Nie przypominasz sobie żadnych przydatnych informacji. MP może pozwolić ci na wykonanie nowego testu, jeśli na jaw wyjdą dalsze wiadomości.

Wiedza o potworach	ST
Nazwa, typ i słowa kluczowe	15
Moce	20
Odporności i podatności	25
Stworzenia stopnia archetypowego	+5
Stworzenia stopnia epickiego	+10

OPISY UMIEJĘTNOŚCI

Pierwszy wers opisu umiejętności podaje jej nazwę oraz atrybut kluczowy. Stosujesz modyfikator z atrybutu danej

wartości atrybutu, by ustalić swoją podstawową premię do testu umiejętności.

W przypadku umiejętności opartych na Sile, Kondycji i Zręczności, opis zawiera przypomnienie, że twoja kara ze zbroi do testu odnosi się do tej umiejętności.

Opis umiejętności objaśnia różne możliwe zastosowania danej umiejętności, a także zapewnia typowe ST. Każdy z nich określa również, jakiego rodzaju akcja jest wymagana do użycia umiejętności.

AKROBATYKA (ZRĘCZNOŚĆ)

Kara ze zbroi do testu

Możesz wykonać akrobatyczny popis, utrzymać równowagę idąc po wąskiej lub niestabilnej powierzchni, wyslizgnąć się z chwytu bądź oków, albo złagodzić obrażenia od upadku.

AKROBATYCZNY POPIS

Wykonaj test Akrobatyki, by rozhuścić się na żyrandolu, przekoziółkować ponad przeciwnikiem, zjechać po schodach na swojej tarczy, lub spróbować dowolnego innego akrobatycznego popisu, jaki zdołasz sobie wyobrazić, a na wykonanie, którego zgodzi się twój MP. Prowadzący wyznacza ST na podstawie złożoności popisu i niebezpieczeństwa sytuacji. Jeśli ci się nie powiedzie, przewracasz się na polu, na którym zacząłeś popis, (MP może zmienić miejsce twojego upadku w zależności od rodzaju popisu i sytuacji). MP zawsze ma prawo stwierdzić, że dany popis nie jest możliwy w określonej sytuacji albo narzucić wysoki ST.

Akrobatyczny popis: Akcja standardowa lub akcja ruchu, w zależności od popisu.

- ♦ **ST:** Podstawowy ST 15.
- ♦ **Sukces:** Wykonujesz akrobatyczny popis.
- ♦ **Porażka:** Nie udaje ci się wykonać popisu i możesz upaść lub ponieść inne konsekwencje.

BALANSOWANIE

Wykonaj test Akrobatyki, by poruszyć się poprzez węższą niż 30 centymetrów, (jak gzyms albo lina) bądź niestabilną powierzchnię (taką, jak targany wiatrem most sznurowy lub rozkołysana kłoda).

Balansowanie: Część akcji ruchu.

- ♦ **ST:** Patrz tabela.
- ♦ **Sukces:** Możesz się poruszyć poprzez wąską lub niestabilną powierzchnię z połową swojej szybkości.
- ♦ **Porażka o 4 lub mniej:** Pozostajesz na polu, z którego rozpocząłeś ruch i tracisz resztę swojej akcji ruchu, ale nie spadasz. Możesz spróbować ponownie w ramach części akcji ruchu.
- ♦ **Porażka o 5 lub więcej:** Spadasz (patrz „Spadanie”, strona 284) i tracisz resztę swojej akcji ruchu. Jeśli powierzchnia była niestabilna, ale nie wąska, zamiast tego przewracasz się na polu, na którym zacząłeś. Możesz spróbować ponownie w ramach części akcji ruchu, jeżeli wciąż znajdujesz się na powierzchni.

- ♦ **Zapewnienie przewagi bojowej:** Kiedy balansujesz, przeciwnicy mają nad tobą przewagę bojową.
- ♦ **Odnoszenie obrażeń:** Jeśli odniesiesz obrażenia, musisz wykonać nowy test Akrobatyki, by utrzymać się na nogach.

Powierzchnia	ST Akrobatyki
Wąska lub niestabilna	20
Bardzo wąska (mniej niż 15 centymetrów)	+5
Wąska i niestabilna	+5

WYMKNIĘCIE SIĘ Z POCHWYCENIA

Wykonaj test Akrobatyki, by wymknąć się z pochwycenia, (patrz „Wymknięcie się”, strona 292). Możesz także próbować wyzwolić się spod działania innych efektów unieruchamiających, jeśli tak nakaże MP.

WYZWALANIE SIĘ Z OKÓW

Wykonaj test Akrobatyki, by wyslizgnąć się z oków.

Wyzwalanie się z oków: 5 minut.

- ♦ **ST:** Podstawowy ST 20. ST jest uzależniony od rodzaju i jakości oków, określanych przez MP.
- ♦ **Szybkie wyzwalenie się:** Możesz podjąć próbę wyzwolenia się z oków w akcji standardowej, ale ST wzrasta o 10.
- ♦ **Sukces:** Wysłizgujesz się z fizycznych oków.
- ♦ **Porażka:** Możesz spróbować ponownie tylko, jeśli ktoś ci pomoże.

ZMNIEJSZANIE OBRAŹEŃ OD UPADKU (TYLKO WYSZKOLENI)

Jeśli spadasz lub zeskakujesz z wysoka, możesz wykonać test Akrobatyki, by zmniejszyć ilość obrażeń odnoszonych z powodu upadku.

Zmniejszanie obrażeń od upadku: Akcja wolna, jeśli spadasz lub akcja ruchu, jeżeli zeskakujesz.

- ♦ **Zmniejszone obrażenia:** Wykonaj test Akrobatyki, a następnie zmniejsz ilość odnoszonych przez siebie obrażeń od upadku, o połowę wyniku testu (zaokrąglonego w dół).

Przykład: Podłoga pod Korą otwiera się na dół, więc wykonuje ona test Akrobatyki, by zmniejszyć obrażenia od upadku. Dół ma 12 metrów głębokości, czego skutkiem są 24 punkty obrażeń (wynik rzutu 4k10). Wynik testu Akrobatyki wynosi 21, co zmniejsza obrażenia o 10 – Kora odnosi 14 punktów obrażeń od upadku.

ARKANA (INTELIGENCJA)

Opanowałeś naukę o dotyczącej magii wiedzy i magicznych efektach. Obejmuje ona także informacje o następujących płaszczyznach egzystencji, wliczając ich rodowitych mieszkańców: Chaosie Żywiołów, Feerii i Zmroku.

Jeśli wybrałeś tę umiejętność jako wyszkoloną, twoja wiedza odpowiada naukom akademickim, sformalizowanym lub poznanym w ramach pasji. Oprócz tego wyszkoleni w tej umiejętności mają szansę wiedzieć coś na temat tajemniczej

Odległej Dziedziny, (jednak nie o zamieszkujących ją stworzeniach, które to informacje obejmuje umiejętność Podziemia).

WIEDZA (ARKANA)

Wykonaj test Arkanów, aby przypomnieć sobie nieco pomocnej wiedzy dotyczącej magii lub, by rozpoznać powiązaną z magią wskazówkę. Patrz „Testy wiedzy”, strona 180.

Musisz być wyszkolony w Arkanach, by przypomnieć sobie informacje na temat Odległej Dziedziny, co wymaga, co najmniej mistrzowskiej wiedzy (ST 25).

WIEDZA O POTWORACH

Żywiolowe, feeryczne i cieniste

Wykonaj test Arkanów, by zidentyfikować stworzenie mające pochodzenie żywiolowe, feeryczne lub cieniste (istotę z Chaosu Żywiołów, Feerii bądź Zmroku) albo, będące konstruktem. Patrz „Testy wiedzy o potworach”, strona 180.

WYKRYWANIE MAGII (TYLKO WYSZKOLENI)

Twoja wiedza o magii pozwala ci wyczuwać jej obecność i identyfikować magiczne efekty.

Identyfikacja przywołania lub strefy: Akcja pomniejsza.

- ♦ **ST:** ST 15 + połowa poziomu mocy. Musisz być zdolny zobaczyć efekty przywołania lub strefy.
- ♦ **Sukces:** Identyfikujesz moc zastosowaną do wytworzenia efektu, a także jej słowa kluczowe i naturę mocy.
- ♦ **Porażka:** Nie możesz próbować ponownie zidentyfikować efektu podczas tego spotkania.

Identyfikacja rytuału: Akcja standardowa.

- ♦ **ST:** ST 20 + połowa poziomu rytuału. Musisz być w stanie zobaczyć lub w inny sposób doświadczyć efektów rytuału.
- ♦ **Sukces:** Identyfikujesz rytuał i jego kategorię.
- ♦ **Porażka:** Nie możesz ponowić próby identyfikacji rytuału przed odbyciem długiego odpoczynku.

Identyfikacja magicznego efektu: Akcja standardowa.

- ♦ **ST:** ST 20 + połowa poziomu efektu, jeśli jest. Musisz być zdolny zobaczyć lub w inny sposób wykryć efekt.
- ♦ **Nie moc ani rytuał:** Magiczny efekt nie może pochodzić od magicznego przedmiotu ani mocy lub rytuału.
- ♦ **Sukces:** Poznajesz nazwę, naturę mocy i słowa kluczowe efektu, jeśli mają zastosowanie.
- ♦ **Porażka:** Nie możesz ponowić próby identyfikacji efektu przed przebyciem długiego odpoczynku.

Wyczuwanie obecności magii: 1 minuta.

- ♦ **ST:** ST 20 + połowa poziomu magicznego przedmiotu, mocy (przywołania lub strefy), rytuału lub magicznego zjawiska w zasięgu.
- ♦ **Obszar wykrywania:** Możesz wykrywać magię w obrębie obszaru rozciągającego się na 5 + twój poziom pól we wszystkich kierunkach, pomijając wszystkie źródła magicznej energii, o których już wiesz. Ignoruj wszelkie bariery – możesz wykrywać magię przez ściany, drzwi i temu podobne.

- ♦ **Sukces:** Wykrywasz każde źródło magicznej energii, którego ST osiągnąłeś. Poznajesz naturę mocy magii, jeśli ma zastosowanie. Jeśli źródło magicznej energii znajduje się w polu widzenia, możesz precyzyjnie wskazać jego położenie; jeśli nie, poznajesz kierunek, z którego emanuje magiczna energia, lecz nie odległość od niej.
- ♦ **Porażka:** Albo nic nie wykryłeś, albo w zasięg nie było nic do wykrycia. Nie możesz próbować ponownie na tym samym obszarze przed zakończeniem długiego wypoczynku.

ATLETYKA (SIŁA)

Kara ze zbroi do testu

Wykonaj test Atletyki, aby podjąć próbę fizycznej aktywności opierającej się na sile mięśni, wliczając wspinaczkę, wyzwalanie się z chwytu, skakanie i pływanie.

PLYWANIE

Wykonaj test Atletyki, by płynąć lub utrzymywać się na wodzie. Różne warunki czynią pływanie trudniejszym. Patrz umiejętność Wytrzymałość, aby dowiedzieć się o pływaniu lub utrzymywaniu się na wodzie przez godzinę i dłużej.

Pływanie lub utrzymywanie się na wodzie: Część akcji ruchu.

- ♦ **ST:** Patrz tabela.
- ♦ **Sukces:** Płyniesz z połową swojej szybkości lub unosisz w miejscu, utrzymując się na wodzie.
- ♦ **Porażka o 4 lub mniej:** Pozostajesz tam, gdzie byłeś i tracisz resztę swojej akcji ruchu. Możesz spróbować ponownie w ramach części akcji ruchu.
- ♦ **Porażka o 5 lub więcej:** Toniesz 1 pole i ryzykujesz uduślenie spowodowane tonięciem, (szczegóły w rozdziale 9 Przewodnika Mistrza Podziemi).
- ♦ **Wykorzystuje ruch:** Wlicz przepłyniętą ilość pól jako część swojego ruchu.
- ♦ **Szybkość pływania:** Pływając, stworzenia posiadające szybkość pływania (takie, jak sahuaginy) stosują tę szybkość i nie wykonują testów Atletyki, by pływać.

Woda	ST Atletyki
Spokojna	10
Spieniona	15
Wzburzona	20

SKAKANIE

Wykonaj test Atletyki, by doskoczyć do zwisającej liny lub wysoko położonego występu skalnego albo by przeskoczyć ponad dołem, łatą trudnego terenu, niskim murem bądź też inną przeszkodą.

Skok wzwyż: Część akcji ruchu.

- ♦ **Odległość pokonana w pionie:** Wykonaj test Atletyki i podziel wynik przez 30 (zaokrąglając w dół do wielokrotności 0,2). Otrzymana liczba jest wysokością w metrach, na jaką możesz podskoczyć. Wynik określa wysokość, jaką

osiągają twoje stopy podczas skoku. Aby sprawdzić, czy możesz dosięgnąć czegoś podczas skoku, dodaj wzrost swojej postaci zwiększony o jedną trzecią (zaokrąglając w dół do wielokrotności 0,2; tak, więc postać o wzroście 1,8 metra dodałaby 2,4 metra, natomiast postać mierząca 1,2 metra - 1,6 metra).

- ♦ **Rozpoczynanie z rozbiegu:** Jeśli poruszysz się przynajmniej o 2 pola przed wykonaniem skoku, podziel wynik testu przez 15, nie przez 30.
- ♦ **Wykorzystuje ruch:** Wlicz przeskoczoną ilość pól jako część swojego ruchu. Jeśli wyczerpie się twój limit ruchu, spadasz. Jeśli wykonujesz ruch podwójny (strona 284), możesz zakończyć swój pierwszy ruch w powietrzu.

Przykład: Marc, mierzący 1,8 metra człowiek, próbuje skoku wzwyż, by chwycić linę zwisającą 3,6 metra powyżej. Wynik jego testu wynosi 26. Rozpoczynając z rozbiegu, pokonuje odległość ($26 \div 15 = 1,6$ metra, plus jego wzrost zwiększony o jedną trzecią, wskutek czego ostateczna wysokość wynosi 4 metry). Gdyby skakał bez rozbiegu, nie zdołałby dosięgnąć końca liny ($26 \div 30 = 0,8$ metra, przy ostatecznej wysokości wynoszącej 3,2 metra).

Skok w dal: Część akcji ruchu.

- ♦ **Odległość pokonana w poziomie:** Wykonaj test Atletyki i podziel wynik przez 10 (nie zaokrąglaj go). Jest to ilość pól, jaką możesz przesadzić. Łądujesz na polu określonym przez wynik. Jeśli skończysz ponad dołem lub przepaścią, spadasz i tracisz resztę swojej akcji ruchu.
- ♦ **Odległość przeskoczona w pionie:** Odległość, którą przeskakujesz w pionie, odpowiada jednej czwartej odległości pokonanej w poziomie. Jeśli nie przekracza wysokości przeszkody, znajdującej się na twojej drodze, uderzasz w nią, przewracasz się i tracisz resztę swojej akcji ruchu.
- ♦ **Rozpoczynanie z rozbiegu:** Jeśli poruszysz się przynajmniej o 2 pola przed wykonaniem skoku, podziel wynik testu przez 5, nie przez 10.
- ♦ **Wykorzystuje ruch:** Wlicz przeskoczoną ilość pól jako część swojego ruchu. Jeśli wyczerpie się twój limit ruchu, spadasz. Jeśli wykonujesz ruch podwójny (strona 284), możesz zakończyć swój pierwszy ruch w powietrzu.

Przykład: Marc próbuje skoku w dal, by przeskoczyć 1,5-metrową ścianę ciernistych krzewów i 3-metrowy dół znajdujący się za nią. Jego wynik testu wynosi 24. Startując z rozbiegu, z łatwością pokonuje odległość ($24 \div 5 = 4,8$ pola lub 7,2 metra) i przeskakuje ścianę ($7,2 \div 4 = 1,8$ metra). Gdyby skakał bez rozbiegu, nie zdołałby przesadzić dołu ($24 \div 10 = 2,4$ pola lub 3,6 metra) ani przeskoczyć ściany ($3,6 \div 4 = 0,9$ metra). Uderzyłby w cierniste krzewy i przewrócił się, nie dotarłszy do dołu.

WSPINACZKA

Wykonaj test Atletyki, aby wspiąć lub spaść się po powierzchni. W zależności od warunków i powierzchni wspinaczka może być łatwiejsza lub trudniejsza.

Wspinaczka: Część akcji ruchu.

- ♦ **ST:** Patrz tabela. Jeśli korzystasz z zestawu wspinaczkowego, uzyskujesz premię +2 do swojego testu Atletyki. Jeżeli możesz zaprzeć się między dwoma powierzchniami, uzyskujesz premię +5 do swojego testu.
- ♦ **Sukces:** Wspinasz się z połową swojej szybkości. Kiedy wspinasz się, aby osiągnąć wierzchołek jakiejś powierzchni, tak, jak gdy wydostajesz się z dołu, odległość do osiągnięcia zwieńczenia wlicza możliwość przybycia na pole przyległe do powierzchni. Ostatnie pole ruchu umieszcza cię na tym polu.
- ♦ **Porażka o 4 lub mniej:** Pozostajesz tam, gdzie zacząłeś i tracisz resztę swojej akcji ruchu, ale nie spadasz. Możesz spróbować ponownie w ramach części akcji ruchu.
- ♦ **Porażka o 5 lub więcej:** Spadasz (patrz „Spadanie”, strona 284) i tracisz resztę swojej akcji ruchu.
- ♦ **Zapewnienie przewagi bojowej:** Gdy się wpinasz, wszyscy przeciwnicy mają nad tobą przewagę bojową.
- ♦ **Wykorzystuje ruch:** Wlicz ilość pól, o jaką się wspinasz, jako część swojego ruchu.
- ♦ **Odnoszenie obrażeń:** Jeśli odniesiesz obrażenia, wspinając się, musisz wykonać test Atletyki, stosując ST powierzchni, po której się wspinasz. Jeśli te obrażenia czynią cię ciężko rannym, podnieś ST o 5. Jeśli poniesiesz porażkę w teście, spadasz ze swej obecnej wysokości. Jeśli próbujesz chwycić się, spadając, dodaj odnoszone obrażenia do ST złapania się.
- ♦ **Chwytność się:** Jeśli spadniesz, wspinając się, w ramach akcji wolnej możesz wykonać test Atletyki, aby chwycić się czegoś, by powstrzymać upadek. Podstawowym ST chwycenia się czegoś jest ST powierzchni, po której się wspinaleś +5, zmodyfikowany w zależności od okoliczności. Możesz wykonać jeden test, by się chwycić. Jeśli ci się nie powiedzie, nie możesz próbować ponownie, chyba, że MP zarządzi inaczej.
- ♦ **Szybkość wspinaczki:** Wspinając się, stworzenia posiadające szybkość wspinaczki (takie, jak potworne pająki) stosują tę szybkość, ignorują trudny teren, nie zapewniają przewagi bojowej z powodu wspinaczki i nie wykonują testów Atletyki, by się wspiąć.

Powierzchnia	ST Atletyki
Drabina	0
Lina	10
Nierówna powierzchnia (ściana jaskini)	15
Szorstka powierzchnia (cegłany mur)	20
Śliska powierzchnia	+5
Nadzwyczaj gładka powierzchnia	+5

WYZWALANIE SIĘ Z POCHWYCENIA

Wykonaj test Atletyki, by wyrwać się z chwytu (patrz „Wymknienie się”, strona 292). Możesz także próbować wyzwolić się spod działania innych efektów unieruchamiających, jeśli tak nakaze MP.

DYPLOMACJA (CHARYZMA)

Możesz wpływać na innych swoim taktem, subtelnością i wdziękiem towarzyskim. Wykonaj test Dyplomacji, aby nakłó-

nić kogoś do zmiany zdania, wzbudzić w innych życzliwość, targować się z patronem, okazać znajomość etykiety i dobrych obyczajów lub by negocjować transakcję w dobrej wierze.

Test Dyplomacji jest wykonywany przeciwko ST wyznaczonemu przez MP. Ogólne nastawienie celu względem ciebie (przyjazne lub nieprzyjazne, pokojowe albo wrogie) i inne modyfikatory okolicznościowe (takie, jak co możesz starać się osiągnąć lub, o co prosisz) mogą wpływać na ST. Zazwyczaj Dyplomacja jest stosowana w próbach umiejętności wymagających pewnej ilości sukcesów, jednak MP może zażądać testu Dyplomacji w innej sytuacji.

HISTORIA (INTELIGENCJA)

Opanowałeś naukę związaną z historią regionu i nie tylko, wliczając porządek chronologiczny istotnych wydarzeń i objaśnienie ich przyczyn. Obejmuje to informacje dotyczące szlachty i innych przywódców, wojen, legend, ważnych osobistości, praw, zwyczajów, tradycji i pamiętnych zdarzeń.

Jeśli wybrałeś tę umiejętność jako wyszkołą, twoja wiedza odpowiada naukom akademickim, sformalizowanym lub poznanym w ramach pasji, a ponadto masz większą szansę posiadania ezoterycznych informacji w tej dziedzinie.

Wykonaj test Historii, aby przypomnieć sobie nieco pomocnej wiedzy historycznej lub, by rozpoznać powiązaną z historią wskazówkę. Patrz „Testy wiedzy”, strona 180.

LECZENIE (ROZSADEK)

Potrafiśz pomóc komuś wydobyć z ran lub wyniszczających stanów, wliczając choroby.

LECZENIE CHOROBY

Wykonaj test Leczenia, by leczyć postać cierpiącą z powodu choroby. Rozdział 3 Przewodnika Mistrza Podziemi zawiera więcej informacji na temat chorób.

Leczenie choroby: Cześć długiego wypoczynku chorej postaci. Musisz, co jakiś czas zajmować się nią przez cały długi odpoczynek, a gdy się zakończy, wykonujesz swój test Leczenia.

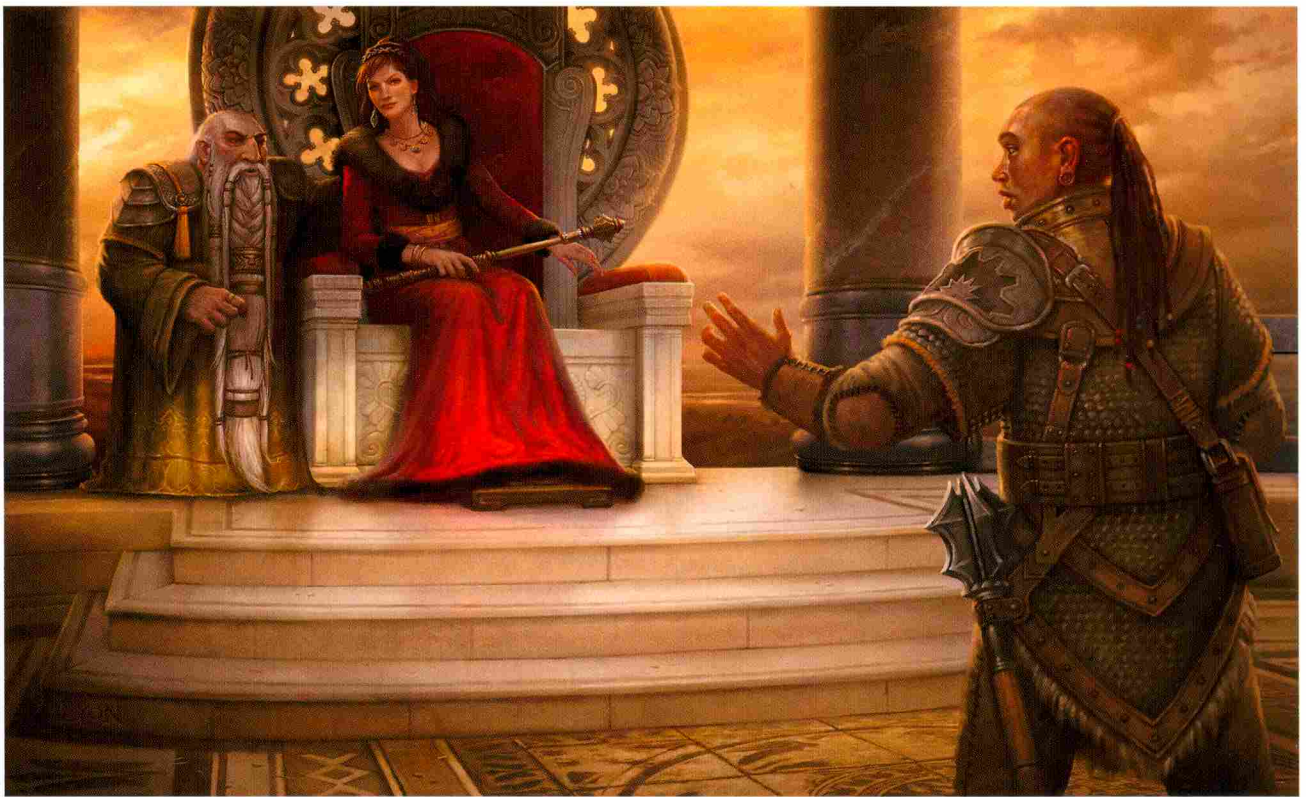
- ♦ **Zastępuje Wytrzymałość:** Jeśli wynik twojego testu Leczenia jest wyższy od wyniku testu Wytrzymałości chorej postaci, to on określa efekty choroby.

PIERWSZA POMOC

Wykonaj test Leczenia, aby udzielić pierwszej pomocy.

Pierwsza pomoc: Akcja standardowa.

- ♦ **ST:** Zmienia się w zależności od zadania, którego się podejmujesz.
- ♦ **Wykorzystanie drugiego oddechu:** Wykonaj test Leczenia o ST 10, by pozwolić przyległej postaci na zastosowanie drugiego oddechu (strona 288) bez potrzeby poświęcania przez nią akcji. Nie uzyskuje ona premii do obron normalnie zapewnianych przez drugi oddech.



- ◆ **Ustabilizowanie umierającego:** Wykonaj test Leczenia o ST 15, by ustabilizować przyległą umierającą postać. Jeśli ci się powiedzie, może ona zaprzestać wykonywania rzutów obronnych przeciwko śmierci, dopóki nie odniesie obrażeń. Jej obecna ilość punktów życia nie zmienia się na skutek ustabilizowania.
- ◆ **Zapewnienie rzutu obronnego:** Wykonaj test Leczenia o ST 15. Jeśli ci się powiedzie, przyległy sojusznik może natychmiast wykonać rzut obronny, albo uzyskuje premię +2 do rzutu obronnego pod koniec swojej tury.

OSZUSTWO (CHARYZMA)

Możesz sprawić, aby fałszywe wydawało się prawdziwe, niesłychane – prawdopodobne, a podejrzane – zwyczajne. Wykonaj test Oszustwa, aby wywieść w pole strażnika, naciągnąć kupca, uprawiać hazard, przemknąć się w przebraniu lub sfalszować dokumenty albo w jakikolwiek inny sposób skłamać.

Twój test Oszustwa jest sporny z testem Wnikliwości obserwatora. Twój test może być sporny z wieloma testami Wnikliwości zależnie od tego, ilu obserwatorów może cię widzieć, słyszeć i wpływać na to, co się dzieje.

Podczas próby umiętności, możesz być zmuszony wielokrotnie przebiegać testy Wnikliwości swoich obserwatorów, by zdołać ich oszukać.

Oszustwo: Akcja standardowa w walce lub część próby umiętności.

- ◆ **Test sporny:** Oszustwo przeciw Wnikliwości.
- ◆ **Uzyskanie przewagi bojowej:** Raz na spotkanie bojowe możesz spróbować uzyskać przewagę bojową nad sąsia-

dującym przeciwnikiem, wykonując fintę. W ramach akcji standardowej wykonaj test Oszustwa sporny z testem Wnikliwości przeciwnika. Jeśli ci się powiedzie, zyskujesz nad nim przewagę bojową do końca swojej następnej tury.

- ◆ **Odwracanie uwagi w celu ukrycia się:** Raz na spotkanie bojowe, możesz odwrócić uwagę przeciwników w celu ukrycia się. W ramach akcji standardowej wykonaj test Oszustwa sporny z pasywnym testem Wnikliwości każdego przeciwnika mogącego cię widzieć. Jeśli ci się powiedzie, wykonaj test Skradania się, sporny z pasywnym testem Percepcji każdego obecnego przeciwnika. Jeśli względem jakiegoś przeciwnika powiedzie ci się test Skradania się, jesteś przed nim ukryty do końca swojej tury lub dopóki nie zaatakujesz.

PERCEPCJA (ROZSADEK)

Wykonaj test Percepcji, aby zauważyć wskazówkę, odkryć sekretne drzwi, dostrzec zbliżające się niebezpieczeństwo, znaleźć pułapki, podążać za tropem, nasłuchiwać głosów zza zamkniętych drzwi lub, by odszukać ukryte przedmioty.

Umiejętność ta jest stosowana przeciwko testowi Skradania się innego stworzenia lub przeciwko ST wyznaczonemu przez MP. W większości sytuacji MP stosuje wynik twojego pasywnego testu Percepcji, by określić, czy zauważysz wskazówkę lub zbliżające się niebezpieczeństwo.

Percepcja: Brak wymaganej akcji – albo coś spostrzegasz, albo nie. Twój MP zazwyczaj stosuje wynik twojego pasywnego testu Percepcji. Jeśli chcesz zastosować umiętność

aktywnie, musisz podjąć akcję pomniejszą lub poświęcić 1 minutę nasłuchując lub szukając, w zależności od zadania.

- ♦ **Test sporny:** Percepcja przeciw Skradaniu się starając się dostrzec lub usłyszeć stworzenie stosujące Skradanie się. Twój test może zostać zmodyfikowany ze względu na odległość lub, jeśli nasłuchujesz przez drzwi lub ścianę (patrz tabela).
- ♦ **ST:** Patrz tabela, aby sprawdzić ST, gdy starasz się coś usłyszeć lub dostrzec, przeszukać obszar lub odnaleźć tropy.
- ♦ **Sukces:** Dostrzegasz lub słyszysz coś.
- ♦ **Porażka:** Nie możesz próbować ponownie, o ile okoliczności się nie zmieniły.
- ♦ **Przeszukiwanie:** Aktywnie przeszukując obszar lub szukając czegoś konkretnego, przyjmuj, że przeszukujesz każde przyległe pole. MP może zezwolić ci na zrobienie tego w ramach akcji standardowej, jednak zazwyczaj szukanie wymaga, co najmniej 1 minuty.

Nasłuchiwanie	ST Percepcji
Bitwa	0
Zwykła rozmowa	10
Szept	20
Przez drzwi	+5
Przez ścianę	+10
Więcej niż 10 pól odległości	+2

Zauważanie lub przeszukiwanie	ST Percepcji
Ledwie ukryte	10
Dobrze ukryte	25
Więcej niż 10 pól odległości	+2

Szukanie tropów	ST Percepcji
Miękkie podłoże (śnieg, piasek, błoto)	15
Twarde podłoże (drewno lub kamień)	25
Deszcz lub śnieg od czasu pozostawienia tropów	+10
Każdy dzień od czasu pozostawienia tropów	+2
Ofiara zatarła swe tropy	+5
Ogromne lub większe stworzenie	-5
Grupa dziesięciu lub więcej istot	-5

PODZIEMIA (ROZSADEK)

Opanowałeś naukę i umiejętności powiązane z podziemiami, wliczając radzenie sobie w kompleksach lochów, odnajdywanie drogi w wietrznych jaskiniach, rozpoznawanie podziemnych zagrożeń i zdobywanie pożywienia w Podmroku.

Jeśli wybrałeś tę umiejętność jako wyszkoloną, twoja wiedza odpowiada sformalizowanym naukom lub bogatemu doświadczeniu, a ponadto masz większą szansę posiadania ezoterycznych informacji w tej dziedzinie. Oprócz tego wyszkoleni w tej umiejętności mogą identyfikować stworzenia Odległej Dziedziny, kryjące się i żerujące w lochach i podziemiach.

WIEDZA (PODZIEMIA)

Wykonaj test Podziemi, aby przypomnieć sobie nieco pomocnej wiedzy o podziemnym środowisku lub, by rozpo-

znać powiązaną z podziemiami wskazówkę lub zagrożenie. Patrz „Testy wiedzy”, strona 180.

Przykłady wiedzy o podziemiach obejmują wyznaczanie głównych kierunków pod ziemią (powszechna), rozpoznawanie niebezpiecznych podziemnych roślin (mistrzowska) oraz spostrzeganie nowych konstrukcji, bądź zauważanie zmiany głębokości podczas badania obszaru (fachowa).

WIEDZA O POTWORACH

Wynaturzone

Wykonaj test Podziemi, aby zidentyfikować stworzenie mające pochodzenie wynaturzone, (istotę z Odległej Dziedziny). Patrz „Testy wiedzy o potworach”, strona 180.

ZDOBYWANIE POŻYWIEŃ

Wykonaj test Przyrody, aby odnaleźć i zebrać wystarczającą ilość jedzenia i wody, by móc przetrwać 24 godziny. Możesz to robić tylko w podziemnych środowiskach przypominających dzicz na powierzchni – jaskinie albo podziemne kompleksy zawierające sadzawki wody, jadalne porosty lub grzyby, małe szkodniki i temu podobne.

Zdobywanie pożywienia: 1 godzina.

- ♦ **ST:** ST 15 by odnaleźć jedzenie i wodę dla jednej osoby, ST 25 - w przypadku maksymalnie pięciu osób. MP może dostosować ST w zależności od środowiska (obniżyć o 5 na obszarze uprawnym lub podnieść o 5 - na jałowym).
- ♦ **Sukces:** Znajdujesz wystarczającą ilość jedzenia i wody na 24 godziny.
- ♦ **Porażka:** Nie znajdujesz jedzenia ani wody. Możesz spróbować zdobyć pożywienie ponownie, ale na innym obszarze.

PRZYRODA (ROZSADEK)

Opanowałeś naukę i umiejętności powiązane z przyrodą, wliczając radzenie sobie w dziczy, rozpoznawanie naturalnych zagrożeń, identyfikowanie stworzeń naturalnych i postępowanie z nimi oraz życie z ziemi.

Jeśli wybrałeś tę umiejętność jako wyszkoloną, twoja wiedza odpowiada sformalizowanym naukom lub bogate doświadczenie, a ponadto masz większą szansę posiadania ezoterycznych informacji w tej dziedzinie.

POSTĘPOWANIE ZE ZWIERZĘTAMI

Wykonaj test Przyrody, by uspokoić, nauczyć kilku sztuczek lub w inny obejść się z naturalną bestią. Radzenie sobie z naturalnymi bestiami jest zazwyczaj częścią próby umiejętności wymagającej pewnej ilości sukcesów.

WIEDZA (PRZYRODA)

Wykonaj test Przyrody, aby przypomnieć sobie nieco pomocnej wiedzy o świecie naturalnym - o terenie, klimacie, pogodzie, roślinach i porach roku - lub, by rozpoznać powiązaną z przyrodą wskazówkę. Patrz „Testy wiedzy”, strona 180.

Przykłady wiedzy przyrodniczej obejmują wyznaczenie głównych kierunków lub odnajdywanie ścieżek (powszechna), rozpoznawanie niebezpiecznych roślin albo naturalnych zagrożeń (mistrzowska), bądź też przewidywanie nadchodzącej zmiany pogody (fachowa).

WIEDZA O POTWORACH

Naturalne

Wykonaj test Przyrody, aby zidentyfikować stworzenie mające pochodzenie naturalne (istotę ze świata naturalnego). Patrz „Testy wiedzy o potworach”, strona 180.

ZDOBYWANIE POŻYWIEŃ

Wykonaj test przyrody, aby odnaleźć i zebrać wystarczającą ilość jedzenia i wody, by móc przetrwać 24 godziny.

Zdobywanie pożywienia: 1 godzina.

- ♦ **ST:** ST 15 by odnaleźć jedzenie i wodę dla jednej osoby, ST 25 - w przypadku maksymalnie pięciu osób. MP może dostosować ST w zależności od środowiska (obniżyć o 5 na obszarze uprawnym lub podnieść o 5 - na jałowym).
- ♦ **Sukces:** Znajdujesz wystarczającą ilość jedzenia i wody na 24 godziny.
- ♦ **Porażka:** Nie znajdujesz jedzenia ani wody. Możesz spróbować zdobyć pożywienie ponownie, ale na innym obszarze.

RELIGIA (INTELIGENCJA)

Zdobyłeś wiedzę o bogach, religijnych tradycjach i ceremoniach, boskich efektach, świętych symbolach i teologii. Obejmuje ona także informacje o nieumarłych i Astralnym Morzu, wliczając stworzenia z tej płaszczyzny.

Jeśli wybrałeś tę umiejętność jako wyszkoloną, twoja wiedza odpowiada naukom akademickim, sformalizowanym lub poznany w ramach pasji, a ponadto masz większą szansę posiadania ezoterycznych informacji w tej dziedzinie.

WIEDZA (RELIGIA)

Wykonaj test Religii, aby przypomnieć sobie nieco pomocnej wiedzy religijnej lub, by rozpoznać powiązaną z religią wskazówkę. Patrz „Testy wiedzy”, strona 180.

WIEDZA O POTWORACH

Nieśmiertelne lub nieumarłe

Wykonaj test Religii, aby zidentyfikować stworzenie mające pochodzenie nieśmiertelne, (istotę z Astralnego Morza) lub słowo kluczowe: nieumarły. Patrz „Testy wiedzy o potworach”, strona 180.

ROZEZNANIE (CHARYZMA)

Będąc w osiedlu - wiosce, miasteczku lub mieście - wykonaj test Rozeznania, by zorientować się, co się w nim dzieje, kto dzierży władzę, gdzie możesz zdobyć to, czego potrzebujesz, (i jak się tam dostać) oraz gdzie się nie zapuszczać.

Rozeznanie: Zastosowanie tej umiejętności zajmuje 1 godzinę i może stanowić część próby umiejętności.

- ♦ **ST:** Patrz tabela.
- ♦ **Sukces:** Uzyskujesz nieco użytecznych informacji, poznajesz plotki, dowiadujesz się o dostępnych zleceniach albo ustalasz najkorzystniejszą transakcję.
- ♦ **Porażka:** Możesz spróbować ponownie, ale dopytując o te same informacje możeszściągnąć na siebie uwagę.

Osiedle i informacje	ST Rozeznania
Typowe osiedle	15
Wrogie osiedle	20
Całkowicie obce osiedle	30
Informacja jest powszechnie dostępna	-2
Informacja jest trudna do zdobycia	+5
Informacja jest tajemniczą lub pilnie strzeżona	+10

SKRADANIE SIĘ (ZRĘCZNOŚĆ)

Kara ze zbroi do testu

Wykonaj test Skradania się, aby skryć się przed przeciwnikami, przemknąć się obok strażników, wymknąć się unikając przyuważenia lub podkraść się do ludzi nie zostając spostrzeżonym ani usłyszanym. Umiejętność ta jest stosowana przeciwko testowi Percepcji innego stworzenia lub przeciwko ST wyznaczonemu przez MP.

Skradanie się: Pod koniec akcji ruchu.

- ♦ **Test sporny:** Skradanie się przeciw pasywnej Percepcji. Jeśli obecnych jest wielu przeciwników, twój test Skradania się jest sporny z pasywnym testem Percepcji każdego z nich. Jeśli w akcji ruchu poruszyłeś się o więcej niż 2 pola, ponosisz karę -5 do testu Skradania się. Jeśli biegleś, kara wynosi -10.
- ♦ **Ukrywanie się:** Możesz wykonać test Skradania się względem przeciwnika tylko, jeśli masz wobec niego nadzwyczajną osłonę lub pełne ukrycie albo, jeżeli jesteś poza jego polem widzenia. Poza walką MP może zezwolić ci na wykonanie testu Skradania się względem rozproszonego przeciwnika, nawet, jeśli nie posiadasz wobec niego nadzwyczajnej osłony bądź całkowitego odkrycia ani nie znajdujesz się poza jego polem widzenia. Rozproszony przeciwnik może być skupiony na czymś znajdującym się w innym kierunku, pozwalając ci na przemknienie się.
- ♦ **Sukces:** Jesteś w ukryciu, co oznacza, że jesteś cichy i niewidoczny dla przeciwnika, (patrz „Ukrycie” i „Celowanie w to, czego nie widać”, strona 281).
- ♦ **Porażka:** Możesz spróbować ponownie na końcu kolejnej akcji ruchu.
- ♦ **Pozostawanie w ukryciu:** Pozostajesz w ukryciu tak długo, jak spełniasz niniejsze wymagania.
Nie wychylaj się: Jeśli nie posiadasz już osłony ani ukrycia względem przeciwnika, ujawniasz się wobec niego. Nie musisz mieć nadzwyczajnej osłony, całkowitego ukrycia ani stać poza polem widzenia, jednak potrzebujesz pewnej dozy osłony lub ukrycia, by pozostać w ukryciu. Nie możesz wykorzystywać innego stworzenia jako osłony, by pozostać w ukryciu.

Bądź cicho: Jeśli mówisz głośniejszym niż szeptem lub w inny sposób ściągasz na siebie uwagę, ujawniasz się względem każdego przeciwnika mogącego cię usłyszeć.

Nie ruszaj się: Jeśli w trakcie akcji poruszy się o więcej niż 2 pola, musisz wykonać nowy test Skradania się z karą -5. Jeśli pobiegiesz, kara wyniesie -10. Jeśli wynik pasywnego testu Percepcji któregoś z przeciwników przewyższa wynik twojego testu, ujawniasz się względem tego przeciwnika.

Nie atakuj: Jeśli zaatakujesz, ujawnisz się.

- ♦ **Ujawnianie się:** Jeśli podejmiesz ujawniającą cię akcję, zachowujesz korzyści z bycia ukrytym aż do rozstrzygnięcia tej akcji. Nie możesz ukryć się ponownie w ramach części tej samej akcji.

- ♦ **Działanie przeciwnika:** Przeciwnik może próbować cię odszukać w swojej turze. Jeśli wykona aktywny test Percepcji i przebijie wynik twojego testu Skradania się, (nie wykonuj nowego testu), ujawniasz się względem niego. Także, jeśli przeciwnik spróbuje wejść na twoje pole, ujawniasz się względem niego.

Wykonywana czynność	Modyfikator Skradania się
Mówienie	-5
Ruch o więcej niż 2 pola	-5
Bieg	-10

WNIKLIWOŚĆ (ROZSADEK)

Możesz odgadywać intencje i odczytywać język ciała podczas interakcji społecznych. Wykonujesz test Wnikliwości, by zrozumieć pobudki, czytać pomiędzy wierszami, wyczuć nastroj i nastawienie oraz, by określić, w jakim stopniu ktoś jest szczerzy.

Stosujesz Wnikliwość, by odpierać testy Oszustwa; ponadto wykorzystuje się ją, jako społeczny odpowiednik umiejętności Percepcji. W próbach umiejętności wymagających pewnej ilości sukcesów, stosuj testy Wnikliwości sporne z czymiś testami Oszustwa. Wnikliwość może także zostać zastosowana do uzyskania wskazówek, sprawdzenia, jak dobrze możesz sobie poradzić w sytuacji społecznej oraz ustalenia, czy ktoś znajduje się pod wpływem siły z zewnątrz.

Zawsze, kiedy stosujesz Wnikliwość, starasz się jak najtrafniej określić na podstawie swoich domysłów, jakie są pobudki bądź nastawienie celu, albo, w jakim stopniu jest on szczerzy. Umiejętność ta nie jest ścisłą nauką ani nadprzyrodzoną mocą; oddaje ona twoją zdolność wyczuwania, jak zachowuje się jakaś osoba.

Wnikliwość: Brak wymaganej akcji przy odpieraniu testu Oszustwa, akcja pomniejsza w walce lub część próby umiejętności. Konieczna jest pewna doza interakcji, by dowiedzieć się, co intuicja mówi na czyjś temat.

- ♦ **ST:** Patrz tabela. Jeśli starasz się przejrzeć oszustwo, jest to test sporny przeciwko testowi Oszustwa twojego oponenta.
- ♦ **Sukces:** Odpierasz test Oszustwa, uzyskujesz wskazówkę, co do sytuacji społecznej, wyczuwasz wpływ



z zewnątrz na kogoś lub rozpoznajesz efekt jako iluzoryczny.

- ♦ **Porażka:** Nie możesz próbować ponownie, dopóki okoliczności się nie zmienią.
- ♦ **Rozpoznanie efektu jako iluzorycznego:** MP może zastosować twój pasywny test Wnikliwości, by określić, czy spostrzeżesz oznaki efektu iluzji. Zauważenie takiego efektu nie przełamuje iluzji, jednak rozpoznajesz go jako iluzoryczny.

Zadanie	ST Wnikliwości
Wycucie intencji, nastawienia	10 + połowa poziomu stworzenia
Wycucie wpływów z zewnątrz	25 + połowa poziomu efektu
Rozpoznanie efektu jako iluzorycznego	15 + połowa poziomu efektu

WYTRZYMAŁOŚĆ (KONDYCJA)

Kara ze zbroi do testu

Wykonaj test Wytrzymałości, aby powstrzymać efekty słabości i by zmusić się do wysiłku przekraczającego normalne fizyczne limity. Możesz długo wstrzymywać oddech, przetrzymywać wyniszczające efekty głodu i pragnienia oraz pływać lub utrzymywać się na wodzie przez dłuższy czas.

Niektóre zagrożenia środowiskowe – wliczając skrajne temperatury, gwałtowną pogodę i choroby – wymagają, byś wykonał test Wytrzymałości, aby odeprzeć i odwlec wyniszczające efekty.

Rozdział 3 Przewodnika Mistrza Podziemi zawiera zasady wytrzymywania skrajnej pogody, chorób, głodu i pragnienia.

Wytrzymałość: Brak wymaganej akcji.

- ♦ **ST:** Patrz tabela. ST testu zmienia się w zależności od sytuacji i poziomu zagrożenia.
- ♦ **Sukces:** Wytrzymujesz określoną sytuację.
- ♦ **Porażka:** Nie możesz próbować ponownie, dopóki okoliczności się nie zmienią lub nie minie określona ilość czasu.

Zadanie	ST Wytrzymałości
Wytrzymanie skrajnej pogody	Podstawowy 15
Odparcie choroby	Zmienny
Ignorowanie głodu (po upływie 3 tygodni)	20 + 5 za dzień
Ignorowanie pragnienia (po upływie 3 dni)	20 + 5 za dzień
Wstrzymywanie oddechu (każda runda po upływie 3 minut)	20 + 5 za rundę
Wstrzymywanie oddechu (utrzymanie w rundzie, w której odniosłeś obrażenia)	20
Pływanie lub utrzymywanie się na wodzie (po upływie 1 godziny)	15 + 2 za godzinę

ZASTRASZANIE (CHARYZMA)

Wykonaj test Zastraszania, by wpłynąć na innych poprzez wrogie działania, jawne groźby i mordercze sugestie.

Zastraszanie może być stosowane w spotkaniach bojowych lub w ramach części próby umiejętności, wymagającej pewnej ilości sukcesów. Twoje testy Zastraszania są wykonywane przeciwko Woli celu lub ST wyznaczonemu przez

MP. Ogólne nastawienie celu względem ciebie i inne modyfikatory okolicznościowe (takie, jak co możesz starać się osiągnąć lub, o co prosisz) mogą wpływać na ST.

Zastraszanie: Akcja standardowa w walce lub część próby umiejętności.

- ♦ **Test sporny:** Zastraszanie przeciw Woli (patrz modyfikatory do obrony twojego celu w tabeli). Jeśli nie potrafisz mówić w języku rozumianym przez cel, ponosisz karę -5 do testu. Jeśli usiłujesz zastraszyć wielu przeciwników naraz, wykonaj test Zastraszania przeciwko Woli każdego z nich. Wszyscy muszą być zdolni widzieć cię i słyszeć.
- ♦ **Sukces:** Nakłaniasz cel do wyjawienia sekretów wbrew jego woli, zmuszasz ciężko rannego do poddania się lub groźbami przekonujesz cel do podjęcia innego działania.
- ♦ **Porażka:** Jeśli usiłowałeś zastraszyć cel w trakcie walki, nie możesz próbować ponownie względem niego w ciągu tego spotkania.
- ♦ **Cel staje się wrogi:** Stosowanie Zastraszania zazwyczaj nastawia cel wrogo względem ciebie, nawet, jeśli nie powiedzie ci się w teście.

Przeciwnik jest...	Modyfikator Woli
Wrogi	+10
Nieprzyjaczny	+5

ZŁODZIEJSTWO (ZRĘCZNOŚĆ)

Kara ze zbroi do testu

Opanowałeś złodziejskie zdolności i możesz wykonywać zadania, wymagające stalowych nerwów i zwinnych dłoni: unieszkodliwiać pułapki, otwierać zamki, uprawiać kradzież kieszonkową oraz sztukmistrzostwo.

MP może zdecydować, iż niektóre spośród zastosowań tej umiejętności są tak specjalistyczne, że musisz być w niej wyszkolony, aby mieć jakąś szansę na sukces.

KRADZIEŻ KIESZONKOWA

Wykonaj test Złodziejstwa, aby odebrać niewielki przedmiot (taki, jak sakiewka lub amulet) jakiejś istocie w taki sposób, żeby nie spostrzegła kradzieży. Nie może on być trzymany przez to stworzenie.

Kradzież kieszonkowa: Akcja standardowa.

- ♦ **ST:** ST 20 + połowa poziomu twojego celu. Jeżeli trwa walka, ponosisz karę -10 do swojego testu.
- ♦ **Sukces:** Odbierasz celowi niewielki przedmiot w taki sposób, że tego nie spostrzega.
- ♦ **Porażka o 4 lub mniej:** Nie udaje ci się zabrać przedmiotu, ale cel niczego nie zauważa. Możesz spróbować ponownie w ramach nowej akcji.
- ♦ **Porażka o 5 lub więcej:** Nie udaje ci się zabrać przedmiotu, a cel spostrzega twoją nieudaną próbę.

OTWIERANIE ZAMKÓW

Wykonaj test Złodziejstwa, by otworzyć zamek wytrychem.

Otwarcie zamku: Akcja standardowa w walce lub część próby umiejętności.

- ♦ **ST:** Patrz tabela. Uzyskujesz premię +2 do testu, jeśli korzystasz z narzędzi złodziejskich.
- ♦ **Sukces:** Otwierasz zamek wytrychem.
- ♦ **Porażka:** Możesz spróbować ponownie w ramach nowej akcji.

Zamek	ST Złodziejstwa
Stopień heroiczny	20
Stopień archetypowy	30
Stopień epicki	35

SZTUKMISTRZOSTWO

Wykonaj test Złodziejstwa, aby podwędzić niepilnowany przedmiot na tyle mały, by zmieścił się w twojej dłoni (taki, jak moneta lub pierścień) lub by wykonać jarmarczną sztuczkę.

Sztukmistrzostwo: Akcja standardowa w walce lub część próby umiejętności.

- ♦ **ST:** Podstawowy ST 15.
- ♦ **Sukces:** Podwędzasz niepilnowany, mały przedmiot lub wykonujesz jarmarczną sztuczkę.
- ♦ **Porażka:** Wciąż możesz podnieść przedmiot, jednak gapie dostrzegają to lub udaje im się przejrzeć twoją jarmarczną sztuczkę.

UNIESZKODLIWIANIE PUŁAPEK

Wykonaj test Złodziejstwa, żeby powstrzymać pułapkę przed uruchomieniem. Musisz wiedzieć o pułapce, aby próbować ją unieszkodliwić. Wykonaj test Percepcji, by znaleźć ukrytą pułapkę.

Unieszkodliwienie pułapki: Akcja standardowa w walce lub część próby umiejętności.

- ♦ **ST:** Patrz tabela. Uzyskujesz premię +2 do testu, jeśli korzystasz z narzędzi złodziejskich.
- ♦ **Opóźnienie pułapki:** Uzyskujesz premię +5 do testu, jeśli zamiast unieszkodliwiać pułapkę próbujesz ją opóźnić.
- ♦ **Sukces:** Unieszkodliwiasz lub opóźniasz pułapkę. Unieszkodliwienie czyni ją niegroźną aż do ponownego załadowania. Opóźnienie umożliwia bezpieczne przecho-dzenie przez zabezpieczony pułapką obszar, aż do końca twojej następnej tury.
- ♦ **Porażka o 4 lub mniej:** Nic się nie dzieje. Możesz spróbo-wać ponownie w ramach nowej akcji.
- ♦ **Porażka o 5 lub więcej:** Uruchamiasz pułapkę.

Pułapka	ST Złodziejstwa
Stopień heroiczny	20
Stopień archetypowy	30
Stopień epicki	35



Atuty

WRAZ ZE wzrostem poziomu zyskujesz pewną ilość cech poprawiających twoje możliwości, nazywanych atutami. Zazwyczaj nie udostępniają żadnej nowej zdolności, zamiast tego udoskonalając coś, co już potrafisz zrobić. Atut może zapewniać premię do testu umiejętności, dodawać premię do wartości jednej z twoich obron, albo pozwalać ci na ignorowanie konkretnego ograniczenia lub kary w określonych sytuacjach. Niektóre umożliwiają również stosowanie umiejętności na inne sposoby, bądź zmianę efektów mocy, wzmacniają cechy rasowe, albo nawet nadają ci możliwości innej klasy.

Ten rozdział omawia wszelkie aspekty atutów:

- ♦ **Wybieranie atutów:** Jak uzyskujesz atuty i jak działają.
- ♦ **Opisy atutów:** Pełne objaśnienie każdego atutu i tego, co robi.
- ♦ **Atuty wieloklasowości:** Omówienie zasad wieloklasowości i zastosowanych atutów.



Tworząc 1-poziomową postać, wybierasz jeden atut. (Jeśli jesteś człowiekiem, masz dodatkowy atut na 1. poziomie, więc zaczynasz z dwoma atutami.) Zyskujesz dodatkowy atut na każdym parzystym oraz na 11. i 21. poziomach. Wybierając atut, musisz spełniać jego wymagania.

Na ogół nie możesz dobrać tego samego atutu więcej niż raz, zresztą w większości przypadków nie będziesz chciał. Pomimo tego w opisach niektórych z nich zaznaczono, że możesz dobierać je wielokrotnie. Oznacza to, że możesz stosować premię z danego atutu w więcej niż jednej sytuacji – do wielu grup broni, znanych mocy i tak dalej.

JAK DZIAŁAJĄ ATUTY

Większość atutów zapewnia ci niewielkie, stałe premie do jednej z wartości na twojej karcie postaci. Dobierając atuty, trzeba pamiętać o jednej ważnej zasadzie dotyczącej tych premii: premie tego samego typu nie sumują się, (albo nie kumulują się).

Niektóre z tych premii mają zastosowanie w każdej sytuacji. Są one określane jako premie z atutów: Zwiększona wytrwałość zapewnia ci premię z atutu +2 do Wytrwałości i korzyść ta pozostaje w mocy przez cały czas. Jeśli posiadasz dwie premie z atutów stosujące się do tej samej wartości, liczy się tylko wyższa z nich – premie tego samego typu nie sumują się. Jeżeli więc masz zarówno Czujność, (zapewniającą premię z atutu +2 do testów Percepcji) i Drakońskie zmysły (zapewniające premię z atutu +1 do testów Percepcji), otrzymujesz jedynie premię +2 – premie nie sumują się do +3.

Premia, która nie została określona, (na przykład wyrażona po prostu jako „premia +2”) zazwyczaj będzie miała zastosowanie tylko w określonych sytuacjach. Takie premie sytuacyjne premiują konkretne taktyki bojowe; na przykład Zmysł walki zapewnia ci premię +1 do testów ataku w przypadku ataków okazyjnych. Inaczej niż premie z atutów, premie nieokreślone kumulują się. Jeśli posiadasz zarówno Przewagę defensywną, (zapewniającą premię +2 do KP względem przeciwnika, nad którym masz przewagę bojową) i Defensywną ruchliwość, (atut zapewniający premię +2 do KP względem ataków okazyjnych), masz premię +4, dopóki obie okoliczności mają zastosowanie.

Kumulują się także premie różnych typów. Jeśli posiadasz atuty Szybkonogi i Szybkobiegacz, masz premię z atutu +1 do szybkości przez cały czas, (dzięki Szybkonogiemu) oraz dodatkową premię +2, kiedy biegniesz lub szarżujesz (za sprawą Szybkobiegacza). Gdy szarżujesz, twoja szybkość jest większa o 3, niż gdybyś nie posiadał żadnego z tych atutów.

Aby poznać szczegóły, patrz „Premie i kary”, strona 275.

Atuty i słowa kluczowe: Kiedy atut zapewnia korzyść związaną ze stosowaniem mocy posiadającej określone słowo kluczowe, korzyść ta ma zastosowanie, gdy używasz

mocy magicznego przedmiotu tak samo jak wtedy, kiedy stosujesz moc zapewnianą przez klasę, rasę lub inny atut.

TYPY ATUTÓW

Niektóre typy atutów posiadają specjalne zasady mające zastosowanie, wobec wszystkich atutów zaliczających się do danej kategorii.

ATUTY KLASOWE

Atuty klasowe pomagają postaciom należącym do poszczególnych klas udoskonalać klasowe zdolności i moce, lub specjalizować się w ramach wybranej opcji rozwoju. Oznaczane są nazwą klasy w nawiasie kwadratowym po nazwie atutu: Rozszerzona księga zaklęć [czarodziej] jest atutem, który mogą dobrać tylko czarodzieje.

Atuty klasowe są dostępne także postaciom, które dobrały atut wieloklasowości danej klasy. Przykładowo, jeśli jesteś zbrojnym, który posiada atut Złodziej cieni, możesz dobrać Utrzymanie przewagi, będące atutem łotrzyka.

ATUTY BOSKOŚCI

Atuty boskości zapewniają postaciom posiadającym zdolność klasową: przywołanie boskości (kapłanom i paladynom), specjalne moce pochodzące od ich bóstwa. Moc powiązana z każdym z nich została podana poniżej jego opisu. Oznaczane są słowem „boskość” w nawiasie kwadratowym po nazwie atutu.

ATUTY WIELOKLASOWOŚCI

Atuty wieloklasowości to szczególna kategoria atutów. Pełne zasady wieloklasowania wraz z powiązanymi atutami znajdują się na stronie 208. Większość atutów wieloklasowości zostało oznaczonych wyrażeniem w nawiasie, zawierającym nazwę klasy poprzedzoną przez przymiotnik „wieloklasowy”: przykładowo Uczeń bitwy [wieloklasowy dowódca] jest atutem pozwalającym zwiększyć zdolność klasy dowódcy.

Trzy spośród atutów wieloklasowości w tej książce są innego rodzaju – pozwalają ci wymienić moc klasową, posiadaną ze względu na podstawową klasę na moc tego samego typu klasy, którą wybrałeś wieloklasując. Atuty te zostały oznaczone wyrażeniem w nawiasie zawierającym typ mocy (spotkaniowa, użytkowa lub dzienna), która może zostać wymieniona, poprzedzony przez przymiotnik „wieloklasowy”.

ATUTY RASOWE

Atuty rasowe są dostępne jedynie postaciom konkretnej rasy. Opierają się na przyrodzonych uzdolnieniach poszczególnych ras i pomagają ci stworzyć bohatera, który będzie wydawał się idealnym przedstawicielem swojego gatunku. Oznaczane są nazwą rasy w nawiasie kwadratowym po nazwie atutu: Wmieszanie się w tłum [niziołek] jest atutem, który mogą dobrać tylko niziołki.

Atuty w tym rozdziale zostały przedstawione z wykorzystaniem niżej opisanego formatu.

LINGWISTA

Wymagania: Int 13

Korzyści: Wybierz trzy języki. Od teraz możesz biegle się nimi posługiwać – swobodnie mówić, czytać i pisać.

Specjalne: Masz prawo dobrać ten atut więcej niż raz. Za każdym razem wybierz trzy nowe języki do nauczania się.

Typ atutu, (jeśli ma zastosowanie) pojawia się w nawiasie kwadratowym w nagłówku z podaną nazwą atutu, po niej.

WYMAGANIA

Musisz spełniać te dodatkowe wymagania, by dobrać dany atut. Jeśli kiedykolwiek przestaniesz spełniać wymagania jakiegoś atutu, (na przykład, jeśli wykorzystasz system przekwalifikowywania, by zastąpić wyszkolenie w wymaganej umiejętności wyszkoleniem w innej), tracisz możliwość wykorzystywania go. Jeśli w opisie danego atutu pominięto tę linię, nie ma on wymagań.

KORZYŚCI

Ten fragment (mogący się składać z więcej niż jednego akapitu) opisuje korzyści, które zyskujesz, dobierając dany atut.

SPECJALNE

Niekiedy do atutu stosują się specjalne zasady. Ta część opisu określa, czy możesz dobierać dany atut wielokrotnie oraz wszelkie klauzule mające zastosowanie w takim przypadku. Wymienia ona także wszelkie inne warunki jego stosowania.

ATUTY STOPNIA HEROICZNEGO

Wszystkie atuty w niniejszej części są dostępne, spełniającym wymagania postaciom dowolnego poziomu. Atuty stopnia heroicznego są jedynymi atutami, które możesz dobierać, będąc na 10. lub niższym poziomie.

ASTRALNY OGIEŃ

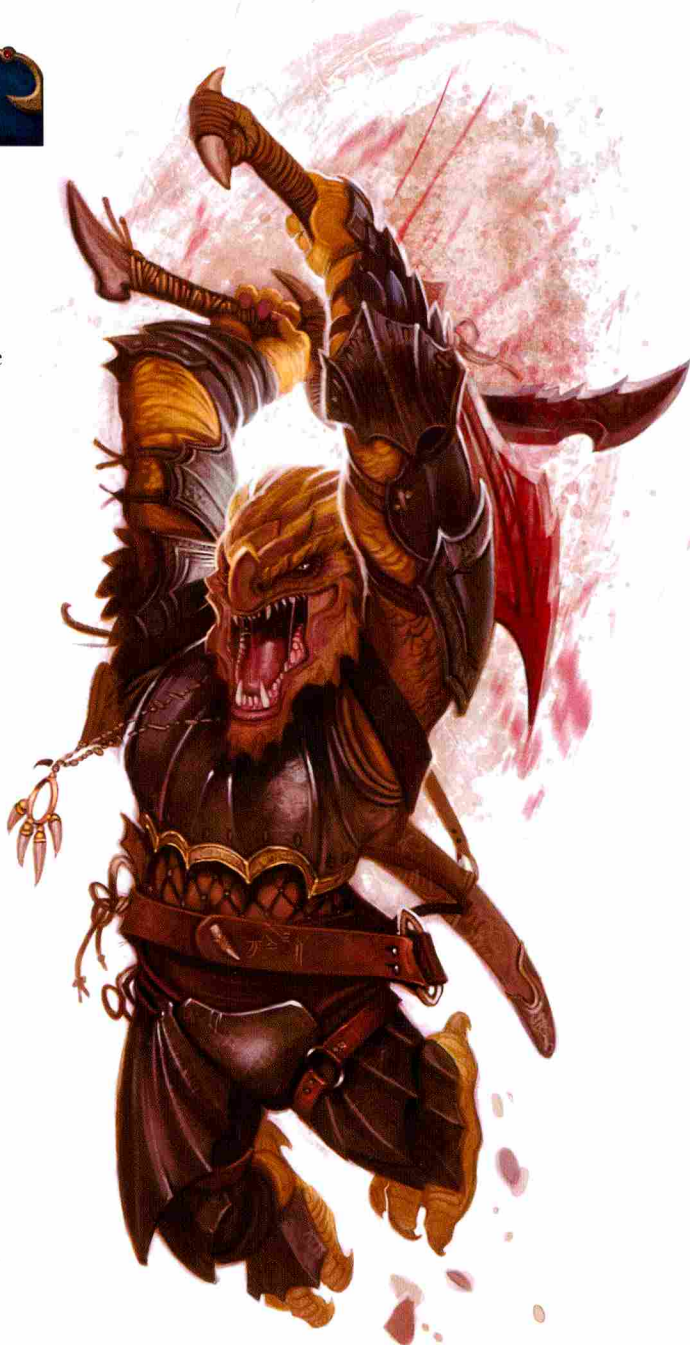
Wymagania: Zr 13, Cha 13

Korzyści: Stosując moc, mającą słowo kluczowe ogień lub blask, zyskujesz premię z atutu +1 do testów obrażeń.

Na 11. poziomie premia ta wzrasta do +2, a na 21. – do +3.

BIEGŁOŚĆ W BRONI

Korzyści: Zyskujesz biegłość w jednej, wybranej broni.



Specjalne: Masz prawo dobrać ten atut więcej niż raz. Za każdym razem wybierz inną broń.

BIEGŁOŚĆ W TARCZY (CIĘŻKA)

Wymagania: S 15, Biegłość w tarczy (lekka)

Korzyści: Zyskujesz biegłość w ciężkich tarczach.

BIEGŁOŚĆ W TARCZY (LEKKA)

Wymagania: S 13

Korzyści: Zyskujesz biegłość w lekkich tarczach.

BIEGŁOŚĆ W ZBROI (KOLCZUGA)

Wymagania: S 13, Kon 13, wyszkolenie w skórzni lub zbroi skórzanej

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w kolczudze.

BIEGŁOŚĆ W ZBROI (ŁUSKOWA)

Wymagania: S 13, Kon 13, wyszkolenie w kolczudze

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w zbroi łuskowej.

BIEGŁOŚĆ W ZBROI (PŁYTOWA)

Wymagania: S 15, Kon 15, wyszkolenie w zbroi łuskowej

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w zbroi płytowej.

BIEGŁOŚĆ W ZBROI (SKÓRZANA)

Wymagania: S 13, Kon 13, wyszkolenie w skórzni

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w zbroi skórzanej.

BIEGŁOŚĆ W ZBROI (SKÓRZNI)

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w skórzni.

BLASK PELORA [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Pelora

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać z blasku Pelora.

Przywołanie boskości: blask Pelora

Moc atutu

Gdy plenią się nieumarli, blask Pelora rozbłyska, by wspomóc wierzących.

Spotkaniowa ♦ boska, parament, blask

Akcja standardowa Bezpośredni wybuch 1
(3 na 11. poziomie, 5 na 21. poziomie)

Cel: Każde nieumarłe stworzenie w obrębie wybuchu

Atak: Rozsądek przeciw Woli

Trafienie: 1k12 + modyfikator z Rozsądku obrażeń od blasku oraz cel jest ogłuszony do końca twojej następnej tury.

Obrażenia wzrastają do 2k12 na 5. poziomie, 3k12 na 11; 4k12 na 15; 5k12 na 21. i 6k12 na 25.

Specjalne: Musisz dobrać atut Blask Pelora, by stosować tę moc.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO KRUCZEJ KRÓLOWEJ [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Kruczą Królową

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać z błogosławieństwa Kruczej Królowej.

Przywołanie boskości:

błogosławieństwo Kruczej Królowej

Moc atutu

Krucza Królowa dopomaga tym, którzy odsyłają do niej umarłych.

Spotkaniowa ♦ boska, leczenie

Akcja wolna Na odległość 10

Prowokacja: Twój atak sprowadzi przeciwnika w zasięgu do 0 lub mniej punktów życia.

Efekt: Ty lub sojusznik w odległości 5 pól od przeciwnika ma prawo wykorzystać przyływ sił.

Specjalne: Musisz dobrać atut Błogosławieństwo Kruczej Królowej, by stosować tę moc.

CELNA AKCJA [CZŁOWIEK]

Wymagania: Człowiek

Korzyści: Zyskujesz premię +3 do testów ataku wykonywanych przez siebie, podczas dowolnej akcji, uzyskanej przez poświęcenie punktu akcji.

CIOŚ W PLECY [ŁOTRZYK]

Wymagania: Łotrzyk, zdolność klasowa: podstępny atak

Korzyści: Dodatkowe kostki obrażeń zapewniane przez zdolność klasową: podstępny atak wzrastają z k6 do k8.

CZUJNOŚĆ

Korzyści: Kiedy jesteś zaskoczony, przeciwnicy nie zyskują nad tobą przewagi bojowej.

Zyskujesz także premię z atutu +2 do testów Percepcji.

DALEKOSKOCZEK

Wymagania: Wyszkolenie w Atletyce

Korzyści: Możesz wykonywać wszystkie skoki w dal, jakbyś rozpoczynał z rozbiegu.

Zyskujesz także premię z atutu +1 do testów Atletyki.

DEFENSYWNA RUCHLIWOŚĆ

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do KP względem ataków okazyjnych.

DOSKONALSZA INICJATYWA

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +4 do testów inicjatywy.

DOSKONALSZE BŁOGOSŁAWIEŃSTWO MROCZNEGO [CZARNOKSIĘŻNIK]

Wymagania: Kon 15, czarnoksiężnik, piekielny pakt

Korzyści: Teraz twoje błogosławieństwo Mrocznego zapewnia ci dodatkowe 3 tymczasowe punkty życia.

DOSKONALSZE SPOJRZENIE W PUSTKĘ [CZARNOKSIĘŻNIK]

Wymagania: Kon 13 lub Cha 13, czarnoksiężnik, gwiazdny pakt

Korzyści: Spojrzenie w pustkę zapewnia ci dodatkową premię +1 do rzutu k20.

DOSKONALSZY MGLISTY KROK [CZARNOKSIĘŻNIK]

Wymagania: Int 13, czarnoksiężnik, feeryczny pakt

Korzyści: Teraz twój mglisty krok pozwala ci teleportować się dodatkowo o 2 pola dalej.

DOTYK ZIMY

Korzyści: Atakując stworzenie podatne na zimno, zyskujesz nad nim przewagę bojową, jeśli stosujesz moc mającą słowo kluczowe zimno.

DRAKOŃSKA WŚCIEKŁOŚĆ [DRAKON]

Wymagania: Drakon

Korzyści: Kiedy jesteś ciężko ranny, zyskujesz premię +2 do testów obrażeń.

DRAKOŃSKIE ZMYŚLY [DRAKON]

Wymagania: Drakon

Korzyści: Zyskujesz widzenie w półmroku.

Zyskujesz premię z atutu +1 do testów Percepcji.

ELADRIŃSKI ŻOŁNIERZ [ELADRIN]

Wymagania: Eladrin

Korzyści: Zyskujesz biegłość we wszystkich włóczyniach i premię z atutu +2 do testów obrażeń, zadawanych długimi mieczami oraz dowolnymi włóczyniami.

ELFIA PRECYZJA [ELF]

Wymagania: Elf, moc rasowa: *elfia celność*

Korzyści: Stosując moc: *elfia celność*, zyskujesz premię +2 do nowego testu ataku.

GNIEWNE PRZEPĘDZENIE [DIABŁĘ]

Wymagania: Diabeł, moc rasowa: *piekielny gniew*

Korzyści: Jeśli trafisz atakiem, stosując moc: *piekielny gniew*, oprócz wszelkich zadanych przez siebie obrażeń, możesz odepchnąć cel o 1 pole.

GRUPOWA WNIKLIWOŚĆ [PÓLELF]

Wymagania: Półelf

Korzyści: Zapewniasz sojusznikom w promieniu 10 pól od ciebie, premię rasową +1 do testów Wnikliwości i testów inicjatywy.

HARMONIA ERATHIS [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Erathis

Korzyści: Możesz wezwać mocy swego bóstwa, by użyć harmonii Erathis.

Przywołanie boskości: harmonia Erathis Moc atutu

Erathis przynosi poczucie wspólnoty celu podobnie myślącym sojusznikom.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja pomniejsza Na odległość 10

Cel: Jeden sojusznik

Efekt: Jeśli masz przynajmniej trzech sojuszników w zasięgu, zapewniasz jednemu z nich premię z mocy +2 do pierwszego testu ataku, który wykona przed początkiem twojej następnej tury.

Specjalne: Musisz dobrać atut Harmonię Erathis, by stosować tę moc.

LEKKI KROK [ELF]

Wymagania: Elf

Korzyści: Na potrzeby szacowania odległości przebytej podczas godzinnej lub całodiennej podróży, dodaj 1

do swojej szybkości podróźnej i do szybkości wszystkich sojuszników w tej grupie podróźnej.

Dodaj 5 do ST wymaganego do odnalezienia lub podążania za twoimi śladami. Jeśli podróżujesz z sojusznikami, możesz dzielić tę korzyść z maksymalnie pięcioma innymi postaciami.

Zyskujesz premię z atutu +1 do testów Akrobatyki i Skradania się.

LINGWISTA

Wymagania: Int 13

Korzyści: Wybierz trzy języki. Od teraz możesz biegle się nimi posługiwać – swobodnie mówić, czytać i pisać.

Specjalne: Masz prawo dobrać ten atut więcej niż raz. Za każdym razem wybierz trzy nowe języki do nauczania się.

LUDZKIE NIEZMORDOWANIE [CZŁOWIEK]

Wymagania: Człowiek

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +1 do rzutów obronnych.

ŁASKA CORELLONA [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Corellona

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać z łaski Corellona.

Przywołanie boskości: łaska Corellona Moc atutu

Łaska Corellona pozwala ci poruszyć się, gdy inni podejmują działanie.

Spotkaniowa ♦ boska

Natychmiastowe przeszkodzenie Na odległość 10

Prowokacja: Inne stworzenie w zasięgu poświęca punkt akcji, by zyskać dodatkową akcję.

Efekt: Zyskujesz akcję ruchu.

Specjalne: Musisz dobrać atut Łaski Corellona, by stosować tę moc.

MOCARNE WYZWANIE [ZBROJNY]

Wymagania: Kon 15, zbrojny, zdolność klasowa: rzucenie wyzwania

Korzyści: Jeśli trafisz przeciwnika atakiem zapewniającym przez zdolność klasową: rzucenie wyzwania, dodaj swój modyfikator z Kondycji do testu obrażeń.

Specjalne: Ta korzyść ma zastosowanie tylko do ataków wykonywanych bronią dwuręczną.

MROCZNA FURIA

Wymagania: Kon 13, Roz 13

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +1 do testów obrażeń przy stosowaniu mocy, mających słowo kluczowe nekrotyczne lub psychiczne.

Na 11. poziomie premia ta wzrasta do +2, a na 21. – do +3.

ATUTY STOPNIA HEROICZNEGO

Nazwa	Wymagania	Korzyści
Astralny ogień	Zr 13, Cha 13	+1 do obrażeń mocami ognia lub blasku
Biegłość w broni	–	Zyskujesz biegłość w wybranej przez siebie broni
Biegłość w tarczy (ciężka)	S 15, Biegłość w tarczy (lekka)	Biegłość w ciężkich tarczach
Biegłość w tarczy (lekka)	S 13	Biegłość w lekkich tarczach
Biegłość w zbroi (kolczuga)	S 13, Kon 13, wyszkolenie w skórzni lub zbroi skórzanej	Wyszkolenie w kolczudze
Biegłość w zbroi (łuskowa)	S 13, Kon 13, wyszkolenie w kolczudze	Wyszkolenie w zbroi łuskowej
Biegłość w zbroi (płytowa)	S 15, Kon 15, wyszkolenie w zbroi łuskowej	Wyszkolenie w zbroi płytowej
Biegłość w zbroi (skórzana)	S 13, Kon 13, wyszkolenie w skórzni	Wyszkolenie w zbroi skórzanej
Biegłość w zbroi (skórznia)	–	Wyszkolenie w skórzni
Blask Pelora	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Pelora	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać blask Pelora
Błogosławieństwo Kruczej Królowej	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Kruczą Królową	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać błogosławieństwo Kruczej Królowej
Celna akcja	Człowiek	+3 do ataków, gdy poświęcisz punkt akcji
Cios w plecy	Łotrzyk, zdolność klasowa: podstępny atak	Kostki podstępnego ataku wzrastają do k8
Czułość	–	Brak przewagi bojowej, kiedy jesteś zaskoczony, +2 do Percepcji
Dalekoscokzek	Wyszkolenie w Atletyce	Wykonywanie skoków z miejsca jak z rozbiegu, +1 do Atletyki
Defensywna ruchliwość	–	+2 do KP względem ataków okazyjnych
Dokonałszy inicjatywa	–	+4 do testów inicjatywy
Dokonałszy błogosławieństwo Mrocznego	Kon 15, czarnoksiężnik, piekielny pakt	Korzyść z paktu zapewnia 3 dodatkowe tymczasowe punkty życia
Dokonałszy spojrzenie w pustkę	Kon 13 lub Cha 13, czarnoksiężnik, gwiazdny pakt	Korzyść z paktu zapewnia dodatkową premię +1 do rzutu kostką
Dokonałszy mglisty krok	Int 13, czarnoksiężnik, feeryczny pakt	Korzyść z paktu pozwala teleportować się dodatkowo o 2 pola dalej
Dotyk zimny	–	Zyskujesz przewagę bojową nad przeciwnikiem podatnym na zimno
Drakońska wściekłość	Drakon	+2 do obrażeń, kiedy jesteś ciężko ranny
Drakońskie zmysły	Drakon	Widzenie w półmroku, +1 do Percepcji
Eladriński żołnierz	Eladrin	+2 do obrażeń i biegłość w długich mieczach i włóczniach
Elfia precyzja	Elf	+2 do przerzutki przy elfiej celności
Gniewne przepędzenie	Diabeł, moc rasowa: piekielny gniew	Odpycha 1 pole mocą rasową piekielnego gniewu
Grupowa wnikliwość	Półelf	Zapewnia sojusznikom +1 do Wnikliwości i inicjatywy
Harmonia Erathis	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Erathis	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać harmonię Erathis
Lekki krok	Elf	Szybkość podróżna grupy wzrasta, +1 do Akrobatyki i Skradania się
Lingwista	Int 13	Nauka trzech nowych języków
Ludzkie niezmordowanie	Człowiek	+1 do rzutów obronnych
Łaska Corellona	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Corellona	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać łaskę Corellona
Mocarne wyzwanie	Kon 15, zbrojny, zdolność klasowa: rzucenie wyzwania	Dodaje modyfikator z Kon do obrażeń zadanych celowi atakiem okazyjnym
Mroczna furia	Kon 13, Roz 13	+1 do obrażeń mocami nekrotycznymi lub psychicznymi
Natchnione ozdrowienie	Dowódca, zdolność klasowa: inspirująca osobowość	Zapewnia sojusznikowi rzut obronny z modyfikatorem z Cha jako premią
Niziołcza zwinność	Niziołek, moc rasowa: druga szansa	Atakujący ponosi karę -2 do przerzutki z racji drugiej szansy
Obrona dwiema broniąmi	Zr 13, Walka dwiema broniąmi	+1 do KP i Refleksu, kiedy dzierżysz broń w obu dłoniach
Odwroćcie Sehanine	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Sehanine	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać odwrócenie Sehanine
Opanowanie loun	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić loun	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać opanowanie loun
Ostrzem w lukę	S 13, Zr 13	+2 do ataków okazyjnych ciężkim ostrzem lub lekkim ostrzem
Pałaca nawałnica	Int 13, Roz 13	+1 do obrażeń mocami kwasu lub zimna

ATUTY STOPNIA HEROICZNEGO KONT.

Nazwa	Wymagania	Korzyści
Pchnięcie tarczą	Zbrojny, zdolność klasowa: rzucenie wyzwania	Odpychanie o 1 pole celu trafionego atakiem zapewnianym przez rzucenie wyzwania
Pewny wspinacz	Wyszkolenie w Atletyce	Wspinaczka po dowolnej powierzchni z normalną szybkością, +1 do Atletyki
Piekielny ogień w żyłach	Diabeł	+1 do ataku i obrażeń mocami ognia i strachu
Potężna szarża	S 13	+2 do obrażeń i +2 do szarży byka przy szarży
Potężny atak	S 15	+2 obrażenia w zamian za -2 do ataku
Powalenie z zaskoczenia	S 15, łotrzyk	Trafienie krytyczne przewraca cel
Precyzyjny myśliwy	Roz 15, łowca, zdolność klasowa: wytypowanie ofiary	Sojusznicy zyskują premię +1 do ataku wymierzonego w cel trafiony trafieniem krytycznym
Przypływ Melory	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Melorę	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać przypływ Melory
Ratunek Avandry	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Avandrę	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać ratunek Avandry
Rozprasżająca tarcza	Roz 15, zbrojny, zdolność klasowa: rzucenie wyzwania	Cel trafiony atakiem okazynym, otrzymuje karę -2 do testów ataku
Rozszalała burza	Kon 13, Zr 13	+1 do obrażeń mocami błyskawic lub grzmotu
Rozszerzona księga zaklęć	Roz 13, czarodziej	Dodaje kolejne dzienne zaklęcie do księgi zaklęć
Rozwiązanie Moradina	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Moradina	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać rozwiązanie Moradina
Rytualista	Wyszkolenie w Arkanach lub Religii	Opanowywanie i odprawianie rytuałów
Rzut w dal	S 13	Zasięg broni miotanej wzrasta o 2 pola
Skupienie na broni	–	+1 do obrażeń wybraną grupą broni
Skupienie na umiejętności	Wyszkolenie w wybranej umiejętności	+3 do testów wybranej umiejętności
Strzał w dal	Zr 13	Zasięg broni miotającej wzrasta o 5 pól
Szybkie dobywanie broni	Zr 13	Dobywanie broni w akcji ataku, +2 do inicjatywy
Szybkobiegacz	Kon 13	+2 do szybkości szarżując lub biegnąc
Taktyczne natarcie	Dowódca, zdolność klasowa: taktyczna osobowość	Sojusznik zyskuje premię do obrażeń równą twojemu modyfikatorowi z Int
Trwałość	–	Zyskujesz 5 dodatkowych punktów życia na stopień
Unikanie gigantów	Krasnolud	+1 do KP i Refleksu względem ataków Dużych lub większych przeciwników
Utrzymanie przewagi	Cha 15, łotrzyk	Utrzymanie przewagi bojowej przy trafieniu krytycznym
Uzdrowiające dłonie	Paladyn, moc: nakładanie rąk	Dodaje modyfikator z Cha do obrażeń leczonych nakładaniem rąk
Walka dwiema broniąmi	Zr 13	+1 do obrażeń, kiedy dzierżysz broń w obu dłoniach
Walka z wierzchowca	–	Zyskujesz dostęp do specjalnych zdolności swojego wierzchowca
Wmieszanie się w tłum	Niziołek	+2 do KP, kiedy sąsiadujesz z przynajmniej dwoma większymi przeciwnikami
Wprawny sztych	Zr 15	+1 do ataków lekkim ostrzem przy przewadze bojowej
Wsparcie Korda	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Korda	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać wsparcie Korda
Wszechstronny	Int 13	+2 do testów umiejętności bez wyszkolenia
Wyszkolenie w krasnoludzkiej broni	Krasnolud	+2 do obrażeń i biegłość w toporach i młotach
Wyszkolenie w umiejętności	–	Zyskujesz wyszkolenie w jednej umiejętności
Wytrwały	–	Ilość przypływów sił wzrasta o 2
Zabójczy myśliwy	Łowca, zdolność klasowa: wytypowanie ofiary	Kostki obrażeń wytypowania ofiary wzrastają do k8
Zbiegłość	Wyszkolenie w Akrobatyce	Wyzwalanie się z chwytu w akcji pomniejszej, +2 do Akrobatyki
Zbroja Bahamuta	Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Bahamuta	Stosując przywołanie boskości możesz wezwać zbroję Bahamuta
Zmysł walki	Zr 13	+1 do ataków okazynych
Zwiększony smoczy oddech	Drakon, moc rasowa: smoczy oddech	Smoczy oddech staje się podmuchem 5
Zwinny myśliwy	Zr 15, łowca, zdolność klasowa: wytypowanie ofiary	Przemykanie się w akcji wolnej po uzyskaniu trafienia krytycznego

NATCHNIONE OZDROWIENIE [DOWÓDCA]

Wymagania: Dowódca, zdolność klasowa: inspirująca osobowość

Korzyści: Gdy widzący cię sojusznik poświęca punkt akcji, by uzyskać dodatkową akcję standardową, ma prawo wykonać rzut obronny w akcji wolnej, dodając do rzutu twój modyfikator z Charyzmy.

NIZIOŁCZA ZWINNOŚĆ [NIZIOŁEK]

Wymagania: Niziołek, moc rasowa: druga szansa

Korzyści: Kiedy stosujesz swą niziołczą moc: druga szansa, atakujący ponosi karę -2 do nowego testu ataku.

OBRONA DWIEMA BRONIAMI

Wymagania: Zr 13, Walka dwiema broniąmi

Korzyści: Dzierżąc broń białą w obu dłoniach, zyskujesz premię z tarczy +1 do KP i Refleksu.

ODWRÓCENIE SEHANINE [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Sehanine

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać z odwrócenia Sehanine.

Przywołanie boskości: odwrócenie Sehanine Moc atutu

Błogosławieństwo Sehanine zwraca moce twoich nieprzyjaciół przeciwko nim.

Spotkaniowa ♦ boska

Brak akcji Na odległość 5

Prowokacja: Wyrzucisz naturalne 20 w rzucie obronnym

Efekt: Wybierz przeciwnika w zasięgu; zyskuje on stan, przed którym właśnie się obroniłeś.

Specjalne: Musisz dobrać atut Odwrócenie Sehanine, by stosować tę moc.

OPANOWANIE IOUN [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Ioun

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać z opanowania Ioun.

Przywołanie boskości: opanowanie Ioun Moc atutu

Ioun wzmacnia siłę woli swoich ulubieńców.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja pomniejsza Na odległość 5

Cel: Ty lub jeden sojusznik

Efekt: Cel zyskuje premię z mocy +5 do Woli aż do początku twojej następnej tury.

Specjalne: Musisz dobrać atut Opanowanie Ioun, by stosować tę moc.

OSTRZEM W LUKE

Wymagania: S 13, Zr 13

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do testów ataków okazyjnych wykonywanych ciężkim ostrzem lub lekkim ostrzem.

PALĄCA NAWAŁNICA

Wymagania: Int 13, Roz 13

Korzyści: Stosując moc mającą słowo kluczowe kwas lub zimno, zyskujesz premię z atutu +1 do testów obrażeń.

Na 11. poziomie premia ta wzrasta do +2, a na 21. - do +3.

PCHNIĘCIE TARCZĄ [ZBROJNY]

Wymagania: Zbrojny, zdolność klasowa: rzucenie wyzwania

Korzyści: Jeśli trafisz przeciwnika atakiem zapewnianym przez zdolność klasową: rzucenie wyzwania, zadawszy obrażenia odpychasz cel o 1 pole.

Specjalne: Musisz używać tarczy, by korzystać z tego atutu.

PEWNY WSPINACZ

Wymagania: Wyszkolenie w Atletyce

Korzyści: Udany test Atletyki pozwala ci wspinać się z normalną szybkością, zamiast z połową szybkości.

Zyskujesz także premię z atutu +1 do testów Atletyki.

PIEKIELNY OGIEŃ W ŻYŁACH [DIABŁĘ]

Wymagania: Diabłę

Korzyści: Stosując moc mającą słowo kluczowe ogień lub strach, zyskujesz premię z atutu +1 do testów ataku i testów obrażeń.

POTĘŻNA SZARŻA

Wymagania: S 13

Korzyści: Szarżując, zyskujesz premię +2 do obrażeń oraz premię +2 do prób szarży byka.

POTĘŻNY ATAK

Wymagania: S 15

Korzyści: Wykonując atak wręcz, możesz przyjąć karę -2 do testu ataku. Jeśli atak trafi, zyskujesz premię +2 do testu obrażeń (lub premię +3 do testu obrażeń bronią dwuręczną).

Dodatkowe obrażenia wzrastają wraz z poziomem, jak zaznaczono w tabeli poniżej, jednak kara do ataku pozostaje taka sama.

Poziom	Dodatkowe obrażenia (broń dwuręczna)
1-10	+2 (+3)
11-20	+4 (+6)
21-30	+6 (+9)

POWALENIE Z ZASKOCZENIA [ŁOTRZYK]

Wymagania: S 15, łotrzyk

Korzyści: Jeśli uzyskasz trafienie krytyczne, mając przewagę bojową, przewracasz cel.

PRECYZYJNY MYŚLIWY [ŁOWCA]

Wymagania: Roz 15, łowca, zdolność klasowa: wytypowanie ofiary

Korzyści: Gdy uzyskasz trafienie krytyczne atakiem na odległość względem celu twojego wytypowania ofiary, twoi sojusznicy zyskują premię +1 do testów ataku względem tego celu, aż do początku twojej następnej tury.

PRZYPIYUW MELORY [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Melorę

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać z przepływu Melory.

Przywołanie boskości: przepływ Melory Moc atutu

Melora zsyła przepływ uzdrawiającej energii, by wspomóc ciebie lub ciężko rannego przyjaciela.

Spotkaniowa ♦ boska, leczenie

Akcja pomniejsza **Na odległość** 5

Cel: Ty lub jeden sojusznik; tylko ciężko ranny cel

Efekt: Cel zyskuje regenerację 2 do końca spotkania lub do momentu, gdy przestanie być ciężko ranny.

Jeśli jesteś na 11. lub wyższym poziomie, zamiast tego moc ta zapewnia regenerację 4. Jeśli jesteś na 21. lub wyższym poziomie, zamiast tego moc ta zapewnia regenerację 6.

Specjalne: Musisz dobrać atut Przepływ Melory, by stosować tę moc.

RATUNEK AVANDRY [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Avandrę

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać z ratunku Avandry.

Przywołanie boskości: ratunek Avandra Moc atutu

Avandra uśmiecha się do ciebie i pomaga ci uratować przyjaciela w potrzebie.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja ruchu **Wręcz** 1

Cel: Jeden sojusznik

Efekt: Przemykasz się w przestrzeń zajmowaną przez sąsiadującego z tobą sojusznika; jednocześnie sojusznik ten przemyka się we wcześniej zajmowaną przez ciebie przestrzeń. Przestrzenie zajmowane przez ciebie i przez sojusznika muszą być tego samego rozmiaru.

Specjalne: Musisz dobrać atut Ratunek Avandry, by stosować tę moc.

ROZPRASZAJĄCA TARCZA [ZBROJNY]

Wymagania: Roz 15, zbrojny, zdolność klasowa: wyzwanie bojowe

Korzyści: Jeśli trafisz przeciwnika atakiem zapewniającym przez zdolność: wyzwanie bojowe, cel ponosi karę -2 do testów ataku aż do początku twojej następnej tury.

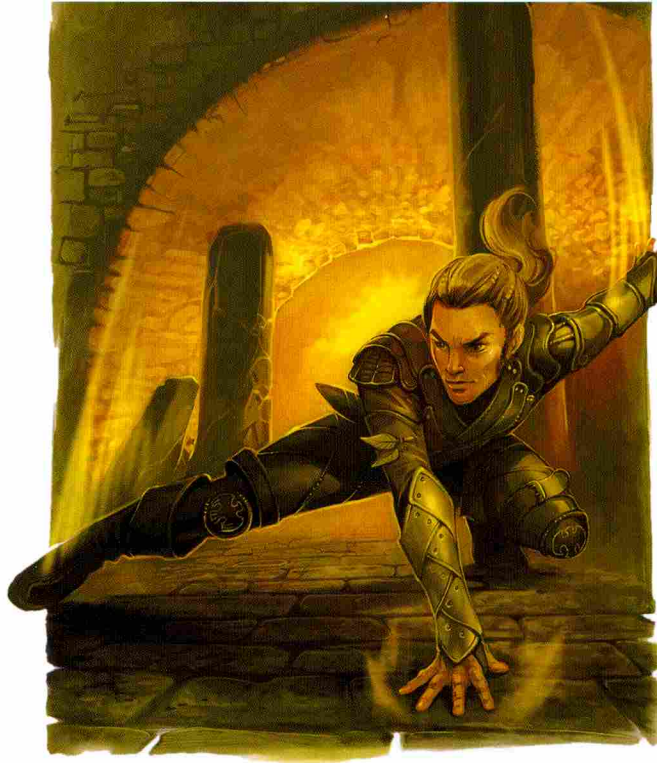
Specjalne: Musisz dzierżyć tarczę, by czerpać korzyści z tego atutu.

ROZSZALAŁA BURZA

Wymagania: Kon 13, Zr 13

Korzyści: Stosując moc mającą słowo kluczowe błyskawice lub grzmot, zyskujesz premię z atutu +1 do testów obrażeń.

Na 11. poziomie premia ta wzrasta do +2, a na 21. poziomie - do +3.



ROZSZERZONA KSIĘGA ZAKŁĘĆ [CZARODZIEJ]

Wymagania: Roz 13, czarodziej

Korzyści: Wybierz jedno dzienne zaklęcie ofensywne czarodzieja każdego poziomu, który znasz. Dodaj to zaklęcie do swojej księgi zaklęć.

Za każdym razem, kiedy zyskujesz nowy poziom dziennego zaklęcia ofensywnego czarodzieja, uczysz się jednego dodatkowego zaklęcia tego samego poziomu, (innymi słowy dodajesz trzy zaklęcia do swojej księgi zaklęć zamiast dwóch).

Atut ten nie zmienia ilości dziennych zaklęć ofensywnych, które możesz przygotować każdego dnia.

ROZWIĄZANIE MORADINA [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Moradina

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać z rozwiązania Moradina.

Przywołanie boskości: rozwiązanie Moradina Moc atutu

Błogosławieństwo Moradina stawia małych na równiejszym poziomie.

Spotkaniowa ♦ boska

Akcja pomniejsza **Osobista**

Efekt: Do końca twojej następnej tury, zyskujesz premię +2 do testów ataku względem Dużych lub większych stworzeń.

Specjalne: Musisz dobrać atut Rozwiązanie Moradina, by stosować tę moc.

RYTUALISTA

Wymagania: Wyszkołenie w Arkanach lub Religii

Korzyści: Możesz opanowywać i odprawiać rytuały twojego lub niższego poziomu. Zobacz rozdział 10, by dowiedzieć się więcej o pozyskiwaniu, opanowywaniu i odprawianiu rytuałów. Nawet, pomimo iż niektóre rytuały stosują umiejętność Leczenie lub Przyroda, umie-



jętność Arkana lub Religia jest niezbędna, by zrozumieć, jak odprawiać rytuały.

RZUT W DAL

Wymagania: S 13

Korzyści: Kiedy korzystasz z broni miotanej, takiej jak sztylet lub oszczep, zwiększ normalny i daleki zasięg o 2 pola.

SKUPIENIE NA BRONI

Korzyści: Wybierz konkretną grupę broni, taką jak włócznie lub ciężkie ostrza. Zyskujesz premię z atutu +1 do testów obrażeń zadawanych bronią z danej grupy. Na 11. poziomie premia ta wzrasta do +2, a na 21. poziomie - do +3.

Specjalne: Masz prawo dobrać ten atut więcej niż raz. Za każdym razem wybierz inną grupę broni.

SKUPIENIE NA UMIEJĘTNOŚCI

Wymagania: Wyszkolenie w wybranej umiejętności

Korzyści: Wybierz umiejętność, w której jesteś wyszkolony. Otrzymujesz premię z atutu +3 do testów tej umiejętności.

Specjalne: Masz prawo dobrać ten atut więcej niż raz. Za każdym razem wybierz inną umiejętność.

STRZAŁ W DAL

Wymagania: Zr 13

Korzyści: Kiedy korzystasz z broni miotającej, takiej jak łub lub kusza, zwiększ normalny i daleki zasięg o 5 pól.

SZYBKIE DOBYWANIE BRONI

Wymagania: Zr 13

Korzyści: Możesz dobyć broni (lub przedmiotu przechowywanego w sakiewce u pasa, bandolierze lub podobnym pojemniku, takiego, jak mikstura) w ramach części akcji stosowanej, by zaatakować bronią lub użyć przedmiotu.

Zyskujesz także premię z atutu +2 do testów inicjatywy.

SZYBKOBIEGACZ

Wymagania: Kon 13

Korzyści: Biegając lub szarżując, zyskujesz premię +2 do szybkości.

TAKTYCZNE NATARCIE [DOWÓDCA]

Wymagania: Dowódca, zdolność klasowa: taktyczna osobowość

Korzyści: Kiedy widzący cię sojusznik poświęca punkt akcji, by wykonać atak, do testu obrażeń tego ataku dodaje się premię, równą twojemu modyfikatorowi z Inteligencji.

TRWAŁOŚĆ

Korzyści: Gdy dobierzesz ten atut, zyskujesz dodatkowe punkty życia. Zyskujesz dodatkowe 5 punktów życia na każdym stopniu gry (na 1; 11. i 21. poziomie).

UNIKANIE GIGANTÓW [KRASNOLUD]

Wymagania: Krasnolud

Korzyści: Zyskujesz premię +1 do KP i Refleksu względem ataków Dużych lub większych przeciwników.

UTRZYMANIE PRZEWAGI [ŁOTRZYK]

Wymagania: Cha 15, łotrzyk

Korzyści: Jeśli mając przewagę bojową uzyskasz trafienie krytyczne, zyskujesz przewagę bojową nad celem do końca twojej następnej tury.

UZDRAWIAJĄCE DŁONIE [PALADYN]

Wymagania: Paladyn, moc: nakładanie rąk

Korzyści: Gdy stosujesz moc: nakładanie rąk, sojusznik będący jej celem odzyskuje dodatkowe punkty życia, w ilości odpowiadającej twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

WALKA DWIEMA BRONIAMI

Wymagania: Zr 13

Korzyści: Dzierżąc broń białą w obu dłoniach, zyskujesz premię +1 do testów obrażeń zadawanych podstawową bronią.

WALKA Z WIERZCHOWCA

Korzyści: Ujeżdżając jakieś stworzenie, zyskujesz dostęp do każdej zdolności specjalnego wierzchowca, która jest przekazywana jeźdźcowi. Nie wszystkie istoty posiadają takie zdolności. Przewodnik Mistrza Podziemi zawiera więcej informacji o wierzchowcach i walce z wierzchowca.

Kiedy ujeżdżasz jakieś stworzenie, może ono wykonywać testy Atletyki, Akrobatyki, Wytrzymałości lub Skradania się wykorzystując twoją bazową premię do testu umiejętności zamiast swojej, jeśli twoja jest wyższa.

WMIESZANIE SIĘ W TŁUM [NIZIOŁEK]

Wymagania: Niziołek

Korzyści: Kiedy sąsiadujesz, z co najmniej dwoma przeciwnikami większymi od ciebie, zyskujesz premię +2 to KP.

WPRAWNY SZTYCH

Wymagania: Zr 15

Korzyści: Kiedy atakujesz lekkim ostrzem, mając przewagę bojową nad celem, zyskujesz premię +1 do testów ataku.

WSPARCIE KORDA [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Korda

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać ze wsparcia Korda.

Przywołanie boskości: wsparcie Korda Moc atutu

Kord nagradza solidny cios w walce uzdrowieniem.

Spotkaniowa ♦ boska, leczenie

Akcja wolna Na odległość 5

Prowokacja: Ty lub sojusznik w zasięgu uzyska trafienie krytyczne atakiem wręcz

Efekt: Ty lub sojusznik ma prawo wykorzystać przypływ sił.

Specjalne: Musisz dobrać atut Wsparcie Korda, by stosować tę moc.

WSZECHSTRONNY

Wymagania: Int 13

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +2 do wszystkich niewyszkolonych testów umiejętności.

WYSZKOLENIE W KRASNOLUDZKIEJ BRONI [KRASNOLUD]

Wymagania: Krasnolud

Korzyści: Zyskujesz biegłość w toporach i młotach, oraz premię z atutu +2 do testów obrażeń zadawanych tymi broniąmi.

WYSZKOLENIE W UMIEJĘTNOŚCI

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w jednej umiejętności. Nie musi ona znajdować się na twojej klasowej liście umiejętności.

Specjalne: Masz prawo dobrać ten atut więcej niż raz. Za każdym razem wybierz umiejętność, w której nie jesteś wyszkolony.

WYTRWAŁY

Korzyści: Ilość twoich przypływów sił wzrasta o dwa.

ZABÓJCZY MYŚLIWY [ŁOWCA]

Wymagania: Łowca, zdolność klasowa: wytypowanie ofiary

Korzyści: Dodatkowe kostki obrażeń zapewniane przez zdolność klasową: wytypowania ofiary wzrastają z k6 do k8.

ZBIEGŁOŚĆ

Wymagania: Wyszkolenie w Akrobatyce

Korzyści: Możesz próbować wyzwolić się z chwytu, w akcji pomniejszej zamiast akcji ruchu.

Zyskujesz premię z atutu +2 do testów Akrobatyki.

ZBROJA BAHAMUTA [BOSKOŚĆ]

Wymagania: Zdolność klasowa: przywołanie boskości, musisz czcić Bahamuta

Korzyści: Możesz wezwać moc swojego bóstwa, by skorzystać ze zbroi Bahamuta.

Przywołanie boskości: zbroja Bahamuta Moc atutu

Bahamut chroni ciebie lub przyjaciela przed druzgoczącą raną.

Spotkaniowa ♦ boska

Natychmiastowe przeszkodzenie Na odległość 5

Prowokacja: Przeciwnik uzyska trafienie krytyczne względem ciebie lub jednego z sojuszników

Efekt: Zamieniasz trafienie krytyczne względem ciebie lub jednego z sojuszników w zasięgu w zwyczajne trafienie.

Specjalne: Musisz dobrać atut Zbroja Bahamuta, by stosować tę moc.

ZMYŚŁ WALKI

Wymagania: Zr 13

Korzyści: Zyskujesz premię +1 to testów ataków okazyjnych.

ZWIĘKSZONY SMOCZY ODDECH [DRAKON]

Wymagania: Drakon, moc rasowa: smoczy oddech

Korzyści: Stosując moc smoczego oddechu, możesz zdecydować się uczynić ją podmuchem 5 zamiast podmuchem 3.

ZWINNY MYŚLIWY [ŁOWCA]

Wymagania: Zr 15, łowca, zdolność klasowa: wytypowanie ofiary

Korzyści: Gdy uzyskasz trafienie krytyczne atakiem wręcz względem celu twojego wytypowania ofiary, możesz przemknąć się w akcji wolnej, a przeciwnik ponosi karę -2 do testów ataku wymierzonych w ciebie do końca twojej następnej tury.

ATUTY STOPNIA ARCHETYPOWEGO

Wszystkie atuty w niniejszej części są dostępne, spełniającym wymagania postaciom 11. lub wyższego poziomu.

BEZPOŚREDNI STRZAŁ

Korzyści: Jeśli wykonujesz atak na odległość wymierzony w przeciwnika w odległości 5 pól od ciebie, twój atak ignoruje osłonę i ukrycie, wliczając nadzwyczajną osłonę, ale nie całkowite ukrycie.

BŁYSKAWICZNY REFLEKS

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +2 do Refleksu.

CICHY CHÓD

Wymagania: Wyszkolenie w Skradaniu się

Korzyści: Nie ponosisz kary do testów Skradania się, jeśli poruszasz się z pełną szybkością, kryjąc lub przekradając się. Wciąż ponosisz pełną karę, jeśli biegniesz.

DEWASTUJĄCE TRAFIENIE KRYTYCZNE

Korzyści: Kiedy uzyskasz trafienie krytyczne, zadajesz dodatkowe 1k10 obrażeń.

DONOŚNY GRZMOT

Korzyści: Możesz dodać 1 do rozmiaru dowolnego podmuchu lub wybuchu mającego słowo kluczowe grzmot.

DOSKONALSZY DRUGI ODDECH

Korzyści: Stosując drugi oddech, leczysz dodatkowo 5 punktów życia.

DOWÓDCA BOJOWY [DOWÓDCA]

Wymagania: Dowódca, zdolność klasowa: przywódca wojskowy

Korzyści: Premia do inicjatywy zapewniana przez zdolność klasową: przywódca wojskowy jest teraz równa twojemu modyfikatorowi z Charyzmy lub z Inteligencji w zależności od tego, który jest wyższy.

DRUGI PARAMENT [CZARODZIEJ]

Wymagania: Czarodziej, zdolność klasowa: mistrzostwo w stosowaniu tajemnych paramentów

Korzyści: Zyskujesz drugą zdolność klasową: mistrzostwo w stosowaniu tajemnych paramentów.

DRZEWOWE ZAGRANIE

Wymagania: S 15, Roz 15

Korzyści: Kiedy niesiadowy z tobą przeciwnik wejdzie na sąsiadowe z tobą pole, możesz wykonać wymierzony w niego atak okazyjny bronią drzewcową, jednak zyskuje on nad tobą przewagę bojową do końca swojej tury.

HART

Korzyści: Gdy obszarowy lub bezpośredni atak wymierzony w Wytrwałość lub Wolę chybi cię, lecz zada

obrażenia przy chybieniu, nie odnosisz żadnych obrażeń od ataku.

KOJĄCA AKCJA [CZŁOWIEK]

Wymagania: Człowiek

Korzyści: Poświęciwszy punkt akcji, by uzyskać dodatkową akcję standardową, możesz natychmiast wykonać rzut obronny przeciwko każdemu wpływającemu na ciebie stanowi, który może zakończyć rzut obronny.

KRASNOLUDZKA WYTRWAŁOŚĆ [KRASNOLUD]

Wymagania: Krasnolud

Korzyści: Ilość swoich przypliwów sił wzrasta o dwa, a wartość przypliwu sił - o twój modyfikator z Kondycji.

ŁUK BŁYSKAWIC

Korzyści: Gdy uzyskasz trafienie krytyczne mocą mającą słowo kluczowe błyskawice, możesz zdecydować o potraktowaniu ataku, jako normalnego trafienia zamiast trafienia krytycznego. Jeśli tak zrobisz, wybierz inny cel, na który moc nie wpłynęła ani, w którego nie była wcześniej wymierzona, w zasięgu 10 pól od pierwotnego celu. Odnosi on obrażenia, równe obrażeniom zadany pierwotnemu celowi.

MORDERCZY TOPÓR

Wymagania: S 17, Kon 13

Korzyści: Traktujesz wszystkie topory jako bronie z cechą potężny krytyk.

NIEŚWIADOMY UNIK

Wymagania: Roz 15

Korzyści: Przeciwnicy mający nad tobą przewagę bojową nie zyskują normalnej premii +2 do testów ataku wymierzonych w ciebie. Wszelkie inne korzyści wynikające z przewagi bojowej, wciąż mają zastosowanie.

NIEUCHRONNA MOC

Korzyści: Stosując moc mającą słowo kluczowe moc, zadajesz pełne obrażenia (zamiast połowy obrażeń) bezcielesnym stworzeniom, a sama moc zadaje dodatkowe 1k10 obrażeń takim istotom.

OCHRONA FEERII [ELADRIN]

Wymagania: Eladrin, moc rasowa: *feeryczny krok*

Korzyści: Stosując moc: *feeryczny krok*, zyskujesz premię +2 do wszystkich swoich obron, do końca twojej następnej tury.

OGNIISTA REPRYMENDA [DIABŁĘ]

Wymagania: Diabłę, moc rasowa: *piekielny gniew*

Korzyści: Jeśli trafisz atakiem, stosując moc: *piekielny gniew*, poza wszelkimi innymi zadawanymi przez atak obrażeniami cel odnosi obrażenia od ognia, równe 5 + połowa twojego poziomu.

OKAZJA DLA CIĘŻKIEGO OSTRZA

Wymagania: S 15, Zr 15

Korzyści: Wykonując atak okazyjny ciężkim ostrzem, możesz użyć nieograniczonej mocy ofensywnej mającej słowo kluczowe broń zamiast ataku podstawowego.

PCHNIĘCIE WŁÓCZNIĄ

Wymagania: S 15, Zr 13

Korzyści: Gdy odpychasz przeciwnika atakiem włócznią lub bronią drzewcową, możesz dodać 1 pole do odległości, o którą jest odpychany.

PEWNY DŹWIĘK

Wymagania: Kon 13

Korzyści: Do końca twojej następnej tury zyskujesz premię +2 do Wytrwałości, Refleksu lub Woli po użyciu dowolnej mocy mającej słowo kluczowe grzmot lub moc. Wybierz obronę, gdy użyjesz mocy.

PEWNY STRZAŁ

Wymagania: Kon 15

Korzyści: Zyskujesz premię +3 do obrażeń zadawanych atakami kuszą, jeśli nie poruszyłeś się od zakończenia twojej poprzedniej tury.

PLECAMI DO ŚCIANY

Korzyści: Kiedykolwiek sąsiadujesz ze ścianą, zyskujesz premię +1 do testów ataków wręcz, testów obrażeń wręcz i KP.

POD NOGAMI [NIZIOŁEK]

Wymagania: Niziołek, wyszkolenie w Akrobatyce

Korzyści: Możesz poruszać się poprzez przestrzeń zajmowaną przez stworzenie większe o przynajmniej dwa rozmiary od ciebie, (Duże lub większe) bez prowokowania ataków okazyjnych z jego strony. Nie prowokujesz ich opuszczając sąsiednie pole, by wejść na zajmowaną przez daną istotę przestrzeń, ani opuszczając ją, by przejść na sąsiednie pole.

Wciąż prowokujesz ataki ze strony innych stworzeń. Nie możesz zakończyć swojego ruchu w przestrzeni zajmowanej przez inne stworzenie.

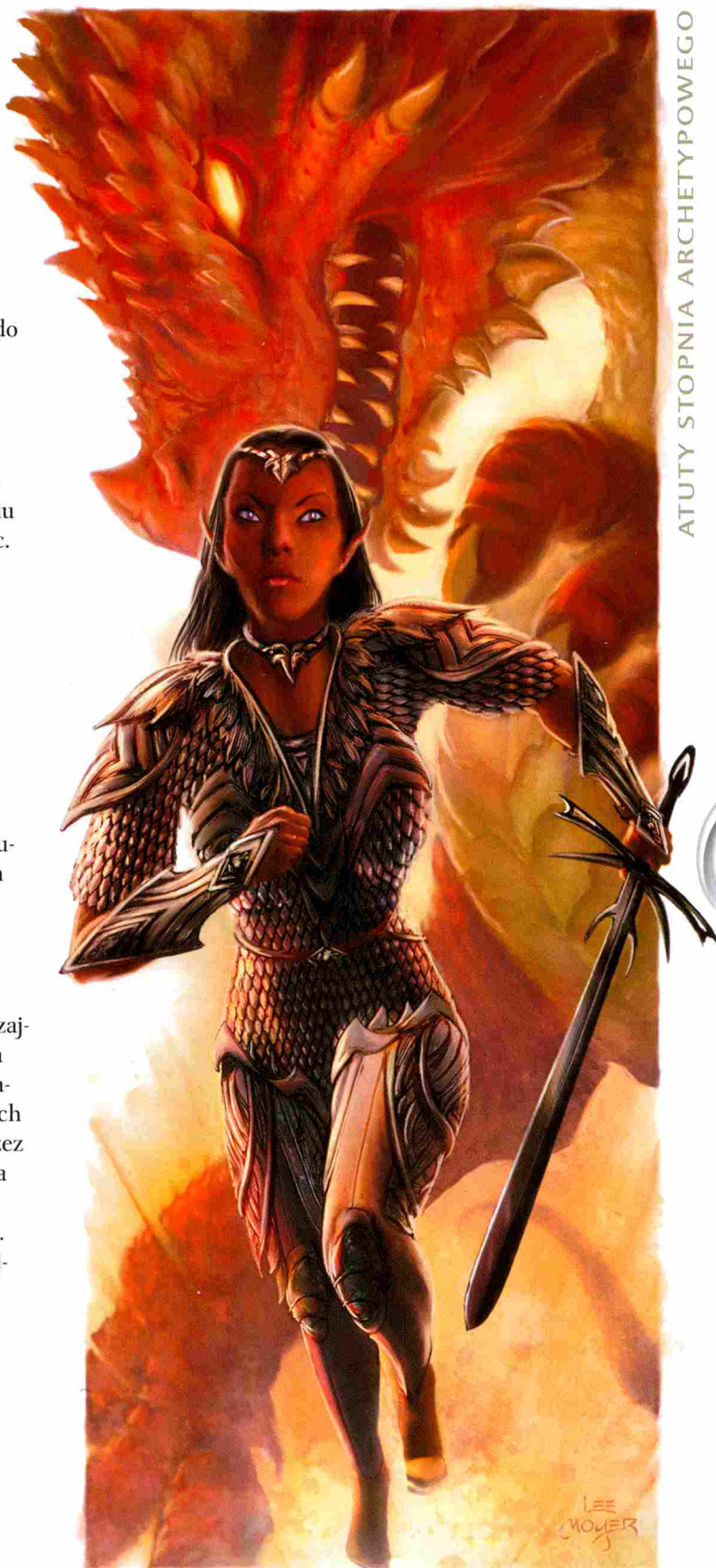
PODWÓJNA KLĄTWA [CZARNOKSIĘŻNIK]

Wymagania: Czarnoksiężnik, zdolność klasowa: klątwa czarnoksiężnika

Korzyści: Stosując swoją zdolność klasową: klątwa czarnoksiężnika, możesz przekląć dwóch najbliższych przeciwników.

PRAGNIENIE KRWI

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do testów obrażeń wręcz wymierzonych w ciężko rannych przeciwników.



ATUTY STOPNIA ARCHETYPOWEGO

Nazwa	Wymagania	Korzyści
Bezpośredni strzał	–	Ignorujesz osłonę i ukrycie w odległości 5 pól
Błyskawiczny refleks	–	+2 do Refleksu
Cichy chód	Wyszkolenie w Skradaniu się	Brak kary do Skradania się podczas krycia lub przekradania się w ruchu
Dewastujące trafienie krytyczne	–	Zadajesz dodatkowe 1k10 obrażeń przy trafieniu krytycznym
Donośny grzmot	–	Dodaj 1 do rozmiaru wybuchu lub podmuchu ze słowem kluczowym grzmot
Doskonalszy drugi oddech	–	Drugi oddech leczy dodatkowe 5 obrażeń
Dowódca bojowy	Dowódca, zdolność klasowa: przywódca bojowy	Premia do przywódcy bojowego równa modyfikatorowi z Cha lub Int
Drugi parament	Czarodziej, zdolność klasowa: mistrzostwo w stosowaniu tajemnych paramentów	Zyskujesz mistrzostwo w stosowaniu drugiego tajemnego paramentu
Drzewcowe zagranie	S 15, Roz 15	Wykonujesz ataki okazyjne wymierzone w sąsiadujących z tobą przeciwników
Hart	–	Brak obrażeń od chybionych ataków obszarowych lub bezpośrednich
Kojąca akcja	Człowiek	Zyskujesz dodatkowe rzuty obronne przez poświęcenie punktu akcji
Krasnoludzka wytrwałość	Krasnolud	Zwiększa ilość przypiływów sił i wartość przypiływów sił
Łuk błyskawic	–	Wpływ na drugi cel mocą ze słowem kluczowym błyskawice przy trafieniu krytycznym
Morderczy topór	S 17, Kon 13	Traktuj wszystkie topory jako bronie z cechą: potężny krytyk
Nieświadomy unik	Roz 15	Przeciwnicy tracą premię do ataku za przewagę bojową
Nieuchronna moc	–	Moce ze słowem kluczowym moc ignorują bezcielesność i zadają dodatkowe obrażenia
Ochrona Feerii	Eladrin, moc rasowa: feeryczny krok	+2 do obron, gdy stosujesz feeryczny krok
Ognista reprimenda	Diabeł, moc rasowa: piekielny gniew	Powodujesz obrażenia od ognia piekielnym gniewem
Okazja dla ciężkiego ostrza	S 15, Zr 15	Stosowanie mocy nieograniczonej przy atakach okazyjnych
Pchnięcie włócznią	S 15, Zr 13	Dodaj 1 pole do odległości, o którą odpychasz włócznią lub bronią drzewcową
Pewny dźwięk	Kon 13	+2 do obrony po tym, jak użyjesz mocy ze słowem kluczowym grzmot lub moc
Pewny strzał	Kon 15	+3 do obrażeń kuszą, jeśli się nie ruszasz
Plecami do ściany	–	+1 do KP oraz ataków i obrażeń w walce wręcz, gdy sąsiadujesz ze ścianą
Pod nogami	Niziołek, wyszkolenie w Akrobatyce	Poruszanie się poprzez przestrzeń zajmowaną przez Duże lub większe stworzenia
Podwójna klątwa	Czarnoksiężnik, zdolność klasowa: klątwa czarnoksiężnika	Przeklinasz dwóch najbliższych przeciwników

PRECYZJA LEKKĄ BRONIĄ

Wymagania: Zr 13, Mały lub Średni rozmiar

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do testów obrażeń zadawanych lekkimi ostrzami Dużym lub większym celem.

PRZECZUCIE W WALCE

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +1 do wszystkich obron względem ataków na odległość, obszarowych i bezpośrednich.

PRZECZUCIE ZAGROŻENIA

Korzyści: Wykonując test inicjatywy, rzuć dwa razy i zastosuj lepszy wynik.

PRZEWAGA DEFENSYWNA

Wymagania: Zr 17

Korzyści: Mając przewagę bojową nad przeciwnikiem, zyskujesz premię +2 do KP względem jego ataków.

PSYCHICZNY ZAMEK

Korzyści: Dowolny cel trafiony przez ciebie mocą mającą słowo kluczowe psychiczne, ponosi karę -2 do swojego następnego testu ataku.

RYTM MŁOTA

Wymagania: S 15, Kon 17

Korzyści: Jeśli chybisz, atakując wręcz młotem lub buławą, a przy chybieniu nie zadałbyś obrażeń, zadajesz swemu pierwotnemu celowi obrażenia, równe twojemu modyfikatorowi z Kondycji. Te obrażenia nie wykorzystują żadnych modyfikatorów lub innych korzyści normalnie otrzymywanych przez ciebie do obrażeń zadawanych bronią.

SKUPIENIE NA ZAKŁĘCIU [CZARODZIEJ]

Wymagania: Cha 13, czarodziej

Korzyści: Stworzenia wykonujące rzuty obronne względem twoich mocy czarodzieja ponoszą karę -2 do rzutów.

ATUTY STOPNIA ARCHETYPOWEGO

Nazwa	Wymagania	Korzyści
Pragnienie krwi	–	+2 do obrażeń względem ciężko rannych przeciwników
Precyzja lekką bronią	Zr 13, Mały lub Średni rozmiar	+2 do obrażeń przeciwko Dużym lub większym celom
Przecucie w walce	–	+1 do obron względem ataków na odległość, obszarowych i bezpośrednich
Przecucie zagrożenia	–	Rzucaj dwukrotnie na inicjatywę, stosuj lepszy wynik
Przewaga defensywna	Zr 17	+2 do KP, kiedy masz przewagę bojową nad przeciwnikiem
Psychiczny zamek	–	Cel trafiony mocą ze słowem kluczowym psychiczna, ponosi karę -2 do następnego testu ataku
Rytm młota	S 15, Kon 17	Obrażenia młotem lub buławą przy chybieniu
Skupienie na zaklęciu	Cha 13, czarodziej	-2 do rzutów obronnych względem twoich zaklęć czarodzieja
Specjalizacja w tarczy	Zr 15, Biegłość w tarczy (ciężkiej lub lekkiej)	+1 do KP i Refleksu stosując tarczę
Specjalizacja w zbroi (kolczuga)	Zr 15, wyszkolenie w kolczudze	Premia +1 do KP w kolczudze, kara do testów zmniejszona o 1
Specjalizacja w zbroi (łuskowa)	Zr 15, wyszkolenie w zbroi łuskowej	Premia +1 do KP w zbroi łuskowej, ignorujesz powodowane przez nią zmniejszenie szybkości
Specjalizacja w zbroi (płytowa)	Kon 15, wyszkolenie w zbroi płytowej	Premia +1 do KP w zbroi płytowej
Specjalizacja w zbroi (skórzana)	Kon 15, wyszkolenie w zbroi skórzanej	Premia +1 do KP w zbroi skórzanej, kara do testów zmniejszona o 1
Strzał na odległość	–	Ignorujesz karę -2 ze względu na daleki zasięg
Strzał w biegu	Elf	Brak kary do ataku na odległość po biegu
Szamszirowy taniec	S 15, Zr 17	Zadajesz obrażenia, równe modyfikatorowi ze Zr przy chybieniu
Szczwany myśliwy	Roz 15	+3 do obrażeń łukiem przeciwko odosobnionemu celowi
Szybkonogi	–	+1 do szybkości
Tajemny zasięg	Zr 15	Wybierasz pole w odległości 2 pól jako początkowe na potrzeby bezpośrednich mocy ofensywnych
Uchwycić chwilę	Zr 17	Zyskujesz przewagę bojową nad przeciwnikiem o niższej inicjatywie
Uchylenie	Zr 15	Brak obrażeń od chybionych ataków obszarowych lub bezpośrednich
Uporczywy mróz	–	Cel trafiony mocą ze słowem kluczowym zimno zyskuje podatność 5 na zimno
Wzmocniony smoczy oddech	Drakon, moc rasowa: smoczy oddech	Smoczy oddech stosuje k10
Zamach kiścieniem	S 15, Zr 15	+2 do ataków kiścieniem wymierzonych w przeciwników dzierżących tarczę
Zwiększona wytrzymałość	–	+2 do Wytrzymałości
Zwinny atleta	–	Rzucasz dwukrotnie podczas testów Akrobatyki i Atletyki
Żelazna wola	–	+2 do Woli

SPECJALIZACJA W TARCZY

Wymagania: Zr 15, Biegłość w tarczy (ciężka lub lekka)

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +1 do KP i Refleksu używając tarczy, w której stosowaniu jesteś biegły.

SPECJALIZACJA W ZBROI (KOLCZUGA)

Wymagania: Zr 15, wyszkolenie w kolczudze

Korzyści: Nosząc kolczugę, zyskujesz premię z atutu +1 do KP. Kara do testów powodowana przez kolczugę maleje o 1.

SPECJALIZACJA W ZBROI (ŁUSKOWA)

Wymagania: Zr 15, wyszkolenie w zbroi łuskowej

Korzyści: Nosząc zbroję łuskową, zyskujesz premię z atutu +1 do KP. Ignorujesz zmniejszenie szybkości normalnie powodowane przez zbroję łuskową.

SPECJALIZACJA W ZBROI (PŁYTOWA)

Wymagania: Kon 15, wyszkolenie w zbroi płytowej

Korzyści: Nosząc zbroję płytową, zyskujesz premię z atutu +1 do KP.

SPECJALIZACJA W ZBROI (SKÓRZANA)

Wymagania: Kon 15, wyszkolenie w zbroi skórzanej

Korzyści: Nosząc zbroję skórzaną, zyskujesz premię z atutu +1 do KP. Kara do testów powodowana przez zbroję skórzaną maleje o 1.

STRZAŁ NA ODLEGŁOŚĆ

Korzyści: Ignorujesz karę -2 za wykonywanie ataków na odległość w dalekim zasięgu.

STRZAŁ W BIEGU [ELF]

Wymagania: Elf

Korzyści: Nie ponosisz żadnej kary do ataków na odległość, wykonywanych po wykonaniu akcji biegu.

SZAMSIROWY TANIEC

Wymagania: S 15, Zr 17

Korzyści: Jeśli chybisz, atakując wręcz szamszirowym, a przy chybieniu nie zadałbyś obrażeń, zadajesz swemu pierwotnemu celowi obrażenia, równe twojemu modyfikatorowi ze Zręczności. Te obrażenia nie wykorzystują żadnych modyfikatorów lub innych korzyści normalnie

otrzymywanych przez ciebie do obrażeń zadawanych bronią.

SZCZWANY MYŚLIWY

Wymagania: Roz 15

Korzyści: Zyskujesz premię +3 do testów obrażeń ataków łukiem wymierzonych w dowolny cel, w promieniu 3 pól, od którego nie ma innych istot.

SZYBKONOGI

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +1 do swojej szybkości.

TAJEMNY ZASIĘG

Wymagania: Zr 15

Korzyści: Stosując bezpośrednią tajemną moc ofensywną, możesz wybrać pole w odległości 2 pól od zajmowanego przez ciebie, na pole początkowe. Moc wciąż podlega zasadom ataków bezpośrednich.

UCHWYCIĆ CHWILĘ

Wymagania: Zr 17

Korzyści: Podczas pierwszej rundy walki i rund zaskoczenia automatycznie zyskujesz przewagę bojową nad przeciwnikiem, którego wynik inicjatywy jest niższy od twojego.

UCHYLANIE

Wymagania: Zr 15

Korzyści: Gdy obszarowy lub bezpośredni atak wymierzony w KP lub Refleks chybi cię, lecz zada obrażenia przy chybieniu, nie odnosisz żadnych obrażeń od ataku.

UPORCZYWY MRÓZ

Korzyści: Dowolny cel trafiony przez ciebie mocą mającą słowo kluczowe zimno, zyskuje podatność 5 na zimno do końca twojej następnej tury.

WZMOCNIONY SMOczy ODDECH [DRAKON]

Wymagania: Drakon, moc rasowa: *smoczy oddech*

Korzyści: Wykonując testy obrażeń mocy *smoczy oddech*, stosujesz k10 zamiast k6.

ZAMACH KIŚCIENIEM

Wymagania: S 15, Zr 15

Korzyści: Wykonując atak wręcz kiścieniem wymierzony w przeciwnika dzierżącemu tarczę, zyskujesz premię +2 do testu ataku.

ZWIĘKSZONA WYTRWAŁOŚĆ

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +2 do swojej Wytrwałości.

ZWINNY ATLETA

Korzyści: Wykonując test Akrobatyki lub Atletyki, rzucić dwa razy i zastosuj lepszy wynik.

ŻELAZNA WOLA

Korzyści: Zyskujesz premię z atutu +2 do Woli.

ATUTY STOPNIA EPICKIEGO

Wszystkie atuty w niniejszej części są dostępne spełniającym wymagania postaciom 21. lub wyższego poziomu.

DOKŁADNE ZAKŁĘCIE [CZARODZIEJ]

Wymagania: Czarodziej

Korzyści: Możesz pominąć pewną liczbę pól obszaru działania dowolnej z twoich obszarowych lub bezpośrednich mocy czarodzieja. Liczba ta nie może przekroczyć twojego modyfikatora z Rozsądku.

EPICKIE ODNOWIENIE

Korzyści: Za pierwszym razem, gdy uzyskasz trafienie krytyczne podczas spotkania, odzyskujesz wykorzystanie jednej wybranej przez ciebie spotkaniowej mocy ofensywnej. Jeśli stosujesz atak mający za cel wielu przeciwników, odnosisz korzyść zapewnianą przez ten atut tylko przy pierwszym wykonywanym teście ataku.

MANEWR FLANKUJĄCY

Wymagania: Zr 17, wyszkolenie w Akrobatyce

Korzyści: Możesz poruszać się po przekątnej nawet, jeśli normalnie narożnik blokowałby taki ruch.

Możesz poruszać się poprzez przestrzenie zajmowane przez przeciwników, prowokując takim ruchem ataki okazyjne jak zwykle. Nie możesz zakończyć swojego ruchu w przestrzeni zajmowanej przez przeciwnika.

MISTRZOSTWO CIĘŻKIEGO OSTRZA

Wymagania: S 21, Zr 17

Korzyści: Wykonując atak bronią wręcz przy użyciu ciężkiego ostrza, możesz uzyskać trafienie krytyczne przy naturalnym rzucie 19 lub 20

MISTRZOSTWO KIŚCIENIA

Wymagania: S 19, Zr 19

Korzyści: Wykonując atak bronią wręcz przy użyciu kiścienia, możesz uzyskać trafienie krytyczne przy naturalnym wyniku 19 lub 20

MISTRZOSTWO LEKKIEGO OSTRZA

Wymagania: S 17, Zr 21

Korzyści: Wykonując atak bronią wręcz przy użyciu lekkiego ostrza, możesz uzyskać trafienie krytyczne przy naturalnym rzucie 19 lub 20

MISTRZOSTWO NADZIAKU

Wymagania: S 21, Kon 17

Korzyści: Wykonując atak bronią wręcz przy użyciu nadziaku, możesz uzyskać trafienie krytyczne przy naturalnym rzucie 19 lub 20.

ATUTY STOPNIA EPICKIEGO

Nazwa	Wymagania	Korzyści
Dokładne zaklęcie	Czarodziej	Pomijanie pół dowolnych obszarowych lub bezpośrednich mocy czarodzieja
Epickie odnowienie	–	Odzyskanie spotkaniowej mocy ofensywnej przy trafieniu krytycznym
Manewr flankujący	Zr 17, wyszkolenie w Akrobatyce	Ruch po przekątnej i przez przestrzeń zajmowaną przez przeciwników
Mistrzostwo ciężkiego ostrza	S 21, Zr 17	Trafienie krytyczne ciężkim ostrzem przy wyrzuceniu 19 lub 20 w teście ataku wręcz
Mistrzostwo kiścienia	S 19, Zr 19	Trafienie krytyczne kiścieniem przy wyrzuceniu 19 lub 20 w teście ataku wręcz
Mistrzostwo lekkiego ostrza	S 17, Zr 21	Trafienie krytyczne lekkim ostrzem przy wyrzuceniu 19 lub 20 w teście ataku wręcz
Mistrzostwo nadziaku	S 21, Kon 17	Trafienie krytyczne nadziakiem przy wyrzuceniu 19 lub 20 w teście ataku wręcz
Mistrzostwo obuchu	S 19, Kon 19	Trafienie krytyczne bronią obuchową przy wyrzuceniu 19 lub 20 w teście ataku wręcz
Mistrzostwo topora	S 21, Kon 17	Trafienie krytyczne toporem przy wyrzuceniu 19 lub 20 w teście ataku wręcz
Mistrzostwo włóczni	S 19, Zr 19	Trafienie krytyczne włócznią przy wyrzuceniu 19 lub 20 w teście ataku wręcz
Nieodparty płomień	–	Obniża odporność na ogień celu o 20
Nieskrępowany krok	Wyszkolenie w Akrobatyce	Ignorowanie efektów trudnego terenu w swoim ruchu
Okazja za okazją	Zr 19, Walka dwiema broniąmi	Wykonywanie ataków okazyjnych dodatkową bronią białą
Piętno blasku	–	Trafienie krytyczne oświetla cel i zadaje obrażenia od blasku
Tajemne mistrzostwo	Czarodziej	Odzyskanie dziennego zaklęcia przez poświęcenie punktu akcji
Triumfalny atak	–	Cel z karą -2 do ataków i obron po trafieniu krytycznym
Walka na oślepie	Roz 13 lub wyszkolenie w Percepcji	Sąsiadujące stworzenia nie są dla ciebie ukryte ani niewidzialne

MISTRZOSTWO OBUCHU

Wymagania: S 19, Kon 19

Korzyści: Wykonując atak bronią wręcz przy użyciu młota, buławy lub laski, możesz uzyskać trafienie krytyczne przy naturalnym rzucie 19 lub 20

MISTRZOSTWO TOPORA

Wymagania: S 21, Kon 17

Korzyści: Wykonując atak bronią wręcz przy użyciu topora, możesz uzyskać trafienie krytyczne przy naturalnym rzucie 19 lub 20

MISTRZOSTWO WŁÓCZNI

Wymagania: S 19, Zr 19

Korzyści: Wykonując atak bronią wręcz przy użyciu włóczni, możesz uzyskać trafienie krytyczne przy naturalnym rzucie 19 lub 20

NIEODPARTY PŁOMIEŃ

Korzyści: Ustalając obrażenia swoich ataków, traktuj odporność na ogień celu jako o 20 niższą niż normalnie.

NIESKRĘPOWANY KROK

Wymagania: Wyszkolenie w Akrobatyce

Korzyści: Możesz ignorować efekty trudnego terenu podczas swojego ruchu.

OKAZJA ZA OKAZJĄ

Wymagania: Zr 19, Walka dwiema broniąmi

Korzyści: Jeśli wykonasz udany atak okazyjny podstawową bronią, dzierżąc broń białą w obu dłoniach, możesz również wykonać atak okazyjny wymierzony w ten sam cel dodatkową bronią (jednak z karą -5 do testu ataku).

PIĘTNO BLASKU

Korzyści: Gdy uzyskasz trafienie krytyczne mocą mającą słowo kluczowe blask, cel zaczyna jasno świecić (rzut obronny kończy).

Przestrzeń zajmowana przez cel oraz wszystkie sąsiadujące z nim pola są oświetlone jasnym światłem. Przebywając na polach będących pod wpływem tego atutu, stworzenia niewidzialne stają się widzialne; ponadto testy ataku wymierzone w istoty znajdujące się na tych polach nie ponoszą kary za ukrycie. Każdy przeciwnik, który zakończy swoją turę na polu, będącym pod wpływem tego atutu (wliczając pierwotny cel), odnosi 3k6 obrażeń od blasku.

TAJEMNE MISTRZOSTWO [CZARODZIEJ]

Wymagania: Czarodziej

Korzyści: Raz na spotkanie, możesz poświęcić punkt akcji, by odzyskać użycie już wykorzystanej danego dnia dziennnej mocy czarodzieja, zamiast podejmować dodatkową akcję.

TRIUMFALNY ATAK

Korzyści: Jeśli uzyskasz trafienie krytyczne atakiem wręcz, cel twojego ataku ponosi karę -2 do testów ataku i obron przez resztę spotkania (rzut obronny kończy).

WALKA NA OŚLEP

Wymagania: Roz 13 lub wyszkolenie w Percepcji

Korzyści: Sąsiadujące stworzenia nie zyskują względem ciebie korzyści wynikających z ukrycia lub niewidzialności. Oznacza to, że możesz wykonywać ataki okazyjne wymierzone w istoty, których nie widzisz.

ATUTY WIELOKLASOWOŚCI

Atuty wieloklasowości pozwalają ci liczyć zdolności i mocy innej klasy. Możesz być zbrojnym parającym się po trosze czarodziejstwem albo czarnoksiężnikiem, chcącym zakosztować zdolności łotrzyka. Każda klasa posiada związany z sobą atut dający ci dostęp do jej zdolności klasowych.

ATUTY ZWIĄZANE Z KLASĄ

Twój wybór atutu związanego z klasą jest ograniczony na dwa sposoby. Po pierwsze nie możesz dobrać atutu wieloklasowości, dotyczącego twojej własnej klasy. Po drugie wybrawszy atut wieloklasowości, nie możesz dobrać atutu wieloklasowości powiązanego z inną klasą. Możesz podchwycić trochę zdolności drugiej klasy, ale nie trzeciej.

Postać, która dobrała atut związany z klasą, jest uznawana za przedstawiciela danej klasy na potrzeby spełniania wymagań innych dobieranych atutów i ścieżek archetypu. Przykładowo postać, która wybrała atut Wprowadzony w wiarę, uznaje się za kapłana na potrzeby wybierania atutów, wśród wymagań, których znajduje się bycie kapłanem.

Atuty te mogą dawać ci dostęp do innych; przykładowo czarnoksiężnik, który dobierze atut Złodziej cieni, może stosować zdolność klasową łotrzyka: podstępny atak, co oznacza, że spełnia wymagania atutu Cios w plecy.

WPROWADZONY W WIARĘ [WIELOKLASOWY KAPŁAN]

Wymagania: Roz 13

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w umiejętności Religia.

Raz dziennie możesz użyć mocy kapłana: uzdrawiające słowo.

Ponadto stosując moce kapłana lub jego ścieżki archetypu, możesz wykorzystywać święty symbol jako parament.

UCZEŃ MIECZA [WIELOKLASOWY ZBROJNY]

Wymagania: S 13

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w jednej umiejętności z klasowej listy umiejętności zbrojnego.

Wybierz jednoręczne lub dwuręczne bronie białe. Raz na spotkanie w akcji wolnej możesz dodać premię +1 do następnego testu ataku, który wykonasz bronią należącą do tej kategorii. Niezależnie od tego, czy atak trafi, czy chybi, naznaczasz cel do końca twojej następnej tury.

ŻOŁNIERZ WIARY [WIELOKLASOWY PALADYN]

Wymagania: S 13, Cha 13

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w jednej z umiejętności z listy klasowych umiejętności paladyna.

Raz na spotkanie możesz użyć mocy paladyna: boskie wyzwanie.

Ponadto stosując moce paladyna lub jego ścieżki archetypu, możesz wykorzystywać święty symbol lub świętego mściciela, jako parament.

WOJOWNIK DZICZY [WIELOKLASOWY ŁOWCA]

Wymagania: S 13 lub Zr 13

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w jednej z umiejętności z listy klasowych umiejętności łowcy.

Raz na spotkanie możesz użyć zdolności klasowej łowcy: wytypowanie ofiary. Cel wskazany przez ciebie jako ofiara, pozostaje nią do końca twojej następnej tury.

ZŁODZIEJ CIENI [WIELOKLASOWY ŁOTRZYK]

Wymagania: Zr 13

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w umiejętności Złodziejstwo.

Raz na spotkanie możesz zastosować zdolność klasową łotrzyka: podstępny atak.

WPROWADZONY W PAKTY [WIELOKLASOWY CZARNOKSIĘŻNIK]

Wymagania: Cha 13

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w jednej z umiejętności z listy klasowych umiejętności czarnoksiężnika.

Wybierz pakt czarnoksiężnika. Zyskujesz moc nieograniczoną paktu jako moc spotkaniową, a także możesz podążyć ścieżką archetypu czarnoksiężnika opartą na danym pakcie.

Ponadto stosując moce czarnoksiężnika lub jego ścieżki archetypu, możesz wykorzystywać berło, różdżkę lub ostrze paktów jako parament.

UCZEŃ BITWY [WIELOKLASOWY DOWÓDCA]

Wymagania: S 13

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w jednej z umiejętności z listy klasowych umiejętności dowódcy.

Raz dziennie możesz użyć mocy dowódcy: inspirujące słowo.

WPROWADZONY W ARKANA [WIELOKLASOWY CZARODZIEJ]

Wymagania: Int 13

Korzyści: Zyskujesz wyszkolenie w umiejętności Arkana.

Wybierz 1-szopoziomową nieograniczoną moc czarodzieja. Możesz używać tej mocy raz na spotkanie.

Ponadto stosując moce czarodzieja lub jego ścieżki archetypu, możesz wykorzystywać kulę, laskę lub różdżkę jako parament.

ATUTY WIELOKLASOWOŚCI

Nazwa	Wymagania	Korzyści
Wprowadzony w wiarę	Roz 13	Kapłan: umiejętność Religia, uzdrawiające słowo 1/dzień
Uczeń miecza	S 13	Zbrojny: wyszkolenie w umiejętności, +1 do ataku i naznaczenia 1/spotkanie
Żołnierz wiary	S 13, Cha 13	Paladyn: wyszkolenie w umiejętności, boskie wyzwanie 1/spotkanie
Wojownik dziczy	S 13 lub Zr 13	Łowca: wyszkolenie w umiejętności, wytypowanie ofiary 1/spotkanie
Złodziej cieni	Zr 13	Łotrzyk: umiejętność Złodziejstwo, podstępny atak 1/spotkanie
Wprowadzony w pakty	Cha 13	Czarnoksiężnik: wyszkolenie w umiejętności, moc czarnoksiężnika 1/spotkanie
Uczeń bitwy	S 13	Dowódca: wyszkolenie w umiejętności, inspirujące słowo 1/dzień
Wprowadzony w arkana	Int 13	Czarodziej: umiejętność Arkana, moc czarodzieja 1/spotkanie
Moc nowicjusza	Dowolny atut wieloklasowości związany z klasą, 4. poziom	Wymieniasz jedną moc spotkaniową na jedną dodatkowej klasy
Moc akolity	Dowolny atut wieloklasowości związany z klasą, 8. poziom	Wymieniasz jedną moc użytkową na jedną dodatkowej klasy
Moc adepta	Dowolny atut wieloklasowości związany z klasą, 10. poziom	Wymieniasz jedną moc dzienną na jedną dodatkowej klasy

ATUTY WYMIANY MOCY

Atuty Moc nowicjusza, Moc akolity oraz Moc adepta dają ci dostęp do mocy klasy, do której przypisany jest wybrany atut związany z klasą. Zastępuje ona moc, którą normalnie zapewniałaby ci główna klasa. Gdy dobierasz jeden z atutów wymiany mocy, rezygnujesz z wybranej mocy głównej klasy, zastępując ją mocą tego samego lub niższego poziomu klasy, w którą wieloklasowałeś.

Za każdym razem, gdy zdobywasz poziom, możesz zmienić podjętą decyzję. Traktuj to tak, jakbyś na nowo uzyskany poziom wybierał atut wymiany mocy po raz pierwszy. Zyskujesz z powrotem moc głównej klasy, którą pierwotnie odrzuciłeś, tracisz moc wybraną z drugiej klasy i ponownie dokonujesz zamiany. Rezygnujesz z innej mocy swojej głównej klasy, zastępując ją nową mocą tego samego poziomu drugiej klasy.

Nie możesz wykorzystać atutów wymiany mocy, by zastąpić moce uzyskane ze względu na swoją ścieżkę archetypu lub epickie przeznaczenia.

Jeśli stosujesz przekwalifikowanie, by zastąpić atut wymiany mocy innym atutem, tracisz dowolną, uzyskaną dzięki niemu moc i odzyskujesz moc podstawowej klasy tego samego poziomu.

MOC NOWICJUSZA

[WIELOKLASOWY SPOTKANIOWY]

Wymagania: Dowolny atut wieloklasowości związany z klasą, 4. poziom

Korzyści: Możesz wymienić jedną znaną przez siebie spotkaniową moc ofensywną, na jedną spotkaniową moc ofensywną tego samego lub niższego poziomu klasy, w którą wieloklasowałeś.

MOC AKOLITY

[WIELOKLASOWY UŻYTKOWY]

Wymagania: Dowolny atut wieloklasowości związany z klasą, 8. poziom

Korzyści: Możesz wymienić jedną znaną przez siebie moc użytkową, na jedną moc użytkową tego samego lub niższego poziomu klasy, w którą wieloklasowałeś.

MOC ADEPTA

[WIELOKLASOWY DZIENNY]

Wymagania: Dowolny atut wieloklasowości związany z klasą, 10. poziom

Korzyści: Możesz wymienić jedną znaną przez siebie dzienną moc ofensywną, na jedną dzienną moc ofensywną tego samego lub niższego poziomu klasy, w którą wieloklasowałeś.

ARCHETYPOWA
WIELOKLASOWOŚĆ

Jeśli posiadasz atuty Moc nowicjusza, Moc akolity i Moc adepta względem jakiejś klasy, możesz zdecydować się w dalszym ciągu uzyskiwać z niej moce, zamiast wybierać ścieżkę archetypu. Jeśli wybierzesz tę opcję, uzyskasz kilka korzyści.

Na 11. poziomie możesz zdecydować się zastąpić jedną ze swoich mocy nieograniczonych, mocą nieograniczoną swojej drugiej klasy.

W miejsce mocy spotkaniowej ścieżki archetypu uzyskiwanej na 11. poziomie możesz wybrać dowolną moc spotkaniową 7. lub niższego poziomu swojej drugiej klasy.

Zamiast mocy użytkowej ścieżki archetypu uzyskiwanej na 12. poziomie możesz wybrać dowolną moc użytkową 10. lub niższego poziomu swojej drugiej klasy.

W miejsce mocy dziennej ścieżki archetypu uzyskiwanej na 20. poziomie, możesz wybrać dowolną moc dzienną 19. lub niższego poziomu swojej drugiej klasy.

Ekwipunek

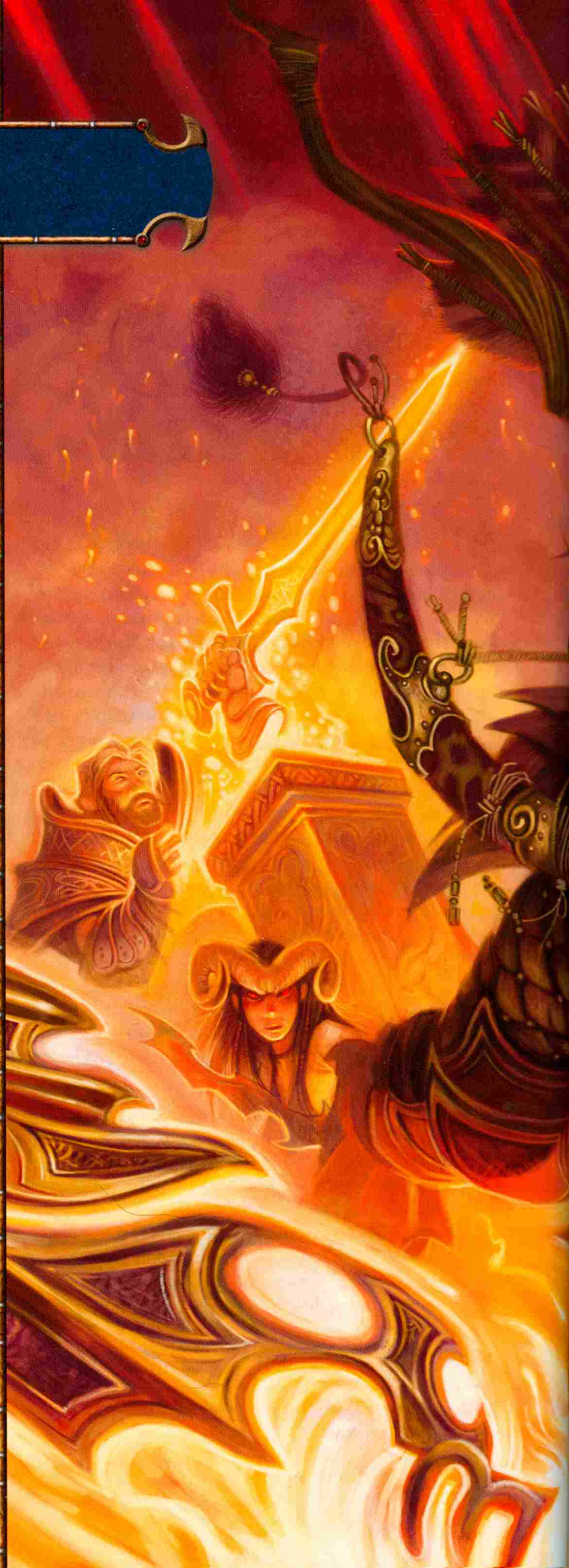
OPUSZCZENIE BEZPIECZNYCH murów miasta i wyruszenie w nieznaną dziczą, wymaga przygotowań. Potrzebujesz zbroi, broni oraz narzędzi, dzięki którym będziesz mógł stawiać czoła wszelkim możliwym wyzwaniom, zagrożeniom i trudnościom. Źle zaopatrzonemu odkrywcy łatwo się zgubić albo poranić – albo skończyć w jeszcze gorszych tarapatach – więc lepiej przygotuj się na niebezpieczeństwa, których spodziewasz się w drodze.

Kiedy tworzysz pierwszopoziomową postać, zaczynasz z ubraniami i 100 sztukami złota, które możesz wydać na zbroję, broń i inny sprzęt potrzebny poszukiwaczowi przygód. To tylko uproszczenie – twoja postać prawdopodobnie nie weszła pewnego dnia z sakwą do sklepu, aby kupić tam cały ekwipunek, chyba, że odziedziczyła te pieniądze lub wygrała je w jakimś turnieju. Przedmioty i złoto, z którymi rozpoczynasz rozgrywkę, mogą być prezentami od rodziny, wyposażeniem, z którego korzystałeś podczas służby w wojsku, ekwipunkiem wydanym przez patrona albo nawet wytworem twoich rąk.

Im wyższy jest twój poziom, tym więcej masz pieniędzy, które możesz wydać nie tylko na zwykłe wyposażenie, ale także na niezwykle przedmioty magiczne.

Poniżej znajduje się spis tematów omówionych w tym rozdziale.

- ♦ **Zbroja i tarcze:** wyposażenie ochronne, kluczowe w czasie walki.
- ♦ **Bronie:** od mieczy po broń drzewcową, to podstawowe narzędzia walki dla wielu postaci.
- ♦ **Wyposażenie poszukiwaczy przygód:** narzędzia poszukiwacza przygód. Tutaj znajdziesz niegasnące pochodnie, flakony oliwy, plecaki i księgi zaklęć oraz przeczytasz o tajemnych paramentach i świętych symbolach, przydatnych przedstawicielom niektórych klas.
- ♦ **Magiczne przedmioty:** kiedy masz dość złota na magiczne przedmioty, tu dowiesz się, co możesz kupić. Odnajdziesz magiczną broń, zbroję i nie tylko.



WILLIAM O'CONNOR



ZBROJA I TARCZE

Zbroja stanowi barierę między tobą a twoimi wrogami – albo, bardziej dosadnie, pomiędzy tobą a śmiercią. Każda klasa zapewnia dostęp do jednej lub więcej biegłości w pancerzach, a tobie opłaca się nosić najlepszą zbroję, jaką tylko uda ci się odnaleźć. Znajdziesz tu także informacje na temat tarcz, które polepszają twoje możliwości obronne.

RODZAJE ZBROI

Zbroje są podzielone na kategorie, które pomogą ci ustalić, która zbroja jest dla ciebie najlepsza.

Opis klasy postaci mówi ci w używaniu, jakiej zbroi jesteś biegły. Możesz dobrać atut, który pozwoli ci we właściwy sposób korzystać z innych rodzajów zbroi. Jeśli nosisz zbroję, której nie potrafisz biegle używać, twoje ruchy stają się niezręczne i nieskoordynowane: ponosisz karę -2 do testów ataku i Refleksu.

Zakładanie zbroi zajmuje zawsze przynajmniej 5 minut, co znaczy, że nie możesz tego zrobić w czasie walki, (choć możesz to zrobić w innym momencie, na przykład podczas krótkiego wypoczynku).

Zbroja może być lekka lub ciężka. Łatwo poruszać się w **lekkiej zbroi**, jeśli jesteś biegły w jej używaniu. Ubranie, skórznia i zbroja skórzana to rodzaje lekkiej zbroi. Kiedy nosisz lekką zbroję, możesz dodać premię ze Zręczności lub Inteligencji, (w zależności od tego, która z nich jest wyższa) do Klasy Pancerza. **Ciężka zbroja** bardziej ogranicza ruchy, przez co twoje naturalne zdolności odgrywają mniejszą rolę.

Kiedy nosisz ciężką zbroję, nie dodajesz żadnej premii z atrybutu do KP. Kolczuga, zbroja łuskowa i płytowa to przykłady ciężkiej zbroi.

Niektóre rodzaje zbroi są wykonywane przy użyciu niezwykłych i tajemnych metod, które pozwalają wpleść w materiał magię. Tego typu **mistrzowsko wykonane pancerze** pojawiają się tylko jako magiczne zbroje (patrz strona 227), a nawet wtedy jedynie na najwyższych poziomach (od 16. w górę). Mistrzowsko wykonana zbroja dzieli się na te same kategorie, co zwyczajna i ma podobne statystyki, choć premie, które zapewnia, są wyższe. Koszt mistrzowskiego wykonania jest uwzględniona w cenie magicznego pancerza.

Ubranie: kurtki, opończe, tkane szaty i wyściełane kamizelki same w sobie nie zapewniają żadnej ochrony, jednak można je nasycić ochronną magią. Ubranie w żadnym stopniu nie spowalnia cię ani nie utrudnia ci ruchów. Wszystkie postaci są biegłe w używaniu ubrania. Feeryczny ubiór jest tkany na sposób udoskonalony przez eladrinów, a gwiazdny ubiór zgodnie ze wzorami stworzonymi w boskich dziedzinach Astralnego Morza.

Skórznia: skórznia jest bardziej wytrzymała niż ubranie. Chroni kluczowe miejsca przy pomocy kilku warstw wyprawionej skóry, osłania też kończyny giętką skórą, która zapewnia minimalną ochronę. Skóra na feeryczną skórznię jest wyprawiana na elfi sposób, dzięki czemu jest giętka, ale bardziej wytrzymała niż inne zbroje tego typu. Gwiazdna skórznia jest nasyczona czystą duchową energią Astralnego Morza, dzięki czemu jest lekka i mocna.

Zbroja skórzana: zbroja skórzana jest grubsza i cięższa od skórzni. Składa się ze mocnej skóry jakiegoś stworzenia – przykładowo niedźwiedzia, gryfa albo smoka. Zbroja

PIENIĄDZE I ŚRODKI PŁATNICZE

Zarówno kupcy jak i poszukiwacze przygód wykorzystują sztuki złota (sz) jako standardową walutę na potrzeby większości transakcji. W sytuacjach, w których obraca się wysokimi kwotami, można posługiwać się listami kredytowymi, biżuterią lub klejnotami, ale wartość zawsze jest liczona w sztukach złota.

Zwykli ludzie częściej posługują się sztukami srebra (ss) i sztukami miedzi (sm). Jedna sztuka złota jest warta tyle, co 10 sztuk srebra, a jedna sztuka srebra odpowiada 10 sztukom miedzi.

Na co dzień ludzie korzystają z miedzianych, srebrnych i złotych monet. Wiele starożytnych imperiów używało również sztuk platyny, a kupcy wciąż akceptują takie monety, nawet, jeśli większość klientów nigdy nie widziała ich na oczy. Najłatwiej odnaleźć je w starożytnych skarbcach. Sztuka platyny jest warta tyle, co 100 sztuk złota.

Typowa moneta ma średnicę około 2,5 centymetra i waży mniej więcej 10 gramów (50 monet waży pół kilograma).

Klejnoty i biżuteria są łatwiejszą do przenoszenia formą majątku, często wykorzystywaną przez poszukiwaczy przygód. Pośród zwykłych ludzi, „przenośne bogactwa” na ogół oznaczają bydło (na targu jedna krowa jest warta około 10 sztuk złota).

Diamenty astralne: w fantastycznych krainach poza horyzontem zwyczajnego świata – Spiżowym Mieście w Chaosie Żywiołów, Jasnym Mieście w Astralnym Morzu, mieście Sigil i na targowiskach w podobnych miejscach – walutą wykorzystywaną podczas naprawdę wielkich transakcji jest diament astralny (da). Jeden diament astralny jest wart 100 sztuk platyny, czyli 10 000 sztuk złota.

Jeden astralny diament waży tyle, co jedna dziesiąta monety, czyli około jednego grama (1000 astralnych diamentów waży kilogram).

Moneta	Wymiana walut					Waga
	sm	ss	sz	sp	Da	
Sztuka miedzi (sm)	1	1/10	1/100	1/10 000	1/1 000 000	1/50 kg
Sztuka srebra (ss)	10	1	1/10	1/1000	1/100 000	1/50 kg
Sztuka złota (sz)	100	10	1	1/100	1/10 000	1/50 kg
Sztuka platyny (sp)	10 000	1000	100	1	1/100	1/50 kg
Diaament astralny (da)	1 000 000	100 000	10 000	100	1	1/500 kg



1. Ubranie; 2 Skórznia; 3 Zbroja skórzana; 4 Kolczuga; 5 Zbroja łuskowa; 6 Zbroja płytowa; 7 Lekka tarcza; 8 Ciężka tarcza

skórzana może w niewielkim stopniu ograniczyć precyzję ruchów i utrudnić szybkie poruszanie się, ale jest na tyle lekka, że nie zmienia twojej szybkości. Mocna zbroja skórzana jest tworzona przez diablęcia, wyprawiana w ogniu i nasyciona cieniem. Wykonanie starszej zbroi skórzanej wymaga wykorzystania mocy żywiołów.

Kolczuga: metalowe kółka połączone w koszulę, spodnie i kaptur tworzą kolczugę. Ta zbroja zapewnia dobrą ochronę, ale jest dość ciężka i niewygodna – zmniejsza twoją szybkość i koordynację motoryczną. Krasnoludscy mistrzowie metalurgii wykuwają wojenne kolczugi przy użyciu swej nie-doścignionej techniki. Duchowa kolczuga jest wykonana na sposób pochodzący z boskich dziedzin Astralnego Morza.

WYBÓR ZBROI

Kilka czynników wpływa na to, jaką zbroję powinieneś wybrać. Zdecyduj, co twój bohater ma robić w obrębie swojej roli klasowej, i zastanów się nad swoimi atrybutami i tym, jak wpływają na Klasę Pancernia.

Popatrz na typ zbroi (lekka lub ciężka) i zastanów się nad tym, jakie kary do testów i szybkości się z nim łączą. Być może możesz osiągnąć tę samą KP zachowując mobilność – co może być lepsze zarówno dla twojej postaci jak i dla całej drużyny.

Wybór tarczy zamiast broni dwuręcznej, lub odwrotnie, również może wpływać na wybór zbroi, więc nie zapomnij o tym.

Zbroja łuskowa: nakładające się na siebie kawałki z bardzo wytrzymałego materiału, takiego jak stal albo nawet smocze łuski, tworzą zbroję łuskową. Pomimo jej dużej wagi, zbroję łuskową nosi się bardzo wygodnie – paski i zapięcia sprawiają, że łatwo ją dopasować do ciała, dzięki czemu można zachować swobodę ruchów. Jaszczurza zbroja łuskowa jest zrobiona przy pomocy starożytnych metod drakonów, dzięki którym potrafią oni naśladować wytrzymałość smoczyczych łusek. Starsza zbroja łuskowa wygląda podobnie, ale do wyprawienia materiału na nią wykorzystuje się moce żywiołów.

Zbroja płytowa: to najcięższy rodzaj zbroi, wykuty z metalu lub podobnie wytrzymałego materiału. Zbroja płytowa zapewnia najlepszą ochronę – za cenę mobilności i zręczności. Legendy mówią, że Moradin wykuł pierwszą boską zbroję płytową, a starożytni kowale krasnoludów próbowali skopiować jego dzieło, tworząc mniej doskonałą wojenną zbroję płytową.

RODZAJE TARCZ

Podobnie jak w przypadku zbroi, do efektywnego używania tarczy potrzebujesz odpowiedniej biegłości. Używanie tarczy polega na przymocowaniu jej do ramienia oraz, niekiedy, na wykorzystaniu tego ramienia. Gdy twoja postać używa tarczy, dodajesz do jej KP i Refleksu odpowiednią premię za tarczę. Jeśli nie masz biegłości w jej używaniu, nie zyskujesz ani jednej, ani drugiej premii.

ZBROJE

Ubranie (lekka)	Premia za zbroję	Minimalna premia z usprawnienia	Test	Szybkość	Cena (sz)	Waga
Ubranie (zwykłe ubranie)	–	+0	–	–	1	2 kg
Feeryczny ubiór	+1	+4	–	–	specjalna	2,5 kg
Gwiazdny ubiór	+2	+6	–	–	specjalna	1,5 kg

Skórznia (lekka)	Premia za zbroję	Minimalna premia z usprawnienia	Test	Szybkość	Cena (sz)	Waga
Skórznia	+2	–	–	–	25	7,5 kg
Feeryczna skórznia	+3	+4	–	–	specjalna	7,5 kg
Gwiazdna skórznia	+4	+6	–	–	specjalna	7,5 kg

Zbroja skórzana (lekka)	Premia za zbroję	Minimalna premia z usprawnienia	Test	Szybkość	Cena (sz)	Waga
Zbroja skórzana	+3	–	-1	–	30	12,5 kg
Mroczna zbroja skórzana	+4	+4	-1	–	specjalna	12,5 kg
Starsza zbroja skórzana	+5	+6	-1	–	specjalna	12,5 kg

Kolczuga	Premia za zbroję	Minimalna premia z usprawnienia	Test	Szybkość	Cena (sz)	Waga
Kolczuga	+6	–	-1	-1	40	20 kg
Wojenna kolczuga	+9	+4	-1	-1	specjalna	20 kg
Duchowa kolczuga	+12	+6	-1	-1	specjalna	20 kg

Zbroja łuskowa	Premia za zbroję	Minimalna premia z usprawnienia	Test	Szybkość	Cena (sz)	Waga
Zbroja łuskowa	+7	–	–	-1	45	22,5 kg
Jaszczurza zbroja łuskowa	+10	+4	–	-1	specjalna	22,5 kg
Starsza zbroja łuskowa	+13	+6	–	-1	specjalna	22,5 kg

Zbroja płytowa	Premia za zbroję	Minimalna premia z usprawnienia	Test	Szybkość	Cena (sz)	Waga
Zbroja płytowa	+8	–	-2	-1	50	25 kg
Wojenna zbroja płytowa	+11	+4	-2	-1	specjalna	25 kg
Boska zbroja płytowa	+14	+6	-2	-1	specjalna	25 kg

Tarcze	Premia za tarczę	Minimalna premia z usprawnienia	Test	Szybkość	Cena (sz)	Waga
Lekka tarcza	+1	–	–	–	5	3 kg
Ciężka tarcza	+2	–	-2	–	10	7,5 kg

Lekka tarcza: przy korzystaniu z lekkiej tarczy musisz używać dłoni. Wciąż możesz w niej coś trzymać, wspinać się lub robić przy jej pomocy coś podobnego, ale dłoń trzymająca tarczę nie może być wykorzystywana do wykonywania ataków.

Ciężka tarcza: ciężka tarcza zapewnia większą premię do KP i Refleksu, ale uniemożliwia wykorzystywanie do cokolwiek innego dłoni, która ją trzyma.

JAK ODCZYTYWAĆ TABELĘ ZBROI

Opis zbroi lub tarczy w tabeli zbroi zawiera następujące informacje.

Premia za zbroję: zbroja zapewnia taką premię do KP.

Premia za tarczę: tarcza zapewnia taką premię do KP i Refleksu.

Minimalna premia z usprawnienia: mistrzowsko wykonana zbroja wymaga przynajmniej takiej premii z usprawnienia.

Test: ponosisz taką karę do wszystkich testów umiejętności opartych o Siłę, Zręczność i Kondycję, gdy nosisz tę zbroję. Nie ponosisz kary do testów atrybutów (na przykład testu Siły podczas próby wyważenia drzwi, albo testu Zręczności podczas ustalania inicjatywy w walce).

Szybkość: ponosisz taką karę do szybkości (liczonej w polach), gdy nosisz tę zbroję.

Cena: cena danego przedmiotu, liczona w sztukach złota. Aby ustalić cenę przedmiotów magicznych, sprawdź ich opis – tam znajdziesz cenę bazową i odpowiednie poziomy. Cena mistrzowskiego wykonania jest uwzględniona w cenie magicznej zbroi 16. lub wyższego poziomu.

Waga: waga zbroi.

Kiedy mierzysz się ze złoczyńcami i potworami w ich własnym środowisku, jedynym wyjściem z sytuacji może być użycie magii i broni. Jeśli nie dysponujesz magicznymi mocami, lepiej miej przy sobie ostrze czy dwa. Zresztą, broń może przydać się do wsparcia lub nawet wzmocnienia twoich mocy.

KATEGORIE BRONI

Broń dzieli się na cztery kategorie. **Improwizowana broń** to to, czym nie uczysz się walczyć – to przedmioty, które podnosisz, by kogoś uderzyć. Uderzenie pięściami lub kopniak również zalicza się do broni improwizowanej. **Broń prosta** to najbardziej podstawowe uzbrojenie, które wymaga niewiele więcej umiejętności niż wiedza o tym, który koniec służy do atakowania. **Broń żołnierska** jest zaprojektowana dla wykwalifikowanych użytkowników. Tu liczy się wyważenie i precyzja, a ktoś, kto nie został wyszkolony nie potrafi korzystać z nich efektywnie. **Broń nadzwyczajna** jest jeszcze skuteczniejsza niż żołnierska, ale wymaga specjalnego treningu. Możesz nauczyć się korzystania z broni nadzwyczajnej przy pomocy atutu Biegłość w broni.

Broń ze wszystkich kategorii dzieli się ponadto na **broń białą**, która służy do atakowania wrogów w zasięgu broni, i **broń dystansową**, która wystrzeliwuje pociski w stronę odległych przeciwników. Nie możesz używać broni dystansowej jako broni białej. Broń biała z właściwością ciężka miotana lub lekka miotana może być zastosowana jako broń dystansowa, (jeśli nią rzucisz) i może być używana z mocami związanymi z atakami na odległość, które mają słowo kluczowe broń.

Dodatkowo, broń dzieli się również na **jednoręczną** i **dwuręczną**. Broń jednoręczna jest na tyle lekka lub wyważona, że możesz ją używać przy pomocy jednej ręki. Broń dwuręczna jest na to za ciężka lub zbyt mało wyważona, dlatego wymaga dwóch rąk. Łuki i niektóre inne

WYBÓR BRONI

Jeśli należysz do klasy, której moce nie zawierają słów kluczowych związanych z bronią, wybierz po prostu broń, w używaniu, której jesteś biegły i która ci się podoba. Jeśli jesteś zbrojnym lub członkiem jakiegokolwiek innej klasy, której moce są związane z konkretną grupą broni, bardziej zależy ci na właściwym uzbrojeniu niż innym postaciom. Upewnij się, że przy wyborze broni bierzesz pod uwagę moce, z których chcesz korzystać – i odwrotnie.

Pamiętaj, by mieć możliwość walki w zwarciu oraz walki na dystans, nawet, jeśli jedna z nich idzie ci nieco gorzej. Upewnij się, że wybrałeś przynajmniej jedną z każdego rodzaju broni. Podczas ucieczki latającego potwora chcesz móc zrobić coś więcej niż obrzucać go wyzyskami.

rodzaje broni wymagają dwóch rąk ze względu na swoją budowę.

Niektóre rodzaje broni jednoręcznej są tak lekkie, że możesz używać ich w drugiej ręce, trzymając jednocześnie inną jednoręczną broń w głównej ręce. W ten sposób nie możesz wykonywać kilku ataków w rundzie (chyba, że dysponujesz mocami, które na to pozwalają), ale może wykonywać ataki jedną albo drugą bronią. Inne rodzaje broni jednoręcznej są tak duże, że możesz je swobodnie złapać dwiema rękami i w ten sposób zadawać więcej obrażeń.

GRUPY BRONI

Grupa broni składa się z broni, które mają pewne wspólne cechy. Podobnie się nimi posługuje i przydają się do wykonywania podobnych ataków. W zakresie reguł, niektóre moce i atuty działają tylko, jeśli wykonujesz atak przy pomocy broni z właściwej grupy.

Jeśli broń mieści się w więcej niż jednej grupie, może wykorzystywać z nią moce, które wymagają broni z którejśkolwiek z jej grup. Na przykład halabarda to jednocześnie topór i broń drzewcowa, więc możesz używać jej z mocami, które dają dodatkowe korzyści, gdy dzierżysz topór lub drzewca.

Broń drzewcowa: broń drzewcowa to broń mocowana na końcu długiego trzonka. Wszystkie bronie drzewcowe należą również do jakiejś innej grupy broni, na ogół toporów, ciężkich ostrzy lub włóczni. Bronie drzewcowe są bronią zasięgową.

Buława: podobnie jak młot, buława to tępa broń, której głównia jest cięższa niż trzonek, jednak buława jest bardziej wyważona. Ten rodzaj broni nadaje się do zadawania miazdzących ciosów.

Ciężkie ostrze: ostrza to wyważona broń tnąca. Ciężkie ostrza mają zarówno część precyzji lekkich ostrzy, jak i część masy toporów. Ciężkie ostrza służą przede wszystkim zadawaniu cięć, nie pchnięć.

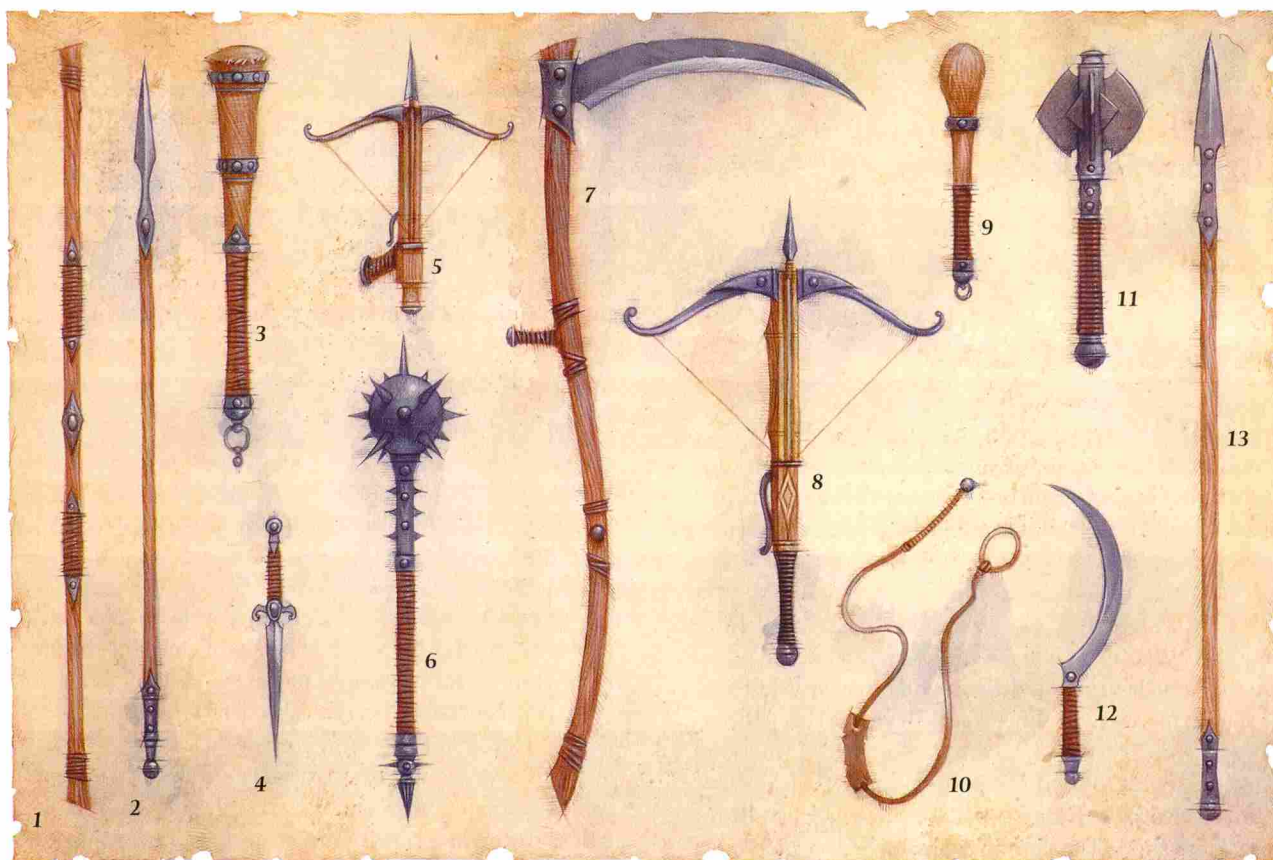
Kiścień: broń z grupy liścieni, składa się z elastycznego materiału – najczęściej łańcucha – łączącego solidny trzonek i tę część broni, która służy do zadawania obrażeń.

Kusza: w swojej istocie to niewielki metalowy łuk zamocowany na podstawie i wyposażony w metaliczny spust. Wystarczy ją wycelować we wroga i nacisnąć spust. Kusze są bardzo popularne, ponieważ nie wymagają długiego treningu, a duży naciąg metalowego łuku daje im niebagatelną moc.

Laska: w najprostszej postaci, laska to długi kawałek drewna lub innej substancji, o mniej więcej stałej średnicy na całej swej długości.

Lekkie ostrze: lekkie ostrza wynagradzają zręczność w równym stopniu, co siłę. Wymierzone ataki w czułe miejsca, wypadki i zręczna obrona to mocne strony tego typu broni.

Łuk: łuk składa się z łączyska z silnego i giętkiego materiału oraz cięciwy rozpiętej na jego końcach. To broń miotająca, przy pomocy, której można wystrzeliwać strzały. Używanie łuku wymaga wyszkolenia, a w rękach eksperta staje się on naprawdę śmiertelnością bronią.



1. Drąg; 2. Oszczep; 3. Dwuręczna maczuga; 4. Sztylet; 5. Ręczna kusza; 6. Wekiera; 7. Kosa; 8. Kusza; 9. Maczuga; 10. Proca; 11. Buzdygan; 12. Sierp; 13. Włócznia

Młot: młot ma ciężką, tępą głowicę, wyposażoną w jedną lub więcej płaskich powierzchni służących do uderzania, i spory trzonek.

Nadziak: podobnie jak buława albo topór, nadziak ma cięższą górę. W przeciwieństwie do nich, ma też podłużną, szpiczastą głownię, która służy do przebijania ciała i zadawania głębokich ran.

Nieuzbrojony: kiedy kopiesz, uderzasz pięściami, zadajesz ciosy łokciami lub kolanami albo nawet głową,

SIŁA CZY ZRĘCZNOŚĆ?

Prosta zasada mówi, że atak, który wykonujesz, decyduje o tym, jakiego atrybutu do niego używasz. Jeśli wykorzystujesz moc, ona powie ci, czy nastąpi atak oparty o Siłę, Zręczność, czy może o jeszcze inny atrybut. Kiedy wykonujesz podstawowy atak, wykorzystywany atrybut zależy od broni, której używasz.

Podstawowy atak przy użyciu broni białej to zawsze atak oparty o Siłę. Podstawowy atak przy użyciu broni dystansowej to na ogół atak oparty o Zręczność, chyba, że broń, z której korzystasz, ma właściwość ciężka miotana (patrz „Właściwości broni”).

wykonujesz atak bez broni. Prosty atak bez broni jest traktowany jak broń improwizowana. Stworzenia, które mają naturalną broń taką jak pazurami albo ugryzienie, są biegłe w ich wykorzystywaniu.

Proca: proca to skórzany pasek, który służy do miotania kamieni lub metalowych pocisków. To broń miotająca.

Topór: topory mają ciężką głownię wyposażoną w ostrze i zadają bolesne cięcia. Ciężar topora sprawia, że znakomicie nadaje się do zadawania miażdżących ciosów.

Włócznia: włócznia składa się z ostrza umieszczonego na końcu długiego drzewca i znakomicie nadaje się do wypadów.

WŁAŚCIWOŚCI BRONI

Właściwości broni to dodatkowe cechy, które mogą łączyć różne rodzaje broni z różnych grup.

Bękarcia: broń bękarcia jest jednoręczna, ale może być wykorzystywana jako dwuręczna. Jeśli zdecydujesz się używać jej dwiema rękami, zadajesz dodatkowy punkt obrażeń za każdym razem, gdy zadajesz przy jej pomocy obrażenia.

Mała postać, taka jak niziołek, musi używać bękarciej broni dwiema rękami i nie zadaje dodatkowych obrażeń.



1. Halabarda; 2. Długi łuk; 3. Ręczny topór; 4. Krótki miecz; 5. Krótki łuk; 6. Długi miecz; 7. Ciężki młot; 8. Dwuręczny topór; 9. Bojowy nadziak; 10. Miecz półtoraręczny; 11. Młot bojowy; 12. Kiścień; 13. Topór bitewny; 14. Młot miotany; 15. Szamszir; 16. Giewia

Ciężka miotana: inaczej niż broń pociskowa, która służy do wystrzeliwania pocisków, broń miotana sama jest pociskiem i rzuca się ją w stronę wroga. Podstawowy atak dystansowy wykonywany przy pomocy broni ciężkiej miotanej wykorzystuje Siłę, a nie Zręczność, na potrzeby testów ataku i obrażeń.

Lekka miotana: podstawowy atak dystansowy wykorzystuje Zręczność. Broń lekka miotana zadaje mniej obrażeń niż ciężka miotana, ale niektóre moce pozwalają wykorzystać kilka takich broni na raz albo w bardzo krótkich odstępach czasu.

Ładowana: załadowanie broni dystansowej, która strzela pociskami (takiej jak łuki, kusze i proce) wymaga czasu. Jeśli w tabeli broni dystansowej znajduje się wpis „ładowana: wolna”, wyjęcie i załadowanie amunicji jest akcją wolną – praktycznie rzecz biorąc częścią akcji ataku. Każda broń, która ma właściwość ładowana, wymaga dwóch rąk do załadowania, nawet, jeśli do ataku wymaga tylko jednej ręki (na przykład proca jest bronią jednoręczną, ale jej załadowanie wymaga wolnej ręki). Kusza ma właściwość „ładowana: pomniejsza”, co znaczy, że załadowanie jej wymaga pomniejszej akcji. Jeśli moc pozwala ci trafić w kilku wrogów, dodatkowy czas na ładowanie jest wzięty pod uwagę w jej opisie.

Mała: ta właściwość oznacza, że dwuręczna lub bękartia broń może być wykorzystywana przez małych bohaterów

tak samo, jak przez średnich. Na przykład, niziołek może używać krótkiego łuku, choć normalnie niziołki nie mogą używać broni dwuręcznej.

Poręczna: broń poręczna jest na tyle lekka, że można atakować nią z drugiej ręki jednocześnie trzymając broń w głównej ręce. Nie możesz atakować obydwojema broniąmi w tej samej turze, chyba, że pozwala ci na to jakaś moc, ale możesz wybrać, którą atakujesz.

Potężny krytyk: broń, która ma właściwość potężny krytyk, zadaje więcej obrażeń, gdy uda ci się zadać nią krytyczne trafienie. Takie krytyczne trafienie zadaje maksymalne obrażenia danej broni oraz dodatkowo 1[B] na poziomach od 1. do 10., dodatkowo 2[B] na poziomach od 11. do 20. oraz dodatkowe 3[B] na poziomach od 21. do 30. Te dodatkowe obrażenia są zadawane razem ze wszystkim dodatkowymi obrażeniami krytycznymi, które pochodzą od magicznych właściwości broni.

Zasięgowa: broń zasięgowa pozwala atakować zarówno wrogów na polach przyległych do twojego jak i tych, którzy znajdują się 2 pola od ciebie, bez żadnej kary do ataku. Jednak nawet broń zasięgowa pozwala wykonywać ataki okazyjne tylko na wrogów znajdujących się na przylegających polach. Podobnie, możesz flankować tylko wrogów znajdujących się na przylegających polach.

BRÓŃ BIAŁA

PROSTA BRÓŃ BIAŁA

Jednoręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Buzdygan	+2	1k8	–	5 sz	3 kg	buława	bękartia
Maczuga	+2	1k6	–	1 sz	1,5 kg	buława	–
Oszczep	+2	1k6	10/20	5 sz	1 kg	włócznia	ciężka miotana
Sierp	+2	1k6	–	2 sz	1 kg	lekkie ostrze	poręczna
Sztylet	+3	1k4	5/10	1 sz	0,5 kg	lekkie ostrze	poręczna, lekka miotana
Włócznia	+2	1k8	–	5 sz	3 kg	włócznia	bękartia

Dwuręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Drąg	+2	1k8	–	5 sz	2 kg	laska	–
Dwuręczna maczuga	+2	2k4	–	1 sz	5 kg	buława	–
Kosa	+2	2k4	–	5 sz	5 kg	ciężkie ostrze	–
Wekiera	+2	1k10	–	10 sz	4 kg	buława	–

ŻOŁNIERSKA BRÓŃ BIAŁA

Jednoręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Bojowy nadziak	+2	1k8	–	15 sz	3 kg	nadziak	potężny krytyk, bękartia
Długi miecz	+3	1k8	–	15 sz	2 kg	ciężkie ostrze	bękartia
Kiścień	+2	1k10	–	10 sz	2,5 kg	kiścień	bękartia
Krótki miecz	+3	1k6	–	10 sz	1 kg	lekkie ostrze	poręczna
Młot bojowy	+2	1k10	–	15 sz	2,5 kg	młot	bękartia
Młot miotany	+2	1k6	5/10	5 sz	1 kg	młot	poręczna, ciężka miotana
Ręczny topór	+2	1k6	5/10	5 sz	1,5 kg	topór	poręczna, ciężka miotana
Szamszir	+2	1k8	–	10 sz	2 kg	ciężkie ostrze	potężny krytyk
Topór bitewny	+2	1k10	–	15 sz	3 kg	topór	bękartia

Dwuręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Ciężki kiścień	+2	2k6	–	25 sz	5 kg	kiścień	–
Ciężki młot	+2	2k6	–	30 sz	6 kg	młot	–
Długa włócznia	+2	1k10	–	10 sz	4,5 kg	broń drzewcowa, włócznia	zasięgowa
Dwuręczna szabla	+3	2k4	–	25 sz	3,5 kg	ciężkie ostrze	potężny krytyk
Dwuręczny miecz	+3	1k10	–	30 sz	4 kg	ciężkie ostrze	–
Dwuręczny topór	+2	1k12	–	30 sz	6 kg	topór	potężny krytyk
Glewia	+2	2k4	–	25 sz	5 kg	ciężkie ostrze, broń drzewcowa	zasięgowa
Halabarda	+2	1k10	–	25 sz	6 kg	topór, broń drzewcowa	zasięgowa

NADZWYCZAJNA BRÓŃ BIAŁA

Jednoręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Katar	+3	1k6	–	3 sz	0,5 kg	lekkie ostrze	poręczna, potężny krytyk
Miecz półtoraręczny	+3	1k10	–	30 sz	3 kg	ciężkie ostrze	bękartia
Rapier	+3	1k8	–	25 sz	1 kg	lekkie ostrze	–

Dwuręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Kolczasty łańcuch	+3	2k4	–	30 sz	5 kg	kiścień	zasięgowa

IMPROWIZOWANA BRON BIAŁA

Jednoręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Atak bez broni	nie stos.	1k4	–	–	–	nieuzbrojony	–
Cokolwiek*	nie stos.	1k4	–	–	0,5-3 kg	brak	–

Dwuręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Cokolwiek*	nie stos.	1k8	–	–	3-6 kg	brak	–

* Broń improwizowana to wszystko, co akurat zdarzyło ci się złapać, od kamieni po krzesła.

BRON DYSTANSOWA

PROSTA BRON DYSTANSOWA

Jednoręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Proca	+2	1k6	10/20	1 sz	0 kg	proca	ładowanie: wolna
Ręczna kusza	+2	1k6	10/20	25 sz	1 kg	kusza	ładowanie: wolna

Dwuręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Kusza	+2	1k8	15/30	25 sz	2 kg	kusza	ładowanie: pomniejsza

ŻOŁNIERSKA BRON DYSTANSOWA

Dwuręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Długi łuk	+2	1k10	20/40	30 sz	1,5 kg	łuk	ładowanie: wolna
Krótki łuk	+2	1k8	15/30	25 sz	1 kg	łuk	ładowanie: wolna, mała

NADZWYCZAJNA BRON DYSTANSOWA

Jednoręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Shuriken (5)	+3	1k4	6/12	1 sz	0,25 kg	lekkie ostrze	lekka miotana

IMPROWIZOWANA BRON DYSTANSOWA

Jednoręczna

Broń	Biegł.	Obrażenia	Zasięg	Cena	Waga	Grupa	Właściwości
Cokolwiek*	nie stos.	1k4	5/10	–	0,5 kg	brak	–

* Broń improwizowana to wszystko, co akurat zdarzyło ci się złapać, od kamieni po krzesła.

JAK ODCZYTYWAĆ TABELĘ BRONI

Opis broni w tabeli zawiera następujące informacje w kolumnach.

Broń: nazwa broni.

Biegł.: biegłość w broni daje ci premię za biegłość do testów ataku. Jej wysokość znajdziesz w tej kolumnie, – ponieważ niektóre rodzaje broni ułatwiają wykonywanie celnych ataków, różne bronie mają różną wartość premii. Jeśli nie masz biegłości w danej broni nie uzyskujesz tej premii.

Obrażenia: tutaj znajdziesz kostkę obrażeń zadawanych przez broń. Kiedy moc zadaje obrażenia liczone w kostkach obrażeń broni (na przykład 4[B]), rzucasz kostką wymienioną w tej kolumnie odpowiednio dużo razy. Jeśli obrażenia zadawane przez broń są wyrażone przez kilka kostek, rzuć tymi wszystkimi kostkami tyle razy, ile wskazuje opis mocy. Na przykład dwuręczna szabla ma kostkę obrażeń 2k4

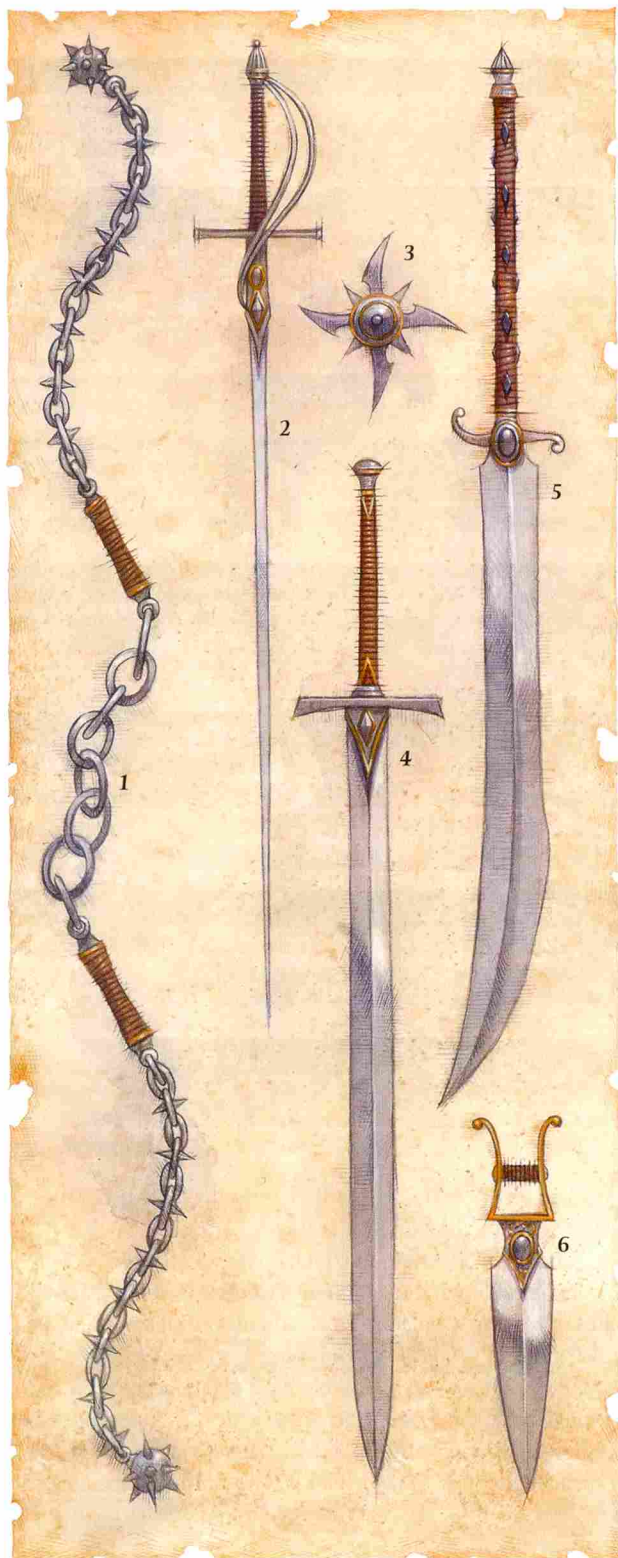
i zadaje 8k4 obrażeń, gdy zostaje wykorzystana przez moc zadającą 4[B] obrażeń przy trafieniu.

Zasięg: broń, której można używać na odległość, ma zasięg. Liczba przed ukośnikiem oznacza normalny zasięg ataku (liczony w polach). Liczba po ukośniku oznacza daleki zasięg ataku – atak na cel znajdujący się w dalekim zasięgu ma karę -2 do testu ataku. Poła poza drugą liczbą są poza zasięgiem i nie można w nie celować przy pomocy tej broni. Jeśli broń biała ma informację o zasięgu, to można nią rzucać i należy do kategorii lekkich miotanych albo ciężkich miotanych broni. Wpis „-” oznacza, że tej broni nie można używać na odległość.

Cena: cena broni w sztukach złota. Wpis „-” oznacza, że taki przedmiot nie ma ceny.

Waga: waga broni w kilogramach.

Grupa i właściwości: te terminy są objaśnione na stronach 215-217.



1. Kolczasty łańcuch; 2. Rapier; 3. Shuriken; 4. Dwuręczny miecz;
5. Dwuręczna szabla; 6. Katar

BROŃ I ROZMIAR

Tabele broni zakładają, że postać, która je dzierży, jest średniego rozmiaru – tak jak niemal wszyscy bohaterowie graczy. Specjalne zasady dotyczą większych lub mniejszych postaci i stworzeń.

Mali bohaterowie używają takich samych broni, jak średni. Jednak mała postać (na przykład niziołek) nie może używać broni dwuręcznej. Kiedy mała postać używa broni bękarciej, musi dzierżyć ją w obu rękach, ale nie zadaje dzięki temu żadnych dodatkowych obrażeń.

Duże, ogromne i kolosalne istoty używają broni o rozmiarze dopasowanym do ich gabarytów. Każda kategoria rozmiaru większa od średniej zwiększa o jeden rozmiar kostkę obrażeń broni.

Broń jednoręczna

1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10

Broń dwuręczna

1d8 → 2d4 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10

Zatem długi miecz przystosowany do rozmiaru dużego giganta ogniowego zadaje 1k10 obrażeń od broni zamiast 1k8, a duży drąg zadaje 2k4 obrażeń od broni.

Duże stworzenia mogą używać broni dwuręcznych przeznaczonych dla istot o rozmiar mniejszych od nich jako jednoręcznych. Ogniowy gigant (duży) może używać ludzkiego miecza dwuręcznego w jednej ręce, a ogniowy tytan (ogromny) może używać dwuręcznego miecza giganta ogniowego w jednej ręce. Istota nie może korzystać z broni jednoręcznej przeznaczonej dla mniejszych stworzeń – rękojeść jest zbyt mała jak na jej ręce.

Stworzenie nie może również używać broni zaprojektowanej dla większych istot. Człowiek nie jest stanie właściwie złapać rękojeści sztyletu ogniowego giganta, nie mówiąc już o używaniu go jako broni.

Kiedy stworzenie, które ma naturalny zasięg, używa broni zasięgowej, jego zasięg zwiększa się o 1 pole.

BRONIE POSREBRZANE

Niektóre potwory, na przykład wilkołaki, są podatne na ataki wykonywane przy pomocy posrebrzanej broni. Za 500 sz można posrebrzyć pojedynczą broń lub 30 strzał lub 20 pocisków do procy lub 5 shurikenów.

Ta kwota zawiera nie tylko cenę srebra, ale również czas potrzebny na umiejętne dodanie srebra do broni w taki sposób, by nie zmniejszyć jej efektywności.

SPRZEDAWANIE WYPOSAŻENIA

Nie można sprzedać zwyczajnych zbroi, broni ani wyposażenia poszukiwaczy przygód, chyba że MP wyrazi na to zgodę. W takiej sytuacji możesz uzyskać jedną piątą rynkowej ceny przedmiotu. Dzieła sztuki albo artykuły luksusowe, które mają konkretną cenę, na przykład złoty sztylet warty 100 sz, można sprzedać za całą cenę.

Narzędzia złodziejskie: aby właściwie wykorzystać umiejętność Złodziejstwo, potrzebujesz odpowiednich wytrychów, lewarków, uniwersalnych kluczy, zatrząsków i tym podobnych. Złodziejskie narzędzia zapewniają premię +2 do testów Złodziejstwa wykonywanych w celu otwarcia zamka lub unieszkodliwienia pułapki.



WYPOSAŻENIE POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Przedmiot	Cena	Waga
Typowy zestaw poszukiwacza przygód	15 sz	15,5 kg
Bukłak	1 sz	2 kg
Hubka i krzesiwo	1 sz	—
Lina, lniana (15 m)	1 sz	5 kg
Plecak	2 sz	1 kg
Racje podróżne (na 10 dni)	5 sz	5 kg
Sakiewka do pasa	1 sz	0,25 kg
Słoneczne pręciki (2)	4 sz	1 kg
Śpiwór	1 ss	2,5 kg
Amunicja		
Bełty (20)	1 sz	1 kg
Pociski do procy (20)	1 sz	2,5 kg
Strzały (30)	1 sz	1,5 kg
Flakon (pusty)	3 sm	0,5 kg
Komponenty rytualne	Różnie	—
Księga rytuałów	50 sz	1,5 kg
Księga zaklęć	50 sz	1,5 kg
Latarnia	7 sz	1 kg
Lina, jedwabna (15 m)	10 sz	2,5 kg
Łańcuch (3 m)	30 sz	1 kg
Namiot	10 sz	10 kg
Narzędzia złodziejskie	20 sz	0,5 kg
Niegasząca pochodnia	50 sz	0,5 kg
Oliwa (0,5 litra)	1 ss	0,5 kg
Pochodnia	1 ss	0,5 kg
Skrzynia (pusta)	2 sz	12,5 kg
Świeca	1 sm	—
Święty symbol	10 sz	0,5 kg
Tajemny parament		
Berło	12 sz	1 kg
Kula	15 sz	1 kg
Laska	5 sz	2 kg
Różdżka	7 sz	—
Tuflący chleb (na 10 dni)	50 sz	0,5 kg
Wytworne ubranie	30 sz	3 kg
Zestaw wspinaczkowy	2 sz	5,5 kg
Haki (10)	5 ss	2,5 kg
Kotwiczka	1 sz	2 kg
Młotek	5 ss	1 kg

JEDZENIE, NAPOJE I KWATERUNEK

Gdy nie wędrujesz po dziczy, możesz cieszyć się wygodami wiosek lub miast – miękkimi łózkami w zajazdach i gorącymi posiłkami przy stole.

Przedmiot	Cena
Jedzenie	
Posiłek, zwykły	2 ss
Posiłek, ucztą	5 sz
Napoje	
Piwo, dzban	2 ss
Wino, butelka	5 sz
Pobyty w gospodzie (przez dzień)	
Typowy pokój	5 ss
Luksusowy pokój	2 sz

WIERZCHOWCE I POJAZDY

Jak zostało to opisane w rozdziale 8, wierzchowce i pojazdy mogą zwiększyć twoją prędkość lub ilość przedmiotów, które możesz wziąć ze sobą w podróż. W poniższej tabeli znajdziesz ceny różnych rodzajów transportu oraz wagę, jaką każdy z nich jest w stanie unieść. W przypadku wierzchowców, udźwig składa się ze zwyczajnego obciążenia, dużego obciążenia oraz najcięższego przeciąganego ładunku dla każdego stworzenia (patrz „Dźwiganie, podnoszenie i przeciąganie” poniżej). W przypadku pojazdów, w tej rubryce znajdziesz maksymalną wagę ładunku, który wehikuł jest w stanie udźwignąć.

Wierzchowiec lub pojazd	Cena	Udźwig
Bryczka lub wóz	20 sz	1 tona
Koń bojowy*	680 sz	118/238/600 kg
Łódź wiosłowa	50 sz	300 kg
Statek żaglowy	10 000 sz	150 ton
Wierzchowiec*	75 sz	10/215/538 kg

* Czworonogi mogą unieść o 25 procent więcej niż dwunogi.

DŹWIGANIE, PODNOSZENIE I PRZECIĄGANIE

Poszukiwacze przygód noszą ze sobą dużo sprzętu. Kiedy jego waga rośnie do niebezpiecznych rozmiarów, może zacząć cię opóźniać i utrudniać ci działanie. Waga przeniesionego sprzętu rzadko powinna stawać się problemem, i nie musisz obliczać ile nosi twoja postać jeśli raczej nie jest to zbyt dużo.

Częściej przydaje ci się wiedza o tym, ile jesteś w stanie popchnąć albo przeciągnąć po ziemi – czy jesteś dość silny, by przesunąć rzeźbę blokującą zapadnię? Ta informacja zawiera się w twojej Sile.

Pomnóż wartość twojej Siły przez 5. W ten sposób otrzymasz liczbę kilogramów, którą możesz nosić bez żadnych kar. Taki ciężar to zwyczajne obciążenie.

Podwój otrzymaną liczbę (Siła razy 10). To maksymalny ciężar, jaki jesteś w stanie podnieść. Jednak, jeśli będziesz chciał przenieść taki ciężar, będziesz spowolniony. Noszenie go wymaga obydwu rąk, więc nie będziesz mógł wykonywać wielu czynności. Taki ciężar to duże obciążenie.

Pięciokrotność zwyczajnego obciążenia (Siła razy 25) to największa masa, jaką jesteś w stanie pchać lub ciągnąć po ziemi. Próby pchania lub ciągnięcia większego ciężaru niż zwyczajne obciążenie powodują spowolnienie, a ponadto tak ciężkich rzeczy nie możesz przesunąć po trudnym terenie. Taki ciężar to twój najcięższy przeciągany ładunek.

Twój MP może zdecydować, że nie możesz przenosić pewnych rzeczy z pełną prędkością, niezależnie od Siły – mogą być na to zbyt duże lub niewygodne.

MP może również poprosić cię o wykonanie testu Siły przy próbie pchania lub podnoszenia czegoś w stresującej sytuacji, na przykład w ogniu walki.

W miarę jak zdobywasz poziomy, zwyczajne wyposażenie z początku twojej kariery staje się coraz mniej ważne; przyćmiewają je magiczne przedmioty, które zdobywasz w czasie przygód. Magiczna zbroja, która może otulić cię cieniami, magiczna broń, która może zapłonąć potężnym ogniem, magiczne pierścienie, które sprawiają, że stajesz się niewidzialny, albo kamienie łowne, które orbitują wokół twojej głowy i zapewniają ci niezwykle możliwości – te przedmioty wzbogacają i uzupełniają twoje ataki, obrony i moce, którymi dysponujesz dzięki swojej klasie.

Magiczne przedmioty mają poziomy, dokładnie tak jak postaci, moce i potwory. Poziom przedmiotu to ogólna miara jego mocy, która przekłada się na przeciętny poziom jego użytkowników. W praktyce twoja postać będzie dysponować kilkoma przedmiotami na poziomach o trzy lub cztery większych od jej poziomu, i innymi, kilka poziomów niżej od niej. Nie ma ograniczeń zależnych od poziomu przedmiotu, jeśli chodzi o zdobywanie i używanie go, ale nie możesz korzystać z rytuału Zaczarowania przedmiotu (strona, 315) aby stworzyć przedmiot o poziomie wyższym niż twój. Jeśli, z jakiegoś powodu, twój bohater 10. poziomu, znajdzie magiczny miecz 20. poziomu, możesz wykorzystać jego pełen potencjał.

Czasem można kupić magiczne przedmioty w ten sam sposób, co zwyczajne. Rzadko spotyka się sklep lub targ, na którym regularnie pojawiają się magiczne przedmioty – chyba, że chodzi o takie na najniższych poziomach. Niektóre niezwykłe miejsca, takie jak legendarne Spiżowe Miasto w sercu Chaosu Żywiółów, mają podobne targi – ale to raczej wyjątek niż reguła. Twój MP może zdecydować, że udało ci się wytropić kogoś, kto sprzedaje przedmiot, który chcesz kupić, albo, że musisz go sam poszukać, ale na ogół możesz kupić każdy przedmiot, na który cię stać.

Możesz również wykorzystać rytuał Zaczarowania przedmiotu, by stworzyć przedmiot na twoim lub niższym poziomie. Na poziomie wydatków, stworzenie przedmiotu jest analogiczne do kupna: wydajesz tyle pieniędzy, ile wynosi rynkowa cena przedmiotu i otrzymujesz go. Niektórzy MP wolą, by gracze nie kupowali magicznych przedmiotów, a sami je tworzyli – zwłaszcza w przypadku potężniejszych przedmiotów.

Podczas przygód napotkasz magiczne przedmioty pomiędzy skarbami, które uda ci się zdobyć. Często są to przedmioty na poziomie o wiele wyższym niż twój – takie, których nie możesz sam stworzyć ani nie stać cię na ich zakup. W idealnym przypadku, ktoś z drużyny może je efektywnie wykorzystać, dzięki czemu stają się bardzo interesującą nagrodą.

Jeśli znajdziesz magiczny przedmiot, którego nie chcesz zatrzymać, albo taki, który zastąpi coś, czego używasz, możesz go sprzedać albo odmagicznić (przy pomocy rytuału Odczarowania przedmiotu – patrz strona 305). To niezbyt opłacalna transakcja – cena, jaką kupujący zapłaci za magiczny przedmiot, albo wartość rezydium, które uzyskasz po odczarowaniu, to zaledwie jedna piąta normalnej ceny. To znaczy, że sprzedanie przedmiotu zapewnia ci tyle pieniędzy lub rezydium, ile potrzeba na zaczarowanie przedmiotu o pięć poziomów niższego niż oryginalny.

IDENTYFIKOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Na ogół możesz ustalić właściwości magicznego przedmiotu podczas krótkiego odpoczynku. Podczas kilku minut eksperymentowania z przedmiotem orientujesz się, co to jest i jak funkcjonuje. Możesz zidentyfikować jeden magiczny przedmiot w trakcie jednego krótkiego odpoczynku.

Niektóre magiczne przedmioty trudniej zidentyfikować – na przykład te przeklęte lub nietypowe, oraz potężne artefakty. Twój MP może poprosić cię o wykonanie testu Arkan, aby ustalić ich właściwości, może też okazać się, że uzyskanie specjalnego rytuału, który zidentyfikuje lub odblokuje moce unikalnego przedmiotu, może wymagać wypełnienia jakiegoś zadania.

CENY

Cena rynkowa trwałego przedmiotu magicznego zależy od jego poziomu, jak widać z tabeli poniżej. Cena rynkowa zużywalnego przedmiotu (na przykład mikstury lub eliksiru) jest o wiele niższa niż cena trwałego przedmiotu. Cena,

CENY MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Poziom przedmiotu	Cena kupna (sz)	Cena sprzedaży (sz)*
1	360	72
2	520	104
3	680	136
4	840	168
5	1000	200
6	1800	360
7	2600	520
8	3400	680
9	4200	840
10	5000	1000
11	9000	1800
12	13 000	2600
13	17 000	3400
14	21 000	4200
15	25 000	5000
16	45 000	9000
17	65 000	13 000
18	85 000	17 000
19	105 000	21 000
20	125 000	25 000
21	225 000	45 000
22	325 000	65 000
23	425 000	85 000
24	525 000	105 000
25	625 000	125 000
26	1 125 000	225 000
27	1 625 000	325 000
28	2 125 000	425 000
29	2 625 000	525 000
30	3 125 000	625 000

* Lub wartość rezydium otrzymywanego przy odczarowaniu przedmiotu





jaką mogą osiągnąć BG przy sprzedaży przedmiotu lub oczarowaniu go to jedna piąta ceny rynkowej.

Przedstawione kwoty, to bazowe ceny rynkowe przedmiotów. Faktyczne koszt zakupu magicznego przedmiotu zależy od popytu i podaży i może być od 10 do 40 procent wyższy niż bazowa cena rynkowa.

KATEGORIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Magiczne przedmioty dzielą się na siedem ogólnych kategorii: zbroja, broń, paramenty, ubrania, pierścienie, cudowne przedmioty oraz mikstury. Przedmioty z danej kategorii zapewniają podobne korzyści – wszystkie magiczne bronie zapewniają premię do ataków wykonywanych przy ich pomocy, a wszystkie magiczne buty mają moce związane z poruszaniem się. Każdy magiczny przedmiot jest więcej niż tylko częścią ogólnej kategorii – ma własne moce i właściwości.

W szerokiej kategorii ubrań przedmioty są uszeregowane według rodzaju – w zależności na przykład od tego, czy nosisz je na głowie, czy na nogach. To tak zwane **miejsca na przedmiot**, które limitują liczbę przedmiotów, z których moce możesz jednocześnie korzystać. Możesz czerpać korzyści tylko z jednego przedmiotu magicznego noszonego na ramionach, nawet, jeśli praktycznie rzecz

biorąc możesz nosić naramienniki i tarczę jednocześnie. Czerpiesz magiczne korzyści z tego przedmiotu, który założyłeś jako pierwszy – wszelkie następne, które znajdą się w tym samym miejscu, nie będą działać dopóki nie zdejmiesz pierwszego. Czasem istnieją też ograniczenia praktyczne – na przykład nie da się jednocześnie nosić dwóch hełmów.

Kategoria cudownych przedmiotów zawiera wiele użytecznych narzędzi – od *pojemnej torby* po *latający dywan*. Opis każdego przedmiotu zawiera informację na temat tego, jak postać z niego korzysta.

Wszystkie magiczne zbroje zapewniają premię z usprawnienia do Klasy Pancerza. Wszystkie magiczne bronie i paramenty zapewniają ci premię z usprawnienia do testów ataku i obrażeń wykonywanych przy ich pomocy. Wszystkie magiczne płaszcze, amulety, i inne przedmioty noszone na szyi zapewniają ci premię z usprawnienia do Wytrwałości, Refleksu i Woli. Inne przedmioty na ogół nie dają premii do tych statystyk, choć są pewne wyjątki.

Reszta tego rozdziału zawiera szeroki wybór magicznych przedmiotów ze wszystkich poziomów, umieszczonych alfabetycznie w każdej kategorii.

ODCZYTUJĄC OPIS MAGICZNEGO PRZEDMIOTU

Oto opis przykładowego magicznego przedmiotu, *świętego mściciela*:

Święty mściciel

Poziom 25+

Najcenniejsza broń dla każdego paladyna.

Pzm 25 +4 625 000 sz Pzm 30 +6 3 125 000 sz

Broń: topór, młot, ciężkie ostrze

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od jasności za każdego plusa oraz możesz wykorzystać przypływ sił

Właściwość: święty mściciel zadaje dodatkowe 1k10 obrażeń, gdy moc, przy pomocy, której atakujesz, ma słowo kluczowe blask.

Moc (dzienna): pomniejsza akcja. Ty i każdy sojusznik w promieniu 10 pól od ciebie zyskuje premię z mocy +5 do Wytrwałości, Refleksu i Woli. Premia trwa do końca twojej następnej tury.

Specjalne: święty mściciel może być wykorzystywany jako święty symbol. Dodaje wtedy swoją premię z usprawnienia do testów ataku i obrażeń oraz zadaje dodatkowe obrażenia ze swej właściwości, (jeśli ma zastosowanie). Jeśli używasz *świętego mściciela* jako paramentu, nie uzyskujesz premii za biegłość do testu ataku.

NAZWA I POZIOM

Nazwa magicznego przedmiotu i jego poziom znajdują się w pierwszej linijce opisu. Jeśli linijka z poziomem kończy się znakiem plusa, ten przedmiot ma więcej niż jeden wariant – wersje z wyższych poziomów mają większą premię z usprawnienia albo potężniejsze moce i właściwości.

Święty mściciel jest dostępny jako przedmiot 25. poziomu, ale ma też wersję z wyższego poziomu.

OPIS

W następnym wierszu znajduje się krótki opis przedmiotu – czasem dowiesz się z niego po prostu, co przedmiot robi, a czasem odnajdziesz tu barwny opis jego wyglądu, pochodzenia, działania lub miejsca w świecie. To nie jest element zasad – dokładne informacje o działaniu znajdują się niżej.

KATEGORIA I CENA

W następnym wierszu znajdziesz spis różnych wariantów przedmiotu, ich poziomów, usprawnień, (jeśli je mają), oraz cen. W przypadku broni, znajdziesz tu grupy broni, które można w ten sposób umagicznić, a w przypadku zbroi, jaki jej typ można w ten sposób umagicznić (jest pięć możliwości oraz ubranie). W przypadku paramentów, znajdziesz tu dokładny typ paramentu. W przypadku części garderoby, znajdziesz tu „Miejsce na przedmiot:” oraz nazwę miejsca.

Cena rynkowa magicznego przedmiotu to pojedyncza liczba (w przypadku przedmiotu na konkretnym poziomie) albo lista liczb, na przykład w przypadku zbroi połykacza ognia.

Cena świętego *mściciela* (oraz jego usprawnienie) zależą od poziomu tego przedmiotu. Wersja z 25. poziomu to broń +5, która kosztuje 625 000 sz, a wersja z 30. poziomu to broń +6 i kosztuje 3 125 000 sz. To broń, a w jej właściwości można wyposażyć topory, młoty i ciężkie ostrza.

USPRAWNIENIE

W przypadku przedmiotów, które zapewniają premię z usprawnienia, dowiesz się tu, do czego ta premia się odnosi: KP, innych obron albo testów ataku i obrażeń.

Magiczna broń i paramenty zapewniają premię z usprawnienia do testów ataku i obrażeń tylko, jeśli używasz mocy przenoszonych przez przedmiot (lub, gdy, jeśli to możliwe, bezpośrednio przy jego pomocy atakujesz).

Na przykład, moce ataku zbrojnego są przenoszone przez broń, więc może on dodać premię z usprawnienia broni do testów ataku i obrażeń. Moce ataku czarodzieja są przenoszone przez parament (kulę, laskę lub różdżkę), więc może on dodać premię z usprawnienia paramentu do testów ataku i obrażeń, które są z tymi mocami związane.

Z opisu mocy dowiesz się, czy jest przenoszona przez broń lub parament. W opisie każdej z klas w rozdziale 4 zawarto

informację, które paramenty, (jeśli w ogóle jakieś) mogą być używane przez jej członków do przenoszenia mocy. Na przykład kapłan może wykorzystać w tym celu święty symbol, a czarnoksiężnik różdżkę lub berło.

Poziom magicznego przedmiotu i jego usprawnienie są ze sobą związane. Przedmiot, który ma usprawnienie +2 jest zawsze między 6. a 10. poziomem.

Poziom przedmiotu	Premia z usprawnienia
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
21-25	+5
26-30	+6

Ponieważ święty *mściciel* to broń magiczna, jego premia z usprawnienia stosuje się do testów ataku i obrażeń wykonywanych, gdy użytkownik atakuje przy jego pomocy.

KRYTYK

W przypadku magicznych broni i paramentów, w tym wierszu znajdziesz opis efektów ich krytycznego trafienia. Podobnie jak w przypadku premii z usprawnienia, ten efekt pojawia się tylko w przypadku ataków wykonanych przez lub poprzez broń lub parament. (Na przykład, magiczny pocisk czarodzieja nie może czerpać korzyści z efektu krytycznego trafienia magicznego sztyletu).

Wszystkie magiczne bronie i paramenty zadają jedną lub więcej dodatkowych kostek obrażeń przy trafieniu krytycznym. Liczba dodatkowych kostek jest równa usprawnieniu przedmiotu, a ich typ zależy od rodzaju broni lub paramentu. (Normalna kostka krytyczna to k6.) Jeśli nie zaznaczona inaczej, typ tych dodatkowych obrażeń jest taki sam, jak typ normalnych obrażeń zadawanych przez broń.

Oprócz dodatkowych obrażeń, niektóre magiczne bronie i paramenty wywołują inne efekty przy trafieniu krytycznym. Te informacje znajdziesz w opisie broni. Atak, który nie zadaje obrażeń nie zadaje ich również przy trafieniu krytycznym.

Święty *mściciel* zadaje dodatkowo 5k6 lub 6k6 (w zależności od jego usprawnienia) oraz pozwala użytkownikowi wykorzystać przyływ sił.

WŁAŚCIWOŚCI

Niektóre magiczne przedmioty mają specjalne właściwości. W przypadku niektórych, właściwości są zawsze aktywne – w przypadku innych, uaktywniają się w określonych okolicznościach. Skorzystanie z właściwości na ogół nie wymaga poświęcenia akcji, choć niektóre z nich można wyłączać (i włączać z powrotem).

Kiedy dzierzysz świętego *mściciela*, wszystkie twoje moce ze słowem kluczowym blask zadają dodatkowe obrażenia, jeśli używasz ich poprzez broń. Nie musisz włączać lub wyłączać tej właściwości.

REZYDUUM

Rezyduum to magiczna substancja, która powstaje w wyniku wykorzystania rytuału Odczarowania przedmiotu. To mialki, srebrzysty pył – niektórzy mówią, że to skoncentrowana magia. Przydaje się jako zastępczy komponent do rytuałów (patrz rozdział 10). W niektórych egzotycznych miejscach rezyduum jest traktowane jako waluta – wycenia się je w zależności od wagi i nosi w niewielkich metalowych fiolkach. To wygodny sposób na transport dużych sum pieniędzy – rezyduum warte 10 000 sztuk złota waży tyle, co pojedyncza moneta i zajmuje niewiele więcej miejsca. Pół kilo rezyduum jest warte 500 000 sz i mieści się w sakiewce.

Moc

Niektóre przedmioty mają specjalną moc. W tej rubryce – jeśli dany przedmiot dysponuje mocą – znajdziesz akcję wymaganą do użycia mocy i jej efekty. W niektórych przypadkach tu dowiesz się również, jakie warunki muszą być spełnione, byś mógł skorzystać z mocy (na przykład musisz być ciężko ranny).

Do mocy magicznych przedmiotów stosują się te same zasady, co do innych mocy (to znaczy, że mają zasięg, formę, i tak dalej). Szczegóły zostały opisane na stronie 54.

Podobnie jak moce rasowe i klasowe, moce magicznych przedmiotów często mają słowa kluczowe, które oznaczają typ obrażeń albo efektu. Gdy używasz magicznego przedmiotu w ramach mocy rasowej lub klasowej, weź pod uwagę zarówno słowa kluczowe mocy przedmiotu, jak i mocy, której używasz. Na przykład, jeśli paladyn wykorzystuje *płonący miecz*, by zaatakować mocą zadającą obrażenia od blasku, moc zadaje zarówno obrażenia od ognia jak i od blasku.

Mocy magicznych przedmiotów, podobnie jak innych, czasem można używać na życzenie, czasem na spotkanie, a czasem na dzień. Moce magicznych przedmiotów mogą również należeć do jednej z dwóch następujących kategorii: „przyływ sił” oznacza, że daną moc można użyć wtedy, gdy korzystasz z przyływu sił, a moce zużywalne pojawiają się w przypadku jednorazowych przedmiotów magicznych.



Na życzenie: tych mocy można używać tak często, jak można wykonywać właściwą im akcję.

Na spotkanie: tych mocy można używać raz w ciągu jednego spotkania, a regenerują się, gdy ich użytkownik udaje się na krótki odpoczynek.

Na dzień: moc magicznego przedmiotu, która jest oznaczona jako „na dzień” może być użyta raz w ciągu dnia i odnawia się, gdy użytkownik przedmiotu uda się na długi wypoczynek. Podobnie jak w przypadku klasowych mocy na dzień, liczba mocy na dzień magicznych przedmiotów, których możesz użyć, jest ograniczona w ciągu dnia. To ograniczenie zależy od twojego poziomu.

Na poziomach od 1. do 10., możesz użyć w ciągu dnia jednej mocy na dzień pochodzącej z magicznego przedmiotu.

Na poziomach od 11. do 20., możesz użyć w ciągu dnia dwóch mocy na dzień pochodzących z magicznego przedmiotu.

Na poziomach od 21. do 30., możesz użyć w ciągu dnia trzech mocy na dzień pochodzących z magicznego przedmiotu.

Każde wykorzystanie mocy na dzień pochodzącej z magicznego przedmiotu musi brać się z innego przedmiotu. Na przykład, na 11. poziomie możesz wykorzystać w ciągu jednego dnia moce na dzień zapewniane przez dwa różne przedmioty, ale nie możesz użyć dwóch różnych mocy na dzień tego samego przedmiotu. Twoja karta postaci zawiera rubryki, dzięki którym łatwiej będzie ci tego pilnować.

Za każdym razem, gdy osiągasz kamień milowy (patrz strona 259), zyskujesz możliwość użycia mocy na dzień magicznego przedmiotu dodatkowy raz. Można to wykorzystać do aktywacji dowolnej mocy na dzień dowolnego magicznego przedmiotu, której jeszcze tego dnia nie użyłeś (nawet, jeśli wykorzystałeś już inną moc na dzień tego samego przedmiotu).

Po długim wypoczynku, wszystkie moce na dzień twoich magicznych przedmiotów zostają odnowione i rozpoczynasz liczyć na nowo wykorzystane moce na dzień.

Przyływ sił: na początku możesz wykorzystać tę moc raz dziennie, tak jak moc na dzień. Możesz odnowić tę moc, wykorzystując akcję standardową, by przelać swoje siły życiowe w przedmiot – wykorzystując jednocześnie jeden przyływ sił. Ten sposób skorzystania z przyływu sił nie przywraca punktów wytrzymałości oraz nie łączy się z aktywacją przedmiotu (trzeba na to poświęcić odrębną akcję).

Zużywalny: niektóre przedmioty, zwłaszcza mikstury i eliksiry, zawierają moce jednorazowe, które zużywają się po jednym wykorzystaniu.

Raz na dzień możesz użyć *świętego mściciela*, by zwiększyć obrony swoje i twoich sojuszników. Ta moc odnawia się po długim wypoczynku.

SPECJALNE

Jeśli używanie przedmiotu podlega jakimś specjalnym zasadom lub ograniczeniom, tu dowiesz się, jakie one są.

ZBROJA

Magiczna zbroja dodaje premię z usprawnienia do KP, więc jaszczurza zbroja łuskowa z czarnego żelaza +5 dodaje łącznie 15 do Klasy Pancerza noszącego (10 ze względu na zbroję łuskową i 5 za premię z usprawnienia). Jeśli nie jesteś biegły w danym rodzaju pancerza, ponosisz karę -2 do testów ataku i swojego Refleksu, jednak wciąż zyskujesz premię z usprawnienia magicznej zbroi.

Kategoria określa, jakie rodzaje zbroi mogą zostać zaczarowane danym zestawem cech. „Dowolna” obejmuje wszystkie zbroje: ubrania, skórznie, zbroje skórzane, kolczugi, łuskowe i płytowe.

Możesz zmienić rozmiar magicznej zbroi rytuałem Zaczarowanie przedmiotu (patrz strona 315).

Ciemnolistna zbroja

Poziom 4+

Ciemne liście grobodrzewi rosnących w Zmroku nadają tej zbroi jej cudowne właściwości ochronne.

Pzm 4 +1	840 sz	Pzm 19 +4	105 000 sz
Pzm 9 +2	4200 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz

Zbroja: ubranie, skórznia, skórzana

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +2 do KP przeciwko pierwszemu atakowi wykonanemu przeciw tobie podczas każdego spotkania.

Cienista zbroja

Poziom 13+

Atramentowe wici nocy wylaniają się z tej zbroi czystego mroku.

Pzm 13 +1	17 000 sz	Pzm 23 +4	425 000 sz
Pzm 18 +2	85 000 sz	Pzm 28 +5	2 125 000 sz

Zbroja: ubranie, skórznia

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu do testów Skradania się równą premii z usprawnienia zbroi.

Moc (spotkaniowa): Akcja pomniejsza. Zyskujesz ukrycie do początku twojej następnej tury.

Poziom 23. lub 28.: Zyskujesz niewidzialność do początku twojej następnej tury.

Eladrińska zbroja

Poziom 3+

Wykonane przez eladrińskich mistrzów kowalstwa, znakomite koła tej kolczugi połyskują nawet w najsłabszym świetle.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Zbroja: kolczuga

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Dodaj 1 pole do maksymalnej odległości każdej teleportacji, którą wykonujesz. Zbroja ta nie posiada żadnych kar do szybkości ani testów umiejętności.

Poziom 13. lub 18.: +2 pola do maksymalnej odległości teleportacji.

Poziom 23. lub 28.: +3 pola do maksymalnej odległości teleportacji.

Elfia zbroja bitewna

Poziom 8+

Nie można pomylić leśnego wzoru wplecionego, w elfią zbroję bitewną.

Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz		

Zbroja: skórznia, skórzana

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +5 do rzutów obronnych przeciwko spowolnieniu lub unieruchomieniu.

Moc (spotkaniowa): Akcja pomniejsza. Zyskujesz premię z mocy +2 do szybkości trwającą do końca twojej następnej tury.

Górska zbroja

Poziom 8+

Krasnoludcy kowale połączyli pierwiastek ziemi pochodzący z górskich domów z metalami, tworząc tę ciężką zbroję.

Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz		

Zbroja: płytowa

Usprawnienie: premia do KP

Moc (spotkaniowa): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz przyciągnięty, odepchnięty, lub przesunięty. Zmniejsz dystans ruchu wymuszonego o 1 pole.

Poziom 18. lub 23.: Zmniejsz dystans ruchu wymuszonego o 2 pola.

Poziom 28.: Zmniejsz dystans ruchu wymuszonego o 3 pola.

Hydrza zbroja

Poziom 13+

Łuski potężnej hydry zostały wykorzystane do wykucia tej zbroi.

Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Zbroja: łuskowa

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Gdy przeciwnik atakując ciebie uzyska trafienie krytyczne, zyskujesz regenerację 5 trwającą do końca spotkania.

Poziom 23. lub 28.: Zyskujesz regenerację 10.

Krasnoludzka zbroja

Poziom 2+

Wykonana przez najkunsztowniejszych krasnoludzkich kowali, zbroja ta była niegdyś dostępna tylko dla krasnoludów, jednak w dzisiejszych czasach niektórzy kowale wykonują taki zestaw dla każdego, kto zapłaci.

Pzm 2 +1	520 sz	Pzm 17 +4	65 000 sz
Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz

Zbroja: kolczuga, łuskowa, płytowa

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu do testów Wytrzymałości równą premii z usprawnienia zbroi.

Moc (dzienna ♦ leczenie): Akcja wolna. Odzyskujesz punkty wytrzymałości tak, jak gdybyś wykorzystał przyływ sił.

MAGICZNE ZBROJE

Pzm	Nazwa	Cena (sz)	Kategorie
1	Magiczna +1	360	dowolna
2	Krasnoludzka +1	520	kolczuga, łuskowa, płytowa
2	Ostrzy +1	520	łuskowa
3	Badacza +1	680	dowolna
3	Goryczy +1	680	kolczuga, łuskowa
3	Eladrińska +1	680	kolczuga
3	Leśna +1	680	ubranie, skórznia, skórzana
3	Żaru +1	680	ubranie
4	Ciemnolistna +1	840	ubranie, skórznia, skórzana
4	Okrwawiona +1	840	skórznia, skórzana
4	Z czarnego żelaza +1	840	łuskowa, płytowa
5	Bitewna +1	1000	płytowa
5	Korowej skóry +1	1000	skórzana, łuskowa
5	Trupia +1	1000	skórznia, skórzana
5	Wzniosła +1	1000	kolczuga
5	Z krwawej tkaniny +1	1000	ubranie
6	Magiczna +2	1800	dowolna
7	Krasnoludzka +2	2600	kolczuga, łuskowa, płytowa
7	Ostrzy +2	2600	łuskowa
7	Słońcolistna +2	2600	ubranie, skórznia, skórzana
8	Badacza +2	3400	dowolna
8	Eladrińska +2	3400	kolczuga
8	Elfia bitewna +2	3400	skórznia, skórzana
8	Goryczy +2	3400	kolczuga, łuskowa
8	Górska +2	3400	płytowa
8	Leśna +2	3400	ubranie, skórznia, skórzana
8	Żaru +2	3400	ubranie
9	Ciemnolistna +2	4200	ubranie, skórznia, skórzana
9	Okrwawiona +2	4200	skórznia, skórzana
9	Widmowa +2	4200	ubranie
9	Z czarnego żelaza +2	4200	łuskowa, płytowa
10	Bitewna +2	5000	płytowa
10	Korowej skóry +2	5000	skórzana, łuskowa
10	Trupia +2	5000	skórznia, skórzana
10	Wzniosła +2	5000	kolczuga
10	Z krwawej tkaniny +2	5000	ubranie

Leśna zbroja

Poziom 3+

Ta brązowoszara zbroja jest uwielbiana przez tych, którzy chcą poruszać się jak liść niesiony przez leśną bryzę.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Zbroja: łuskowa

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu do testów Atletyki oraz Skradania się równą premii z usprawnienia zbroi.

Magiczna zbroja

Poziom 1+

Niewyróżniający się zestaw zaklętej zbroi.

Pzm 1 +1	360 sz	Pzm 16 +4	45 000 sz
Pzm 6 +2	1800 sz	Pzm 21 +5	225 000 sz
Pzm 11 +3	9000 sz	Pzm 26 +6	1 125 000 sz

Zbroja: dowolna

Usprawnienie: premia do KP

MAGICZNE ZBROJE, KONT.

Pzm	Nazwa	Cena (sz)	Kategorie
11	Magiczna +3	9000	dowolna
12	Krasnoludzka +3	13 000	kolczuga, łuskowa, płytowa
12	Ostrzy +3	13 000	łuskowa
12	Słońcolistna +3	13 000	ubranie, skórznia, skórzana
13	Badacza +3	17 000	dowolna
13	Cienista +3	17 000	ubranie, skórznia
13	Eladrińska +3	17 000	kolczuga
13	Elfia bitewna +3	17 000	skórznia, skórzana
13	Goryczy +3	17 000	kolczuga, łuskowa
13	Górska +3	17 000	płytowa
13	Hydrza +3	17 000	łuskowa
13	Leśna +3	17 000	ubranie, skórznia, skórzana
13	Żaru +3	17 000	ubranie
14	Ciemnolistna +3	21 000	ubranie, skórznia, skórzana
14	Mogilna +3	21 000	kolczuga
14	Okrwawiona +3	21 000	skórznia, skórzana
14	Półkacza ognia +3	21 000	płytowa
14	Widmowa +3	21 000	ubranie
14	Z czarnego żelaza +3	21 000	łuskowa, płytowa
15	Bitewna +3	25 000	płytowa
15	Korowej skóry +3	25 000	skórzana, łuskowa
15	Trupia +3	25 000	skórznia, skórzana
15	Wzniosła +3	25 000	kolczuga
15	Z krwawej tkaniny +3	25 000	ubranie
15	Z trollowej skóry +3	25 000	skórzana, łuskowa
16	Magiczna +4	45 000	dowolna
17	Krasnoludzka +4	65 000	kolczuga, łuskowa, płytowa
17	Ostrzy +4	65 000	łuskowa
17	Słońcolistna +4	65 000	ubranie, skórznia, skórzana
18	Badacza +4	85 000	dowolna
18	Cienista +4	85 000	ubranie, skórznia
18	Eladrińska +4	85 000	kolczuga
18	Elfia bitewna +4	85 000	skórznia, skórzana
18	Hydrza +4	85 000	łuskowa
18	Goryczy +4	85 000	kolczuga, łuskowa
18	Górska +4	85 000	płytowa

Mogilna zbroja

Poziom 14+

Zbroja ta wykuwana jest wokół pojedynczego fragmentu zbroi pogrzebowej bohatera, który zmarł przynajmniej 100 lat temu.

Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 19 +4	105 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz

Zbroja: kolczuga

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Odporność 10 na obrażenia nekrotyczne.

Poziom 24. lub 29.: Odporność 15 na obrażenia nekrotyczne.

Moc (dzienna ♦ leczenie): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy towarzysz znajdujący się w odległości do 5 pól od ciebie otrzymuje obrażenia. Wykorzystujesz przyływ sił, lecz nie odzyskujesz punktów wytrzymałości. Zamiast tego, twój sojusznik odzyskuje punkty wytrzymałości tak, jak gdyby sam wykorzystał przyływ sił.

Poziom 24. lub 29.: Towarzysz znajdujący się w odległości do 10 pól od ciebie.

MAGICZNE ZBROJE, KONT.

Pzm	Nazwa	Cena (sz)	Kategorie
18	Leśna +4	85 000	ubranie, skórznia, skórzana
18	Żaru +4	85 000	ubranie
19	Ciemnolistna +4	105 000	ubranie, skórznia, skórzana
19	Duszy +4	105 000	płytowa
19	Mogilna +4	105 000	kolczuga
19	Okrwawiona +4	105 000	skórznia, skórzana
19	Półkaczka ognia +4	105 000	płytowa
19	Widmowa +4	105 000	ubranie
19	Z anielskiej stali +4	105 000	kolczuga
19	Z czarnego żelaza +4	105 000	łuskowa, płytowa
20	Bitewna +4	125 000	płytowa
20	Korowej skóry +4	125 000	skórzana, łuskowa
20	Trupia +4	125 000	skórznia, skórzana
20	Wzniosła +4	125 000	kolczuga
20	Z krwawej tkaniny +4	125 000	ubranie
20	Z trollowej skóry +4	125 000	skórzana, łuskowa
21	Magiczna +5	225 000	dowolna
22	Krasnoludzka +5	325 000	kolczuga, łuskowa, płytowa
22	Ostrzy +5	325 000	łuskowa
22	Słońcolistna +5	325 000	ubranie, skórznia, skórzana
23	Badacza +5	425 000	dowolna
23	Cienista +5	425 000	ubranie, skórznia
23	Eladrińska +5	425 000	kolczuga
23	Elfia bitewna +5	425 000	skórznia, skórzana
23	Goryczy +5	425 000	kolczuga, łuskowa
23	Górska +5	425 000	płytowa
23	Hydrza +5	425 000	łuskowa
23	Leśna +5	425 000	ubranie, skórznia, skórzana
23	Opończa Siódmego Wiatru +5	425 000	ubranie
23	Żaru +5	425 000	ubranie
24	Ciemnolistna +5	525 000	ubranie, skórznia, skórzana
24	Duszy +5	525 000	płytowa
24	Mogilna +5	525 000	kolczuga
24	Okrwawiona +5	525 000	skórznia, skórzana
24	Półkaczka ognia +5	525 000	płytowa
24	Widmowa +5	525 000	ubranie

Okrwawiona zbroja

Poziom 4+

Zbroja ta ma karmazynowe zabarwienie, które rozbłyskuje krwistą czerwienią, gdy jej moc zostanie uaktywniona.

Pzm 4	+1	840 sz	Pzm 19	+4	105 000 sz
Pzm 9	+2	4200 sz	Pzm 24	+5	525 000 sz
Pzm 14	+3	21 100 sz	Pzm 29	+6	2 625 000 sz

Zbroja: skórznia, skórzana

Usprawnienie: premia do KP

Moc (przyływ sił): Akcja pomniejsza. Gdy jesteś ciężko ranny, możesz wykorzystać tę moc by uzyskać odporność 10 na wszelkie obrażenia trwającą do końca twojej następnej tury.

Poziom 14. lub 19.: Odporność 15 na wszelkie obrażenia.

Poziom 24. lub 29.: Odporność 20 na wszelkie obrażenia.

MAGICZNE ZBROJE, KONT.

Pzm	Nazwa	Cena (sz)	Kategorie
24	Z anielskiej stali +5	525 000	kolczuga
24	Z czarnego żelaza +5	525 000	łuskowa, płytowa
25	Bitewna +5	625 000	płytowa
25	Korowej skóry +5	625 000	skórzana, łuskowa
25	Trupia +5	625 000	skórznia, skórzana
25	Wzniosła +5	625 000	kolczuga
25	Z krwawej tkaniny +5	625 000	Ubranie
25	Z trollowej skóry +5	625 000	skórzana, łuskowa
26	Magiczna +6	1 125 000	dowolna
27	Krasnoludzka +6	1 625 000	kolczuga, łuskowa, płytowa
27	Ostrzy +6	1 625 000	łuskowa
27	Słońcolistna +6	1 625 000	ubranie, skórznia, skórzana
28	Badacza +6	2 125 000	dowolna
28	Cienista +6	2 125 000	ubranie, skórznia
28	Eladrińska +6	2 125 000	kolczuga
28	Elfia bitewna +6	2 125 000	skórznia, skórzana
28	Goryczy +6	2 125 000	kolczuga, łuskowa
28	Górska +6	2 125 000	płytowa
28	Hydrza +6	2 125 000	łuskowa
28	Leśna +6	2 125 000	ubranie, skórznia, skórzana
28	Opończa Siódmego Wiatru +6	2 125 000	ubranie
28	Żaru +6	2 125 000	ubranie
29	Ciemnolistna +6	2 625 000	ubranie, skórznia, skórzana
29	Duszy +6	2 625 000	płytowa
29	Mogilna +6	2 625 000	kolczuga
29	Okrwawiona +6	2 625 000	skórznia, skórzana
29	Półkaczka ognia +6	2 625 000	płytowa
29	Widmowa +6	2 625 000	ubranie
29	Z anielskiej stali +6	2 625 000	kolczuga
29	Z czarnego żelaza +6	2 625 000	łuskowa, płytowa
30	Bitewna +6	3 125 000	płytowa
30	Korowej skóry +6	3 125 000	skórzana, łuskowa
30	Trupia +6	3 125 000	skórznia, skórzana
30	Wzniosła +6	3 125 000	kolczuga
30	Z krwawej tkaniny +6	3 125 000	ubranie
30	Z trollowej skóry +6	3 125 000	skórzana, łuskowa

Opończa Siódmego Wiatru

Poziom 23+

Ta zaklęta szata łapie podmuchy wiatru by pozwolić ci wzbicić się w przestworza.

Pzm 23	+5	425 000 sz	Pzm 28	+6	2 125 000 sz
--------	----	------------	--------	----	--------------

Zbroja: ubranie

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Zyskujesz szybkość lotu równą twojej szybkości, lecz musisz zakończyć każdą turę stojąc na solidnej powierzchni, gdyż w innym wypadku zaczniesz spadać.

Słońcolistna zbroja

Poziom 7+

Elfi mistrzowie wykorzystują liście słonecznego drzewa by tworzyć świetliste ubrania, skórznie oraz zbroje skórzane.

Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz
Pzm 17 +4	65 000 sz		

Zbroja: luskowa

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Odporność 5 na blask.

Poziom 17. lub 22.: Odporność 10 na blask.

Poziom 27.: Odporność 15 na blask.

Moc (dzienna ♦ blask): Akcja wolna. Możesz wykorzystać tę moc, gdy przeciwnik trafi cię przy pomocy ataku okazynego. Nieprzyjaciół ten otrzymuje 1k10 + modyfikator ze Zręczności obrażeń od blasku.
Poziom 12. lub 17.: 2k10 + modyfik. ze Zręczności obrażeń od blasku.
Poziom 22. lub 27.: 3k10 + modyfik. ze Zręczności obrażeń od blasku.

Trupia zbroja

Poziom 5+

Wykonana ze skór stworów zabitych przy pomocy nekromanckiej magii, zbroja ta promieniuje niepokój, lecz oferuje ochronę przeciwko podobnej magii.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Zbroja: skórzna, skórzana

Usprawnienie: premia do KP

Moc (dzienna ♦ nekrotyczna): Natychmiastowa reakcja. Możesz wykorzystać tę moc, gdy przeciwnik trafi cię atakiem wręcz. Zadajesz temu nieprzyjacielowi 1k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń nekrotycznych.
Poziom 15. lub 20.: 2k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń nekrotycznych.
Poziom 25. lub 30.: 3k10 + modyfikator z Charyzmy obrażeń nekrotycznych.

Widmowa zbroja

Poziom 9+

Ta cienka szarobiała opończa zdaje się rozpląwać przy ziemi.

Pzm 9 +2	4200 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz
Pzm 19 +4	105 000 sz		

Zbroja: ubranie

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Brak.

Poziom 14.: Odporność 5 na obrażenia nekrotyczne.

Poziom 19. lub 24.: Odporność 10 na obrażenia nekrotyczne.

Poziom 29.: Odporność 15 na obrażenia nekrotyczne.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Stajesz się bezcielesny do końca twojej następnej tury.
Poziom 24. lub 29.: Stajesz się bezcielesny oraz zyskujesz zdolność fazowania do końca twojej następnej tury.

Wzniosła zbroja

Poziom 5+

Kapłani i dowódcy często poszukują wzniosłej zbroi, ponieważ jej właściwości pozwalają im wzmocnić posiadane przez nich moce lecznicze.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Zbroja: kolczuga

Usprawnienie: premia do KP

Moc (dzienna ♦ leczenie): Akcja pomniejsza. Do końca twojej tury, każda postać, która otrzyma leczenie od jednej z twoich spotkaniowych lub dziennych mocy leczących, odzyskuje dodatkowo ilość punktów wytrzymałości równą 1k10 + twój modyfikator z Charyzmy.

Zbroja badacza

Poziom 3+

Zbroja popularna wśród poszukiwaczy przygód, jest relatywnie prosta do wykonania.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Zbroja: dowolna

Usprawnienie: premia do KP

Moc (dzienna): Brak akcji. Zyskujesz premię z mocy +2 do rzutu obronnego, który dopiero, co wykonałeś; użyj nowo otrzymany wynik rzutu.

Zbroja bitewna

Poziom 5+

Krasnoludy kłócą się z drakonami, która z ras odkryła tę zaklętą zbroję.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Zbroja: płytowa

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Jeśli wykorzystasz drugi oddech będąc ciężko rannym, odzyskujesz dodatkowo 1k10 punktów wytrzymałości.
Poziom 15. or 20.: Odzyskujesz dodatkowo 2k10 punktów wytrzymałości.
Poziom 25. or 30.: Odzyskujesz dodatkowo 3k10 punktów wytrzymałości.

Zbroja duszy

Poziom 19+

Odrobina twojej siły życiowej przepływa przez tą zbroję płytową dając ci chwilę wytchnienia, gdy inni poddali się ranom otrzymanym w walce.

Pzm 19 +4	105 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz
Pzm 24 +5	525 000 sz		

Zbroja: luskowa

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Gdy zostaniesz sprowadzony do 0 lub mniej punktów wytrzymałości, pozostajesz świadomy do końca twojej następnej tury. Jeśli na koniec twojej następnej tury wciąż będziesz miał 0 lub mniej punktów wytrzymałości to tracisz świadomość (lub umierasz) tak, jak inni.

Zbroja goryczy

Poziom 3+

W dawnych czasach, diabełta przelały swą gorycz w kuźnię, aby dać nauczkę tym, którzy by ich zdradzili.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Zbroja: kolczuga, luskowa

Usprawnienie: premia do KP

Moc (dzienna): Natychmiastowa reakcja. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz trafiony przez przeciwnika. Ów przeciwnik otrzymuje karę -2 do testów ataku (rzut obronny kończy). Gdy nieprzyjaciół wykona udany rzut obronny przeciwko tej karze, otrzymuje karę -1 do testów ataku (rzut obronny kończy).
Poziom 13. lub 18.: Kara -3.
Poziom 23. lub 28.: Kara -4.

Zbroja korowej skóry

Poziom 5+

Zakłęcie rzucone na tę zbroję zwiększa wytrzymałość materiału, z którego została wykonana, oraz nadaje jej szorstkość podobną korze drzew.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Zbroja: skórzana, łuskowa

Usprawnienie: premia do KP

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Zyskujesz premię z mocy +2 do KP trwającą do końca spotkania. Za każdym razem, gdy zostaniesz trafiony, zmniejsz tę premię o 1 (minimalnie do 0).

Poziom 15. lub 20.: Zyskujesz premię +3.

Poziom 25. lub 30.: Zyskujesz premię +4.

Zbroja ostrzy

Poziom 2+

Wystające kolce i ostre krawędzie pokrywają wszystkie łuski składające się na tę zbroję.

Pzm 2 +1	520 sz	Pzm 17 +4	65 000 sz
Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz

Zbroja: łuskowa

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Gdy przeciwnik atakując cię uzyska trafienie krytyczne, nieprzyjaciel ten otrzymuje 1k10 + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Poziom 12. lub 17.: 2k10 + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Poziom 22. lub 27.: 3k10 + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Zbroja połykacza ognia

Poziom 14+

Ta kunsztownie wykuta zbroja wchłania płomień, zapewniając odrobinę odporności na ogień.

Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 19 +4	105 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz

Zbroja: płytowa

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Odporność 10 na ogień.

Poziom 24. lub 29.: Odporność 15 na ogień.

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz trafiony przez atak posiadający słowo kluczowe ogień. Ty i każdy z twoich sojuszników w odległości do 5 pól od ciebie zyskuje odporność 20 na ogień do początku twojej następnej tury.

Poziom 24. lub 29.: Odporność 30 na ogień.

Zbroja z anielskiej stali

Poziom 19+

Kółka składające się na tę kolczugę lśnią srebrzystym blaskiem Astralnego Morza.

Pzm 19 +4	105 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz
Pzm 24 +5	525 000 sz		

Zbroja: kolczuga

Usprawnienie: premia do KP

Moc (dzienna): Natychmiastowa reakcja. Możesz użyć tej mocy, gdy zostaniesz trafiony dowolnym atakiem. Zyskujesz premię z mocy +2 do obrony, w którą wymierzony był atak, trwającą do końca.

Zbroja z czarnego żelaza

Poziom 4+

Czarny metal, z którego zrobiona jest ta zbroja, świeci czerwienią, gdy zaczyna się jatka.

Pzm 4 +1	840 sz	Pzm 19 +4	105 000 sz
Pzm 9 +2	4200 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 14 +3	21 100 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz

Zbroja: łuskowa, płytowa

Usprawnienie: premia, do KP

Właściwość: Odporność 5 na ogień oraz odporność 5 na obrażenia nekrotyczne.

Poziom 14. lub 19.: Odporność 10 na ogień oraz odporność 10 na obrażenia nekrotyczne.

Poziom 24. lub 29.: Odporność 15 na ogień oraz odporność 15 na obrażenia nekrotyczne.

Zbroja z krwawej tkaniny

Poziom 5+

Eladrińscy mistrzowie krawiectwa magicznym sposobem wplatają włókna zakłętej krwi w giętką tkaninę używaną do tworzenia tej szaty.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Zbroja: ubranie

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Gdy jesteś ciężko ranny, uzyskujesz premię z przedmiotu +2 do KP, oraz rzutów obronnych.

Zbroja z trollowej skóry

Poziom 15+

Trolle nienawidzą wszystkich, ale zwłaszcza ciebie i twoją zieloną, pokrytą brodawkami zbroję.

Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 20 +4	125 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Zbroja: skórzana, łuskowa

Usprawnienie: premia do KP

Moc (dzienna + leczenie): Akcja standardowa. Zyskujesz regenerację 5 do końca spotkania lub do chwili, gdy zostaniesz sprowadzony do 0 lub mniej punktów wytrzymałości.

Jeśli otrzymasz obrażenia od kwasu lub ognia, regeneracja jest wstrzymana do końca twojej następnej tury.

Poziom 25. lub 30.: Regeneracja 10.

Zbroja żaru

Poziom 3+

Eladrińscy mistrzowie krawiectwa magicznym sposobem wplatają włókna tajemnego ognia w giętką tkaninę używaną do tworzenia tej szaty.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 625 000 sz

Zbroja: ubranie

Usprawnienie: premia do KP

Właściwość: Automatycznie osiągasz sukces w rzutach obronnych przeciwko obrażeniom nawracającym od ognia.

Moc (dzienna + ogień): Akcja pomniejsza. Do końca twojej następnej tury dowolne stworzenie, które trafi cię przy użyciu ataku wręcz otrzyma 1k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od ognia.

Poziom 13. lub 18.: 2k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od ognia.

Poziom 23. lub 28.: 3k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od ognia.

MAGICZNE BRONIE

Pzm	Nazwa	Cena (sz)	Kategorie
1	Magiczna +1	360	dowolna
2	Rozbrzmiewająca +1	520	młot, kiścić, buława, proca, laska
2	Zajadła +1	520	dowolna
3	Grzmotów +1	680	dowolna
3	Mrozu +1	680	dowolna
3	Ostrze paktów +1	680	lekkie ostrze
3	Płomieni +1	680	dowolna dystansowa
3	Szermierza +1	680	lekkie ostrze
4	Grozy +1	840	topór, młot, ciężkie ostrze
4	Grzmiącego wybuchu +1	840	dowolna dystansowa
5	Błyskawic +1	1000	dowolna
5	Płonąca +1	1000	dowolna
5	Wysączająca życie +1	1000	dowolna biała
6	Magiczna +2	1800	dowolna
7	Rozbrzmiewająca +2	2600	młot, kiścić, buława, proca, laska
7	Zajadła +2	2600	dowolna
8	Grzmotów +2	3400	dowolna
8	Mrozu +2	3400	dowolna
8	Ostrze paktów +2	3400	lekkie ostrze
8	Płomieni +2	3400	dowolna dystansowa
8	Szermierza +2	3400	lekkie ostrze
9	Grozy +2	4200	topór, młot, ciężkie ostrze
9	Grzmiącego wybuchu +2	4200	dowolna dystansowa
9	Smokobójcza +2	4200	dowolna
10	Berserkerska +2	5000	topór, ciężkie ostrze

BRON

Magiczna broń dodaje premię z usprawnienia do testów ataku oraz testów obrażeń, więc *długi łuk płomieni +3* dodaje 3 do wyników wszystkich testów ataku oraz obrażeń wykonanych przy użyciu tego łuku. Premia ta nie jest stosowana w przypadku obrażeń nawracających lub jakichkolwiek innych obrażeń dodatkowych zadawanych przez atak.

Jeśli nie jesteś biegły w posługiwaniu się danym typem broni, nie otrzymujesz premii z biegłości do testów ataku, lecz wciąż stosujesz premię z usprawnienia broni magicznej.

Kategoria decyduje, które typy broni mogą być zaczarowane z danym zbiorem właściwości magicznych. „Dowolna dystansowa” zawiera broni miotające oraz broni o właściwości ciężka miotana lub lekka miotana. Podobnie „dowolna” lub „dowolna biała” zawierają wszystkie podrzedne kategorie.

Amunicja: Bronie dystansowe takie jak łuki, kusze oraz proce przenoszą swoje magiczne właściwości na wystrzelianą przez siebie amunicję. Amunicja (taka jak strzały, bełty lub kamienie do procy) sama w sobie nie może posiadać cech magicznych. Nie możesz stworzyć (ani znaleźć) *strzały płomieni +1* ani *kamienie do procy +3*.

MAGICZNE BRONIE, KONT.

Pzm	Nazwa	Cena (sz)	Kategorie
10	Błyskawic +2	5000	dowolna
10	Płonąca +2	5000	dowolna
10	Wysączająca życie +2	5000	dowolna biała
11	Magiczna +3	9000	dowolna
12	Rozbrzmiewająca +3	13 000	młot, kiścić, buława, proca, laska
12	Zajadła +3	13 000	dowolna
13	Grzmotów +3	17 000	dowolna
13	Mrozu +3	17 000	dowolna
13	Ostrze paktów +3	17 000	lekkie ostrze
13	Płomieni +3	17 000	dowolna dystansowa
13	Szermierza +3	17 000	lekkie ostrze
14	Grozy +3	21 000	topór, młot, ciężkie ostrze
14	Grzmiącego wybuchu +3	21 000	dowolna dystansowa
14	Fazująca +3	21 000	dowolna dystansowa
14	Smokobójcza +3	21 000	dowolna
15	Berserkerska +3	25 000	topór, ciężkie ostrze
15	Błyskawic +3	25 000	dowolna
15	Płonąca +3	25 000	dowolna
15	Wysączająca życie +3	25 000	dowolna biała
16	Magiczna +4	45 000	dowolna
17	Rozbrzmiewająca +4	65 000	młot, kiścić, buława, proca, laska
17	Zajadła +4	65 000	dowolna
18	Grzmotów +4	85 000	dowolna
18	Mrozu +4	85 000	dowolna
18	Ostrze paktów +4	85 000	lekkie ostrze
18	Płomieni +4	85 000	dowolna dystansowa

Bronie miotane: Wszystkie broni miotane, od *shurikena +1* po *włócznię perfekcyjnego myśliwego +6*, automatycznie powracają do dłoni posiadacza po wykonaniu ataku na odległość.

Chwycenie powracającej broni miotanej wymaga akcji wolnej; jeśli nie chcesz (lub nie jesteś w stanie) chwycić broni to upada ona u twoich stóp (w obrębie twojej przestrzeni).

Broń berserkerska

Poziom 10+

Broń czystego gniewu.

Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz
Pzm 20 +4	125 000 sz		

Broń: topór, ciężkie ostrze

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k10 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Zyskujesz premię z mocy +2 do testów ataku oraz testów obrażeń wykonywanych przy użyciu tej broni oraz otrzymujesz karę -5 do wszystkich obron. Zyskujesz również odporność 5 na wszelkie obrażenia. Efekty tej mocy trwają do końca spotkania lub do chwili, gdy stracisz przytomność.

Poziom 20. lub 25.: Odporność 10 na wszelkie obrażenia.

Poziom 30.: Odporność 15 na wszelkie obrażenia.

MAGICZNE BRONIE, kont.

Pzm	Nazwa	Cena (sz)	Kategorie
18	Szermierza +4	85 000	lekkie ostrze
19	Grozy +4	105 000	topór, młot, ciężkie ostrze
19	Grzmieć wybuchu +4	105 000	dowolna dystansowa
19	Fazująca +4	105 000	dowolna dystansowa
19	Smokobójcza +4	105 000	dowolna
20	Berserberska +4	125 000	topór, ciężkie ostrze
20	Błyskawic +4	125 000	dowolna
20	Płonąca +4	125 000	dowolna
20	Tańcząca +4	125 000	ciężkie ostrze, lekkie ostrze
20	Wysączająca życie +4	125 000	dowolna biała
21	Magiczna +5	225 000	dowolna
22	Rozbrzmiewająca +5	325 000	młot, kiścień, buława, proca, laska
22	Zajadła +5	325 000	dowolna
23	Grzmotów +5	425 000	dowolna
23	Mrozu +5	425 000	dowolna
23	Płomieni +5	425 000	dowolna dystansowa
23	Szermierza +5	425 000	lekkie ostrze
24	Grozy +5	525 000	topór, młot, ciężkie ostrze
24	Grzmieć wybuchu +5	525 000	dowolna dystansowa
24	Fazująca +5	525 000	dowolna dystansowa
24	Smokobójcza +5	525 000	dowolna
25	Berserberska +5	625 000	topór, ciężkie ostrze
25	Błyskawic +5	625 000	dowolna
25	Płonąca +5	625 000	dowolna

MAGICZNE BRONIE, kont.

Pzm	Nazwa	Cena (sz)	Kategorie
25	Święty mściciel +5	625 000	topór, młot, ciężkie ostrze
25	Tańcząca +5	625 000	ciężkie ostrze, lekkie ostrze
25	Wysączająca życie +5	625 000	dowolna biała
26	Magiczna +6	1 125 000	dowolna
27	Rozbrzmiewająca +6	1 625 000	młot, kiścień, buława, proca, laska
27	Zajadła +6	1 625 000	dowolna
28	Grzmotów +6	2 125 000	dowolna
28	Mrozu +6	2 125 000	dowolna
28	Płomieni +6	2 125 000	dowolna dystansowa
28	Szermierza +6	2 125 000	lekkie ostrze
29	Grozy +6	2 625 000	topór, młot, ciężkie ostrze
29	Grzmieć wybuchu +6	2 625 000	dowolna dystansowa
29	Fazująca +6	2 625 000	dowolna dystansowa
29	Smokobójcza +6	2 625 000	dowolna
30	Berserberska +6	3 125 000	topór, ciężkie ostrze
30	Błyskawic +6	3 125 000	dowolna
30	Migbłystalna +6	3 125 000	topór, ciężkie ostrze
30	Perfekcyjnego myśliwego +6	3 125 000	dowolna dystansowa
30	Święty mściciel +6	3 125 000	topór, młot, ciężkie ostrze
30	Tańcząca +6	3 125 000	ciężkie ostrze, lekkie ostrze
30	Wysączająca życie +6	3 125 000	dowolna biała

Broń błyskawic

Poziom 5+

Broń ta trzaska tańczącymi po niej błyskawicami.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Broń: dowolna

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od błyskawic za każdego plusa

Moc (nieograniczona ♦ błyskawice): Akcja wolna. Wszelkie obrażenia zadawane przez tę broń stają się obrażeniami od błyskawic. Kolejna akcja wolna zmienia typ obrażeń na normalne.

Moc (dzienna ♦ błyskawice): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz przy użyciu tej broni. Cel oraz wszyscy przeciwnicy znajdujący się w odległości do 2 pól od celu otrzymują 1k6 obrażeń od błyskawic.

Poziom 15. lub 20.: 2k6 obrażeń od błyskawic.

Poziom 25. lub 30.: 3k6 obrażeń od błyskawic.

Broń fazująca

Poziom 14+

Pociski wystrzelone przez tę broń pojawiają się i znikają z rzeczywistości, przechodząc przez osłonę jak gdyby jej w ogóle nie było.

Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 19 +4	105 000 sz	Pzm 29 +6	2 626 000 sz

Broń: dowolna dystansowa

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Właściwość: Twoje ataki na odległość wykonywane przy pomocy tej broni ignorują karę do testów ataku pochodzącą z osłony lub nadzwyczajnej osłony.

Broń grozy

Poziom 4+

Ugryzienie tej broni puszcza fale strachu przez ciało ofiary.

Pzm 4 +1	840 sz	Pzm 19 +4	105 000 sz
Pzm 9 +2	4200 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz

Broń: topór, młot, ciężkie ostrze

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k8 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ strach): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz przy użyciu tej broni. Cel otrzymuje karę -2 do wszystkich obron (rzut obronny kończy).



Broń grzmiećowego wybuchu Poziom 4+

Nagle, pocisk wybucha w podmuchu gwałtownego dźwięku.

Pzm 4 +1	840 sz	Pzm 19 +4	105 000 sz
Pzm 9 +2	4200 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz

Broń: dowolna dystansowa

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od grzmotów za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ grzmoty): Akcja pomniejsza. Następny podstawowy atak na odległość, który wykonasz przy użyciu tej broni przed końcem twojej tury staje się wybuchem 1 o polu początkowym w polu zajętych przez cel. Wykorzystaj swoją normalną premię do ataku używaną przy ataku podstawowym, ale przeciw Wytrwałości. Każdy trafiony cel otrzymuje obrażenia od grzmotów równe normalnej ilości obrażeń, które zadałbyś przy pomocy podstawowego ataku na odległość z użyciem tej broni.

Poziom 14. lub 19.: Wybuch 2.

Poziom 24. lub 29.: Wybuch 3.

Broń grzmotów Poziom 3+

Gdy trafisz, możesz uwolnić potężny grzmot, który odrzuci przeciwnika w dal na fali śmiertelności dźwięku.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Broń: dowolna

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od grzmotów za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz przy użyciu tej broni. Zadajesz dodatkowe 1k8 obrażeń od grzmotów oraz odpychasz cel o 1 pole.

Poziom 13. lub 18.: 2k8 dodatkowych obrażeń od grzmotów.

Poziom 23. lub 28.: 3k8 dodatkowych obrażeń od grzmotów.

Broń magiczna Poziom 1+

Podstawowa broń magiczna.

Pzm 1 +1	360 sz	Pzm 16 +4	45 000 sz
Pzm 6 +2	1800 sz	Pzm 21 +5	225 000 sz
Pzm 11 +3	9000 sz	Pzm 26 +6	1 125 000 sz

Broń: dowolna

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Broń migbłystalna Poziom 30

Nie ma nic tak przeraźliwego jak ułknięcie migbłystalnym ostrzem.

Pzm 30 +6	3 125 000 sz
-----------	--------------

Broń: topór, ciężkie ostrze

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k12 obrażeń za każdego plusa

Właściwość: Gdy wyrzucisz maksymalną liczbę na dowolnej kości rzucaanej w teście obrażeń zadawanych przy użyciu tej broni, ponawiasz rzut tą kością i dodajesz wynik dodatkowego rzutu do sumy zadanych obrażeń. Jeśli ponowny rzut również zakończy się wyrzuceniem liczby maksymalnej, to ten rzut również ponawiasz i kontynuujesz sumowanie zadawanych obrażeń.

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz przy użyciu tej broni. Zadajesz dodatkowe 3k12 obrażeń przy użyciu tego ataku.

Broń mrozu Poziom 3+

Cienka warstwa lodu pokrywa użytkowy kraniec tej broni.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Broń: dowolna

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od zimna za każdego plusa

Moc (nieograniczona ♦ zimno): Akcja wolna. Wszelkie obrażenia zadawane przez tę broń stają się obrażeniami od zimna. Kolejna akcja wolna zmienia typ obrażeń na normalne.

Moc (dzienna ♦ zimno): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz przy użyciu tej broni. Zadajesz dodatkowe 1k8 obrażeń od zimna, a cel jest spowolniony do końca twojej następnej tury.

Poziom 13. lub 18.: 2k8 obrażeń od zimna.

Poziom 23. lub 28.: 3k8 obrażeń od zimna.

Broń perfekcyjnego myśliwego Poziom 30

Broń ta ignoruje osłonę oraz nadzwyczajną osłonę, gdy jej magia zostanie uaktywniona.

Pzm 30 +6	3 125 000 sz
-----------	--------------

Broń: dowolna dystansowa

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k12 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja standardowa. Kiedy wykorzystujesz tę moc automatycznie lokalizujesz pozycje wszystkich stworzeń znajdujących się w odległości do 10 pól od ciebie, nawet, jeśli nie znajdując się w polu widzenia lub, jeśli nie posiadasz do nich linii efektu. Lokalizacja trwa do końca twojej tury. Możesz wybrać jako cel jedno dowolne stworzenie spośród tych zlokalizowanych przy pomocy tej mocy tak, jakby nie miało ono osłony ani nadzwyczajnej osłony. Możesz wtedy wykonać podstawowy atak na odległość przy pomocy tej broni z premią +5 do testu ataku.

Broń płomieni

Poziom 3+

Ta broń dystansowa kryje ognistą niespodziankę

Pzm 3	+1	680 sz	Pzm 18	+4	85 000 sz
Pzm 8	+2	3400 sz	Pzm 23	+5	425 000 sz
Pzm 13	+3	17 000 sz	Pzm 28	+6	2 125 000 sz

Broń: dowolna dystansowa**Usprawnienie:** premia do testów ataku i obrażeń**Krytyk:** +1k6 obrażeń od ognia za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ ogień): Akcja pomniejsza. Następny podstawowy atak na odległość, który wykonasz przy użyciu tej broni przed końcem twojej tury, staje się wybuchem 1 o centrum w polu zajęтым przez cel. Wykorzystaj swoją normalną premię do ataku używaną przy ataku podstawowym, ale przeciw Refleksowi. Zamiast normalnych obrażeń, każdy trafiony cel otrzymuje 5 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy).

Poziom 13. lub 18.: Wybuch 2; 10 obrażeń nawracających od ognia.

Poziom 23. lub 28.: Wybuch 3; 15 obrażeń nawracających od ognia.

Broń płonąca

Poziom 5+

Możesz rozkazać tej broni by rozbłysnęła jasnym płomieniem.

Pzm 5	+1	1000 sz	Pzm 20	+4	125 000 sz
Pzm 10	+2	5000 sz	Pzm 25	+5	625 000 sz
Pzm 15	+3	25 000 sz	Pzm 30	+6	3 125 000 sz

Broń: dowolna**Usprawnienie:** premia do testów ataku i obrażeń**Krytyk:** +1k6 obrażeń od ognia za każdego plusa

Moc (nieograniczona ♦ ogień): Akcja wolna. Wszelkie obrażenia zadawane przez tę broń stają się obrażeniami od ognia. Kolejna akcja wolna zmienia typ obrażeń na normalne.

Moc (dzienna ♦ ogień): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz przy użyciu tej broni. Zadajesz dodatkowe 1k6 obrażeń od ognia, a cel otrzymuje 5 obrażeń nawracających od ognia (rzut obronny kończy).

Poziom 15. lub 20.: 2k6 obrażeń od ognia oraz 10 obrażeń nawracających od ognia.

Poziom 25. lub 30.: 3k6 obrażeń od ognia oraz 15 obrażeń nawracających od ognia.

Broń rozbrzmiewająca

Poziom 2+

Huk grzmotu rozbrzmiewa wraz z trafieniem tej broni, otumaniając jej cel.

Pzm 2	+1	520 sz	Pzm 17	+4	65 000 sz
Pzm 7	+2	2600 sz	Pzm 22	+5	325 000 sz
Pzm 12	+3	13 000 sz	Pzm 27	+6	1 625 000 sz

Broń: młot, kiścień, buława, proca, laska**Usprawnienie:** premia do testów ataku i obrażeń**Krytyk:** +1k6 obrażeń od grzmotów za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz przy użyciu tej broni. Cel jest otumaniony do końca twojej następnej tury.

**Broń smokobójcza**

Poziom 9+

Zguba smoczego rodu.

Pzm 9	+2	4200 sz	Pzm 24	+5	525 000 sz
Pzm 14	+3	21 000 sz	Pzm 29	+6	2 625 000 sz
Pzm 19	+4	105 000 sz			

Broń: dowolna**Usprawnienie:** premia do testów ataku i obrażeń**Krytyk:** +1k8 obrażeń za każdego plusa, +1k12 obrażeń za każdego plusa przy ataku przeciwko smokom

Właściwość: Broń ta zapewnia odporność na smoczy oddech, jak podano poniżej.

Poziom 9.: Odporność 5.

Poziom 14. lub 19.: Odporność 10.

Poziom 24. lub 29.: Odporność 15.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Twój następny atak przeciwko smokowi, jeśli zostanie wykonany przed końcem twojej tury, zyskuje premię z mocy +5 do testu ataku oraz automatycznie ignoruje wszelkie odporności posiadane przez smoka.

Broń szermierza

Poziom 3+

Ulubiona broń łotrzyka.

Pzm 3	+1	680 z	Pzm 18	+4	85 000 sz
Pzm 8	+2	3400 sz	Pzm 23	+5	425 000 sz
Pzm 13	+3	17 000 sz	Pzm 28	+6	2 125 000 sz

Broń: lekkie ostrze**Usprawnienie:** premia do testów ataku i obrażeń**Krytyk:** +1k6 obrażeń za każdego plusa, lub +1k8 obrażeń za każdego plusa, jeśli posiadasz przewagę bojową

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Zyskujesz przewagę bojową nad następnym stworzeniem, które zaatakujesz przy użyciu tej broni podczas aktualnej tury.

Broń tańcząca

Poziom 20+

Ostrze unosi się tuż obok ciebie, pędząc przez powietrze jak tancerz przez salę balową.

Pzm 20 +4	125 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz
Pzm 25 +5	625 000 sz		

Broń: ciężkie ostrze, lekkie ostrze

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Wypuszczasz broń tańczącą a ona unosi się blisko ciebie do końca twojej następnej tury lub do chwili, gdy osiągniesz 0 punktów wytrzymałości lub mniej.

Możesz wykonywać ataki podstawowe oraz używać mocy ofensywnych przy pomocy broni tańczącej tak, jakbyś dzierzył ją samodzielnie (wliczasz wszelkie modyfikatory testów ataku oraz testów obrażeń, których normalnie byś użył).

Jeśli nie zaatakujesz przy użyciu tańczącej broni przed końcem swojej tury, to broń ta wykonuje podstawowy atak wręcz przeciwko wybranemu przez ciebie nieprzyjacielowi znajdującemu się w odległości do 2 pól od ciebie, a atak jest wykonywany tak, jakbyś samodzielnie dzierzył broń. Broń tańcząca nie może wykonywać ataków okazyjnych.

Za wyjątkiem krótkich chwil, podczas których broń tańcząca atakuje, broń ta pozostaje w ramach twojej przestrzeni, nawet, jeśli odejdziesz lub teleportujesz się. Broń samodzielnie uniemożliwia wszelkie próby chwycenia jej przez inne stworzenia.

Możesz chwycić broń tańczącą w dowolnej chwili podczas spotkania, co kończy efekt tej mocy.

Podtrzymanie (pomniejsza): Miecz kontynuuje unoszenie się i walkę w pobliżu ciebie do końca twojej następnej tury.

Broń wysączająca życie

Poziom 5+

Ta broń przenosi siły vitalne nieprzyjaciela na ciebie.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Broń: dowolna biała

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń nekrotycznych za każdego plusa

Właściwość: Gdy zredukujesz liczbę punktów wytrzymałości przeciwnika do 0 lub mniej przy pomocy dowolnego ataku wręcz wykonanego z użyciem tej broni, zyskujesz 5 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Poziom 15. lub 20.: Zyskujesz 10 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Poziom 25. lub 30.: Zyskujesz 15 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Broń zajadła

Poziom 2+

Niektórzy posiadacze twierdzą, że ta broń czerpie przyjemność z zadawania innym bólu.

Pzm 2 +1	520 sz	Pzm 17 +4	65 000 sz
Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz

Broń: dowolna

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k12 obrażeń za każdego plusa

Ostrze paktów

Poziom 3+

Czarnoksiężnicy preferują to opętano ostrze.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Broń: lekkie ostrze (zazwyczaj sztylety oraz sierpy)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Właściwość: Ostrze działa jako czarnoksięski parament, dodając swoją premię z usprawnienia do testów ataku oraz obrażeń dla mocy czarnoksięskich wykorzystujących paramenty.

Właściwość: Kiedy stworzenie, które przekląłeś przy pomocy klątwy czarnoksiężnika wykona atak wręcz przeciwko tobie, zadajesz mu obrażenia równe premii z ulepszenia tej broni.

Specjalne: Nie zyskujesz premii z biegłości w tej broni do testów ataku wykonywanych z użyciem ostrza paktów jako paramentu.

Święty mściciel

Poziom 25+

Najcenniejsza broń dla każdego paladyna.

Pzm 25 +4	625 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz
-----------	------------	-----------	--------------

Broń: topór, młot, ciężkie ostrze

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od jasności za każdego plusa oraz możesz wykorzystać przyływ sił

Właściwość: święty mściciel zadaje dodatkowe 1k10 obrażeń, gdy moc, przy pomocy, której atakujesz, ma słowo kluczowe blask.

Moc (dzienna): pomniejsza akcja. Ty i każdy sojusznik w promieniu 10 pól od ciebie zyskuje premię z mocy +5 do Wytrwałości, Refleksu i Woli. Premia trwa do końca twojej następnej tury.

Specjalne: święty mściciel może być wykorzystywany jako święty symbol. Dodaje wtedy swoją premię z usprawnienia do testów ataku i obrażeń oraz zadaje dodatkowe obrażenia ze swej właściwości, (jeśli ma zastosowanie). Jeśli używasz świętego mściciela jako paramentu, nie uzyskujesz premii za biegłość do testu ataku.

ŚWIĘTE SYMBOLE

Jeśli jesteś przedstawicielem klasy, która może używać święty symbol jako parament, możesz stosować jego premię z usprawnienia do testów ataku oraz testów obrażeń dowolnych mocy pochodzących z tej klasy, które posiadają słowo kluczowe parament, a także możesz wykorzystywać właściwości i moce danego świętego symbolu. Przedstawiciele innych klas nie zyskują żadnych korzyści z noszenia lub dzierżenia świętego symbolu.

Święty symbol reprezentuje twoje bóstwo i przybiera kształt znaku twego boga. (Zobacz strony 21-22 by zobaczyć symbole bóstw o charakterach dobrym, praworządnych dobrym, oraz nieokreślonym.) Tak jak w przypadku większości innych paramentów, nie możesz wykonywać ataków wręcz przy użyciu świętego symbolu.

W przeciwieństwie do innych paramentów, wystarczy byś nosił swój święty symbol by korzystać z jego właściwości lub mocy. Jeśli nosisz lub dzierzysz więcej niż jeden święty symbol, żaden z nich nie funkcjonuje.

Magiczny święty symbol

Poziom 1+

Święty symbol twego boga, zaklęty magiczną mocą.

Pzm 1 +1	360 sz	Pzm 16 +4	45 000 sz
Pzm 6 +2	1800 sz	Pzm 21 +5	225 000 sz
Pzm 11 +3	9 000 sz	Pzm 26 +6	1 125 000 sz

Parament (święty symbol)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Symbol bitwy

Poziom 5+

Ten święty symbol jest uwielbiany przez walecznych i wojennych kapłanów.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Parament (święty symbol)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k8 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz z użyciem mocy korzystającej z twojego świętego symbolu. Zadajesz 1k10 dodatkowych obrażeń.

Poziom 15. lub 20.: 2k10 dodatkowych obrażeń.

Poziom 25. lub 30.: 3k10 dodatkowych obrażeń.

Symbol blasku

Poziom 23+

Symbol ten świeci żarliwością twojej wiary.

Pzm 23 +5	425 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz
-----------	------------	-----------	--------------

Parament (święty symbol)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od blasku za każdego plusa

Moc (dzienna + leczenie): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy użyjesz tego symbolu by zaatakować z mocą posiadającą słowo kluczowe blask. Jeden dowolnie wybrany towarzysz znajdujący się w odległości do 10 pól od ciebie może wykorzystać przyływ sił.

Symbol mocy

Poziom 7+

Żarliwość twojej wiary utrudnia przeciwnikom zrzucić z siebie wyniszczające ich efekty.

Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz
Pzm 17 +4	65 000 sz		

Parament (święty symbol)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Właściwość: Za każdym razem, gdy użyjesz tego symbolu by nałożyć efekt, który może zostać zakończony rzutem obronnym, cel otrzymuje karę -2 do rzutów obronnych przeciwko temu efektowi.

Symbol nadziei

Poziom 3+

Żarliwość twojej wiary ułatwia towarzyszom zrzucić z siebie wyniszczające ich efekty.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Parament (święty symbol)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Natychmiastowa reakcja. Możesz wykorzystać tę moc, gdy ty lub sojusznik znajdujący się w odległości do 5 pól od ciebie zostanie trafiony przez efekt, który może zostać zakończony przez rzut obronny. Ty lub twój sojusznik zyskuje premię z mocy +5 do rzutów obronnych przeciwko temu efektowi.

ŚWIĘTE SYMBOLE

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
1	Magiczny święty symbol +1	360
2	Symbol życia +1	520
3	Symbol nadziei +1	680
5	Symbol bitwy +1	1000
6	Magiczny święty symbol +2	1800
7	Symbol mocy +2	2600
7	Symbol życia +2	2600
8	Symbol nadziei +2	3400
9	Symbol zwycięstwa +2	4200
10	Symbol bitwy +2	5000
11	Magiczny święty symbol +3	9000
12	Symbol mocy +3	13 000
12	Symbol życia +3	13 000
13	Symbol nadziei +3	17 000
14	Symbol zwycięstwa +3	21 000
15	Symbol bitwy +3	25 000
16	Magiczny święty symbol +4	45 000
17	Symbol mocy +4	65 000
17	Symbol życia +4	65 000
18	Symbol nadziei +4	85 000
19	Symbol zwycięstwa +4	105 000
20	Symbol bitwy +4	125 000
21	Magiczny święty symbol +5	225 000
22	Symbol mocy +5	325 000
22	Symbol życia +5	325 000
23	Symbol blasku +5	425 000
23	Symbol nadziei +5	425 000
24	Symbol zwycięstwa +5	525 000
25	Symbol bitwy +5	625 000
26	Magiczny święty symbol +6	1 125 000
27	Symbol mocy +6	1 625 000
27	Symbol życia +6	1 625 000
28	Symbol blasku +6	2 125 000
28	Symbol nadziei +6	2 125 000
29	Symbol zwycięstwa +6	2 625 000
30	Symbol bitwy +6	3 125 000

Symbol zwycięstwa

Poziom 9+

Twój bóg pomaga tym, którzy pomagają sobie samym.

Pzm 9 +2	4200 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz
Pzm 19 +4	105 000 sz		

Parament (święty symbol)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k8 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Możesz wykorzystać tę moc, gdy ty lub twój towarzysz znajdujący się w odległości do 5 pól od ciebie uzyska trafienie krytyczne. Postać ta otrzymuje punkt akcji.

Symbol życia Poziom 2+

Żarliwość twojej wiary dodaje energii do twoich modlitw leczących.

Pzm 2 +1	520 sz	Pzm 17 +4	65 000 sz
Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz

Parament (święty symbol)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ leczenie): Akcja pomniejsza. Do końca twojej tury dowolna postać, która otrzyma leczenie dzięki jednej z twoich spotkaniowych lub dziennych mocy leczących odzyskuje dodatkowe 1k6 punktów wytrzymałości.

Poziom 12. lub 17: Odzyskuje dodatkowe 2k6 pkt. wytrzymałości.

Poziom 22. lub 27: Odzyskuje dodatkowe 3k6 pkt. wytrzymałości.

KULE

Jeśli jesteś przedstawicielem klasy, która może używać kulę jako parament, możesz stosować jej premię z usprawnień do testów ataku oraz testów obrażeń dowolnych mocy pochodzących z tej klasy, które posiadają słowo kluczowe parament, a także możesz wykorzystywać właściwości i moce dane kuli. Przedstawiciele innych klas nie zyskują żadnych korzyści z posiadania kuli.

Kula jest ciężkim, okrągłym przedmiotem, zazwyczaj wykonanym ze szkła lub kryształu, o rozmiarze pozwalającym z łatwością utrzymać ją w dłoni. Istnieją kule w rozmaitych odcieniach, od przezroczystego szkła po jednolity heban, wszystkie posiadające środki wypełnionych istną burzą kolorów. Podobnie, jak w przypadku większości paramentów, nie możesz wykonywać ataków wręcz przy użyciu kuli.

Kula bezspornej ważkości Poziom 7+

Kryształowa kula błękitna jak niebo.

Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz
Pzm 17 +4	65 000 sz		

Parament (kula)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Do końca twojej następnej tury, wszelkie ataki, które trafią stworzenia latające znajdujące się w odległości do 10 pól od ciebie jednocześnie zmuszają trafionego stworza by łagodnie opadł o 10 pól. Jeśli w wyniku tego dane stworzenie znalazłoby się na ziemi, to ląduje ono w pozycji leżącej, lecz nie otrzymuje obrażeń od upadku.

Kula drastycznych rozwiązań Poziom 13+

Kula błyskotliwego purpurowego szkła, oświetlona pasami karmazynu tańczącymi tuż poniżej jej gładkiej powierzchni.

Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Parament (kula)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Możesz wykorzystać tę moc, gdy ilość punktów wytrzymałości przeciwnika znajdującego się w odległości do 10 pól od ciebie zostanie zmniejszona do 0 lub mniej. Unieruchamiasz (rzut obronny kończy) lub osłabiasz (rzut obronny kończy) innego przeciwnika znajdującego się w odległości do 10 pól od ciebie.

Kula krwawych reperkusji Poziom 5+

Kula połyskująca szkarłatem.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Parament (kula)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa, lub +1k10 obrażeń za każdego plusa przeciwko stworzeniom ciężko rannym

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Zadajesz 1k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń każdemu ciężko rannemu stworzeniu znajdującemu się w odległości do 5 pól od ciebie.

Poziom 15. lub 20: 2k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń.

Poziom 25. lub 30: 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń.

Kula nieuchronnego trwania Poziom 3+

Kula z szarego kryształu, wyglądająca jakby utworzona z gęstej mgły.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Parament (kula)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Jedna z twoich mocy mających zakończyć swój efekt na końcu twojej tury trwa zamiast tego do końca twojej następnej tury.

Kula odwróconych odporności Poziom 9+

Kula wypolerowanego kryształu, wyglądem przypominająca burzowe niebo.

Pzm 9 +2	4200 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz
Pzm 19 +4	105 000 sz		

Parament (kula)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Do końca twojej następnej tury, twoje ataki traktują dowolną odporność posiadaną przez cel jako podatność 5 na ten sam typ obrażeń.

Poziom 14. lub 19: Podatność 10.

Poziom 24. lub 29: Podatność 15.

Kula zaborczej fortuny Poziom 20+

Kryształowa kula pokryta kłębami złota i pomarańcza.

Pzm 20 +4	125 000 sz	Pzm 26 +6	3 125 000 sz
Pzm 25 +5	625 000 sz		

Parament (kula)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k8 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy przeciwnik znajdujący się w odległości do 10 pól od ciebie pomyślnie odnowi moc. Zamiast tego, odnowienie nie udaje się, a ty odzyskujesz użycie wykorzystanej mocy spotkaniaowej.

KULE

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
1	Magiczna kula +1	360
3	Kula nieuchronnego trwania +1	680
5	Kula krwawych reperkusji +1	1000
6	Magiczna kula +2	1800
7	Kula bezspornej ważkości +2	2600
8	Kula nieuchronnego trwania +2	3400
9	Kula odwróconych odporności +2	4200
10	Kula krwawych reperkusji +2	5000
11	Magiczna kula +3	9000
12	Kula bezspornej ważkości +3	13 000
13	Kula drastycznych rozwiązań +3	17 000
13	Kula nieuchronnego trwania +3	17 000
14	Kula odwróconych odporności +3	21 000
15	Kula krwawych reperkusji +3	25 000
16	Magiczna kula +4	45 000
17	Kula bezspornej ważkości +4	65 000
18	Kula drastycznych rozwiązań +4	85 000
18	Kula nieuchronnego trwania +4	85 000
19	Kula odwróconych odporności +4	105 000
20	Kula krwawych reperkusji +4	125 000
20	Kula zaborczej fortuny +4	125 000
21	Magiczna kula +5	225 000
22	Kula bezspornej ważkości +5	325 000
23	Kula drastycznych rozwiązań +5	425 000
23	Kula nieuchronnego trwania +5	425 000
24	Kula odwróconych odporności +5	525 000
25	Kula krwawych reperkusji +5	625 000
25	Kula zaborczej fortuny +5	625 000
26	Magiczna kula +6	1 125 000
27	Kula bezspornej ważkości +6	1 625 000
28	Kula drastycznych rozwiązań +6	2 125 000
28	Kula nieuchronnego trwania +6	2 125 000
29	Kula odwróconych odporności +6	2 625 000
30	Kula krwawych reperkusji +6	3 125 000
30	Kula zaborczej fortuny +6	3 125 000

Magiczna kula

Poziom 1+

Zwyczajna kryształowa kula, zaklęta by przenosić tajemną energię.

Pzm 1 +1	360 sz	Pzm 16 +4	45 000 sz
Pzm 6 +2	1800 sz	Pzm 21 +5	225 000 sz
Pzm 11 +3	9000 sz	Pzm 26 +6	1 125 000 sz

Parament (kula)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

BERŁA

Jeśli jesteś przedstawicielem klasy, która może używać berło jako parament, możesz stosować jego premię z usprawnie-
nia do testów ataku oraz testów obrażeń dowolnych mocy
pochodzących z tej klasy, które posiadają słowo kluczowe
parament, a także możesz wykorzystywać właściwości
i moce danego berła. Przedstawiciele innych klas nie zyskują
żadnych korzyści z posiadania berła.

Berło jest krótkim, ciężkim cylindrem, zazwyczaj pokry-
tym mistycznymi runami lub kryształami. Podobnie, jak
w przypadku większości paramentów, nie możesz wykony-
wać ataków wręcz przy użyciu berła.

Berło grabieży

Poziom 5+

Berło to zwiększa obrażenia zadawane cierpiącym przez twą kłutwę
czarnoksiężnika.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Parament (berło)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k8 obrażeń za każdego plusa

Właściwość: Gdy nakładasz na stworzenie kłutwę czarnoksiężnika,
otrzymuje ono obrażenia równe premii z usprawniecia berła.

Berło mrocznej nagrody

Poziom 2+

Berło to przenosi twą kłutwę czarnoksiężnika, jednocześnie wzmacniając
twoje obrony.

Pzm 2 +1	520 sz	Pzm 17 +4	65 000 sz
Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz

Parament (berło)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Właściwość: Przy każdym nałożeniu kłutwy czarnoksiężnika na prze-
ciwnika zyskujesz premię z mocy +1 do KP, trwającą do początku
twojej następnej tury.

Berło pierwszej krwi

Poziom 8+

To berło domaga się by zadać pierwszy cios w każdej bitwie.

Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz		

Parament (berło)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa, lub +1k8 obrażeń za każde-
go plusa przeciwko stworzeniom posiadającym maksymalną liczbę
punktów wytrzymałościWłaściwość: Gdy twój atak wykorzystujący to berło trafi stworzenie
posiadające maksymalną liczbę punktów wytrzymałości, zadajesz
1k8 dodatkowych obrażeń.

Poziom 13. lub 18.: 2k8 dodatkowych obrażeń.

Poziom 23. lub 28.: 3k8 dodatkowych obrażeń.

Berło stosu

Poziom 10+

Berło to goręje tajemnym ogniem.

Pzm 10 +2	5000 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz
Pzm 20 +4	125 000 sz		

Parament (berło)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od ognia za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Gdy nałożysz na stworzenie kłutwę
czarnoksiężnika, otrzymuje ono podatność 2 na ogień do końca
twojej następnej tury.

Poziom 15.: Podatność 3 na ogień.

Poziom 20.: Podatność 4 na ogień.

Poziom 25.: Podatność 5 na ogień.

Poziom 30.: Podatność 6 na ogień.

Berło śmiertelnego chwytu

Poziom 23+

Berło, które drży od nekrotycznej energii.

Pzm 23 +5 425 000 sz Pzm 28 +6 2 125 000 sz
Parament (berło)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń**Krytyk:** Cel otrzymuje 10 obrażeń nawracających nekrotycznych (rzut obronny kończy), a ty zyskujesz 10 tymczasowych punktów wytrzymałości

Poziom 28.: Cel otrzymuje 15 obrażeń nawracających nekrotycznych (rzut obronny kończy), a ty zyskujesz 15 tymczasowych punktów wytrzymałości

Moc (dzienna ♦ nekrotyczna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy nałożysz na cel klątwę czarnoksiężnika. Cel otrzymuje 10 obrażeń nawracających nekrotycznych (rzut obronny kończy). Za każdym razem, gdy cel otrzymuje te obrażenia, ty zyskujesz 10 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Poziom 28.: Cel otrzymuje 15 obrażeń nawracających nekrotycznych (rzut obronny kończy), a ty zyskujesz 15 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Berło zepsucia

Poziom 3+

Berło to powiększa i pomnaża twoją klątwę czarnoksiężnika.

Pzm 3 +1 680 sz Pzm 18 +4 85 000 sz
 Pzm 8 +2 3400 sz Pzm 23 +5 425 000 sz
 Pzm 13 +3 17 000 sz Pzm 28 +6 2 125 000 sz

Parament (berło)**Usprawnienie:** premia do testów ataku i obrażeń**Krytyk:** +1k6 obrażeń za każdego plusa

Właściwość: Przy każdej okazji, kiedy mógłbyś użyć korzyści z paktu, zamiast wykorzystywać jej normalnego efektu możesz przenieść swoją klątwę czarnoksiężnika na wszystkich przeciwników znajdujących się w odległości do 5 pól od pierwotnego celu.

Berło żniw

Poziom 14+

Berło pozwala ci przechować moc korzyści z twojego paktu, abyś mógł ją wyzwolić, gdy tego zechcesz.

Pzm 14 +3 21 000 sz Pzm 24 +5 525 000 sz
 Pzm 19 +4 105 000 sz Pzm 29 +6 2 625 000 sz

Parament (berło)**Usprawnienie:** premia do testów ataku i obrażeń**Krytyk:** +1k6 obrażeń za każdego plusa

Właściwość: Przy każdej okazji, kiedy mógłbyś użyć korzyści z paktu, możesz przechować jej efekt wewnątrz berła zamiast wykorzystać go od razu. Berło może w danej chwili przechowywać tylko jeden efekt korzyści z paktu.

Moc (spotkaniowa): Akcja pomniejsza. Wykorzystaj przechowywany w berle efekt korzyści z paktu.

Magiczne berło

Poziom 1+

Typowe berło, zakłète by przenosić tajemną energię.

Pzm 1 +1 360 sz Pzm 16 +4 45 000 sz
 Pzm 6 +2 1800 sz Pzm 21 +5 225 000 sz
 Pzm 11 +3 9000 sz Pzm 26 +6 1 125 000 sz

Parament (berło)**Usprawnienie:** premia do testów ataku i obrażeń**Krytyk:** +1k6 obrażeń za każdego plusa**BERŁA**

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
1	Magiczne berło +1	360
2	Berło mrocznej nagrody +1	520
3	Berło zepsucia +1	680
5	Berło grabieży +1	1000
6	Magiczne berło +2	1800
7	Berło mrocznej nagrody +2	2600
8	Berło pierwszej krwi +2	3400
8	Berło zepsucia +2	3400
10	Berło grabieży +2	5000
10	Berło stosu +2	5000
11	Magiczne berło +3	9000
12	Berło mrocznej nagrody +3	13 000
13	Berło pierwszej krwi +3	17 000
13	Berło zepsucia +3	17 000
14	Berło żniw +3	21 000
15	Berło grabieży +3	25 000
15	Berło stosu +3	25 000
16	Magiczne berło +4	45 000
17	Berło mrocznej nagrody +4	65 000
18	Berło pierwszej krwi +4	85 000
18	Berło zepsucia +4	85 000
19	Berło żniw +4	105 000
20	Berło grabieży +4	125 000
20	Berło stosu +4	125 000
21	Magiczne berło +5	225 000
22	Berło mrocznej nagrody +5	325 000
23	Berło śmiertelnego uścisku +5	425 000
23	Berło zepsucia +5	425 000
23	Berło pierwszej krwi +5	425 000
24	Berło żniw +5	525 000
25	Berło grabieży +5	625 000
25	Berło stosu +5	625 000
26	Magiczne berło +6	1 125 000
27	Berło mrocznej nagrody +6	1 625 000
28	Berło pierwszej krwi +6	2 125 000
28	Berło śmiertelnego uścisku +6	2 125 000
28	Berło zepsucia +6	2 125 000
29	Berło żniw +6	2 625 000
30	Berło grabieży +6	3 125 000
30	Berło stosu +6	3 125 000

LASKI

Laska jest drzewcem tak wysokim jak ty lub odrobinę wyższym, czasem zakończonym dekoracyjnym kryształem lub innym tajemnym przedmiotem. Stworzona w formie drąga bądź laski do chodzenia jest wypełniona tajemnymi urokami, dzięki którym możesz przesłać przez nią rzucane zaklęcia. W odróżnieniu od innych paramentów, laska może być używana jako broń wręcz (traktuj ją jako drąg). Kiedy użyta w walce wręcz, laska dodaje swoją premię z usprawienia oraz obrażenia krytyczne tak samo jak każda inna broń.

LASKI

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
1	Magiczna laska +1	360
2	Laska ognistej mocy +1	520
3	Laska wojennego maga +1	680
4	Laska zimy +1	840
5	Laska burzy +1	1000
6	Magiczna laska +2	1800
7	Laska ognistej mocy +2	2600
8	Laska gromu +2	3400
8	Laska wojennego maga +2	3400
9	Laska zimy +2	4200
10	Laska burzy +2	5000
11	Magiczna laska +3	9000
12	Laska ognistej mocy +3	13 000
13	Laska gromu +3	17 000
13	Laska wojennego maga +3	17 000
14	Laska zimy +3	21 000
15	Laska burzy +3	25 000
16	Magiczna laska +4	45 000
17	Laska ognistej mocy +4	65 000
18	Laska gromu +4	85 000
18	Laska wojennego maga +4	85 000
19	Laska mocy +4	105 000
19	Laska zimy +4	105 000
20	Laska burzy +4	125 000
21	Magiczna laska +5	225 000
22	Laska ognistej mocy +5	325 000
23	Laska gromu +5	425 000
23	Laska wojennego maga +5	425 000
24	Laska mocy +5	525 000
24	Laska zimy +5	525 000
25	Laska burzy +5	625 000
26	Magiczna laska +6	1 125 000
27	Laska ognistej mocy +6	1 625 000
28	Laska gromu +6	2 125 000
28	Laska wojennego maga +6	2 125 000
29	Laska mocy +6	2 625 000
29	Laska zimy +6	2 625 000
30	Laska burzy +6	3 125 000

Pomimo to, musisz być przedstawicielem klasy, która może używać laski jako paramentu aby wykorzystać premię z usprawnienia laski do testów ataku oraz testów obrażeń jakiekolwiek mocy pochodzącej z tej klasy i posiadającej słowo kluczowe parament, jak również by użyć cech oraz mocy danej laski. Jeśli twoja klasa postaci nie może używać lasek jako paramentów, lub, jeśli nie używasz mocy posiadającej słowo kluczowe parament, to laska jest jedynie magicznym drągiem.

Przykładowo, kapłan może chwycić i używać laskę ognistej potęgi +3 jako broń białą: Dodałby 3 do testów ataku oraz testów obrażeń, a jeśli uzyskałby trafienie krytyczne przy użyciu swojej laski to zadałby dodatkowe 3k10 obrażeń od

ognia. Jednakże, nie mógłby użyć mocy tej laski w połączeniu z mocą kapłańską posiadającą słowo kluczowe ogień, ponieważ moce kapłańskie nie mogą być rzucone przy użyciu laski.

Laska burzy

Poziom 5+

Laska ta, pokryta runami błyskawic, wzmacnia potęgę zaklęć błyskawic i grzmotów.

Pzm 5 +1	1000 sz	Pzm 20 +4	125 000 sz
Pzm 10 +2	500 sz	Pzm 25 +5	625 000 sz
Pzm 15 +3	25 000 sz	Pzm 30 +6	3 125 000 sz

Parament (Laska)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od błyskawic lub grzmotów za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ błyskawica, grzmot): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc przy użyciu mocy o słowie kluczowym błyskawica lub grzmot. Po wykonaniu ataku, zadaj 1k8 obrażeń od błyskawic i grzmotów każdemu stworzeniu w obszarze bezpośredniego podmuchu 3.

Poziom 15. lub 20.: 2k8 obrażeń od błyskawic i grzmotów.

Poziom 25. lub 30.: 3k8 obrażeń od błyskawic i grzmotów.



Laska grzmotów Poziom 8+

Laska ta, zakończona czerwonym kryształem, zwiększa obszar zaklęć tworzących podmuchy i wybuchy.

Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz		

Parament (Laska)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k8 obrażeń od grzmotów za każdego plusa

Moc (dzienna) ♦ grzmot: Akcja wolna. Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy mógłbyś odepchnąć jedną lub więcej stworzeń przy użyciu jednej ze swych mocy. Zamiast odepchnąć te stworzenia, wyrwóć je i zadaj każdej z nich xk6 obrażeń od grzmotów, gdzie x jest równy liczbie pól, o które normalnie mógłbyś odepchnąć dane stworzenie.

Poziom 13. lub 18.: xk8 obrażeń od grzmotów.

Poziom 23. lub 28.: xk10 obrażeń od grzmotów.

Laska mocy Poziom 19+

Laska ta, zakończona dłonią trzymającą w swych pazurach niebieski kryształ, pozwala na rzucenie zaklęć dwukrotnie.

Pzm 19 +4	105 00 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz
Pzm 24 +5	525 000 sz		

Parament (Laska)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k10 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy uzyskasz trafienie krytyczne przy pomocy mocy dziennej. Moc nie zostaje zużyta.

Laska ognistej mocy Poziom 2+

Laska ta pokryta jest symbolami ognia i zdaje się ciepła w dotyku. Sprawia, że zaklęcia ognia stają się potężniejsze.

Pzm 2 +1	520 sz	Pzm 17 +4	65 000 sz
Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz

Parament (Laska)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k8 obrażeń od ognia za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc przy użyciu mocy o słowie kluczowym ogień. Po wykonaniu testu obrażeń możesz wybrać liczbę wyrzuconych kości równą lub mniejszą od premii z usprawnienia laski i rzucić je raz jeszcze. Musisz użyć wyników ponownych rzutów kośćmi do ustalenia wyniku testu ataku nawet, jeśli będą niższe, a także nie możesz wykonać ponownego rzutu dowolną z kości więcej niż raz.

Laska wojennego maga Poziom 3+

Laska ta, zakończona czerwonym kryształem, zwiększa obszar zaklęć tworzących podmuchy i wybuchy.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Parament (Laska)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k8 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc przy użyciu mocy tworzącej podmuch lub wybuch. Zwiększ rozmiar podmuchu lub wybuchu o 1.

Laska zimy Poziom 4+

Laska pokryta jest symbolami zimy i zdaje się chłodna w dotyku. Sprawia, że zaklęcia zima stają się potężniejsze.

Pzm 4 +1	840 sz	Pzm 19 +4	105 000 sz
Pzm 9 +2	4200 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz

Parament (Laska)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń od zima za każdego plusa

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc przy użyciu mocy posiadającej słowo kluczowe zimno. Po wykonaniu ataku, wszyscy wrogowie znajdujący się w odległości do 3 pól od ciebie są unieruchomieni (rzut obronny kończy).

Magiczna laska Poziom 1+

Podstawowa laska, zaklęta by przekazywać magiczną energię.

Pzm 1 +1	360 sz	Pzm 16 +4	45 000 sz
Pzm 6 +2	1800 sz	Pzm 21 +5	225 000 sz
Pzm 11 +3	9000 sz	Pzm 26 +6	1 125 000 sz

Parament (Laska)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

RÓŻDŻKI

Różdżka to cienki, wygładzony kawałek drewna, zaklęty do przenoszenia magicznej energii. Jeśli jesteś przedstawicielem klasy mogącej używać różdżki jako paramentu to możesz wykorzystać premię z ulepszenia różdżki do testów ataku oraz testów obrażeń dowolnej posiadanej przez ciebie mocy pochodzącej z tej klasy postaci i posiadającej słowo kluczowe parament, a także używać właściwości i mocy posiadanych przez różdżkę. Przedstawiciele innych klas nie otrzymują żadnych korzyści z posiadania różdżki.

Używanie mocy posiadanej przez różdżkę nie różni się niczym od normalnego użycia danej mocy. Aby wykorzystać ją, musisz być w stanie użyć przynajmniej jedną moc pochodzącą z tego samego źródła, co moc różdżki. Przykładowo, łotrzyk, który posiada przynajmniej jedną moc czarodziejską dzięki atutom wieloklasowości, może użyć mocy czarodziejskiej zawartej w różdżce, gdyż zna jedną moc o tajemnej naturze mocy. Kilka różdżek jest opisanych poniżej, ale możesz stworzyć swoją własną.

Różdżka może posiadać moc spotkaniową dowolnej klasy zdolnej do używania różdżek. Podczas tworzenia różdżki możesz wybrać dowolną moc spotkaniową, którą znasz lub, która jest dostępna twojej klasie. Nie możesz wybrać niczego, co nie jest mocą klasową (przykładowo, nie możesz wybrać mocy ścieżki archetypu).

Poziom różdżki	Poziom mocy
3	1
8	2* lub 3
13	6* lub 7
18	10* lub 13
23	16* lub 17
28	22* lub 23

*Wskazuje moc użytkową.

ROZDZKI

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
1	Magiczna różdźka +1	360
3	Różdźka (mocy poziomu 1.) +1	680
3	Różdźka promienia zakłopotania +1	680
3	Różdźka wiedźmiego ognia +1	680
6	Magiczna różdźka +2	1800
8	Różdźka czarnoksięskiego deszczu +2	3400
8	Różdźka lodowych promieni +2	3400
8	Różdźka (mocy poziomu 3. lub niższego) +2	3400
8	Różdźka ognistego pocisku +2	3400
8	Różdźka promienia zakłopotania +2	3400
8	Różdźka tarczy +2	3400
8	Różdźka wiedźmiego ognia +2	3400
11	Magiczna różdźka +3	9000
13	Różdźka czarnoksięskiego deszczu +3	17 000
13	Różdźka lodowych promieni +3	17 000
13	Różdźka (mocy poziomu 7. lub niższego) +3	17 000
13	Różdźka ognistego pocisku +3	17 000
13	Różdźka ognistego wybuchu +3	17 000
13	Różdźka promienia zakłopotania +3	17 000
13	Różdźka tarczy +3	17 000
13	Różdźka wiedźmiego ognia +3	17 000
16	Magiczna różdźka +4	45 000
18	Różdźka czarnoksięskiego deszczu +4	85 000
18	Różdźka lodowych promieni +4	85 000
18	Różdźka (mocy poziomu 13. lub niższego) +4	85 000
18	Różdźka odparcia z duszy +4	85 000

Magiczna różdźka

Poziom 1+

Podstawowa różdźka, zaklęta by przekazywać magiczną energię.

Pzm 1 +1	360 sz	Pzm 16 +4	45 000 sz
Pzm 6 +2	1800 sz	Pzm 21 +5	225 000 sz
Pzm 11 +3	9000 sz	Pzm 26 +6	1 125 000 sz

Parament (Różdźka)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Różdźka czarnoksięskiego deszczu

Poziom 8+

Różdźka ta zawiera czarnoksięskie zaklęcie czarnoksięski deszcz.

Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz		

Parament (Różdźka)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ tajemna, parament): Akcja standardowa. Działa jak moc czarnoksiężnika czarnoksięski deszcz.

ROZDZKI, KONT.

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
18	Różdźka ognistego pocisku +4	85 000
18	Różdźka ognistego wybuchu +4	85 000
18	Różdźka promienia zakłopotania +4	85 000
18	Różdźka tarczy +4	85 000
18	Różdźka wiedźmiego ognia +3	85 000
21	Magiczna różdźka +5	225 000
23	Różdźka czarnoksięskiego deszczu +5	425 000
23	Różdźka lodowych promieni +5	425 000
23	Różdźka (mocy poziomu 17. lub niższego) +5	425 000
23	Różdźka odparcia z duszy +5	425 000
23	Różdźka ognistego pocisku +5	425 000
23	Różdźka ognistego wybuchu +5	425 000
23	Różdźka promienia zakłopotania +5	425 000
23	Różdźka tarczy +5	425 000
23	Różdźka wiedźmiego ognia +5	425 000
26	Magiczna różdźka +6	1 125 000
28	Różdźka czarnoksięskiego deszczu +6	2 125 000
28	Różdźka lodowych promieni +6	2 125 000
28	Różdźka (mocy poziomu 13. lub niższego) +6	2 125 000
28	Różdźka odparcia z duszy +6	2 125 000
28	Różdźka ognistego pocisku +6	2 125 000
28	Różdźka ognistego wybuchu +6	2 125 000
28	Różdźka promienia zakłopotania +6	2 125 000
28	Różdźka tarczy +6	2 125 000
28	Różdźka wiedźmiego ognia +6	2 125 000

Różdźka lodowych promieni

Poziom 8+

Różdźka ta zawiera czarnoksięskie zaklęcie ognisty pocisk.

Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz		

Parament (Różdźka)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ tajemna, zimno, parament): Akcja standardowa.

Działa jak moc czarnoksiężnika lodowe promienie.

Różdźka odparcia z duszy

Poziom 18+

Różdźka ta zawiera czarnoksięskie zaklęcie odparcie z duszy.

Pzm 18 +4	85 000 sz	Pzm 28 +4	2 125 000 sz
Pzm 23 +5	425 000 sz		

Parament (Różdźka)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ tajemna, parament, nekrotyczna): Akcja standardowa. Działa jak moc czarnoksiężnika odparcie z duszy.

Różdżka ognistego pocisku

Poziom 8+

Różdżka ta zawiera czarnoksiężskie zaklęcie ognisty pocisk.

Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz		

Parament (Różdżka)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ tajemna, ogień, parament): Akcja standardowa.

Działa jak moc czarnoksiężnika ognisty pocisk.

Różdżka ognistego wybuchu

Poziom 13+

Różdżka ta zawiera czarnoksiężskie zaklęcie ognisty wybuch.

Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Parament (Różdżka)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ tajemna, ogień, parament): Akcja standardowa.

Działa jak moc czarodzieja ognisty wybuch.

Różdżka promienia zakłopotania

Poziom 3+

Różdżka ta zawiera czarodziejskie zaklęcie promień zakłopotania.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Parament (Różdżka)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ tajemna, parament, nekrotyczna): Akcja standardowa. Działa jak moc czarodzieja promień zakłopotania.

Różdżka tarczy

Poziom 8+

Różdżka ta zawiera czarodziejskie zaklęcie tarcza.

Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz
Pzm 18 +4	85 000 sz		

Parament (Różdżka)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ tajemna, moc): Natychmiastowe przeszkodzenie.

Działa jak moc czarodzieja tarcza.

Różdżka wiedźmiego ognia

Poziom 3+

Różdżka ta zawiera czarnoksiężskie zaklęcie wiedźmi ogień.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Parament (Różdżka)

Usprawnienie: premia do testów ataku i obrażeń

Krytyk: +1k6 obrażeń za każdego plusa

Moc (dzienna ♦ tajemna, ogień, parament): Akcja standardowa.

Działa jak moc czarnoksiężnika wiedźmi ogień.

PRZEDMIOTY NA RAMIONA

Tarcze oraz karwasze posiadają moce zdolne obronić cię od krzywdy lub odwrócić nadchodzący atak przeciwko twojemu nieprzyjacielowi. Zestaw cech związanych z magiczną tarczą może być zastosowany zarówno do lekkiej jak i ciężkiej tarczy.

Karwasze obrony

Poziom 7+

Te zaklęte naramienniki mogą zostać uaktywnione by zmniejszyć ilość obrażeń otrzymanych od pojedynczego ataku.

Pzm 7	2600 sz	Pzm 27	1 625 000 sz
Pzm 17	65 000 sz		

Miejsce na przedmiot: ramiona

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz trafiony przez atak wręcz. Zmniejsz ilość otrzymanych od tego ataku obrażeń o 10.

Poziom 17: Zmniejsz ilość otrzymanych obrażeń o 20.

Poziom 27: Zmniejsz ilość otrzymanych obrażeń o 30.

Karwasze perfekcyjnego strzału

Poziom 3+

Te zaklęte naramienniki zwiększają obrażenia, które zadajesz atakami na odległość.

Pzm 3	680 sz	Pzm 23	425 000 sz
Pzm 13	17 000 sz		

Miejsce na przedmiot: ramiona

Właściwość: Kiedy trafisz z użyciem podstawowego ataku na odległość otrzymujesz premię z przedmiotu +2 do testu obrażeń.

Poziom 12: premia z przedmiotu +4.

Poziom 22: premia z przedmiotu +6.

Karwasze potężnych ciosów

Poziom 2+

Te zaklęte naramienniki zwiększają obrażenia, które zadajesz atakami wręcz.

Pzm 2	520 sz	Pzm 22	325 000 sz
Pzm 12	13 000 sz		

Miejsce na przedmiot: ramiona

Właściwość: Kiedy trafisz z użyciem podstawowego ataku wręcz otrzymujesz premię z przedmiotu +2 do testu obrażeń.

Poziom 12: premia z przedmiotu +4.

Poziom 22: premia z przedmiotu +6.

Tarcza kurateli

Poziom 14+

Uaktywnij moc tej tarczy by zmniejszyć obrażenia zadane sojusznikowi.

Pzm 14	21 000 sz	Pzm 24	525 000 sz
--------	-----------	--------	------------

Miejsce na przedmiot: ramiona

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy sąsiadujący z tobą sojusznik zostanie trafiony.

Ów sojusznik zyskuje odporność 15 na wszelkie obrażenia zadane przez ten atak.

Poziom 24: Odporność 20 na wszelkie obrażenia zadane przez atak.

PRZEDMIOTY NA RAMIONA

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
2	Karwasze potężnych ciosów (stopień heroiczny)	520
3	Karwasze perfekcyjnego strzału (stopień heroiczny)	680
3	Tarcza ochrony (stopień heroiczny)	680
5	Tarcza uderzania (stopień heroiczny)	1000
7	Karwasze obrony (stopień heroiczny)	2600
8	Tarcza oporu (stopień heroiczny)	3400
10	Tarcza opiekuna (stopień heroiczny)	5000
12	Karwasze potężnych ciosów (stopień archetypowy)	13 000
12	Tarcza uników (stopień archetypowy)	13 000
13	Karwasze perfekcyjnego strzału (stopień archetypowy)	17 000
13	Tarcza ochrony (stopień archetypowy)	17 000
14	Tarcza kurateli (stopień archetypowy)	21 000
15	Tarcza uderzania (stopień archetypowy)	25 000
16	Tarcza smoczej odrazy (stopień archetypowy)	45 000
17	Karwasze obrony (stopień archetypowy)	65 000
18	Tarcza oporu (stopień archetypowy)	85 000
20	Tarcza opiekuna (stopień archetypowy)	125 000
22	Karwasze potężnych ciosów (stopień epicki)	325 000
22	Tarcza uników (stopień epicki)	325 000
23	Karwasze perfekcyjnego strzału (stopień epicki)	425 000
23	Tarcza ochrony (stopień epicki)	425 000
24	Tarcza kurateli (stopień epicki)	525 000
25	Tarcza uderzania (stopień epicki)	625 000
26	Tarcza smoczej odrazy (stopień epicki)	1 125 000
27	Karwasze obrony (stopień epicki)	1 625 000
28	Tarcza oporu (stopień epicki)	2 125 000
30	Tarcza opiekuna (stopień epicki)	3 125 000

Tarcza ochrony

Poziom 3+

Ta zaklęta tarcza może zostać uaktywniona by zapewnić tobie i twojemu towarzyszkowi magiczną ochronę przez krótki czas.

Pzm 3	680 sz	Pzm 23	425 000 sz
Pzm 13	17 000 sz		

Miejsce na przedmiot: ramiona

Moc (dzienna): Akcja standardowa. Ty i sąsiadujący z tobą sojusznik otrzymujecie odporność 10 na wszelkie obrażenia do końca twojej następnej tury.

Poziom 13.: Odporność 15 na wszelkie obrażenia.

Poziom 23.: Odporność 20 na wszelkie obrażenia.

Tarcza opiekuna

Poziom 10+

Uaktywnij moc tkwiącą w tej tarczy by obronić sojusznika przed nadchodzącym atakiem.

Pzm 10	5000 sz	Pzm 30	3 125 000 sz
Pzm 20	125 000 sz		

Miejsce na przedmiot: ramiona

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy sąsiadujący z tobą sojusznik zostanie trafiony. Zamiast niego, atak trafia ciebie. Po tym ataku zyskujesz odporność na wszelkie obrażenia równą połowie obrażeń zadanych przez ten atak, (jeśli zadał jakiegokolwiek) do początku swojej następnej tury.

Poziom 20.: Ochroni sojusznika w odległości do 5 pól od ciebie.

Poziom 30.: Ochroni sojusznika w odległości do 10 pól od ciebie.

Tarcza oporu

Poziom 8+

Ta zaklęta tarcza zapewnia natychmiastowe leczenie po otrzymaniu trafienia krytycznego.

Pzm 8	3400 sz	Pzm 28	2 125 000 sz
Pzm 18	85 000 sz		

Miejsce na przedmiot: ramiona

Moc (dzienna ♦ leczenie): Natychmiastowa reakcja. Możesz wykorzystać tę moc, kiedy zostaniesz trafiony trafieniem krytycznym. Możesz wykorzystać przypływ sił.

Poziom 18.: Odzyskaj dodatkowe 2k6 punktów wytrzymałości.

Poziom 28.: Odzyskaj dodatkowe 4k6 punktów wytrzymałości.

Tarcza smoczej odrazy

Poziom 16+

Ta zdobna tarcza zapewnia dodatkową ochronę przeciwko atakom smoków a także może zostać uaktywniona by zmniejszyć obrażenia zadane przez atak obszarowy.

Pzm 16	45 000 sz	Pzm 26	1 125 000 sz
--------	-----------	--------	--------------

Miejsce na przedmiot: ramiona

Właściwość: Otrzymujesz odporność 5 na wszelkie ataki smoków.

Poziom 26: Odporność 10 na wszelkie ataki smoków.

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz trafiony przez atak obszarowy lub bezpośredni. Zmniejsz obrażenia otrzymane przez ciebie oraz każdego sąsiadującego z tobą sojusznika o 10.

Poziom 26.: Zmniejsz obrażenia o 15.

Tarcza uderzania

Poziom 5+

Ta solidna tarcza może być użyta by zmusić przeciwnika do cofnięcia się.

Pzm 5	1000 sz	Pzm 25	625 000 sz
Pzm 15	25 000 sz		

Miejsce na przedmiot: ramiona

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz przeciwnika przy użyciu ataku wręcz. Odepchnij nieprzyjaciela o 1k4 pól po zastosowaniu efektów ataku.

Poziom 15.: Odepchnij o 2k4 pól.

Poziom 25.: Odepchnij o 3k4 pól.

Tarcza uników

Poziom 12+

Ta zaklęta tarcza zmniejsza obrażenia, które otrzymujesz od ataków na odległość.

Pzm 12	13 000 sz	Pzm 22	325 000 sz
--------	-----------	--------	------------

Miejsce na przedmiot: ramiona

Właściwość: Otrzymujesz odporność 5 na obrażenia od wszelkich ataków na odległość.

Poziom 22.: Odporność 10 na obrażenia od wszelkich ataków na odległość.

PRZEDMIOTY NA STOPY

Buty oraz nagolenice posiadają moce pozwalające zwiększyć twoją szybkość, dać ci dodatkowe sposoby poruszania się, lub w inny sposób przydać się w sytuacjach związanych z poruszaniem się.

PRZEDMIOTY NA STOPY

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
2	Buty akrobaty	520
3	Buty kociego kroku	680
4	Buty chodzenia po wodzie	840
5	Buty pajęczej wspinaczki	1000
7	Krasnoludzkie nagolenice	2600
9	Buty kroków	4200
11	Elfie buty	9000
12	Nagolenice bitewnego kroku	13 000
13	Uskrzydłone buty	17 000
14	Buty kroków i podskoków	21 000
16	Eladrińskie buty	45 000
22	Buty równowagi	325 000
28	Buty nieskończonego kroku	2 125 000

Buty akrobaty

Poziom 2

Te zakłete buty poprawiają twoje umiejętności akrobatyczne.

Miejsce na przedmiot: stopy 520 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do testów Akrobatyki.

Moc (nieograniczona): Akcja pomniejsza. Wstajesz z pozycji leżącej.

Buty chodzenia po wodzie

Poziom 4

Te zakłete buty pozwalają ci chodzić po wodzie, jak gdyby była suchym lądem.

Miejsce na przedmiot: stopy 840 sz

Właściwość: Jeśli rozpoczniesz turę stojąc na twardej powierzchni, możesz przejść przez po powierzchni cieczy, jak gdyby była suchym gruntem. Jeśli na koniec swojej tury wciąż znajdujesz się na powierzchni cieczy to wpadasz pod powierzchnię.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Do końca spotkania możesz poruszać się po powierzchni cieczy, jak gdyby były suchym gruntem.

Buty kociego kroku

Poziom 3

Te zakłete buty zmniejszają obrażenia od upadku oraz zwiększają twoje umiejętności akrobatyczne i atletyczne.

Miejsce na przedmiot: stopy 560 sz

Właściwość: Kiedy spadasz lub zeskakujesz otrzymujesz jedynie połowę normalnych obrażeń i zawsze lądujesz na swoich stopach.

Moc (dzienna): Akcja darmowa. Otrzymujesz premię z mocy +5 do swojego następnego testu Akrobatyki lub Atletyki.

Buty kroków

Poziom 9

Te zakłete buty zwiększają twoją szybkość, jeśli nosisz lekką zbroję lub nie nosisz zbroi w ogóle.

Miejsce na przedmiot: stopy 4200 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do szybkości, gdy nosisz zbroję lekką lub nie nosisz zbroi w ogóle.

Buty kroków i podskoków

Poziom 14

Te zakłete buty zwiększają twoją szybkość, jeśli nosisz lekką zbroję lub nie nosisz zbroi w ogóle a także zwiększają twoją zdolność do skakania.

Miejsce na przedmiot: stopy 21 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do szybkości, gdy nosisz zbroję lekką lub nie nosisz zbroi w ogóle.

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +2 do testów Atletyki wykonywanych, aby skoczyć.

Buty nieskończonego kroku

Poziom 28

Te zakłete buty pozwalają ci na teleportowanie się raz dziennie.

Miejsce na przedmiot: stopy 2 125 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do szybkości.

Moc (dzienna ♦ teleportacja): Akcja ruchu. Teleportuj się najdalej na 1 milę (miejsce docelowe musi się znajdować w polu widzenia oraz musisz mieć do niego linię efektu).

Buty pajęczej wspinaczki

Poziom 5

Te zakłete buty zwiększają twoją zdolność do wspinaczki.

Miejsce na przedmiot: stopy 1000 sz

Właściwość: Kiedy wykonujesz test Atletyki by wspiąć się, możesz wspinać się ze swoją pełną szybkością zamiast z jedną drugą swojej szybkości.

Moc (dzienna): Akcja ruchu. Podczas tej akcji ruchu, poruszasz się z szybkością wspinaczki równą twojej szybkości.

Buty równowagi

Poziom 22

Te zakłete buty ogromnie zwiększają twoje zdolności akrobatyczne.

Miejsce na przedmiot: stopy 325 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +5 do testów Akrobatyki.

Moc (dzienna): Akcja wolna. Powtórz dopiero, co wykonany test Akrobatyki. Użyj nowego wyniku.

Eladrińskie buty

Poziom 16

Te zakłete buty, wykonane zgodnie z eladrińską tradycją, zwiększają odległość, na którą możesz się teleportować.

Miejsce na przedmiot: stopy 45 000 sz

Właściwość: Dodaj 2 do maksymalnej odległości jakiegokolwiek teleportacji, którą wykonujesz (innej niż dawana przez te buty).

Moc (dzienna ♦ teleportacja): Akcja ruchu. Teleportuj się o maksymalnie 5 pól (lub o maksymalnie 10 pól, jeśli jesteś eladrimem).

Elfie buty

Poziom 11

Te zakłete buty, wykonane zgodnie z elfią tradycją, mogą zostać uaktywnione, aby na krótki czas zwiększyć twoją szybkość oraz poprawić twoje zdolności do pozostawiania niezauważonym.

Miejsce na przedmiot: stopy 9000 sz

Moc (spotkaniowa): Akcja pomniejsza. Zyskujesz premię z mocy +2 do szybkości oraz testów Ukrywania się trwającą do końca twojej tury.

Krasnoludzkie nagolenice

Poziom 7

Te zakłete nagolenice, wykonane zgodnie z krasnoludzką tradycją, mogą być uaktywnione, aby uniknąć przyciągnięcia, odepchnięcia, lub przesunięcia.

Miejsce na przedmiot: stopy 2600 sz

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz trafiony przez moc powodującą przyciągnięcie, odepchnięcie, lub przesunięcie. Efekt ten jest anulowany.

Nagolenice bitewnego kroku

Poziom 12

Te zakłete nagolenice zwiększają twoją szybkość, gdy nosisz ciężką zbroję.

Miejsce na przedmiot: stopy 13 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do szybkości podczas noszenia ciężkiej zbroi.

Uskrzydłone buty

Poziom 13

Te zakłete buty chronią cię przed obrażeniami od upadki oraz mogą zostać uaktywnione by dać ci krótkotrwałą zdolność do latania.

Miejsce na przedmiot: stopy 17 000 sz

Właściwość: Nie otrzymujesz żadnych obrażeń od upadków oraz zawsze lądujesz na swoich stopach.

Moc (dzienna): Akcja ruchu. Przeleć liczbę pól równą twojej szybkości. Na koniec swojej tury zlatujesz na ziemię o ile już się tam nie znajdujesz.

PRZEDMIOTY NA DŁONIE

Rękawice posiadają moce wspomagające testy różnorodnych umiejętności, zwiększające wyniki testów ataku oraz obrażeń, a nawet pozwalające ci na ponowienie rzutów kośćmi w pewnych sytuacjach.

Rękawice cechmistrza

Poziom 23

Te stylowe rękawice ogromnie poprawiają twoje złodziejskie zdolności.

Miejsce na przedmiot: dłonie 425 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +5 do testów Złodziejstwa.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Podczas tego spotkania, za każdym razem, kiedy wykonujesz test Złodziejstwa wykonaj test dwukrotnie i wybierz lepszy z tych dwóch wyników.

Rękawice łotrzyka

Poziom 12

Te zakłete czarne rękawice znacząco poprawia twoje złodziejskie zdolności.

Miejsce na przedmiot: dłonie 13 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +3 do testów Złodziejstwa.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Podczas tej tury, za każdym razem, kiedy wykonujesz test Złodziejstwa wykonaj test dwukrotnie i wybierz lepszy z tych dwóch wyników.

Rękawice ogrzej mocy

Poziom 5

Te przerośnięte, opancerzone rękawice zwiększają twoją siłę mogą być uaktywnione by zwiększyć zadawane przez ciebie obrażenia.

Miejsce na przedmiot: dłonie 1000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do testów Atletyki oraz testów Siły, (ale nie do ataków Siły).

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz z użyciem ataku wręcz. Dodaj premię z mocy +5 do wyniku testu obrażeń.

PRZEDMIOTY NA DŁONIE

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
1	Rękawice włamywacza	360
3	Rękawice przebijania	680
5	Rękawice ogrzej mocy	1000
6	Rękawice Zmroku (stopień heroiczny)	1800
8	Rękawice tarana	3400
12	Rękawice łotrzyka	13 000
16	Rękawice Zmroku (stopień archetypowy)	45 000
18	Rękawice zniszczenia	85 000
23	Rękawice cechmistrza	425 000
26	Rękawice Zmroku (stopień epicki)	1 125 000

Rękawice przebijania

Poziom 3

Te zakłete rękawice mogą zostać uaktywnione by na krótki czas obejść odporność przeciwnika.

Miejsce na przedmiot: dłonie 680 sz

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Do końca spotkania twoje ataki ignorują dowolną odporność wynoszącą 10 lub mniej.

Rękawice tarana

Poziom 8

Te opancerzone rękawice noszą symbol baraniej głowy.

Miejsce na przedmiot: dłonie 3400 sz

Właściwość: Dodaj 1 pole do odległości dowolnego spowodowanego przez ciebie.

Rękawice włamywacza

Poziom 1

Te bezpalcze czarne rękawice pokryte są wyszywanymi ciemnoczerwonymi sygilami, dzięki czemu poprawiają twoje złodziejskie zdolności.

Miejsce na przedmiot: dłonie 360 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do testów Złodziejstwa.

Rękawice Zmroku

Poziom 6+

Te czarne rękawice z miękkiej skóry, zszyte nicią pochodzącą ze Zmroku, są wysoko cenione przez czarodziei i czarnoksiężników.

Pzm 6 1800 sz Pzm 26 1 125 000 sz

Pzm 16 45 000 sz

Miejsce na przedmiot: dłonie

Moc (dzienna ♦ nekrotyczna): Akcja pomniejsza. Zmień typ obrażeń zadawanych przez najbliższą moc tajemną na nekrotyczne. Dodaj 1k6 do obrażeń zadanych przez użytą moc, (jeśli jakiekolwiek).

Poziom 16.: Dodaj 2k6 do zadanych obrażeń.

Poziom 26.: Dodaj 3k6 do zadanych obrażeń.

Rękawice zniszczenia

Poziom 18

Te opancerzone rękawice pozwalają zadawać coś więcej niż obrażenia minimalne, gdy wykonasz atak wręcz.

Miejsce na przedmiot: dłonie 85 000 sz

Właściwość: Gdy wykonujesz test obrażeń przy ataku wręcz, rzuć ponownie każdą kostką, na której wylosowałeś liczbę 1.

PRZEDMIOTY NA GŁOWĘ

Przedmioty te posiadają moce pomagające w umiejętnościach zależnych od Inteligencji i Rozsądku, zwiększające obrażenia i wystraszające zmysły.

Aureola spadających gwiazd

Poziom 25

Drobniutkie błyszczące światełka okrążają twoją głowę jak gwiazdy na orbicie, poprawiając twoje umiejętności leczenia, zrozumienia przyrody oraz religii.

Miejsce na przedmiot: głowa 625 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +5 do testów Leczenia, Przyrody, oraz Religii.

Moc (dzienna ♦ blask): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy przeciwnik zaatakuje cię atakiem wręcz lub atakiem na odległość. Przeciwnik ten otrzymuje 5k6 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku oraz zostaje oślepiiony (rzut obronny kończy).

Diadem ostrości

Poziom 8

Ta metalowa opaska na głowę zwiększa twoją wnikliwość i percepcję.

Miejsce na przedmiot: głowa 3400 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +2 do testów Wnikliwości oraz Percepcji.

Gogle nocy

Poziom 14

Gogle zapewniające ci widzenie w ciemnościach.

Miejsce na przedmiot: głowa 21 000 sz

Właściwość: Zyskujesz zdolność do widzenia w ciemnościach.

Hełm bazyliuszka

Poziom 18

Ten hełm, wykuty na podobieństwo bazyliuszka, może zostać uaktywniony by unieruchomić przeciwnika

Miejsce na przedmiot: głowa 85 000 sz

Moc (dzienna): Natychmiastowa reakcja. Możesz użyć tej mocy, gdy przeciwnik w odległości do 5 pól od ciebie zaatakuje cię atakiem wręcz lub na odległość. Przeciwnik ten jest unieruchomiony (rzut obronny kończy).

Hełm bitwy

Poziom 9+

Ten prosty hełm poprawia inicjatywę twoją i twoich towarzyszy.

Pzm 9 4200 sz Pzm 29 2 625 000 sz

Pzm 19 105 000 sz

Miejsce na przedmiot: głowa

Właściwość: Ty i wszyscy twoi towarzysze w odległości do 5 pól od ciebie zyskują premię z przedmiotu +1 do testów inicjatywy.

Poziom 19.: Premia z przedmiotu +2.

Poziom 29.: Premia z przedmiotu +3.

PRZEDMIOTY NA GŁOWĘ

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
6	Rogaty hełm (stopień heroiczny)	1800
7	Obręcz władzy	2600
8	Diadem ostrości	3400
9	Hełm bitwy (stopień heroiczny)	4200
10	Hełm bohaterów (stopień heroiczny)	5000
12	Hełm orła	13 000
14	Gogle nocy	21 000
16	Rogaty hełm (stopień archetypowy)	45 000
17	Korona rozkazów	65 000
18	Hełm bazyliuszka	85 000
19	Hełm bitwy (stopień archetypowy)	105 000
20	Hełm bohaterów (stopień archetypowy)	125 000
22	Hełm widmowej obrony	325 000
23	Hełm feniksa	425 000
25	Aureola spadających gwiazd	625 000
26	Rogaty hełm (stopień epicki)	1 125 000
27	Żelazo złośliwości	1 625 000
28	Kamień widzenia prawdy Ioun	2 125 000
29	Hełm bitwy (stopień epicki)	2 625 000
30	Hełm bohaterów (stopień epicki)	3 125 000

Hełm bohaterów

Poziom 10+

Ten zdobny hełm zmniejsza podatność na lęk twoją i twoich towarzyszy oraz może zostać uaktywniony by wzmocnić sojusznicy atak.

Pzm 10 5000 sz Pzm 30 3 125 000 sz

Pzm 20 125 000 sz

Miejsce na przedmiot: głowa

Właściwość: Ty i wszyscy twoi towarzysze w odległości do 10 pól od ciebie zyskują premię z przedmiotu +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom lęku.

Poziom 30.: Premia z przedmiotu +5.

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy dajesz sojusznikowi możliwość wykonania ataku podstawowego. Sojusznik ten może zamiast tego wykonać dowolną akcję standardową, a także otrzymuje premię z mocy +2 do jakichkolwiek testów obrażeń wykonanych podczas tej akcji standardowej.

Poziom 20.: Premia z mocy +5.

Poziom 30.: Premia z mocy +10.

Hełm feniksa

Poziom 23

Ten hełm, wykuty na podobieństwo feniksa, zwiększa twoją percepcję oraz może zostać uaktywniony by wzmocnić atak na odległość.

Miejsce na przedmiot: głowa 425 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +5 do testów Percepcji.

Moc (dzienna ♦ ogień): Akcja pomniejsza. Zyskujesz premię z mocy +2 do następnego testu ataku na odległość wykonanego podczas tej tury. Jeśli atak trafi, zadajesz dodatkowe 2k8 obrażeń od ognia.

Hełm orła

Poziom 12

Ten hełm, wykuty na podobieństwo orła, wystrza twoją percepcję oraz może zostać uaktywniony by wspomóc atak na odległość.

Miejsce na przedmiot: głowa 13 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +3 do testów Percepcji.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Zyskujesz premię z mocy +2 do twojego następnego testu ataku na odległość wykonanego w ciągu tej tury.

Hełm widmowej obrony

Poziom 22

Ten mglisty hełm pozwala ci odeprzeć pewną ilość obrażeń nekrotycznych oraz może zostać uaktywniony by krótkotrwale zapewnić ci bezcielesność.

Miejsce na przedmiot: głowa 325 000 sz

Właściwość: Zyskujesz odporność 10 na obrażenia nekrotyczne.

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz trafiony. Stajesz się bezcielesny do początku swojej następnej tury.

Kamień widzenia prawdy loun

Poziom 28

Ten ciemnoniebieski romboidalny kryształ unosi się łagodnie w powietrzu, zapewniając ci zdolność widzenia w ciemnościach oraz ogromnie zwiększając twoją wnikliwość i percepcję.

Miejsce na przedmiot: głowa 2 125 000 sz

Właściwość: Zyskujesz zdolność do widzenia w ciemnościach oraz premię z przedmiotu +6 do testów Wnikliwości oraz Percepcji.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Możesz widzieć niewidzialne stworzenia tak, jak gdyby były widzialne.

Podtrzymanie (pomniejsza): Moc pozostaje aktywna.

Korona rozkazów

Poziom 17

Ta zdobna korona ogromnie poprawia twoje zdolności dyplomatyczne i umiejętność zastraszania.

Miejsce na przedmiot: głowa 65 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +4 do testów Dyplomacji oraz Zastraszania.

Moc (dzienna): Akcja wolna. Możesz wykorzystać tę moc, gdy ty lub twój sojusznik znajdujący się w odległości do 5 pól od ciebie uzyska niski wynik testu Dyplomacji lub Zastraszania. Ty lub twój sojusznik możecie ponowić dany test i użyć nowego wyniku.

Obręcz władzy

Poziom 7

Ta prosta metalowa opaska na głowę poprawia twoje zdolności dyplomatyczne i umiejętność zastraszania.

Miejsce na przedmiot: głowa 2600 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +2 do testów Dyplomacji oraz Zastraszania.

Rogaty hełm

Poziom 6+

Ten rogaty hełm zwiększa obrażenia zadawane przez ciebie podczas szarży.

Pzm 6 1800 sz Pzm 26 1 125 000 sz

Pzm 16 45 000 sz

Miejsce na przedmiot: głowa

Właściwość: Ataki wykonane podczas szarży zadają dodatkowe 1k6 obrażeń.

Poziom 16.: 2k6 dodatkowych obrażeń.

Poziom 26.: 3k6 dodatkowych obrażeń.

Żelazo złościwości

Poziom 27

Pokryta kolcami metalowa kula, odrobinę mniejsze od twojej pięści, unosi się tuż obok twoich barków i zdaje się iskrzyć na czarno. Ogromnie zwiększa twoje umiejętności w arkana, oraz zdolność zastraszania.

Miejsce na przedmiot: głowa 1 625 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +6 do testów Arkana oraz Zastraszania.

Właściwość: Każdy przeciwnik, który trafi cię z użyciem ataku wręcz, otrzymuje 1k10 obrażeń nekrotycznych.

PRZEDMIOTY NA SZYJĘ

Amulety oraz płaszcze zapewniają premię z usprawnienia do Wytrwałości, Refleksu, oraz Woli.

Amulet fałszywego życia

Poziom 9+

Ten ciemnoniebieski amulet o karmazynowym środku poprawia twoje obrony i może zostać uaktywniony by zapewnić ci tymczasowe punkty wytrzymałości.

Pzm 9 +2	4200 sz	Pzm 24 +5	525 000 sz
Pzm 14 +3	21 000 sz	Pzm 29 +6	2 625 000 sz
Pzm 19 +4	105 000 sz		

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Wykorzystaj tę moc, gdy jesteś ciężko ranny, aby zyskać tymczasowe punkty wytrzymałości w wysokości równej wartości twojego przyływu sił.

Amulet ochrony

Poziom 1+

Ten jasnoblękitny amulet poprawia twoje obrony.

Pzm 9 +1	360 sz	Pzm 24 +4	85 000 sz
Pzm 14 +2	1800 sz	Pzm 29 +5	425 000 sz
Pzm 19 +3	9000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Amulet powolnego spadania

Poziom 3+

Ten pomarańczowy amulet zmniejsza obrażenia otrzymywane przy upadku.

Pzm 3 +1	680 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Właściwość: Gdy spadasz, zmniejsz wysokość upadku używaną w obliczeniu otrzymywanych obrażeń o 3 metry za każdy plus (-3 metry za +1, -6 metrów za +2, i tak dalej). Po upadku zawsze lądujesz na swoich stopach.

Amulet zdrowia

Poziom 3+

Ten złoty amulet poprawia twoje obrony i pozwala odeprzeć truciznę.

Pzm 3 +1	660 sz	Pzm 18 +4	85 000 sz
Pzm 8 +2	3400 sz	Pzm 23 +5	425 000 sz
Pzm 13 +3	17 000 sz	Pzm 28 +6	2 125 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Właściwość: Zyskujesz odporność 5 na truciznę.

Poziom 13. lub 18.: Odporność 10 na truciznę.

Poziom 23. lub 28.: Odporność 15 na truciznę.

Elfi płaszcz

Poziom 7+

Ten płaszcz wirujących liści, wykonany zgodnie z elfią tradycją, poprawia twoją zdolność ukrywania się.

Pzm 7 +2	2600 sz	Pzm 22 +5	325 000 sz
Pzm 12 +3	13 000 sz	Pzm 27 +6	1 625 000 sz
Pzm 17 +4	65 000 sz		

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu do testów Skradania się równą premii z usprawnienia tego płaszcza.

Peleryna opiekuna

Poziom 20+

Ta ciemnobłękitna peleryna może zostać uaktywniona by pozwolić ci na teleportację i zamianę miejsc z sojusznikiem.

Pzm 20 +4 125 000 sz Pzm 30 +6 3 125 000 sz
Pzm 25 +5 625 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Moc (dzienna ♦ teleportacja): Akcja ruchu. Teleportujesz się do przestrzeni zajmowanej przez sojusznika znajdującej się w odległości do 10 pól od ciebie; ten sojusznik jednocześnie teleportuje Siudo twojej starej przestrzeni. Sojusznik nie musi znajdować się w polu widzenia ani nie potrzebujesz posiadać linii efektu do jego przestrzeni.

Płaszcz burzowego wędrowca

Poziom 15+

Ten ciemnoszary płaszcz o krawędzi pokrytej wzorem błyskawicy zapewnia ochronę przed obrażeniami od błyskawic i grzmotów a także może zostać uaktywniona by krótkotrwale zadawać takie obrażenia twoim przeciwnikom.

Pzm 15 +3 25 000 sz Pzm 25 +5 625 000 sz
Pzm 20 +4 125 000 sz Pzm 30 +6 3 125 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Właściwość: Zyskujesz odporność 10 na błyskawice oraz odporność 10 na grzmoty.

Poziom 25 lub 30: Odporność 15 na błyskawice oraz odporność 15 na grzmoty.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Do końca twojej następnej tury, za każdym razem, kiedy zostaniesz trafiony przez atak wręcz atakujący otrzymuje 3k6 obrażeń od błyskawic lub 3k6 obrażeń od grzmotów (wybór należy do ciebie).

Poziom 20.: 4k6 obrażeń od błyskawic lub 4k6 obrażeń od grzmotów.

Poziom 25.: 5k6 obrażeń od błyskawic lub 5k6 obrażeń od grzmotów.

Poziom 30.: 6k6 obrażeń od błyskawic lub 6k6 obrażeń od grzmotów.

Płaszcz niewidzialności

Poziom 23+

Ten obszty złotem płaszcz poprawia twoje obrony i może zostać uaktywniony by krótkotrwale uczynić cię niewidzialnym.

Pzm 23 +5 425 000 sz Pzm 28 +6 2 125 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Moc (dzienna ♦ iluzja): Akcja standardowa. Stajesz się niewidzialny do końca spotkania lub do czasu, gdy zostaniesz trafiony przez atak wręcz lub atak na odległość.

Płaszcz odporności

Poziom 2+

Ten obszty karmazynem płaszcz może zostać uaktywniony by zapewnić pomniejszą odporność na wszelkie ataki.

Pzm 2 +1 520 sz Pzm 17 +4 65 000 sz
Pzm 7 +2 2600 sz Pzm 22 +5 325 000 sz
Pzm 12 +3 13 000 sz Pzm 27 +6 1 625 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Zyskujesz odporność 5 na wszelkie obrażenia do początku swojej następnej tury.

Poziom 12. lub 17.: Odporność 10 na wszelkie obrażenia.

Poziom 22. lub 27.: Odporność 15 na wszelkie obrażenia.

PRZEDMIOTY NA SZYJĘ

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
1	Amulet ochrony +1	360
2	Płaszcz odporności +1	520
3	Amulet powolnego spadania +1	680
3	Amulet zdrowia +1	680
6	Amulet ochrony +2	1800
7	Elfi płaszcz +2	2600
7	Płaszcz odporności +2	2600
8	Amulet powolnego spadania +2	3400
8	Amulet zdrowia +2	3400
9	Amulet fałszywego życia +2	4200
9	Płaszcz przetrwania +2	4200
11	Amulet ochrony +3	9 000
12	Elfi płaszcz +3	13 000
12	Płaszcz odporności +3	13 000
13	Amulet powolnego spadania +3	17 000
13	Amulet zdrowia +3	17 000
13	Wisiołek rozsądku +3	17 000
14	Amulet fałszywego życia +3	21 000
14	Płaszcz przetrwania +3	21 000
15	Płaszcz burzowego wędrowca +3	25 000
16	Amulet ochrony +4	45 000
17	Elfi płaszcz +4	65 000
17	Płaszcz odporności +4	65 000
18	Amulet powolnego spadania +4	85 000
18	Amulet zdrowia +4	85 000
18	Wisiołek rozsądku +4	85 000
19	Amulet fałszywego życia +4	105 000
19	Płaszcz przetrwania +4	105 000

Płaszcz przetrwania

Poziom 9+

Ten brązowy płaszcz może zostać uaktywniony by poprawić twoją wytrzymałość oraz zapewnić odporność na zimno i ogień.

Pzm 9 +2 4200 sz Pzm 24 +5 525 000 sz
Pzm 14 +3 21 000 sz Pzm 29 +6 2 625 000 sz
Pzm 19 +4 105 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu do testów Wytrzymałości równą premii z usprawnienia tego płaszcza. Zyskujesz odporność 5 na zimno i odporność 5 na ogień.

Poziom 19. lub 24.: Odporność 10 na zimno i odporność 10 na ogień.

Poziom 29.: Odporność 15 na zimno i odporność 15 na ogień.

Płaszcz ucieczki Feerii

Poziom 20+

Ten płaszcz pokryty ciemnozielonymi wirami poprawia twoje obrony i może zostać uaktywniony by pozwolić ci na krótkotrwale złapanie oddechu w Feerii.

Pzm 9 +4 125 000 sz Pzm 30 +6 3 125 000 sz
Pzm 14 +5 625 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Moc (dzienna): Akcja ruchu. Wybierz sojusznika znajdującego się w zasięgu wzroku. Opuszczasz ten świat do początku twojej następnej tury, w którym to momencie pojawia się w dowolnym niezajętym polu w odległości do 5 pól od wybranego sojusznika.

PRZEDMIOTY NA SZYJĘ, KONT.

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
20	Peleryna opiekuna +4	125 000
20	Płaszcz burzowego wędrowca +4	125 000
20	Płaszcz ucieczki Feerii +4	125 000
21	Amulet ochrony +5	225 000
22	Elfi płaszcz +5	325 000
22	Płaszcz odporności +5	325 000
23	Amulet powolnego spadania +5	425 000
23	Amulet zdrowia +5	425 000
23	Płaszcz niewidzialności +5	425 000
23	Wisiołek rozsądku +5	425 000
24	Amulet fałszywego życia +5	525 000
24	Płaszcz przetrwania +5	525 000
25	Peleryna opiekuna +5	625 000
25	Płaszcz burzowego wędrowca +5	625 000
25	Płaszcz ucieczki Feerii +5	625 000
26	Amulet ochrony +6	1 125 000
27	Elfi płaszcz +6	1 625 000
27	Płaszcz odporności +6	1 625 000
28	Amulet powolnego spadania +6	2 125 000
28	Amulet zdrowia +6	2 125 000
28	Płaszcz niewidzialności +6	2 125 000
28	Wisiołek rozsądku +6	2 125 000
29	Amulet fałszywego życia +6	2 625 000
29	Płaszcz przetrwania +6	2 625 000
30	Peleryna opiekuna +6	3 125 000
30	Płaszcz burzowego wędrowca +6	3 125 000
30	Płaszcz ucieczki Feerii +6	3 125 000
30	Skarabeusz niewrażliwości +6	3 125 000

Skarabeusz niepodatności

Poziom 30

Ten czarny jak noc amulet może zostać uaktywniony by krótkotrwale uczynić cię niepodatnym na wszelkie obrażenia.

Pzm 30 +1 680 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Zyskujesz niewrażliwość na wszelkie obrażenia do końca swojej następnej tury.

Wisiołek rozsądku

Poziom 13+

Ten srebrny amulet zwiększa twój rozsądek i może zostać uaktywniony by ogromnie zwiększyć siłę twojej woli.

Pzm 13 +3 17 000 sz Pzm 23 +5 425 000 sz

Pzm 18 +4 85 000 sz Pzm 28 +6 2 125 000 sz

Miejsce na przedmiot: szyja

Usprawnienie: Wytrwałość, Refleks, oraz Wola

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do testów Roztropności oraz testów umiejętności opartych na Roztropności, (ale nie do ataków Roztropności).

Poziom 23 lub 28: Premia z przedmiotu +2.

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz trafiony przez atak przeciw Woli. Zyskujesz premię z mocy +5 do Woli przeciwko temu atakowi.

PIERŚCIEŃ

Pierścienie magiczne posiadają właściwości i moce pomocne postaciom na wiele różnych sposobów, od leczenia i premii do umiejętności po możliwość latania i teleportacji. Postać może nosić i czerpać korzyści, z co najwyżej dwóch magicznych pierścieni (jeden na każdej dłoni). Jeśli nosisz więcej niż dwa pierścienie to żaden z nich nie działa.

PIERŚCIEŃ

PIERŚCIEŃ

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
14	Żelazny pierścień krasno ludzkich władców	21 000
15	Pierścień swobody ruchu	25 000
17	Pierścień ochrony	65 000
18	Pierścień niewidzialności	85 000
19	Pierścień widzenia prawdy	105 000
20	Pierścień lotu	125 000
21	Pierścień czarodziejstwa	225 000
24	Pierścień regeneracji	525 000
26	Pierścień z gwiazdnym opalem	1 125 000

Pierścień czarodziejstwa

Poziom 21

Ten srebrny pierścień pokryty jest potężnymi tajemnymi symbolami.

Miejsce na przedmiot: palec 225 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +3 do testów Arkana.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Odzyskujesz możliwość użycia jednej spotkaniowej mocy użytkowej, która została już wykorzystana w tym spotkaniu (w efekcie traktujesz tę moc tak, jak gdybyś jej jeszcze nie użył).

Jeśli osiągnąłeś dzisiaj przynajmniej jeden kamień milowy to możesz zamiast tego, odzyskać możliwość użycia jednej wykorzystanej spotkaniowej mocy ofensywnej.

Pierścień lotu

Poziom 20

Ten delikatny srebrny pierścień pokryty jest pierzastym wzorem.

Miejsce na przedmiot: palec 125 000 sz

Właściwość: Przy upadku nie otrzymujesz obrażeń i zawsze lądujesz na swoich stopach.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Do końca twojej tury zyskujesz szybkość latania równą twojej szybkości.

Jeśli osiągnąłeś dzisiaj przynajmniej jeden kamień milowy, efekt ten pozostaje aktywny do końca twojej następnej tury.

Pierścień niewidzialności

Poziom 18

Ten prosty złoty pierścień pokryty jest elfimi runami delikatnie wytrawionymi na jego powierzchni.

Miejsce na przedmiot: palec 85 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +2 do testów Skradania się.

Moc (dzienna ♦ iluzja): Akcja standardowa. Stajesz się niewidzialny do końca swojej następnej tury.

Jeśli osiągnąłeś dzisiaj przynajmniej jeden kamień milowy to użycie tej mocy wymaga jedynie akcji pomniejszej.

Pierścień ochrony

Poziom 17

Ten prosty pierścień z białego złota ma na sobie wygrawerowaną małą tarczę.

Miejsce na przedmiot: palec 65 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do rzutów obronnych.

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz trafiony. Zyskujesz premię z mocy +2 do pojedynczej wartości obrony przeciwko temu atakowi.

Jeśli osiągnąłeś dzisiaj przynajmniej jeden kamień milowy to premia ta staje się premią z mocy +2 do pojedynczej wartości obrony przeciwko wszelkim atakom do początku twojej następnej rundy.

Pierścień regeneracji

Poziom 24

Ten pierścień z czystego srebra jest ozdobiony krwistoczerwonym rubinem.

Miejsce na przedmiot: palec 525 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +3 do wartości twojego przyływu sił.

Moc (dzienna ♦ leczenie): Akcja pomniejsza. Odzyskujesz jeden użyty już dzisiaj przyływ sił.

Jeśli osiągnąłeś dzisiaj przynajmniej jeden kamień milowy to zyskujesz również regenerację 10 do końca spotkania lub do czasu, gdy wykorzystasz przyływ sił.

Pierścień swobody ruchu

Poziom 15

Ten błękitny jako niebo pierścień zdaje się połykiwać i ruszać wokół twego palca.

Miejsce na przedmiot: palec 25 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +2 do testów Akrobatyki.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Do końca spotkania zyskujesz premię z mocy +5 do testów wykonywanych, by wyrwać się z pochwycenia oraz premię z mocy +5 do rzutów obronnych wykonywanych, by zakończyć stan unieruchomienia, spętania lub spowolnienia.

Jeśli osiągnąłeś dzisiaj przynajmniej jeden kamień milowy to możesz również do końca spotkania poruszać się po trudnym terenie tak jakby był terenem normalnym.

Pierścień widzenia prawdy

Poziom 19

Ten złoty pierścień podtrzymuje białą perłę, która wygląda jak oko na twym palcu.

Miejsce na przedmiot: palec 105 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +3 do testów Percepcji.

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Do końca swojej tury jesteś w stanie widzieć niewidzialne stworzenia tak, jak gdyby były widzialne. Dodatkowo ignorujesz karę do testów ataku pochodzącą z ukrycia lub całkowitego ukrycia.

Jeśli osiągnąłeś dzisiaj przynajmniej jeden kamień milowy to efekt ten trwa do końca twojej następnej tury.

Pierścień z gwiazdnym opalem

Poziom 26

Ten czarny pierścień podtrzymuje lśniący delikatnym światłem gwiazdny opał.

Miejsce na przedmiot: palec 1 125 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do szybkości.

Moc (dzienna ♦ blask, teleportacja): Akcja ruchu. Teleportujesz się na odległość do 10 pól.

Jeśli osiągnąłeś dzisiaj przynajmniej jeden kamień milowy to oślepiającą eksplozję rozchodzi się z twojego pola początkowego, gdy tylko zakończysz się teleportować: Bezpośredni wybuch 3; atak Charyzmy (z premią +5) przeciw Refleksowi; 4k8 + modyfikator z Charyzmy obrażeń od blasku (połowa przy chybie).

Żelazny pierścień krasnoludzkich władców

Poziom 14

Ten solidny żelazny pierścień pokryty jest geometrycznymi wzorami krasnoludzkich władców.

Miejsce na przedmiot: palec 21 000 sz

Właściwość: Zyskujesz jeden dodatkowy przyływ sił

Moc (dzienna): Natychmiastowe przeszkodzenie. Możesz wykorzystać tę moc, gdy zostaniesz trafiony przez moc posiadającą efekt przyciągnięcia, odepchnięcia, lub przesunięcia. Wymuszony ruch jest anulowany.

Jeśli osiągnąłeś dzisiaj przynajmniej jeden kamień milowy, otrzymujesz również niewrażliwość na efekty przyciągnięcia, odepchnięcia, lub przesunięcia (chyba, że chcesz zostać ruszony) do końca swojej następnej tury.

PRZEDMIOTY NA PAS

Pasy posiadają moce poprawiające umiejętności oparte na Sile, pozwalają na leczenie, oraz zwiększają odporności.

PRZEDMIOTY NA PAS

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
2	Pas wigoru (stopień heroiczny)	520
5	Pas żelaznej skóry (stopień heroiczny)	1000
7	Pas poświęcenia (stopień heroiczny)	2600
9	Pas sprawności (stopień heroiczny)	4200
12	Pas wigoru (stopień archetypu)	13 000
15	Pas siły giganta	25 000
15	Pas żelaznej skóry (stopień archetypu)	25 000
17	Pas poświęcenia (stopień archetypu)	65 000
19	Pas sprawności (stopień archetypu)	105 000
22	Pas wigoru (stopień epicki)	325 000
25	Pas siły tytana	625 000
25	Pas żelaznej skóry (stopień epicki)	625 000
27	Pas poświęcenia (stopień epicki)	1 625 000
29	Pas sprawności (stopień epicki)	2 625 000

Pas poświęcenia

Poziom 7+

Ten skórzany pas pozwala ci pomóc innym w leczeniu się.

Pzm 7 2600 sz Pzm 27 1 625 000 sz

Pzm 17 65 000 sz

Miejsce na przedmiot: pas

Właściwość: Każdy sojusznik znajdujący się w odległości do 5 pól zyskuje premię z przedmiotu +1 do wartości swojego przyływu sił.

Poziom 17: Premia z przedmiotu +2.

Poziom 27: Premia z przedmiotu +3.

Moc (dzienna ♦ leczenie): Akcja pomniejsza. Tracisz dwa przyływy sił. Pojedynczy sojusznik znajdujący się w odległości do 5 pól od ciebie, odzyskuje jeden przyływ sił.

Pas siły giganta

Poziom 15

Ten wzmocniony pas skórzany obsadzony jest wieloma kawałkami wypolerowanych szarych kamieni. Poprawia on twoje zdolności atletyczne i zwiększa obrażenia zadawane wręcz.

Miejsce na przedmiot: pas 25 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +2 do testów Atletyki oraz testów Siły, (ale nie do ataków Siły).

Moc (dzienna): Akcja wolna. Wykorzystaj tę moc, gdy trafisz atakiem wręcz. Dodaj premię z mocy +10 do wyniku testu obrażeń.

Pas siły tytana

Poziom 25

Ten wzmocniony pas skórzany obsadzony jest wieloma wypolerowanymi kawałkami obsydianu. Ogromnie poprawia on twoje zdolności atletyczne i zwiększa obrażenia zadawane wręcz.

Miejsce na przedmiot: pas 625 000 sz

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +3 do testów Atletyki oraz testów Siły, (ale nie ataków Siły).

Moc (dzienna): Akcja wolna. Do początku twojej następnej tury zyskujesz premię z mocy +10 do wyników wszystkich testów obrażeń wykonywanych przy atakach wręcz.

Pas sprawności

Poziom 9+

Ten skomplikowane utkany pas poprawia twoje zdolności akrobatyczne i atletyczne.

Pzm 9 4200 sz Pzm 29 2 625 000 sz

Pzm 19 105 000 sz

Miejsce na przedmiot: pas

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +2 do testów Akrobatyki oraz Atletyki.

Poziom 19.: Premia z przedmiotu +4.

Poziom 29.: Premia z przedmiotu +6.

Moc (dzienna): Akcja wolna. Ponów test Akrobatyki lub Atletyki, który właśnie wykonałeś. Użyj nowego wyniku.

Pas wigoru

Poziom 2+

Ten pas zrobiony z metalowych łańcuchów poprawia twoje zdolności do zdrowienia.

Pzm 2 520 sz Pzm 22 325 000 sz

Pzm 12 13 000 sz

Miejsce na przedmiot: pas

Właściwość: Zyskujesz premię z przedmiotu +1 do wartości przy-
pływu sił.

Poziom 12.: Premia z przedmiotu +2.

Poziom 22.: Premia z przedmiotu +3.

Pas żelaznej skóry

Poziom 5+

Pierwsze z tych pasów zrobionych z metalowych łańcuchów zostały wykute przez krasnoludzkich kowali żyjących w niewoli ognistych gigantów. Może zostać uaktywniony, aby zapewnić ochronę przeciwko atakom z użyciem broni.

Pzm 5 1000 sz Pzm 25 625 000 sz

Pzm 15 25 000 sz

Miejsce na przedmiot: pas

Moc (dzienna): Akcja pomniejsza. Zyskujesz odporność 5 na wszelkie obrażenia zadane przez broń do końca twojej następnej tury.

Poziom 15.: Odporność 10 na wszelkie obrażenia zadane przez broń.

Poziom 25.: Odporność 15 na wszelkie obrażenia zadane przez broń.

CUDOWNE PRZEDMIOTY

Kategoria ta zawiera niektóre z najbardziej przydatnych i interesujących przedmiotów w całej grze. Nie zajmują one żadnych miejsc na przedmioty i nie podlegają żadnej innej klasyfikacji.

CUDOWNE PRZEDMIOTY

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
4	Niewyczerpany prowiant	840
5	Pojemna torba	1000
10	Lina wspinaczki	5000
10	Poręczny plecak	5000
11	Kamyki postania (para)	9000
11	Rytualna świeca	9000
12	Maść Keoghtoma	13 000
13	Proszek ujawniania	17 000
14	Piórkowa łódź	21 000
17	Kajdany wymiarów	65 000
19	Przenośna dziura	105 000
20	Ankh wskrzeszeńca	125 000
20	Latający dywan	125 000

Ankh wskrzeszeńca

Poziom 20

Ten potężny Ankh tymczasowo wypełnia sojusznika siłą życiową, pozwalając mu na powrót do bitwy.

Cudowny przedmiot 125 000 sz

Moc (dzienna): Akcja standardowa. Wybierz sojusznika znajdującego się w polu widzenia, który zginął po końcu twojej poprzedniej tury. Wybrany sojusznik powraca do życia z maksymalną liczbą punktów wytrzymałości, lecz jest otumaniony.

Sojusznik ten nie może odzyskiwać punktów wytrzymałości, zyskać tymczasowych punktów wytrzymałości lub pozbyć się otumanienia. Na początku każdej swojej tury, sojusznik ten otrzymuje obrażenia równe jego poziomowi. Sojusznik ginie raz jeszcze, gdy zostanie sprowadzony do 0 punktów wytrzymałości lub mniej, albo, gdy spotkanie się zakończy.

Żadna postać nie może być celem mocy Ankha wskrzeszeńca więcej niż raz dziennie.

Kajdany wymiarów

Poziom 17

Te zrobione z czystej energii kajdany świecą olśniewająco błękitnym światłem, gdy zakujesz w nie przeciwnika, efektywnie przykuwając go do tu i teraz.

Cudowny przedmiot 65 000 sz

Moc (dzienna): Akcja standardowa. Aby zakuć sąsiadujące z tobą stworzenie w kajdany wymiarów musisz wykonać atak wręcz Siły lub Zręczności przeciw Refleksowi celu. Musisz posiadać przewagę bojową nad celem, aby spróbować zakuć go w kajdany.

Stworzenie trzymane przez te kajdany jest spętane i nie może się teleportować lub być teleportowanym. Wymknienie się z kajdanów, wymaga testu Akrobatyki o ST 35.

Kajdany automatycznie dostosowują się do dowolnego rozmiaru zakutego stworzenia. Jako akcję standardową, dowolne stworzenie inne, niż to zakute w kajdany, może ściągnąć je z sąsiadującego z nim stworzenia.



Kamyki posłania (para)

Poziom 11

Każdy z tych okrągłych kamieni o rozmiarze pięści ma na sobie krasnoludzką runę, którą można przetłumaczyć jako „odezwij się”.

Cudowny przedmiot 9000 sz

Moc (nieograniczona): Akcja standardowa. Do końca twojej następnej tury, dowolna osoba mówiąca do jednego z kamieni jest słyszana przez innych znajdujących się niedaleko pozostałych kamieni tak, jak gdyby stała w miejscu zajmowanym przez pozostałe kamienie. Na koniec twojej następnej tury wszystkie kamienie wyczerpują się. Wykorzystując akcję pomniejszą, dowolna postać może dotknąć pojedynczego kamienia i odnowić cały zestaw.

Specjalne: Kamyki posłania zazwyczaj tworzone są w parach. Można stworzyć również większe zestawy (zwiększ cenę o 50 procent ceny podstawowej za każdy dodatkowy kamień).

Latający dywan

Poziom 20

Ten niewielki dywan utkany jest w nietypowy sposób i pokryty dziwnymi runami.

Cudowny przedmiot 125 000 sz

Moc (nieograniczona): Akcja ruchu. Postać znajdująca się na latającym dywanie może rozkazać mu swoim umysłem by przeleciał 6 pól. Dywan potrafi latać na maksymalnej wysokości do 10 pól nad ziemią. Jeśli żadne stworzenie nie znajduje się na nim, dywan unosi się w jednym miejscu na wysokości 30 centymetrów nad ziemią, jeśli jest rozłożony, lub leży na ziemi, jeśli jest zwinięty.

Lot dywanem nie jest zupełnie stabilny. Podczas lotu dywanem jego jeździec otrzymuje karę -2 do KP oraz Refleksu. Dywan może utrzymać jedną Średnią lub Małą postać o wadze nie większej niż 150 kg. Jeśli na dywanie położy się więcej niż 150 kg, dywan (i wszystko, co unosił) spada na ziemię, a postać oraz wszystkie przedmioty znajdujące się na dywanie otrzymują obrażenia od upadku.

Lina wspinaczki

Poziom 10

Zwój złotej liny.

Cudowny przedmiot 5000 sz

Właściwość: Ta długa na 33 metry lina posiada 100 punktów wytrzymałości oraz może udźwignąć do 1250 kg (typową wagę 10 Średnich stworzeń wraz z ekwipunkiem).

Moc (nieograniczona): Akcja pomniejsza. Lina porusza się do 10 pól po poziomej lub pionowej powierzchni. Jako część tej samej akcji może się uwiązać wokół przedmiotu by stworzyć bezpieczne miejsce do wspinaczki. Lina nie może owinąć się wokół stworzenia lub w jakikolwiek inny na nie wpłynąć.

Dowolne stworzenie trzymające linę może aktywować tę moc. Na daną komendę lina odwiązuje się przy wykorzystaniu akcji pomniejszej.

Maść Keoghtoma

Poziom 12

Ten mały słoiczek każdego dnia magicznie tworzy porcję potężnej maści leczniczej.

Cudowny przedmiot 13 000 sz

Moc (dzienna ♦ leczenie): Akcja standardowa. Nałóż maść na siebie lub sąsiadującego z tobą sojusznika. Eliminuje to automatycznie jedną chorobę lub truciznę z organizmu tego stworzenia, albo pozwala mu na odzyskanie jednego przyływu sił (wybór należy do ciebie).

Niewyczerpany prowiant

Poziom 4

Smakowity zapach unosi się z tego zwyczajnie wyglądającego koszyka.

Cudowny przedmiot 840 sz

Właściwość: Po solidnym wypoczynku otwierasz koszyk tworząc wystarczająco dużo pożywienia i wody by zaspokoić głód pięciu Średnich lub Małych stworzeń (lub jednego Dużego) na 24 godziny.

Piórkowa łódź

Poziom 14

Sekrety piórkowej łodzi, stworzonej po raz pierwszy przez eladrińskich podróżników, już dawno temu zostały przekazane innym rasom.

Cudowny przedmiot 21 000 sz

Moc (dzienna): Akcja standardowa. Kładąc to pióro w wodzie powodujesz, iż zmienia się ono w długą łódź w kształcie łabędzia. Łódź ta jest w stanie unieść do pięciu stworzeń o rozmiarze Średnim lub Małym (lub dwa o rozmiarze Dużym). Może być napędzana siłą wioseł dwóch stworzeń z szybkością 4. Po 12 godzinach, lub na życzenie właściciela (jako akcja pomniejsza), łódź z powrotem staje się piórem.

Pojemna torba

Poziom 5

Ten przedmiot zdaje się być prostą torbą zrobioną z brązowego płótna.

Cudowny przedmiot 1000 sz

Właściwość: Torba ta może utrzymać do 100 kg wagi lub 50 litrów objętości, lecz zawsze waży jedynie 0,5 kg. Wyciągnięcie przedmiotu z pojemnej torby wymaga akcji pomniejszej.

Poręczny plecak

Poziom 10

Ten niepozornie wyglądający plecak jest zadziwiająco lekki.

Cudowny przedmiot 5000 sz

Właściwość: Ten plecak może przenosić do 500 kg wagi lub 2800 litrów objętości, lecz zawsze waży jedynie 0,5 kg.

Wyciągnięcie przedmiotu z poręcznego plecaka wymaga akcji pomniejszej.

Proszek ujawniania

Poziom 13

Ten niepozornie wyglądający woreczek zawiera garść migotliwego proszku, którą okresowo odnawia.

Cudowny przedmiot 17 000 sz

Moc (dzienna): Akcja standardowa. Wyciągnij garść proszku i rzuć go w powietrze (bezpośredni podmuch 3). Tworzy to obszar, który utrzymuje się do końca spotkania. Niewidzialne stworzenia oraz przedmioty, znajdujące się wewnątrz tego obszaru lub wchodzące do niego stają się widoczne, i nie mogą ponownie stać się niewidzialne do końca spotkania.

Przenośna dziura

Poziom 19

Ten czarny okrąg rozmiaru chusteczki staje się wielką dziurą, gdy położysz go na płaskiej powierzchni.

Cudowny przedmiot 105 000 sz

Moc (nieograniczona): Akcja standardowa. Połóż przenośną dziurę na ścianie, podłodze, albo suficie. (Powierzchnia musi być płaska, aby przedmiot mógł działać.) Przenośna dziura natychmiastowo tworzy dziurę szeroką i głęboką na 1,5 metra. Wykorzystując akcję standardową, dowolne stworzenie sąsiadujące z przenośną dziurą może ją podnieść, zakładając, że nie ma w niej żadnego stworzenia ani przedmiotu.

Rytualna świeca

Poziom 11

Ta pokryta runami purpurowa świeca pali się czystym, jasnym płomieniem.

Cudowny przedmiot 9000 sz

Właściwość: Ta świeca nigdy się nie wypala (poza przypadkami podanymi poniżej).

Moc (dzienna): Akcja standardowa. Zapal świecę przed rozpoczęciem odprawiania rytuału. Otrzymujesz premię z mocy +2 do jakichkolwiek testów wykonywanych jako część rytuału.

Świeca automatycznie gaśnie po zakończeniu rytuału, lecz może być użyta następnego dnia.

MIKSTURY

Mikstura jest magicznym płynem tworzącym swe efekty, gdy zostanie wypita. Picie mikstury zazwyczaj wymaga akcji pomniejszej. Podanie mikstury nieprzytomnemu stworzeniu zazwyczaj wymaga akcji standardowej. Wyciągnięcie mikstury z pojemnika wymaga akcji pomniejszej.

Mikstury odnawiające zdrowie lub nawet przywracające do życia są niezwykle przydatne poszukiwaczom przygód, którzy znaleźli się w opałach. Te zużywalne przedmioty nie są tak efektywne jak moce leczące kapłana lub dowódcy, ale wielu podróżników widzi korzyści w noszeniu ze sobą jednego lub dwóch mikstur leczenia.

MIKSTURY

Pzm	Nazwa	Cena (sz)
5	Mikstura leczenia	50
25	Mikstura uzdrowienia	25 000
30	Mikstura życia	125 000
15	Mikstura żywotności	1000

Mikstura leczenia

Poziom 5

Ta prosta mikstura wykorzystuje naturalne zdolności regeneracyjne twojego ciała by wyleczyć twe rany.

Mikstura 50 sz

Moc (zużywalne ♦ leczenie): Akcja pomniejsza. Wypij miksturę i wykorzystaj przyływ sił. Zamiast liczby punktów wytrzymałości, które normalnie byś odzyskał, odzyskujesz 10 punktów wytrzymałości.

Mikstura uzdrowienia

Poziom 25

Ta potężna mikstura używa twoją własną siłę vitalną by przywrócić ci punkty wytrzymałości i pomóc ci pozbyć się ran.

Mikstura 25 000 sz

Moc (zużywalne ♦ leczenie): Akcja pomniejsza. Wypij miksturę i wykorzystaj przyływ sił. Zamiast liczby punktów wytrzymałości, które normalnie byś odzyskał, odzyskujesz 50 punktów wytrzymałości i wykonujesz rzut obronny przeciwko każdemu efektowi, który może zostać zakończony przez rzut obronny.

Mikstura życia

Poziom 30

Ta owiana tajemnicą mikstura nie tylko leczy rany, ale może nawet przywrócić do życia niedawno umarłych.

Mikstura 125 000 sz

Moc (zużywalne ♦ leczenie): Akcja standardowa. Jeśli mikstura zostanie podana postaci, która zginęła od końca twojej ostatniej tury, to postać ta jest przywracana do życia z 50 punktami wytrzymałości.

Jeśli zostanie spożyta przez żyjące stworzenie, to zamiast tego funkcjonuje jako mikstura uzdrowienia.

Mikstura żywotności

Poziom 15

Ta silna mikstura leczy twe rany a nawet pozwala pozbyć się innych dolegliwości.

Mikstura 1000 sz

Moc (zużywalne * leczenie): Akcja pomniejsza. Wypij miksturę i wykorzystaj przyływ sił. Zamiast liczby punktów wytrzymałości, które normalnie byś odzyskał, odzyskujesz 25 punktów wytrzymałości i wykonujesz rzut obronny przeciwko pojedynczemu efektowi, który może zostać zakończony przez rzut obronny.

POSZUKIWANIE PRZYGÓD

ODKRYJ RUINY starożytnego miasta drowów, wniknij w wijące się kilometrami tunele oraz ogromne pieczary położone głęboko pod powierzchnią, odkryj plan szalonego wezyra, próbującego obalić prawowitego władcę, udaj się do baśniowego Spiżowego Miasta w poszukiwaniu dawno zapomnianego rytuału – te i inne przygody czekają na ciebie w świecie gry DUNGEONS & DRAGONS.

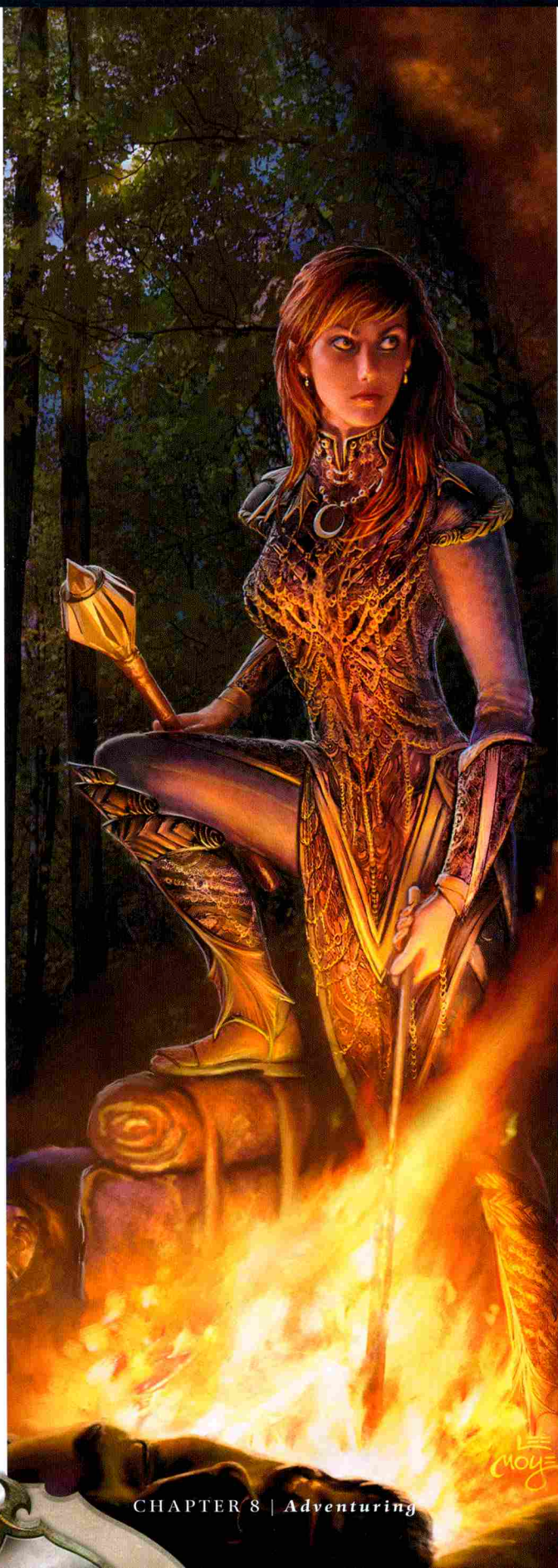
Jeśli stworzyłeś i wyposażyleś już swoją postać, przyszedł czas, by zająć się szczegółami tego, co dzieje się podczas sesji gry oraz w trakcie kampanii. Poniższy rozdział opisuje następujące tematy:

- ♦ **Zadania:** Opis zadań i dróg, które mogą prowadzić cię do przygody.
- ♦ **Spotkania:** Przyjrzyj się dwu typom spotkań istniejących w grze oraz temu, co może się przydarzyć podczas każdego z nich.
- ♦ **Nagrody:** Informacje dotyczące punktów doświadczenia, punktów akcji, skarbów oraz innych nagród, które możesz otrzymać za wykonywanie zadań i stawianie czoła spotkaniom.
- ♦ **Eksploracja:** Zasady poruszania się po podziemiach lub bezdrożnej dzicy. Opisane są podstawy poruszania się, zmysłu wzroku, światła, a także pokonywania przeszkód, które staną ci na drodze.
- ♦ **Wypoczynek i zdrowienie:** Szczegóły dotyczące regeneracji punktów wytrzymałości, przypływów sił oraz mocy, a także trzymania warty podczas postoju.



STEVE PRESCOTT





Większość poszukiwaczy przygód wyrusza w drogę, aby zrealizować jakiś cel, wykonać zadanie, dzięki któremu podróż zakończy się sukcesem. Może to być cel osobisty lub podzielany przez twoich towarzyszy, albo też zadanie, do którego zostałeś najęty. Cel przygody nazywa się zadaniem.

Zadania łączą ze sobą serię spotkań w jedną logiczną historię. Najprostsze przygody rozgrywają się wokół jednego zadania. Przykładowo, twoim zadaniem może być pokonanie goblinów najeźdźców atakujących z pobliskich ruin, uratowanie porwanego kupca lub ścięcie czerwonego smoka imieniem Kharathas.

Większość przygód jest bardziej skomplikowana i składa się z wielu wątków. Pojedyncze zadanie może być głównym powodem przygody. Przykładowo, wysoki kapłan Pelora prosi cię abyś udał się do Fortecy Żelaznego Pierścienia, by odzyskać starożytny artefakt znany jako Adamantytowe Berło. Dowolna ilość pomniejszych działań może skomplikować to zadanie. Czarodziej, słysząc o twojej podróży, oferuje zapłacić ci pokaźną sumę w złocie za przyniesienie mu jednego z magicznych pierścieni, o których mówi się, że znajdują się wewnątrz fortecy. Jeden z twoich przyjaciół wierzy, że jego matka, paladyn Pelora, zginęła podczas badania fortecy i stara się odzyskać jej szczątki, by godnie je pochować. Po dotarciu do fortecy zauważyłeś, iż slaady żyjące wokół niej trzymają ludzi jako więźniów, więc jeśli czujesz się na siłach możesz spróbować ich uwolnić.

Czasami cele zadań podawane są na samym początku przygody. Burmistrz miasta może błagać o znalezienie legowiska goblinów, a wysoki kapłan Pelora może opowiedzieć historię Adamantytowego Berła, wszystko to zanim wyruszysz, by wykonać powierzone tobie zadania. Czasem jednak zadania rozpoczynają się w trakcie przygody, gdy informacje przez ciebie zebrane stają się, zadaniami samymi w sobie.

Za zgodą MP możesz również stworzyć dla swojej własnej postaci zadanie, które będzie związane z jej przeszłością. Przykładowo, to twoja matka jest osobą, której szczątki leżą w Fortecy Żelaznego Pierścienia. Zadania mogą też być związane z osobistymi pragnieniami, takimi jak poszukiwanie magicznego łuku przez łowcę. Zadania osobiste powodują, iż masz interes w rozwijającej się historii, podsuwają też twojemu MP dodatkowe wątki do dodania.

Kiedy wykonasz postawione przed tobą zadanie, możesz otrzymać nagrody, w tym punkty doświadczenia, skarby, a także inne rodzaje nagród. Przewodnik Mistrza Podziemi zawiera wskazówki dla twojego MP dotyczące tworzenia zadań, oceniania zadań zaproponowanych przez graczy oraz przyznawania nagród za dobrze wykonane zadanie.

SPOTKANIA

Spotkania są miejscem, gdzie dzieje się większość akcji w świecie D&D, niezależnie od tego czy spotkanie jest walką na śmierć i życie, przeciwko monstrualnym nieprzyjaciołom, ważnymi negocjacjami z hrabią i jego wezyrem lub proszącą się o śmierć wspinaczką na Klify Spustoszenia.

Spotkania służą wielu celom. To podczas nich D&D jest bliższe grze niż zabawie w grupowe snucie opowieści, naj-

częściej używasz swych mocy i umiejętności, a informacje zawarte na twojej karcie postaci są najważniejsze. Nawet mimo tego, spotkania powinny służyć rozwojowi fabuły; zażarta walka powinna mieć powód oraz konsekwencje powiązane z resztą przygody.

Podczas spotkania możesz pokonać stojącą na drodze przeszkodę lub ulec i ponieść konsekwencje porażki. Gdy rozpoczyna się spotkanie, każdy ma coś do zrobienia i bardzo ważne jest, by cała drużyna pracowała wspólnie, aby osiągnąć sukces.

W większości przygód D&D pojawiają się dwa typy spotkań: wymagające i nie wymagające walki.

SPOTKANIA WYMAGAJĄCE WALKI

Spotkania wymagające walki testują twoje moce ofensywne, zdolności poruszania się, umiejętności, atuty oraz przedmioty magiczne – praktycznie każdą informację znajdującą się, na twojej karcie postaci. Spotkanie wymagające walki może posiadać elementy, które jej nie wymagają. Rozdział 9 posiada szczegółowe informacje dotyczące zasad prowadzenia walki.

SPOTKANIA NIEWYMAGAJĄCE WALKI

Spotkania nie wymagające walki skupiają się na użyciu umiejętności, mocy użytkowych oraz twojej własnej (nie twojej postaci) przebiegłości, choć czasem moce ofensywne również mogą być przydatne. Spotkania tego typu wliczają radzenie sobie z pułapkami oraz innymi zagrożeniami, rozwiązywanie zagadek, oraz szeroką kategorię sytuacji zwanych **próbami umiejętności**.

Próba umiejętności następuje, gdy przeszukiwanie nieznanego miejsca (eksploracja, strona 260) lub interakcje międzyludzkie przeradzają się w spotkanie z poważnymi konsekwencjami sukcesu lub porażki. Kiedy przemieszczasz się przez podziemia lub bezdrożną dziczą, zazwyczaj nie dzielisz czasu na tury i nie wykonujesz testów. Jednakże, kiedy uruchomisz pułapkę lub staniesz przeciwko poważnej przeszkodzie lub zagrożeniu musisz sprostać próbie umiejętności. Jeśli starasz się przekonać smoka, aby pomógł ci w walce z nadchodzącą hordą orków, jest to również próba umiejętności.

Podczas próby umiejętności twoim celem jest zgromadzenie określonej ilości udanych testów umiejętności przed osiągnięciem pewnej liczby porażek. Moce, do których masz dostęp mogą dać ci premie do testów, które chcesz wykonać, spowodować, że niektóre testy nie będą potrzebne lub pomóc ci w inny sposób. Twój MP przygotowuje próbę umiejętności opisując przeszkodę, którą próbujesz pokonać oraz opisując niektóre z twoich możliwości. Następnie ty decydujesz i tłumaczysz, jak zamierzasz pokonać tę przeszkodę i wykonujesz odpowiednie testy, póki nie osiągniesz sukcesu lub porażki.

Rozdział 5 opisuje czynności, które możesz wykonać używając swoich umiejętności podczas próby. Możesz użyć wielu umiejętności, od Akrobatyki i Atletyki po Naturę i Skradanie się. Możesz również używać mocy ofensywnych oraz wykonywać testy atrybutów. Przewodnik Mistrza Podziemi zawiera zasady opisujące tworzenie i przeprowadzanie prób umiejętności.

NAGRODY

Pomimo tego, iż spotkania wiążą się z ryzykiem, dają też szansę na zdobycie wielkich nagród. Każde zwycięskie spotkanie przynosi doświadczenie, mierzone w punktach doświadczenia (PD). W trakcie przygód zyskujesz również punkty akcji, skarby, a także reputację, status lub inne niewymierne nagrody.

Poniższa tabela podsumowuje nagrody, które otrzymujesz podczas swych przygód.

Częstotliwość	Nagroda
Co spotkanie	PD
Co kamień milowy	Punkt akcji
Co parę spotkań	Skarb
Co zadanie	PD, skarb, inne
Po około 10 spotkaniach	Nowy poziom

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Punkty doświadczenia mierzą rozwój i wiedzę twojej postaci. Kiedy ukończysz spotkanie lub zadanie, MP przyznaje ci punkty doświadczenia (PD). Ilość PD, które otrzymujesz zależy od trudności danego spotkania lub zadania. W tym zakresie, wykonanie zadania będącego głównym wątkiem fabuły jest porównywalne z ukończeniem spotkania, natomiast pomniejsze zadania przynoszą drobniejsze nagrody.

Pierwszopoziomowa postać rozpoczyna grę z 0 PD. Gromadzisz PD z każdym spotkaniem, zadaniem oraz przygodą, dodając otrzymane PD do całkowitej liczby punktów doświadczenia. Nigdy nie tracisz PD a ich ilość nigdy nie spada do zera.

Wraz z otrzymywaniem PD zdobywasz nowe poziomy. Ilość PD potrzebnych do otrzymania każdego poziomu jest zmienna. Przykładowo, potrzebujesz 1000 PD, aby osiągnąć drugi poziom, lecz 2250, aby osiągnąć trzeci. Kiedy zgromadzisz 1 000 000 punktów doświadczenia osiągasz poziom trzydziesty, szczyt osiągnięć w grze D&D. Zobacz „Zdobywanie poziomów”, strona 27, aby dowiedzieć się o wszystkim, czego potrzebujesz przy zdobywaniu nowego poziomu.

Przewodnik Mistrza Podziemi posiada informacje o zasadach przyznawania punktów doświadczenia.

KAMIENIE MIŁOWE

Otrzymujesz pewne korzyści, kiedy osiągniesz kamień milowy, to znaczy, kiedy ukończysz dwa spotkania bez zatrzymywania się na solidny wypoczynek (zobacz stronę 263).

PUNKTY AKCJI

Twoja postać rozpoczyna z 1 punktem akcji. Nie częściej niż raz na spotkanie możesz wykorzystać punkt akcji, by wykonać jedną dodatkową akcję w rundzie (zobacz stronę 292), użyć pewnego atutu lub użyć mocy ścieżki archetypu.

Kiedy użyjesz swojego punktu akcji, ten znika, ale możesz zdobyć ich więcej na dwa sposoby: osiągając kamień milowy lub zatrzymując się na solidny wypoczynek. Za każdym razem, gdy osiągasz kamień milowy, otrzymujesz jeden dodatkowy punkt akcji. Po solidnym wypoczynku tracisz wszystkie punkty akcji, których nie użyłeś i otrzymujesz jeden nowy punkt akcji.

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Za każdym razem, gdy osiągniesz kamień milowy, otrzymujesz jedno dodatkowe użycie dziennej mocy magicznego przedmiotu (strona 226). Niektóre magiczne przedmioty, zwłaszcza pierścienie, rosną w siłę, kiedy osiągniesz kamień milowy. Zobacz „Magiczne przedmioty”, strona 223, by dowiedzieć się więcej.

SKARBY

Jest wiele rodzajów skarbów, ale zazwyczaj można je podzielić na dwie kategorie: magiczne przedmioty, które możesz użyć oraz środki pieniężne, które możesz wydać na przedmioty i usługi. Środki pieniężne to monety, kamienie szlachetne, dzieła sztuki lub przedmioty magiczne, które zamierzasz sprzedać zamiast ich używać.

Niekoniecznie otrzymasz skarby po każdym udanym spotkaniu. Zazwyczaj są one nagrodą za serię paru spotkań, obiecaną zapłatą za zadanie lub nagrodą za wypełnioną przygodę. Niektóre stworzenia mogą nosić – oraz używać – magiczne przedmioty, które staną się skarbami, gdy je pokonasz. Inne potwory mogą trzymać skrzynie pełne złota, choć możliwe jest, że znajdziesz skarby w służbie po ciele galaretowatego sześcianu. Czasem znajdziesz skarby zamknięte w skarbcu, przechowywane w zbrojowni lub usypane w kupkę w smoczej jamie.

Gdy twoja grupa znajdzie skarby, dobrym pomysłem jest wyznaczenie kogoś do spisywania odnalezionych przedmiotów. Kiedy zdobędziecie przedmiot, którego jedna z postaci chce użyć, postać ta może go wziąć, ale mimo to, zanotujcie przedmiot na liście skarbów znalezionych przez grupę. Byłoby idealnie, gdybyście zakończyli przygodę lub zadanie, z równą liczbą magicznych przedmiotów.

Nie musicie dzielić pozostałych skarbów, póki nie powrócicie do miasta lub nie znajdziecie innej okazji do wydania swych ciężko zarobionych dóbr. Przed podzieleniem skarbów, dobrym pomysłem byłoby zapłacenie za wydatki wspólne. Mogą one obejmować koszt rytuału potrzebnego do ożywienia zmarłego towarzysza lub ściągnięcia klątwy. To od was zależy, co jest a co nie jest wydatkiem wspólnym.

Kiedy nadchodzi czas na podział skarbów, podzielcie go na jak najrówniejsze kawałki po opłaceniu wydatków grupy. Sprzedajcie lub odczarujcie przedmioty magiczne, których nikt nie chce i dodajcie wartość tych przedmiotów do środków pieniężnych, które zdobyliście. Środki te możecie podzielić na parę sposobów, przykładowo:

1. Podzielcie wszystkie środki pieniężne, równomiernie pomiędzy wszystkich członków drużyny.
2. Podzielcie wszystkie środki pieniężne jedynie pomiędzy te postaci, które nie otrzymały przedmiotów magicznych.

NAGRODY NIEWYMIERNE

Do nagród o niewymiernej wartości wliczają się tytuły szlacheckie, medale oraz inne honory, przysługi i reputacja. Nagrody tego typu można otrzymać najczęściej jako zapłatę za trud poniesiony przy wykonywaniu zleconego zadania. Jeśli uratujesz syna barona od porywaczy, ów baron może nagrodzić cię medalem lub nawet pomniejszym tytułem szlacheckim, jako dodatek do nagrody pieniężnej. Jeśli odzyskasz magiczną kulę z posępnych ruin Dworu Spustoszenia i przyniesiesz ją do tajemniczego czarodzieja, który cię po nią wysłał, być może obieca ci przysługę wraz z pieniędzmi, które zapłaci ci z góry. Kiedy uratujecie wioskę od najazdu goblinów, wieśniacy będą was traktować jako miejscowych bohaterów, a wieść o waszych czynach zacznie się roznosić po okolicy.

Nie możesz niczego kupić za te nagrody, nie dają ci też żadnych premii w walce. Mogą jednak być ważne w historii kampanii lub pomóc ci w kontaktach z innymi postaciami. Nie zapomnij o wadze kontaktów, przysług oraz sławy, nawet, jeśli nie przekładają się bezpośrednio na wasze powodzenie.

EKSPLORACJA

Znaczącą częścią przygód D&D jest eksploracja, która ma miejsce pomiędzy spotkaniami. Wlicza ona przebywanie nieznanymi tunelami, bezdrożnymi kniejami, lub rozrastającego się miasta oraz poznawanie zagrożeń i cudów tego świata.

Eksploracja zazwyczaj wymaga poruszania się, więc poniżej znajdziesz opis reguł dotyczących poruszania się, gdy nie jesteś w spotkaniu. Kiedy eksplorujesz musisz wiedzieć co widzisz, zwłaszcza w mrocznych podziemiach, więc omówienie wzroku oraz światła znajduje się tuż po regułach poruszania się. Podczas eksploracji oddziałujesz ze swoim otoczeniem na wiele sposobów: przesuwasz obiekty, bawisz się dźwigniami, przeszukujesz pokoje, otwierasz zamki oraz roztrzaskujesz kufry. Ostatnia część tego rozdziału opisuje zasady dotyczące takich działań.

PORUSZANIE SIĘ

Ruch pozwala ci na przemieszczanie się pomiędzy dwoma spotkaniami, oraz z jednego miejsca do drugiego w ramach tego samego spotkania. Poniżej znajdziesz reguły dotyczące poruszania się pomiędzy dwoma spotkaniami, a „Ruch i pozycja” na stronie 282 opisuje poruszanie się, w trakcie walki.

Często MP może opisać waszą podróż bez obliczania dokładnej odległości lub czasu potrzebnego do jej przebycia: „Po trzech dniach podróży dotarliście do wejścia do podziemi”. Nawet wewnątrz podziemi, zwłaszcza dużych lochów lub systemu jaskiń, twój MP może jedynie podsumować waszą podróż pomiędzy spotkaniami: „Po zabiciu strażnika wrót starożytnego grodu krasnoludów błakacie się przez kilometry krętych korytarzy, aż w końcu docieracie na brzeg głębokiej rozpadliny, połączonej przez wąski kamienny łuk z pęknięciem po środku.”

Twój MP może poruszając opisywać tereny, które przebywacie, jednak to spotkania odbywane po drodze są najważniejszymi elementami waszych przygód. Czasem trzeba jednak wiedzieć, jak długo trwa podróż od jednego

spotkania do drugiego, czy odpowiedź jest w dniach, godzinach, czy minutach. Reguły pozwalające na odpowiedzenie na to pytanie zależą od dwóch czynników: waszej szybkości oraz typu terenu, po którym się przemieszczacie.

SZYBKOŚĆ

Tabela Podstawowej Szybkości Naziemnej pokazuje, jaki dystans może przebyć postać o danej szybkości w ciągu dnia, godziny lub minuty podróży. Grupa podróżników porusza się tempem najwolniejszego z nich, więc większość grup będzie używać pierwszego rzędu tabeli, by dostosować się do krasnoludów lub ciężko opancerzonych członków grupy.

PODSTAWOWA SZYBKOŚĆ NAZIEMNA

Szybkość	Na dzień	Na godzinę	Na minutę
5	45 kilometrów	4,5 kilometra	75 metrów
6	54 kilometry	5,4 kilometra	90 metrów
7	63 kilometry	6,3 kilometra	105 metrów

Szybkość na dzień: Postaci graczy mogą wytrzymać bez zmęczenia normalne tempo marszowe przez 10 godzin każdego dnia. Przewodnik Mistrza Podziemi opisuje, co się dzieje, jeśli podróżujecie więcej niż 10 godzin dziennie. Zwyczajni ludzie nie mogą iść przez więcej niż 6 do 8 godzin dziennie, więc tempo ich podróży zawiera się raczej w przedziale od 30 do 45 kilometrów na dzień.

Szybkość na godzinę: Twoja szybkość na godzinę, w tabeli Podstawowej Szybkości Naziemnej, zakłada przemieszczanie się krokiem marszowym. Możesz poruszać się po ziemi dwukrotnie szybciej, ale ciężko jest utrzymać takie tempo. Zasady w Przewodniku Mistrza Podziemi opisują, co się dzieje, jeśli przesadnie się wycieńczasz.

Szybkość na minutę: Twoja szybkość na minutę w tabeli Podstawowej Szybkości Naziemnej zakłada poruszanie się tempem marszowym i ma na celu opisanie podróży, która trwa mniej niż godzinę. Jeśli się spieszysz, możesz poruszać się z dwukrotną szybkością.

TEREN

Odległości obliczone w tabeli Podstawowej Szybkości Naziemnej zakładają, że teren jest raczej łatwy do przebycia i składa się z dróg, łąk oraz podziemnych korytarzy, które nie są wypełnione gruzami. Inne typy terenów spowalniają twoją podróż. Jak bardzo? To zależy od ilości obszarów trudnych do przebycia.

TEREN I PORUSZANIE SIĘ

Mnożnik odległości	Terren
x 1/2	Przewaga terenów ciężkich do przebycia: gęste lasy, góry, głębokie bagna, ruiny wypełnione gruzem.
x 3/4	Rozległe obszary trudne do przebycia: lasy, wzgórza, bagna, ruiny, naturalne jaskinie, miasta.
x 1	Przewaga terenów łatwych do przebycia: łąki, pola, drogi, puste korytarze w podziemiach.

Aby obliczyć jak dużo możesz przebyć w ciągu dnia, godziny lub minuty, pomnóż odległość z tabeli Podstawowej Szybko-

ści Naziemnej przez mnożnik odległości, z tabeli Terenów i Poruszania się.

Stworzenia latające ignorują mnożniki odległości dla trudnego terenu, gdy podróżują w powietrzu.

WIERZCHOWCE I POJAZDY

Kiedy przyjdzie ci podróżować na większe dystanse, możesz użyć wierzchowców lub pojazdów, by poruszać się szybciej oraz zwiększyć ilość rzeczy, które możesz udźwignąć. Poniższa tabela opisuje typowe prędkości powszechnie spotykanych wierzchowców i pojazdów. Tabela zakłada, że podróżujesz przez 10 godzin dziennie, choć statki żaglowe mogą płynąć przez 24 godziny na dobę, jeśli mają odpowiednią załogę. Aby dowiedzieć się więcej o ładowności wierzchowców i pojazdów, zobacz stronę 222.

WIERZCHOWCE I POJAZDY

Wierzchowiec/ Pojazd	Szybkość	Na dzień	Na godzinę
Koń jeździecki	10	90 km	9 km
Koń bojowy	8	72 km	7,2 km
Wóz	5	45 km	4,5 km
Łódź wiosłowa	3	27 km	2,7 km
Z prądem wody	4-6	36-54 km	3,6-5,4 km
Żaglowiec	7	63 km	6,3 km

SZYK MARSZOWY

Dobrym pomysłem jest ustalenie standardowego szyku marszowego dla swojej grupy, w którym będziecie się przemieszczać podczas podróży. Możecie oczywiście zmieniać swój szyk w dowolnej chwili, ale uzgodnienie rozstawienia grupy przed spotkaniem pozwala MP wiedzieć dokładnie, gdzie, kto jest, kiedy spotkanie się rozpoczyna.

Możesz zapisać swój szyk marszowy w dowolny sposób: zapisać go na papierze lub tablicy, lub ustawić miniaturowe na siatce bitewnej, aby pokazać swoje wzajemne położenie. Możesz również stworzyć różne szyki dla różnych sytuacji – jeden dla korytarzy o szerokości dwóch pól, a inny na tereny otwarte.

Niebezpieczeństwo w podziemiach zazwyczaj nadchodzi z przodu, więc dobrym pomysłem jest ustawienie obrońcy na czele grupy by chronili waszych kontrolerów. Przywódcy są dobrymi kandydatami na tył grupy gdyż są wystarczająco wytrzymali by wytrzymać atak, jeśli zostaniecie zaskoczeni od tyłu. Napastnicy mogą wyprzedzić grupę by prowadzić zwiad, lecz większość preferuje trzymać się środka grupy.

Musicie znaleźć równowagę pomiędzy trzymaniem się grupy a rozpraszaniem się. Trzymanie się razem pozwala każdemu być w pobliżu, gdy zacznie się walka, jednak czyni was podatnym na ataki obszarowe pochodzące od pułapek lub zasadzek.

WZROK I OŚWIETLENIE

Kiedy odkrywasz świat D&D, Mistrz Podziemi opowiada ci co widzisz, od rzeczy oczywistych takich, jak wymiary korytarza, przez który idziesz, po te ukryte, jak pułapka.

Pewne rzeczy zauważasz automatycznie, lecz dla tych trudnych do zauważenia musisz użyć Percepcji (strona 184). Jeśli nie starasz się aktywnie przeszukiwać danego obszaru, MP decyduje czy zauważasz ukryte przedmioty lub stworzenia używając testu pasywnej Percepcji (strona 184).

Jednakże nie dasz rady nic zobaczyć bez odrobiny światła. Wiele podziemi jest oświetlona, ponieważ niewiele potworów potrafi żyć w całkowitej ciemności.

Podziemia najczęściej oświetlają pochodnie (czasem magiczne pochodnie, które nigdy nie przestają płonąć), panele magicznie wypełnione światłem, wielkie mosiężniki wypełnione oliwą lub pełne ognia kamienne kanały, albo nawet kule światła płynące przez przestrzeń.

Jaskinie mogą być wypełnione fosforyzującymi grzybami lub mchem, nietypowymi żyłami minerałów, które migocą w ciemnościach, potokami świecącej lawy lub podobnymi do zorzy welonami magicznego ognia pływającymi wysoko ponad podłożem.

TYPY OŚWIETLENIA

Oświetlenie w grze D&D może istnieć w jednym z trzech stanów: światło jasne, przyćmione, oraz ciemność.

Światło jasne: Ta kategoria zawiera światło dawane przez większość przenośnych źródeł światła, światło dzienne, oraz światło rzucane przez płomień lub lawę. Nie istnieją żadne specjalne reguły dotyczące widzenia w jasnym świetle.

Światło przyćmione: Ta kategoria zawiera światło dawane przez świeczkę lub inne słabe źródło światła, lunę księżycową, oświetlenie pośrednie (takie, jak w jaskini, gdy znajdujesz się w pobliżu jej wejścia lub, gdy podziemne przejście posiada wąskie tunele prowadzące na powierzchnię) lub światło rzucane przez fosforyzujące grzyby. Postacie posiadające normalny wzrok nie widzą dobrze w przyćmionym świetle: stworzenia w takim obszarze posiadają ukrycie (strona 281). Postacie posiadające umiejętność widzenia w półmroku lub widzenia w ciemnościach, widzą wszystko normalnie.

Ciemność: Ciemność pojawia się podczas bezksiężycowej nocy lub w komnatach bez żadnych źródeł światła. Postacie, które posiadają normalny wzrok lub widzenie w półmroku nie widzą nic. Postacie, które posiadają widzenie w ciemnościach widzą wszystko normalnie.

ŹRÓDŁA ŚWIATŁA

Pomimo tego, iż większość podziemi jest właściwie oświetlona, przezorni poszukiwacze przygód powinni przynieść ze sobą pochodnię lub słoneczny pręcik, gdy wybierają się do jaskiń lub podziemnego kompleksu.

Zakładając, że nic nie blokuje twojego wzroku, jesteś w stanie zauważyć większość źródeł światła z odległości

Źródło	Promień	Jasność	Długość świecenia
Świeca	2	przyćmione	1 godzina
Pochodnia	5	jasne	1 godzina
Latarnia	10	jasne	8 godzin/litr oliwy
Ognisko	10	jasne	8 godzin
Słoneczny pręcik	20	jasne	4 godziny

przynajmniej jednej czwartej mili, choć szczególnie silne źródła światła można dostrzec z odległości nawet do jednej mili. Typowe źródła światła są opisane w poniższej tabeli.

Promień: Źródło światła oświetla pole, w którym się znajduje (twoje pole, jeśli to ty niesiesz dane źródło światła) oraz wszystkie pola znajdujące się w podanej odległości od niego. Przykładowo, jeśli niesiesz pochodnię, jasne światło roznosi się na 5 pól w każdym kierunku.

Jasność: Większość źródeł światła zapewnia jasne oświetlenie w pewnym obszarze wokół nich.

Długość świecenia: Każde źródło światła spełnia swoją funkcję tylko przez określony czas, ponieważ potrzebuje źródła energii, by świecić.

ODDZIAŁYWANIE ZE ŚRODOWISKIEM

Typowe miejsca, w których odbywają się przygody, pełne są niebezpieczeństw, niespodzianek oraz zagadek do rozwiązania. Podziemna komnata może posiadać skomplikowany system tajemniczych dźwigni, posąg ustawiony tuż nad pułapką, zamknięty kufer lub krąg do teleportacji. Czasem musisz uciąć linę, rozerwać łańcuch, wyważyć drzwi, podnieść bramę lub rozsadzić Złotą Kulę Khadrosa Rozbójnika, zanim ten nikczemnik będzie mógł jej użyć.

Współdziałanie twojej postaci z jej otoczeniem jest zazwyczaj proste do realizacji w ramach gry. Za każdym razem, gdy chcesz coś zrobić, mówisz MP, co robisz, np. pociągasz za dźwignię po prawej, a MP mówi ci, co się dzieje, jeśli twoje działania mają jakikolwiek efekt. Dźwignia, którą ruszyłeś może być częścią diabelnie skomplikowanej zagadki wymagającej od ciebie pociągnięcia za szereg dźwigni w odpowiedniej kolejności, zanim komnata, w której się znajdujesz wypełni się po sklepienie wodą, testując twoją pomysłowość do granic możliwości, ale nie musisz znać żadnych reguł dotyczących pociągania za dźwignię. Po prostu mówisz MP, którą dźwignię pociągasz.

ST WYŁAMYWANIA LUB ROZTRZASKIWANIA TYPOWYCH PRZEDMIOTÓW

Test Siły by:	ST
Wyważyć drewniane drzwi	16
Wyważyć zabarykadowane drzwi	20
Wyważyć żelazne drzwi	25
Wyważyć adamantytowe drzwi	29
Otworzyć siłą drewnianą opuszczaną kratę	23
Otworzyć siłą żelazną opuszczaną kratę	28
Otworzyć siłą adamantytową opuszczaną kratę	33
Rozerwać więzy zrobione z liny	26
Rozerwać żelazne kajdany	30
Rozerwać adamantytowe łańcuchy	34
Roztrzaskać drewniany kufer	19
Roztrzaskać żelazny kufer	26
Roztrzaskać adamantytowy kufer	32
Przebić się przez drewnianą ścianę (15 cm grubości)	26
Przebić się przez ceglany mur (30 cm grubości)	35
Przebić się przez mur z ociosanego kamienia (metr grubości)	43

Jeśli dźwignia jest zardzewiała i utknęła w miejscu, musisz użyć siły, by ruszyć ją z miejsca. W takiej sytuacji, MP może poprosić cię, abyś wykonał test atrybutu (strona 26); żadna konkretna umiejętność nie jest tu potrzebna wystarczy czysty test twojej Siły.

Podobnie, MP może zażądać testu Siły, by sprawdzić czy jesteś w stanie wyważyć zastawione drzwi lub podnieść adamantytową bramę. Poniższa tabela zawiera ST wymagane, by wyważyć, rozbić lub rozsadzić typowe przedmioty i obiekty, na które można się natknąć w podziemiach.

Kiedy jesteś pierwszopoziomową postacią, wyważenie drewnianych drzwi jest wyzwaniem zdecydowanie w zasięgu twoich możliwości, jeśli posiadasz wysoką wartość Siły. Kiedy osiągniesz poziomy epickie, będziesz w stanie przebić przez murowaną ścianę jednym ciosem a z czasem będziesz mógł przedostać się, nawet przez metrowej grubości litą skałę!

WYPOCZYNEK I ZDROWIE

Prędzej czy później nawet najtwardsi bohaterowie wymagają odpoczynku. Kiedy nie bierzesz udziału w spotkaniu, możesz odbyć jeden z dwóch rodzajów odpoczynku: krótki lub solidny wypoczynek.

Długi trwa około 5 minut, krótki wypoczynek to czas na rozciągnięcie mięśni i złapanie oddechu po bitwie. Trwający przynajmniej 6 godzin solidny wypoczynek składa się z czasu na relaks, niekiedy posiłek i zazwyczaj sen.

KRÓTKI WYPOCZYNEK

Krótki wypoczynek pozwala ci odnowić twoje moce spotkaniowe oraz użyć przyływu sił, by odzyskać utracone punkty wytrzymałości.

KRÓTKI WYPOCZYNEK

- ♦ **Czas trwania:** Krótki wypoczynek trwa około 5 minut.
- ♦ **Bez limitu na dzień:** Możesz skorzystać z krótkiego wypoczynku tak często, jak chcesz.
- ♦ **Niewymagający wysiłku:** Podczas krótkiego wypoczynku musisz odpoczywać. Możesz stać na straży, siedzieć w miejscu, jechać na wozie lub innym pojeździe lub wykonywać inne czynności niewymagające wysiłku.
- ♦ **Odnów moce:** Po krótkim wypoczynku twoje moce spotkaniowe odnawiają się, dzięki czemu możesz ich użyć podczas kolejnego spotkania.
- ♦ **Użyj przyływów sił:** Po krótkim wypoczynku możesz użyć tyle przyływów mocy, ile chcesz (zobacz „Leczenie”, strona 293). Jeśli przyływy mocy skończą ci się, musisz odbyć solidny wypoczynek by je odzyskać.
- ♦ **Używanie mocy podczas odpoczynku:** Jeśli użyjesz mocy spotkaniowej podczas wypoczynku (przykładowo, moc lecząca), musisz odbyć kolejny krótki wypoczynek, by ją odnowić i móc użyć podczas kolejnego spotkania.
- ♦ **Przerwa:** Jeśli coś przerwie twój wypoczynek, musisz odczekać kolejne 5 minut, aby otrzymać korzyści płynące z krótkiego odpoczynku.

SOLIDNY WYPOCZYNEK

Raz dziennie możesz otrzymać korzyści płynące z solidnego wypoczynku.

SOLIDNY WYPOCZYNEK

- ♦ **Czar trwania:** Solidny wypoczynek zajmuje przynajmniej 6 godzin.
- ♦ **Raz na dzień:** Kiedy zakończysz solidny wypoczynek, musisz poczekać 12 godzin zanim będziesz mógł rozpocząć kolejny.
- ♦ **Niewymagający wysiłku:** Zazwyczaj śpisz podczas solidnego wypoczynku, jednak sen nie jest konieczny. Możesz wykonywać lekkie czynności, które nie wymagają wysiłku.
- ♦ **Odzyskaj punkty wytrzymałości i przyływy sił:** Po solidnym wypoczynku odzyskujesz wszystkie utracone wcześniej punkty wytrzymałości oraz wszelkie wykorzystane przyływy mocy.
- ♦ **Moce:** Po solidnym wypoczynku odzyskujesz wszystkie moce spotkaniowe i dniennie.
- ♦ **Punkty akcji:** Po solidnym wypoczynku tracisz wszystkie niewykorzystane punkty akcji i rozpoczynasz z jednym punktem akcji.
- ♦ **Przerwy:** Jeśli cokolwiek przerwie twój wypoczynek, na przykład niespodziewany atak, dodaj czas spędzony na uporanie się z nim do całkowitej ilości czasu potrzebnego na solidny wypoczynek.

SEN I BUDZENIE SIĘ

Potrzebujesz przynajmniej 6 godzin snu każdego dnia, aby być w pełni sił. Jeśli po solidnym wypoczynku okazuje się, że w ciągu ostatnich 24 godzin nie poświęciłeś 6 godzin na sen, nie otrzymujesz żadnych korzyści z solidnego wypoczynku.

Kiedy śpisz, jesteś nieprzytomny (zobacz „Stany”, strona 277). Budzisz się, jeśli zadano ci obrażenia lub, jeśli wykonasz udany test Percepcji (z karą -5) aby usłyszeć nadchodzące niebezpieczeństwo. Towarzysz może cię obudzić poprzez potrząśnięcie tobą (akcja standardowa) lub poprzez krzyknienie do ciebie (akcja wolna).

TRZYMANIE WARTY

Podróżnicy zazwyczaj na zmianę trzymają wartę, podczas gdy ich kompanii śpią. Jeśli twoja grupa liczy pięć osób, każda z nich może być na straży przez półtorej godziny i spać przez 6 godzin, dzięki czemu spędzasz w sumie 7 1/2 godziny odpoczywając.

Kiedy przychodzi twoja kolej, by stać na straży, aktywnie poszukujesz oznak zagrożenia. Rozpoczynając swoją wartę wykonaj test Percepcji. Jeśli podczas twojej warty coś się wydarzy, MP użyje wyniku tego testu, aby zdecydować, czy to zauważyłeś.

Jeśli cała wasza grupa śpi w tym samym czasie bez trzymania warty, MP użyje indywidualnych wartości pasywnej Percepcji każdego z was wraz z karą -5 za spanie, aby sprawdzić, czy którekolwiek z was usłyszało nadchodzące niebezpieczeństwo i obudziło się.

WALKA

CZY TO starcie z garstką orków czy walka o wszystko z Orkusem, Demonicznym Księciem Nieumarłych, walka jest podstawą przygody DUNGEONS & DRAGONS.

Spotkania wymagające walki zazwyczaj rozpoczynają się, gdy wchodzisz na obszar zajęty przez potwory. Czasem to potwory wkraczają w twoje terytorium; przykładowo, kiedy wilkołaki atakują twoje obozowisko lub, kiedy ty i potwory wpadacie na siebie. Możesz spotkać je podróżując drogą a być może podczas przeszukiwania podziemi natrafisz na wrogi patrol.

Niniejszy rozdział opisuje zasady dotyczące walki.

- ♦ **Sekwencja walki:** Sekwencja rund i tur składa się na bitwę. Zawiera zasady dotyczące wykonywania testów inicjatywy.
- ♦ **Typy akcji:** Różne typy akcji, które możesz wykonywać podczas swojej tury lub tur innych walczących.
- ♦ **Wykonywanie tury:** Co robisz na początku, w trakcie oraz na końcu swojej tury.
- ♦ **Ataki i obrony:** Jak wybrać cel, wykonać test ataku, zadać obrażenia, wywołać różnorodne efekty u swych wrogów oraz wykonać rzuty obronne.
- ♦ **Modyfikatory ataku:** Różne czynniki mające wpływ na testy ataku, w tym przewaga bojowa, osłona, oraz ukrycie.
- ♦ **Ruch i Pozycja:** Reguły dotyczące szybkości, rozmiaru stworzeń, trudnego terenu, przeszkód, flankowania, teleportacji oraz ruchu wymuszonego.
- ♦ **Akcje w walce:** Najbardziej pospolite akcje używane podczas walki, od wykorzystywania punktu akcji po poruszanie się.
- ♦ **Leczenie:** Reguły dotyczące punktów wytrzymałości, przypływów sił, tymczasowych punktów wytrzymałości oraz regeneracji.
- ♦ **Śmierć i umieranie:** Co dzieje się, gdy twoje punkty wytrzymałości spadną do zera lub niżej, jak uciec śmierci.



MATT CAVOTTA



Typowe spotkanie wymagające walki jest starciem pomiędzy dwiema stronami, serią pchnięć, zwodów, parowania, ruchów i rzucania czarów. Gra DUNGEONS & DRAGONS organizuje chaos walki w cykl rund i tur.

RUNDY I TURY

- ♦ **Runda:** W ciągu rundy każdy walczący wykonuje turę. Runda reprezentuje około 6 sekund w świecie gry.
- ♦ **Tura:** Podczas twojej tury wykonujesz akcje: akcję standardową, akcję ruchu, akcję pomniejszą, oraz dowolną liczbę akcji wolnych, w dowolnej kolejności. Zobacz „Typy akcji”, strona 267, aby dowiedzieć się, co możesz robić używając różnych typów akcji.

Podczas walki wszystko dzieje się prawie w tym samym czasie, jednak, aby uczynić walkę łatwą do opanowania walczący wykonują akcje po kolei – podobnie jak w grach planszowych. Jeśli twoja tura jest przed turą przeciwnika, twoje akcje mają miejsce przed akcjami przeciwnika. Kolejność, w jakiej walczący wykonują akcje jest ustalana na początku spotkania, podczas wykonywania testów inicjatywy.

Spotkanie wymagające walki składa się z następujących etapów:

1. **Zaskoczenie.** MP ustala, którzy z uczestników walki są zaskoczeni. Jeśli ktokolwiek zauważył wroga bez ujawniania swojej obecności, zyskuje w ten sposób rundę zaskoczenia.
2. **Ustal pozycje.** MP decyduje jak rozmieszczeni są walczący. Przykładowo, jeśli postaci graczy dopiero, co otworzyły drzwi do komnaty, MP może naszkicować na siatce bitewnej ściany komnaty oraz otwarte przez graczy drzwi, po czym poprosić grających o ustawienie swoich miniaterek w pobliżu drzwi. Następnie, MP ustawia miniaturki reprezentujące potwory, znajdujące się w komnacie.
3. **Testy inicjatywy.** Każdy walczący wykonuje test inicjatywy, by ustalić kolejność tur walczących. Testy inicjatywy wykonuje się tylko raz, na początku spotkania.
4. **Wykonaj akcję rundy zaskoczenia.** Jeśli którykolwiek z walczących otrzymali rundę zaskoczenia, wykonują jedną akcję w kolejności ustalonej podczas testu inicjatywy. (Zaskoczone postaci nie wykonują żadnych akcji podczas rundy zaskoczenia.) Wraz z zakończeniem rundy zaskoczenia rozpoczyna się pierwsza runda właściwej walki.
5. **Tury.** Walczący wykonują swoje tury w kolejności wyznaczonej przez testy inicjatywy.
6. **Rozpocznijcie kolejną rundę.** Kiedy każdy z walczących wykonał swoją turę runda się kończy. Kolejna runda rozpoczyna się turą walczącego z najwyższym wynikiem testu inicjatywy.

WIZUALIZACJA WALKI

Kiedy rozpoczyna się spotkanie wymagające walki, nadchodzi czas, by skoncentrować się na **siatce bitewnej**. Zasady walki zakładają, że używasz D&D *Dungeon Tiles*, mapy plakatu, tablicy pokrytej siatką lub zmywalnej maty pokrytej siatką do reprezentowania obszaru, na którym ma miejsce bitwa. Zasady zakładają ponadto, że używasz D&D *Miniatures*, by reprezentować poszukiwaczy przygód i przeciwników, których napotykają.

Spotkanie wymagające walki może być rozegrane bez jakichkolwiek pomocy wizualnych, ale jest wiele powodów do ich używania.

- ♦ **Pozycja jest wszystkim.** Z użyciem siatki bitewnej możesz z łatwością zdecydować czy twoja postać jest w stanie zauważyć potwora, czy potwór ma osłonę oraz czy flankujesz potwora.
- ♦ **Walka może być skomplikowana.** Gdy pięć postaci graczy oraz garść potworów zacznie walczyć, posiadanie miniaterek na stole pomoże każdemu zapamiętać, gdzie są potwory, kto atakuje kogo, oraz gdzie wszyscy się znajdują.
- ♦ **Teren ma znaczenie.** Ekscytujące spotkanie wymagające walki zawiera cechy terenu oraz przeszkody, które powodują, iż otoczenie staje się częścią spotkania. Jeśli chcesz zająć magiczny krąg i uniknąć przeklętego kamienia, to musisz wiedzieć gdzie się znajdują.
- ♦ **Wyobraźnia czasem potrzebuje pomocy.** Twój MP może opisać ci pokój z puszczającą bąbelki lawą, wąski kamienny most, naprzeciwległe krawędzie oraz jamy z kwasem. To świetna

sceneria, ale czasem nie łatwo wyobrazić sobie, jak to wszystko wygląda. Siatka bitewna pomaga ci poprzez pokazanie dokładnie, gdzie względem siebie znajdują się wszystkie elementy scenerii.

Każdy 2,5 cm kwadrat na siatce bitewnej odpowiada 1,5 metrowemu polu w świecie gry. Dlatego pokój w podziemiach, którego wymiary to 12 metrów na 15 metrów zająłby 8 pól na 10 pól, co daje ogromne pomieszczenie o rozmiarze idealnym na dużą bitwę.

Postaci i potwory są reprezentowane na siatce poprzez miniaturowe figurki. Jeśli nie masz dostępu do miniaterek, możesz użyć monet, kulek lub znaczników z kartonu. Nie posiadając odpowiedniej miniaturki możesz w grze używać dowolnej figury. Jeśli twoja postać jest krasnoludzkim zbrojnym walczącym macą a wszystkie twoje krasnoludzkie miniaturki mają topory lub miecze (lub nie masz w ogóle krasnoludów), wybierz figurkę, którą lubisz najbardziej. Po prostu postaraj się, żeby wszyscy uczestnicy gry wiedzieli, który przedmiot na stole reprezentuje poszczególnych walczących.

Miniaturki dla postaci wielkości człowieka oraz potwory mają odrobinę ponad 3 cm wysokości (około 32 milimetrów) i stoją na podstawie, która zajmuje 2,5 cm kwadrat. Mimo to, mnóstwo stworzeń w grze D&D nie jest tej samej wielkości, co człowiek. Większe stworzenia zajmują więcej przestrzeni na siatce bitewnej. Aby znaleźć więcej informacji na temat rozmiarów stworzeń na siatce bitewnej, zobacz „Rozmiar stworzeń i przestrzeń”, strona 282.

7. Zakończcie spotkanie. Powtarzajcie kroki 5 i 6 aż wszyscy walczący po jednej ze stron nie zostaną pochwyleni, uciekną lub zostaną pobici do nieprzytomności albo zabici. Spotkanie kończy się, gdy zwycięska strona odbędzie krótki lub solidny wypoczynek.

INICJATYWA

Przed pierwszą rundą walki wykonuje się testy inicjatywy. Test inicjatywy jest testem Zręczności wykonywanym zgodnie z normalnymi zasadami testów atrybutów. MP przeprowadza testy inicjatywy za swoich przeciwników.

Podczas bitwy uczestnicy walki wykonują swoje akcje w kolejności, rozpoczynając od uczestnika z najwyższym wynikiem testu inicjatywy do najniższego. Kolejność, w której walczący wykonują swoje tury jest zwana **porządkiem inicjatywy**. Porządek ten nie zmienia się podczas walki, choć kolejność może zostać zmieniona przez walczącego poprzez opóźnienie (strona 288) lub przygotowanie akcji (strona 291).

WYKONYWANIE TESTU INICJATYWY

Aby ustalić porządek inicjatywy w spotkaniu należy wykonać testy inicjatywy. Aby wykonać taki test, zrób test Zręczności.

Rzuć kością k20 oraz dodaj następujące liczby:

- ♦ Połowę swojego poziomu
- ♦ Modyfikator ze Zręczności
- ♦ Wszelkie premie i kary wpływające na inicjatywę

Suma jest wynikiem twojego testu inicjatywy w tym spotkaniu.

Jeśli dwóch lub więcej walczących uzyska ten sam wynik testu inicjatywy, osoba o wyższej premii (sumie połowy poziomu, modyfikatora ze Zręczności oraz innych premii) wykonuje swoje akcje przed tą o niższej. Jeśli premie owych postaci są takie same, kolejność ustala się poprzez rzut kością lub monetą.

RUNDA ZASKOCZENIA

Niektóre bitwy rozpoczynają się rundą zaskoczenia. Dochodzi do niej, kiedy niektórzy z walczących nie są świadomi obecności przeciwników lub ich wrogich intencji. Przykładowo, jeśli nie udało ci się test Percepcji, aby zauważyć zamaskowanych przeciwników, bądźiesz zaskoczony, gdy cię zaatakują. Jeśli rzekomi sojusznicy zaatakują cię zniemacka a tobie nie powiedzie się test Wnikliwości, by zauważyć ich zdradzieckie plany, jesteś zaskoczony. Jednakże, jeśli którykolwiek z twoich sojuszników wykonali udane testy Percepcji lub Wnikliwości, to nie dadzą się zaskoczyć.

Kiedy którymkolwiek z walczących uda się osiągnąć zaskoczenie, wykonują akcje podczas rundy zaskoczenia w porządku inicjatywy. Zaskoczeni uczestnicy walki nie wykonują żadnych czynności podczas rundy zaskoczenia.

RUNDA ZASKOCZENIA

Dwie specjalne reguły dotyczą rundy zaskoczenia.

- ♦ **Limitowane akcje:** Jeśli możesz wykonywać czynności podczas rundy zaskoczenia, możesz wykonać jedną akcję standardową, akcję ruchu lub akcję pomniejszą (zobacz „Typy akcji”). Możesz również wykonywać akcje wolne, ale nie wolno ci używać punktów akcji. Kiedy wszyscy niezaskoczeni walczący wykonali swoje akcje, runda zaskoczenia kończy się a ty możesz wykonywać akcje według standardowych zasad podczas kolejnych rund.
- ♦ **Zaskoczenie:** Jeśli jesteś zaskoczony, nie wolno ci wykonywać żadnych akcji (nawet akcji wolnych, akcji natychmiastowych lub akcji okazyjnych) a wszyscy przeciwnicy mają nad tobą przewagę bojową (strona 279). Twoje zaskoczenie mija wraz z zakończeniem rundy zaskoczenia.

TYPY AKCJI

Runda walki składa się z akcji. Wypuszczenie strzały, rzucenie czarui, przebiegnięcie przez pokój, otworzenie drzwi – każda z tych czynności, tak jak wiele innych, należy do pewnej grupy akcji. Możesz wykorzystać różne typy akcji, by wykonywać różne czynności. Przykładowo, większość mocy ofensywnych, to akcje standardowe natomiast przemknienie się pomiędzy dwoma miejscami na polu bitwy jest zazwyczaj akcją ruchu. (Użycie niektórych mocy nie wymaga żadnej akcji.) Zobacz „Akcje w walce” na stronie 286, aby dowiedzieć się więcej konkretnie na ich temat.

GŁÓWNE TYPY AKCJI

Typowa runda walki zawiera akcje czterech typów: akcje standardowe, akcje ruchu, akcje pomniejsze oraz akcje wolne.

GŁÓWNE TYPY AKCJI

- ♦ **Akcja standardowa:** Akcje standardowe są podstawą walki. Zazwyczaj możesz wykonać tylko jedną akcję standardową podczas swojej tury. Przykłady: większość mocy ofensywnych, szarżowanie na nieprzyjaciela, złapanie drugiego oddechu.
- ♦ **Akcja ruchu:** Akcje ruchu związane są z poruszaniem się z jednego miejsca na drugie. Zazwyczaj możesz wykonywać je tylko podczas swojej tury. Przykłady: chodzenie, przemykanie się.
- ♦ **Akcja pomniejsza:** Akcje pomniejsze pozwalają na wykonanie innych, bardziej skomplikowanych czynności. Zazwyczaj możesz wykonywać je tylko podczas swojej tury. Przykłady: wyciągnięcie przedmiotu z worka, wyciągnięcie broni z pochwy, otworzenie drzwi lub kufra, podniesienie przedmiotu znajdującego się w twoim polu lub wolnym polu w zasięgu ręki.
- ♦ **Akcja wolna:** Akcje wolne praktycznie nie zajmują czasu i nie wymagają wysiłku. Możesz wykonać tak wiele akcji wolnych jak chcesz, podczas swojej tury lub tury innego walczącego. MP może limitować liczbę akcji wolnych, które można wykonać podczas jednej tury. Przykłady: wypowiedzenie paru zdań, upuszczenie trzymanego przedmiotu, puszczanie skrzepowanego przeciwnika.

TYPY AKCJI SPROWOKOWANYCH

Dwa typy akcji - akcje okazyjne oraz akcje natychmiastowe - wymagają prowokacji. **Prowokacja** jest akcją, zdarzeniem, lub efektem, który pozwala ci na wykonanie akcji sprowokowanej. (Niektóre moce wymagają prowokacji, lecz są akcjami wolnymi lub w ogóle nie są akcjami.)

AKCJA OKAZYJNA

- ♦ **Prowokacja:** Akcje okazyjne pozwalają ci zareagować na nieostrożność przeciwnika. Jedynym typem akcji okazyjnej, którą może wykonać każdy walczący jest atak okazyjny (strona 286). Ataki okazyjne są prowokowane, gdy przeciwnik opuszcza pole sąsiadujące z twoim lub, gdy znajdując się w sąsiednim polu, wykonuje atak na odległość lub atak obszarowy.
- ♦ **Raz na turę walczącego:** Podczas tury innego uczestnika możesz wykonać tylko jedną akcję okazyjną. Nie możesz wykonywać akcji okazyjnych podczas swojej własnej tury.
- ♦ **Przerwanie akcji:** Akcja okazyjna przerywa akcję, która ją sprowokowała.

Istnieją dwa rodzaje akcji natychmiastowych: przerwania oraz reakcje. Pewne zasady opisują wszystkie akcje natychmiastowe, niezależnie od tego czy są to natychmiastowe przerwania lub natychmiastowe reakcje.

AKCJA NATYCHMIASTOWA

- ♦ **Prowokacja:** Każda akcja natychmiastowa - zazwyczaj moc - posiada swój specyficzny sposób prowokacji. Jedynym typem akcji natychmiastowej, który może wykonać każdy walczący jest akcja przygotowana (zobacz „Przygotowywanie akcji”, strona 291).
- ♦ **Raz na rundę:** Możesz wykonać tylko jedną akcję natychmiastową podczas każdej rundy, niezależnie od tego czy jest to natychmiastowe przerwanie czy natychmiastowa reakcja. Jeśli nie wykonałeś żadnej akcji natychmiastowej od końca swojej poprzedniej tury, możesz wykonać ją, gdy zostanie ona sprowokowana. Nie możesz wykonać akcji natychmiastowej podczas swojej własnej tury.
- ♦ **Przerwanie:** Natychmiastowe przeszkodzenie pozwala ci wkroczyć do akcji, gdy tylko zostaniesz sprowokowany, wybierając miejsce przed akcją, która je sprowokowała. Jeśli przeszkodzenie blokuje wykonanie prowokującej je akcji, akcja ta zostaje utracona. Przykładowo, przeciwnik wykonuje atak wręcz przeciwko tobie, lecz ty używasz mocy, która pozwala ci na przemknienie się w ramach natychmiastowego przeszkodzenia. Jeśli po przemknieniu się przeciwnik nie jest w stanie cię dosięgnąć, atak przeciwnika jest stracony.
- ♦ **Reakcja:** Natychmiastowa reakcja pozwala ci zareagować w odpowiedzi na akcję, która ją sprowokowała. Akcja, zdarzenie lub stan, który ją sprowokował oraz jego efekty powstają zanim ty na nie zareagujesz, możesz jednak przerwać ruch prowokującego stworzenia. Jeśli stworzenie prowokuje twoją natychmiastową reakcję poprzez poruszenie się (przykładowo, wchodząc w pole znajdujące się

w zasięgu), możesz wykonać swoją akcję zanim stworzenie to skończy swój ruch, lecz nie wcześniej, niż gdy przemieści się przynajmniej o jedno pole.

Natychmiastowa reakcja może przerywać inne akcje wykonywane przez tego walczącego, który ją sprowokował. Przykładowo, jeśli moc pozwala ci na wykonanie ataku jako natychmiastowej reakcji na trafienie, twoje czynności mają miejsce zanim potwór, który cię trafił wykona wszelkie inne akcje. Jeśli potwór posiada moc pozwalającą na wykonanie dwóch ataków przeciwko tobie w akcji standardowej i pierwszy z nich trafił cię, możesz wykorzystać swoją natychmiastową reakcję przed drugim z ataków.

WYKONYWANIE TURY

Kiedy przychodzi twoja tura, jest to czas, by działać. Tura składa się z trzech części: początku tury, akcji wykonywanych podczas tury oraz końca tury.

POCZĄTEK TURY

Zanim zaczniesz wykonywać akcje, musisz zająć się pewnymi efektami mającymi na ciebie wpływ. Początek tury zawsze ma miejsce, nawet, jeśli jesteś nieprzytomny i nie zabiera żadnego czasu w świecie gry.

POCZĄTEK TURY

- ♦ **Obrażenia nawracające:** Jeśli cierpisz z powodu obrażeń nawracających (strona 278), otrzymujesz obrażenia.
- ♦ **Regeneracja:** Jeśli posiadasz regenerację (strona 293), regenerujesz punkty wytrzymałości.
- ♦ **Inne efekty:** Zastosuj wszystkie inne efekty, które mają miejsce na początku tury.
- ♦ **Zakończ efekty:** Niektóre efekty automatycznie kończą się na początku twojej tury.
- ♦ **Nie wykonuj akcji:** Nie możesz wykonywać żadnych akcji podczas początku twojej tury.

ZAMIANA AKCJI

Podczas swojej tury możesz wykonać akcję ruchu lub akcję pomniejszą zamiast akcji standardowej a także akcję pomniejszą zamiast akcji ruchu. Ponieważ możesz podmieniać akcje w ten sposób, trzy akcje, które wykonujesz podczas swojej tury (poza akcjami wolnymi) mogą być różnych typów.

Opcja A

Akcja standardowa
Akcja ruchu
Akcja pomniejsza

Opcja B

Akcja standardowa
Dwie akcje pomniejsze

Opcja C

Dwie akcje ruchu
Akcja pomniejsza

Opcja D

Akcja ruchu
Dwie akcje pomniejsze

Opcja E

Trzy akcje pomniejsze

AKCJE PODCZAS TWOJEJ TURY

Podczas twojej tury możesz wykonać kilka akcji. To ty decydujesz, co uczynić z każdą z nich, decydując, jak twoje czyny mogą się przyczynić do zwycięstwa twojego i twoich towarzyszy. Zobacz „Typy akcji”, powyżej, aby otrzymać definicje dostępnych typów akcji.

AKCJE PODCZAS TWOJEJ TURY

- ♦ **Twoje akcje:** Możesz wykonać następujące trzy akcje podczas swojej tury:
 - Akcję standardową
 - Akcję ruchu
 - Akcję pomniejszą
- ♦ **Akcje wolne:** Możesz wykonać dowolną liczbę akcji wolnych.
- ♦ **Dowolna kolejność:** Możesz wykonać swoje akcje w dowolnej kolejności, a także pominąć dowolną z nich.
- ♦ **Zamiana akcji:** Możesz wykonać akcję ruchu lub akcję pomniejszą, zamiast akcji standardowej, a także akcję pomniejszą zamiast akcji ruchu.
- ♦ **Dodatkowa akcja:** Możesz wykonać jedną dodatkową akcję, używając punktu akcji (strona 286).
- ♦ **Akcje innych walczących:** Inni uczestnicy walki mogą podczas twojej tury wykonywać akcje wolne, a twoje własne akcje mogą prowokować akcje natychmiastowe, lub akcje okazyjne innych walczących.

KONIEC TURY

Gdy wykonasz wszystkie swoje akcje musisz zająć się wszystkimi efektami, które kończą się na zakończenie twojej tury lub trwają dalej. Koniec twojej tury zawsze ma miejsce, nawet, jeśli jesteś nieprzytomny, i nie zabiera żadnego czasu w świecie gry.

KONIEC TURY

- ♦ **Rzuty obronne:** Wykonaj rzuty obronne (strona 279) przeciwko wszelkim, działającym na ciebie efektom, które kończą się udanym rzutem obronnym.
- ♦ **Sprawdź użyte akcje:** Niektóre moce lub efekty mogą być podtrzymane przez wiele tur (zobacz „Czasy trwania”, strona 278). Sprawdź czy użyłeś odpowiednich akcji, by podtrzymać moce lub efekty podczas swojej tury. Jeśli nie użyłeś właściwej akcji, moc lub efekt kończy się.
- ♦ **Zakończ efekty:** Niektóre efekty automatycznie kończą się na końcu twojej tury.
- ♦ **Nie wykonuj akcji:** Nie możesz wykonywać żadnych akcji podczas końca swojej tury

AKCJE PODCZAS TUR INNYCH

Większość twoich akcji odbywa się podczas twojej tury, jednak możesz wykonywać akcje wolne podczas tur innych a akcje pozostałych uczestników walki mogą spowodować akcję okazyjną lub natychmiastową, którą wykonujesz podczas ich tury. Zobacz „Typy akcji”, powyżej, aby otrzymać definicje dostępnych typów akcji.

AKCJE PODCZAS TUR INNYCH

- ♦ **Akcje okazyjne:** Możesz wykonać jedną akcję okazyjną podczas tury każdego pozostałego uczestnika walki. Akcja okazyjna musi być spowodowana przez akcję przeciwnika.
- ♦ **Akcje natychmiastowe:** Możesz wykonać jedną akcję natychmiastową podczas każdej rundy, niezależnie czy jest to natychmiastowe przeszkodzenie czy natychmiastowa reakcja. Akcja natychmiastowa musi zostać spowodowana przez zdarzenie lub akcję podczas tury innego uczestnika walki.
- ♦ **Akcje wolne:** Możesz wykonać dowolną ilość akcji wolnych podczas tur innych.

ATAKI I OBRONY

Bitwy w grze D&D są wygrywane przez mądry dobór ataków, solidne wartości obron, oraz szczęście. Podczas typowej tury używasz swojej akcji standardowej by wykonać atak, niezależnie od tego czy jesteś niezłomnym zbrojnym, przebiegłym łotrzykiem, czy pobożnym kapłanem. A twoje obrony będą często poddawane próbom przez ataki twoich przeciwników.

Kiedy atakujesz, wykonujesz test ataku, aby sprawdzić czy udało ci się trafić przeciwnika. Rzucasz kością k20, dodajesz premie właściwe dla ataku, który używasz, i porównujesz wynik z jedną z czterech obron przeciwnika: Klasą Pancerza, Wytrzymałością, Refleksem lub Wolą.

Każda postać posiada zestaw ataków, których może użyć, w tym ataku podstawowego (strona 287). Dokładna lista ataków, do których masz dostęp zależy od tego, które moce wybrałeś dla swojej postaci (zobacz rozdział 4).

WYKONYWANIE ATAKU

Wszystkie ataki wykonuje się w ten sam sposób:

1. Wybierz atak, którego chcesz użyć. Każdy z nich posiada **typ ataku**.
2. Wybierz **cele** dla swojego ataku (strona 272). Każdy cel musi być w **zasięgu** (strona 273). Sprawdź, czy jesteś w stanie **widzieć** i **wycelować** w przeciwników (strona 273).
3. Wykonaj **test ataku** (strona 274).
4. Porównaj wynik testu ataku do **obron** celów (strona 274), aby sprawdzić czy **trafiłeś** lub **chybiłeś**.
5. Zadaj **obrażenia** i zastosuj inne efekty (strona 276).



TYPY ATAKÓW

Ataki w świecie DUNGEONS & DRAGONS przybierają wiele form. Zbrojny bierze zamach mieczem na przeciwnika. Łowca wypuszcza strzałę na daleki cel. Smok ziele ogniem. Czarodziej razi nieprzyjaciół błyskawicą. Te przykłady ilustrują cztery podstawowe typy ataków: wręcz, na odległość, bezpośredni oraz obszarowy.

ATAK WRĘCZ

Atak wręcz zazwyczaj wykonywany jest z użyciem broni przeciwko jednemu celowi, który znajduje się w zasięgu twojego ataku wręcz, (zasięg jest zazwyczaj wyznaczany przez typ broni, której używasz). Atak z użyciem długiego miecza lub drzewca jest atakiem wręcz. Niektóre moce pozwalają ci wykonać wiele ataków wręcz, czy to przeciwko jednemu czy też wielu przeciwnikom.

ATAK WRĘCZ

- ♦ **Wycelowany:** Ataki wręcz wykonywane są przeciwko poszczególnym przeciwnikom. Atak wręcz obejmujący wielu wrogów składa się z wielu pojedynczych ataków, z których każdy wymaga osobnego testu ataku oraz obrażeń. Ataki wręcz nie tworzą obszaru efektu (strona 272).
- ♦ **Zasięg:** Zasięg, na jaki możesz wykonać atak wręcz jest zazwyczaj równy twojemu zasięgowi ataku wręcz. (Czasami moc wpływa tylko na cele znajdujące się obok ciebie, więc, mimo, iż używasz broni zasięgowej, nie możesz zaatakować bardziej oddalonych przeciwników używając tej mocy.)
- ♦ **Zasięg ataku wręcz:** Większość postaci posiada zasięg ataku wręcz wynoszący jedno pole. Niektóre moce, atuty oraz bronie pozwalają zwiększyć twój zasięg ataku wręcz.

Trzymanie po jednej broni w każdej z dłoni nie pozwala automatycznie na wykonanie dwóch ataków podczas rundy. Jeśli dzierżysz dwie bronie wręcz, możesz użyć dowolnej z nich, by wykonać atak wręcz.

ATAK NA ODLEGŁOŚĆ

Atak na odległość jest uderzeniem w odległy cel. Atak na odległość zazwyczaj wykonywany jest przeciwko jednemu stworzeniu znajdującemu się w zasięgu. Strzał z łuki lub rzucenie magicznego pocisku jest atakiem na odległość.

ATAK NA ODLEGŁOŚĆ

- ♦ **Wycelowany:** Ataki na odległość są wykonywane przeciwko poszczególnym przeciwnikom. Atak na odległość przeciwko wielu przeciwnikom składa się z wielu pojedynczych ataków, z których każdy wymaga osobnego testu ataku oraz obrażeń. Ataki na odległość nie tworzą obszaru efektu (strona 272).

Jeśli użyjesz broni miotającej by zaatakować wiele celów naraz, musisz zużyć po jednej sztuce amunicji na każdy z nich, natomiast jeśli w takiej samej sytuacji użyjesz broni miotanej, to musisz użyć po jednej sztuce takiej broni na każdy zaatakowany cel.

- ♦ **Zasięg:** Niektóre moce ustalają specyficzny zasięg („na odległość 10”) lub pozwalają ci na zaatakowanie dowolnego celu w zasięgu wzroku („w zasięgu wzroku”). Jeśli używasz broni, zasięg ataku jest zasięgiem twojej broni, zgodnie z opisem z tabeli Broń dystansowa w rozdziale 7.

Daleki zasięg: Jeśli używasz broni dystansowej i twój cel znajduje się poza normalnym zasięgiem broni, jednak w obrębie jej dalekiego zasięgu, otrzymujesz karę -2 do testu ataku. Nie możesz trafić celu znajdującego się poza dalekim zasięgiem broni. Moc na odległość nie używająca broni posiada normalny zasięg, lecz nie posiada dalekiego zasięgu.

- ♦ **Prowokuje ataki okazyjne:** Jeśli używasz mocy na odległość będąc obok przeciwnika, przeciwnik może wykonać atak okazyjny przeciwko tobie.

ATAK BEZPOŚREDNI

Atak bezpośredni jest obszarem efektu, który bierze się prosto z ciebie; pole początkowe znajduje się wewnątrz przestrzeni zajmowanej przez ciebie. Zamach mieczem uderzający jednym ciosem we wszystkich nieprzyjaciół wokół ciebie, wypuszczenie z dłoni ognistego podmuchu lub wybuch świetlistej energii ze świętego symbolu - wszystko to są przykłady ataków bezpośrednich.

Ataki bezpośrednie zawierają dwie podstawowe kategorie mocy: ataki bronią, które rażą wielu nieprzyjaciół za jednym zamachem, oraz moce wykorzystujące energię wypływającą bezpośrednio z twojego ciała lub przedmiotu, który nosisz.

ATAK BEZPOŚREDNI

- ♦ **Obszar efektu:** Atak bezpośredni tworzy obszar efektu, zazwyczaj podmuch lub wybuch. Atak bezpośredni wpływa na pewne cele, znajdujące się wewnątrz stworzonego przez niego obszaru efektu, który posiada ustalony rozmiar. Obszar efektu ataku bezpośredniego oraz cele są podane w opisie mocy właściwej dla danego ataku (zobacz rozdział 4).
- ♦ **Pole początkowe:** Obszar efektu ataku bezpośredniego definiuje pole początkowe ataku, które jest miejscem, gdzie atak się rozpoczyna. Bezpośredni wybuch używa twojego pola jako swojego pola początkowego. Bezpośredni podmuch używa pola wewnątrz zajmowanej przez ciebie przestrzeni, jako swojego pola początkowego. Aby atak miał wpływ na cel, musi istnieć linia efektu pomiędzy polem początkowym oraz celem (zobacz „Pole widzenia i celowanie”, strona 273).
- ♦ **Jest wiele testów ataku, lecz jeden test obrażeń:** Kiedy wykonujesz atak bezpośredni, musisz wykonać osobne testy ataku przeciwko każdemu celowi objętym przez obszar efektu, ale wykonujesz tylko jeden test obrażeń, którego rezultat jest używany dla wszystkich celów. Atak bezpośredni, który trafił stworzenie o rozmiarze Dużym lub większym wpływa na nie tylko raz, niezależnie od tego ile pól zajmowanych przez trafione stworzenie, znajduje się w efekcie obszarowym.

- ♦ używasz broni miotającej, aby wykonać atak bezpośredni, potrzebujesz jednej sztuki amunicji na każdy z celów, a jeśli używasz broni miotanej, potrzebujesz jednej sztuki na każdy atakowany cel.

ATAK OBSZAROWY

Ataki obszarowe są zbliżone do ataków bezpośrednich, z tym, że pole początkowe może się znajdować w pewnej odległości od ciebie. Efekt ataku obszarowego ustala kształt ataku oraz cele, na które wpływa. Przykładami ataku obszarowego mogą być kula ognia, która pędzi przez pole bitwy i eksploduje, czy magiczna ściana mgły, która wytryskuje z ziemi, by przesłonić podziemia.

Ataki obszarowe zawierają dwie kategorie mocy: pociski, które wybuchają w swoich polach początkowych oraz efekty, które pojawiają się w oddaleniu od ciebie i zapełniają pewien obszar.

ATAK OBSZAROWY

- ♦ **Obszar efektu:** Atak obszarowy tworzy obszar efektu, zazwyczaj wybuch lub mur, w swym zasięgu. Atak obszarowy wpływa na cele znajdujące się, w jego efekcie obszarowym, który posiada pewien rozmiar. Efekt obszarowy, zasięg, oraz cele obejmowane przez atak obszarowy podane są w opisie danej mocy (zobacz rozdział 4).
- ♦ **Pole początkowe:** To ty wybierasz pole początkowe ataku spośród pól znajdujących się, w zasięgu danego ataku obszarowego. Aby użyć takiego ataku, musi istnieć linia efektu pomiędzy polem w zajmowanej przez ciebie przestrzeni oraz polem początkowym ataku (zobacz „Pole widzenia i celowanie”, strona 273). Aby atak obszarowy miał wpływ na cel musi istnieć linia efektu pomiędzy polem początkowym ataku oraz polem zajmowanym przez cel. Nie musisz być w stanie widzieć pola początkowego ani celu, a ukrycie (strona 281) nie ma zastosowania.
- ♦ **Wiele testów ataku, lecz jeden test obrażeń:** Kiedy wykonujesz atak obszarowy, wykonujesz osobny test ataku przeciwko każdemu celowi, znajdującemu się w efekcie obszarowym, lecz wykonujesz jeden test obrażeń, którego rezultat jest używany dla wszystkich celów. Atak obszarowy, który trafił stworzenie o rozmiarze Dużym lub większym wpływa na nie tylko raz, niezależnie od tego ile pól zajmowanych przez trafione stworzenie znajduje się w efekcie obszarowym.

Jeśli używasz broni miotającej, aby wykonać atak bezpośredni, potrzebujesz jednej sztuki amunicji na każdy z celów, a jeśli używasz broni miotanej potrzebujesz jednej sztuki na każdy atakowany cel.

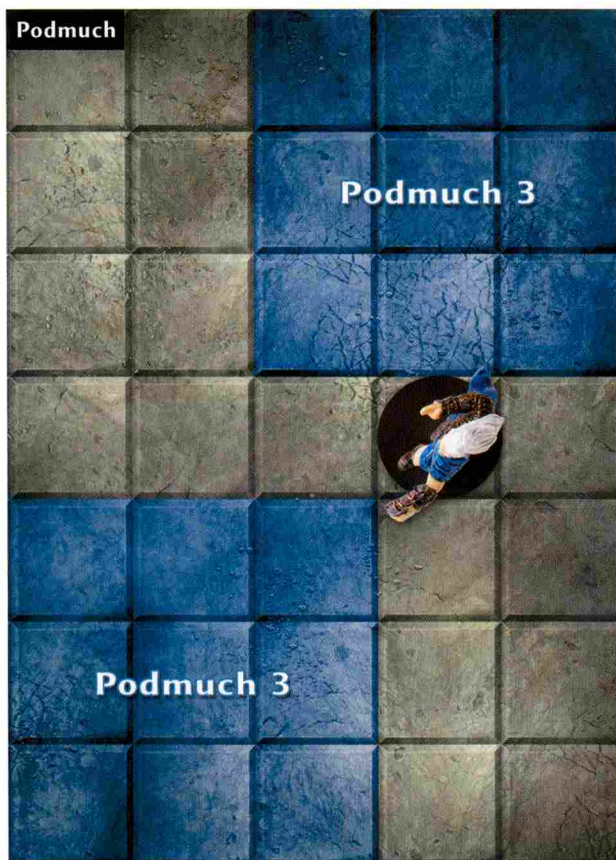
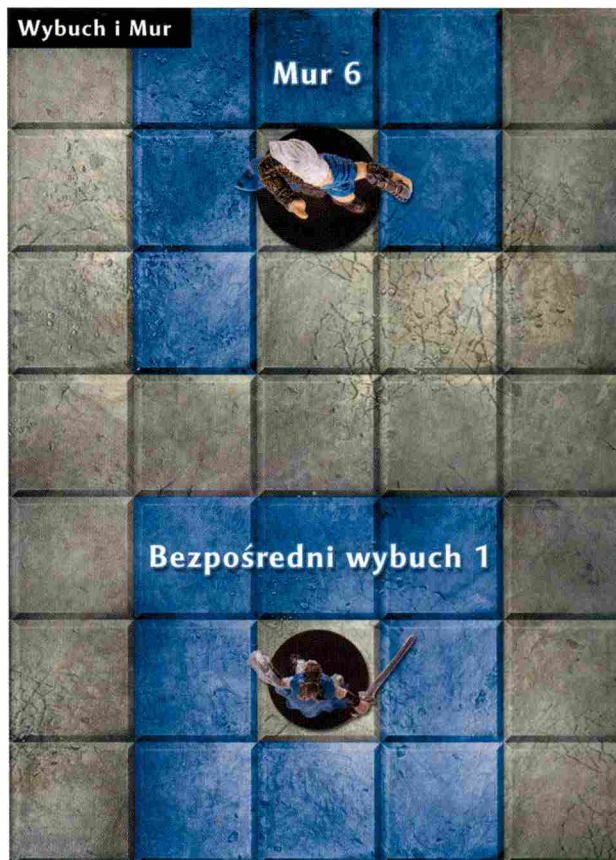
- ♦ **Prowokuje ataki okazyjne:** Jeśli używasz ataku obszarowego będąc obok przeciwnika, ten może wykonać atak okazyjny przeciwko tobie.

OBSZAR EFEKTU

Większość ataków obszarowych oraz bezpośrednich posiada jeden z trzech obszarów efektu: wybuch, podmuch lub mur.

OBSZAR EFEKTU

- ♦ **Podmuch:** Podmuch wypełnia obszar znajdujący się obok ciebie, będący kwadratem o boku o podanej długości. Przykładowo, moc czarodzieja *fala grzmotów* jest podmuchiem 3, co oznacza, iż obszar tej mocy ma kształt kwadratu 3 pola na 3 pola znajdującego się tuż obok pola zajmowanego przez ciebie. Podmuch musi być obok swojego pola początkowego, które jest polem wewnątrz przestrzeni zajmowanej przez ciebie. Podmuch nie wpływa na swoje pole początkowe. Podmuch wpływa na cel tylko, jeśli ów cel znajduje się w obrębie obszaru objętego przez wybuch i jeśli istnieje linia efektu, pomiędzy polem początkowym oraz celem.
- ♦ **Wybuch:** Wybuch rozpoczyna się w polu początkowym i rozchodzi się we wszystkich kierunkach na podaną liczbę pól od pola początkowego. Przykładowo, moc kapłana *plamienny cios* jest wybuchem 2 w zasięgu 10 pól od ciebie, co oznacza, iż moc ma swój początek w polu znajdującym się maksymalnie 10 pól od ciebie i wpływa na swoje pole początkowe oraz wszystkie pola znajdujące się w odległości 2 pól od niego (obszar objęty jest kwadratem 5 pól na 5 pól). O ile opis mocy nie stanowi inaczej, bezpośredni wybuch stworzony przez ciebie nie wpływa na ciebie, jednakże wybuch obszarowy, który stworzyłeś ma na ciebie wpływ. Wybuch wpływa na cel tylko, jeśli ów cel znajduje



się w obszarze objętym przez wybuch oraz istnieje linia efektu, pomiędzy polem początkowym wybuchu oraz celem.

- ♦ **Mur:** Mur wypełnia podaną liczbę znajdujących się w zasięgu pól składających się, na ciągłą linię rozpoczynającą się polem początkowym. Każde pole w murze musi mieć wspólny bok – nie wystarczy tylko róg – z przynajmniej jednym innym polem należącym do muru, ale żadne z pól nie może mieć więcej niż dwóch wspólnych boków z więcej niż dwoma innymi polami należącymi do muru (to ograniczenie nie ma zastosowania, jeśli układasz pola jedno nad drugim). Mając na względzie powyższe ograniczenia, możesz kształtować pole muru tak, jak chcesz. Efekt materialny, taki jak ściana lodu, nie może być stworzony w zajętych polach.

WYBIERANIE CELÓW

Jeśli chcesz użyć mocy przeciwko przeciwnikowi, ten musi się znajdować w obrębie zasięgu twojej mocy i musisz być w stanie wycelować w niego. Wiele mocy pozwala ci na wycelowanie w kilku nieprzyjaciół, z których każdy musi spełniać powyższe wymagania.

Kiedy używasz ataku wręcz lub ataku na odległość, możesz celować w pole zamiast w przeciwnika. Jest to użyteczna taktyka, jeśli nieprzyjaciół ma całkowite ukrycie (strona 281) i musisz zgadnąć jego położenie.

ZASIĘG

Pierwszym krokiem w wyborze celu dla ataku jest sprawdzenie zasięgu danego ataku. Zasięg jest odległością pomiędzy tobą a celem, (lub pomiędzy tobą a polem początkowym ataku). Zasięg każdej z mocy jest podany w jej opisie.

Aby zmierzyć odległość pomiędzy tobą a celem, policz liczbę pól pomiędzy tobą a celem, wliczając przynajmniej jedno pole zajmowane przez cel. Jeśli przestrzeń zajmowana przez cel jest większa niż jedno pole, możesz wycelować swój atak w danego przeciwnika, jeśli którekolwiek z zajmowanych przez niego pól jest w zasięgu lub w obrębie obszaru efektu twojego ataku.

Obliczanie odległości: Podczas obliczenia odległości od jednego pola do drugiego, rozpocznij od dowolnego pola sąsiadującego z polem początkowym, (nawet takiego, które dzieli jedynie róg z polem początkowym) i zsumuj liczbę pól do docelowego pola po ścieżce nie zajętej przez takie przeszkody. Podczas obliczania zasięgu lub wyznaczania obszaru efektu musisz wybrać najprostszą ścieżkę prowadzącą do celu.

Sąsiednie pola: Dwa pola sąsiadują ze sobą, jeśli posiadają wspólny bok lub róg. Dwa stworzenia lub obiekty uważa się za sąsiadujące, jeśli pola przez nie zajmowane sąsiadują ze sobą.

Najbliższe stworzenie lub pole: Aby wyznaczyć najbliższe tobie stworzenie lub pole, oblicz odległość do niego używając powyższej metody. W przypadku, kiedy dwa stworzenia lub pola są w tej samej odległości od ciebie, możesz wybrać dowolne z nich, jako najbliższe tobie.

Zasięg osobisty: Jeśli używasz mocy o zasięgu osobistym, wpływa ona tylko na ciebie. Przykładami takich mocy są tworzenie na sobie magicznej zbroi lub nadawanie sobie zdolności do latania.

POLE WIDZENIA

I CELOWANIE

Zagraczone podziemne komnaty, gęste lasy lub złowieszcze ruiny dają twoim nieprzyjaciółom wiele miejsc do ukrycia. Sprawdzenie, czy jesteś w stanie zobaczyć i wycelować w danego przeciwnika z twojego aktualnego miejsca, jest często bardzo ważne.

Pole widzenia: Pierwszym pytaniem jest, co jesteś w stanie zobaczyć w obszarze spotkania, to znaczy, co znajduje się w twoim polu widzenia.

Aby wyznaczyć, czy widzisz swój cel, wybierz jeden z rogów obszaru, który zajmujesz i wyobraź sobie prostą linię pomiędzy tym punktem a dowolną częścią przestrzeni zajmowanej przez cel. Twój cel znajduje się w polu widzenia, jeśli istnieje przynajmniej jedna taka linia, która nie przecina ani nie dotyka pola zajmowanego przez obiekt lub efekt – taki, jak ściana, gruba zasłona lub mgła – blokującego twój wzrok.

Nawet, jeśli jesteś w stanie zauważyć swój cel, obiekty i efekty wciąż są w stanie częściowo zablokować twój

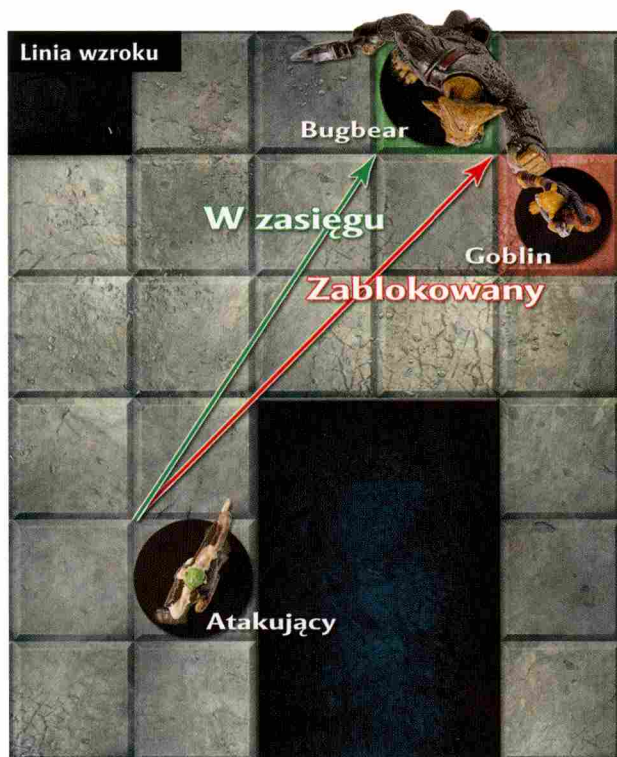
obszar widzenia. Jeśli przynajmniej jedna z wyżej opisanych linii przechodzi przez obiekt blokujący wzrok, cel posiada osłonę lub ukrycie (strona 280). Możesz zauważyć gnolego łucznika, kucającego za kamienną ścianą, ale ściana utrudnia trafienie go, ponieważ zapewnia mu osłonę. Możesz dostrzec goblina stojącego na krawędzi mgły, ta jednak powoduje, że staje się on mętną postacią zapewniając mu ukrycie.

Linia efektu: Możesz celować do stworzeń lub pól tylko, jeśli istnieje niezablokowana ścieżka pomiędzy tobą a nim – to znaczy, jeśli posiadasz linię efektu do danego pola lub stworzenia. Jeśli każda wyimaginowana linia pomiędzy tobą a celem przechodzi przez lub dotyka przeszkody, nie posiadasz linii efektu do danego celu.

Mgła, ciemność oraz inne typy nieprzejrzystych pól blokuje wzrok, ale nie blokuje linii efektu. Jeśli wypuścisz kulę ognia w środek mrocznego pokoju, nie musisz być w stanie widzieć swoich nieprzyjaciół, by kula ognia ich trafiła. Wprost przeciwnie, możesz widzieć poprzez przeźroczystą ścianę magicznej energii, ale nie posiadasz linii efektu przechodzącej przez niego. Możesz widzieć warczącego demona po drugiej stronie, ale ściana blokuje ataki.

Musisz posiadać linię efektu do każdego celu, który chcesz zaatakować i do każdego pola, w którym chcesz stworzyć jakiś efekt. Kiedy wykonujesz atak obszarowy, potrzebujesz jedynie linii efektu do pola początkowego swojego ataku. Abyś trafił cel z użyciem takiego ataku, musi istnieć linia efektu pomiędzy polem początkowym oraz celem.





TEST ATAKU

Aby sprawdzić czy atak się powiódł musisz wykonać test ataku. Rzucasz kością k20 oraz dodajesz swoją podstawową premię ataku właściwą dla danego ataku. Podstawowa premia ataku danej mocy mierzy dokładność, z jaką atakujesz i jest sumą wszystkich modyfikatorów, które stosujesz dla tej mocy.

TEST ATAKU

Rzuć jedną kością k20 i dodaj następujące liczby:

- ◆ Podstawową premię ataku danej mocy
- ◆ Modyfikatory ataku wynikające z sytuacji (strona 279)
- ◆ Premie oraz kary wynikające z mocy i efektów, mających na ciebie wpływ

Moc, której używasz podaje modyfikator, z którego atrybutu jest dodawany do twojej podstawowej premii ataku oraz, z którą obroną przeciwnika musisz porównać wynik swojego testu. Przykładowo:

Podstawowy atak wręcz	Siła przeciw KP
Podstawowy atak na odległość	Zręczność przeciw KP
Oszałamiająca stal	Siła przeciw Wytrzymałości
Kula ognista	Inteligencja przeciw Refleksowi
Wywołanie strachu	Rozsądek przeciw Woli

Twoja podstawowa premia ataku może tymczasowo zmienić się w pewnych okolicznościach, na przykład, kiedy znajdujesz się pod wpływem mocy, która daje ci premię lub karę do ataku, kiedy atut lub magiczny przedmiot daje ci premię w pewnych okolicznościach lub, kiedy zastosowanie mają modyfikatory ataku (strona 279).

PREMIE ATAKU

Kiedy tworzysz swoją postać powinieneś ustalić podstawową premię ataku dla każdej mocy, którą znasz, w tym dla twoich ataków podstawowych. Twoja podstawowa premia ataku dla danej mocy zawiera

- ◆ Jedną drugą twojego poziomu
- ◆ Modyfikator z atrybutu używanego przez dany atak (opis mocy podaje właściwy atrybut)

Dodatkowo dowolne z następujących czynników mogą mieć wpływ na podstawową premię ataku:

- ◆ Premia z biegłości we władaniu bronią, (jeśli używasz broni, z którą jesteś biegły)
- ◆ Premie rasowe lub z atutu
- ◆ Premia z usprawnienia (zazwyczaj pochodząca z magicznej broni lub paramentu)
- ◆ Premia z przedmiotu
- ◆ Premia z mocy
- ◆ Premia bez typu

Przykład: Melech, 7-poziomowy diabeł czarodziej, próbuje trafić trzech nieprzyjaciół używając *kuli ognistej*, ataku wykorzystującego Inteligencję przeciw Refleksowi. Wyniki testów ataku przeciw każdemu z nich otrzymują premię +10, na co wlicza się premia za jedną drugą poziomu +3, premia z modyfikatora z Inteligencji +5, premia z atutu *Piekielny ogień w żyłach* +1, oraz premia z usprawnienia +1 pochodząca z jego *Różdżki wiedźmiego ognia* +1. Mógłby on dodatkowo dodać do jednego z testów ataku premię +2, pochodzącą z cechy klasowej *Różdżka celności* a także premię rasową +1 przeciwko każdemu ciężko rannemu przeciwnikowi, z powodu cechy rasowej *Krwawy łów*.

OBRONY

Twoja zdolność do unikania obrażeń oraz innych złych efektów jest mierzona przez cztery obrony: Klasę Pancerza, Wytrzymałość, Refleks oraz Wole. Wartości tych obron mówią jak trudno jest nieprzyjacielowi wpłynąć na ciebie swoimi atakami.

Klasa Pancerza (KP) mierzy jak trudno jest zadać ci solidny cios przy użyciu broni lub magicznego efektu, który działa tak samo jak broń. Niektóre postaci posiadają wysoką KP, gdyż są bardzo gibkie lub inteligentne oraz potrafią świetnie unikać ciosów, podczas gdy inne postaci posiadają wysoką KP, bowiem noszą ciężką zbroję, przez którą ciężko jest się przebić.

Wytrzymałość mierzy twoją wytrzymałość, masę, siłę oraz prężność. Jest to kluczowa obrona przeciwko takim atakom jak choroby, trucizny oraz wymuszony ruch.

Refleks mierzy twoją zdolność do przewidywania, odbicia lub uniknięcia nadchodzących ataków. Jest przydatny przeciwko obszarom efektów takich jak zionięcie ogniem smoka lub zaklęcie *kula ognista*.

Wola jest twoją obroną przeciwko efektom, które oszałamiają, dezorientują lub obezwładniają twój umysł. Mierzy ona twoją siłę woli, samodyscyplinę oraz poświęcenie.

WARTOŚCI OBRON

Wyznaczanie wartości swoich obron dokonywane jest następująco.

- ♦ **Obrona bazowa:** Wartości wszystkich obron zaczynają z wartością 10 + jedna druga twojego poziomu.
- ♦ **Klasa Pancerza:** Dodaj premię z pancerza, który nosisz, oraz premię z tarczy, którą się zasłaniasz. Jeśli nosisz zbroję lekką lub nie nosisz zbroi w ogóle, dodaj również modyfikator ze Zręczności lub Inteligencji, którykolwiek z nich jest wyższy.
- ♦ **Wytrwałość:** Dodaj swój modyfikator z Siły lub Kondycji, którykolwiek z nich jest wyższy.
- ♦ **Refleks:** Dodaj swój modyfikator ze Zręczności lub Inteligencji, którykolwiek z nich jest wyższy. Jeśli używasz tarczy, dodaj premię z tarczy, której używasz.
- ♦ **Wola:** Dodaj swój modyfikator z Roztropności lub Charyzmy, którykolwiek z nich jest wyższy.

Dodatkowo, do wartości obron dodajesz następujące premie, jeśli takowe posiadasz:

- ♦ Premie rasowe lub z atutu
- ♦ Premię z usprawnienia, (zazwyczaj z magicznych przedmiotów zajmujących szyję)
- ♦ Premię z przedmiotu
- ♦ Premię z mocy
- ♦ Premie bez typów

Twoje obrony mogą się tymczasowo zmienić w pewnych sytuacjach – przykładowo, jeśli znajdujesz się pod wpływem mocy lub stanu, który zwiększa lub zmniejsza wartości twoich obron, jeśli atut lub magiczny przedmiot daje ci premię w pewnych okolicznościach.

Przykład: Brandis, 23-poziomowy ludzki zbrojny posiada następujące obrony.

AC 38 = 10 + 11 (jedna druga poziomu) + 11 (premia z pancerza dawana przez wojenną zbroję płytową) + 2 (premia z tarczy dawana przez ciężką tarczę) + 4 (premia z usprawnienia dawana przez zbroję bitewną +4).

Refleks 31 = 10 + 11 (jedna druga poziomu) + 1 (premia rasowa) + 2 (modyfikator ze Zręczności) + 2 (premia z tarczy dawana przez ciężką tarczę) + 5 (premia z usprawnienia dawana przez płaszcz odporności +5).

Wytrwałość 35 = 10 + 11 (jedna druga poziomu) + 1 (premia rasowa) + 2 (klasa zbrojny) + 6 (modyfikator z Siły) + 5 (premia z usprawnienia dawana przez płaszcz odporności +5).

Wola 31 = 10 + 11 (jedna druga poziomu) + 1 (premia rasowa) + 2 (modyfikator z Roztropności) + 2 (premia z atutu Żelazna wola) + 5 (premia z usprawnienia dawana przez płaszcz odporności +5).

Kiedy sprzymierzony z Brandisem dowódca użyje mocy *święta ziemia*, Brandis otrzyma dodatkową premię z mocy +2 do wszystkich swoich obron tak długo, jak stoi w obrębie działania owej mocy.

PREMIE I KARY

Testy ataku, testy obrażeń, obrony, testy umiejętności oraz testy atrybutów są często modyfikowane przez premie i kary.

Premie: Istnieje jedna ważna zasada dotycząca premii: Nie dodawaj kilku premii tego samego typu, do tego samego testu lub wartości. Jeśli posiadasz dwie premie tego samego typu, które mają zastosowanie do tego samego testu lub wartości, użyj wyższej z nich.

Premia ze zbroi zapewniania jest przez twoją zbroję. Premia ta ma zastosowanie tak długo, jak nosisz zapewniającą ją zbroję.

Premia z usprawnienia zwiększa wyniki twoich testów ataku oraz testów obrażeń lub wartości obron. Otrzymujesz premię z usprawnienia do KP, jeśli nosisz magiczną zbroję, premię z usprawnienia do testów ataku oraz testów obrażeń, kiedy używasz magicznej broni lub paramentu, oraz premię z usprawnienia do Wytrwałości, Refleksu oraz Woli, kiedy nosisz przedmiot magiczny zajmujący szyję (strona 249). Możesz równocześnie odnosić pożytek z magicznej broni, magicznej zbroi oraz magicznego płaszcza, gdyż premie z usprawnienia, dawane przez każdy z tych przedmiotów stosuje się do innych testów oraz wartości.

Premia z atutu jest dawana przez atut i ma zastosowanie tak długo, jak jesteś w jego posiadaniu.

Premia z przedmiotu jest dawana przez pewne przedmioty magiczne i stosuje się tak długo, jak nosisz ten przedmiot.

Premia z mocy pochodzi od mocy lub cechy klasowej. Premie z mocy są zazwyczaj tymczasowe lub zależne od sytuacji.

Premię z biegłości uzyskana powodu z biegłości w posługiwaniu się bronią stosuje się do testów ataku z użyciem tej broni. Premia z biegłości stosuje się tylko przy użyciu mocy ze słowem kluczowym broni.

Premia rasowa pochodzi od rasy twojej postaci. Przykładowo, posiadana przez elfa cecha rasowa Grupowa czujność daje nie-elfim sojusznikom znajdującym się w odległości do 5 pól od niego premię rasową +1 do testów Percepcji.

Premia z tarczy dawana jest przez używaną przez ciebie tarczę. Premia z tarczy dodawana jest do twojej KP oraz Refleksu. Moce, atuty oraz magiczne przedmioty również mogą dawać premię z tarczy, ale zazwyczaj pomagają tylko postaciom nie używającym prawdziwej tarczy.

Niektóre premie **nie posiadają typu** („premia +2”). Większość z nich jest zależna od sytuacji i sumuje się ze wszystkimi innymi premiami, w tym premiami nie posiadającymi typu.

Kary: W przeciwieństwie do premii, kary nie posiadają typów. Kary zawsze się sumują, chyba, że pochodzą z tej samej mocy. Jeśli dwa potwory atakują cię tą samą mocą i każdy z nich, powoduje karę do pewnego typu testu lub wartości, kary te nie sumują się; używasz gorszej z nich.

Kara może być zlikwidowana przez premię i vice versa. Jeśli otrzymujesz w tym samym czasie premię +2 oraz karę -2 do testów ataku, efektywnie posiadasz modyfikator +0.

WYNIKI ATAKU

O wyniku ataku decydujesz poprzez porównanie wyniku testu ataku (1k20 + podstawowa premia ataku + modyfikator ataku) z właściwą wartością obrony przeciwnika. Jeśli wynik twojego testu jest wyższy lub równy wartości obrony, trafiłeś swój cel. W innym przypadku atak chybił.

W przypadku trafienia zazwyczaj zadajesz obrażenia a czasem powodujesz jakiś inny efekt. Kiedy używasz mocy, opis tejże mówi ci, co się dzieje w przypadku trafienia. Opisy niektórych mocy podają również, jakie są konsekwencje chybień lub uzyskania trafienia krytycznego.

WYNIKI ATAKU

Kiedy wykonujesz atak, porównujesz wynik swojego testu ataku z wartością odpowiedniej obrony celu.

- ♦ **Trafienie:** Jeśli wynik testu ataku jest wyższy lub równy wartości obrony, twój atak trafił i zadaje obrażenia, powoduje efekt specjalny lub jedno i drugie.

Automatyczne trafienie: Jeśli wyrzucisz naturalną 20 (liczba wyrzucona na kości to 20), twój atak automatycznie trafia w cel.

Trafienie krytyczne: Jeśli wyrzucisz naturalną 20 (liczba wyrzucona na kości to 20), twój atak może być trafieniem krytycznym (strona 278). Trafienie krytyczne zadaje maksymalną ilość obrażeń, a niektóre moce lub przedmioty magiczne posiadają dodatkowe efekty, które aktywują się w przypadku uderzenia krytycznego.

- ♦ **Chybiecie:** Jeśli wynik testu ataku jest niższy niż wartość obrony, twój atak chybia. Zazwyczaj chybiecie nie powoduje żadnego efektu. Niektóre moce powodują pewien efekt przy chybiecie, takie jak zadanie połowy obrażeń.

Automatyczne chybiecie: Jeśli wyrzucisz naturalną 1 (liczba wyrzucona na kości to 1), twój atak automatycznie chybia celu.

OBRAŻENIA

Kiedy twój atak sięgnie celu, zazwyczaj zadajesz mu obrażenia i zmniejszasz liczbę punktów wytrzymałości celu. Obrażenia, które zadajesz zależą od mocy używanej do ataku. Większość mocy zadaje więcej obrażeń niż ataki podstawowe, a moce wysokopoziomowe zadają więcej obrażeń niż te niskopoziomowe. Jeśli wykorzystujesz broń do wykonania ataku, twoja broń ma wpływ na ilość zadawanych obrażeń. Jeśli używasz dwuręcznego topora wraz z pewną mocą, zadasz więcej obrażeń, niż gdybyś użył sztyletu z tą samą mocą.

TESTY OBRAŻEŃ

- ♦ Rzuć kośćmi podanymi w opisie mocy. Jeśli używasz broni do wykonania ataku, ilość obrażeń jest pewną wielokrotnością kości obrażeń, właściwej dla użytej broni.
- ♦ Dodaj modyfikator z atrybutu podanego w opisie użytej mocy. Zazwyczaj jest to modyfikator tego samego atrybutu, którego używasz do wyznaczenia podstawowej premii ataku dla wykonanego ataku.

Dodatkowo, niektóre z podanych czynników mogą mieć wpływ na wynik testu obrażeń:

- ♦ Premie rasowe lub z atutu
- ♦ Premia z usprawnienia (zazwyczaj pochodząca z magicznej broni lub paramentu)
- ♦ Premia z przedmiotu
- ♦ Premia z mocy
- ♦ Premia bez typu

Kość obrażeń broni: Symbol [B] w wyrażeniu opisującym obrażenia, odpowiada kości obrażeń używanej przez ciebie broni. (Tabele broni na stronach 218-219 zawierają kości obrażeń dla wszystkich broni.) Liczba stojąca przed [B] opisuje, ile razy rzucasz kością broni. Jeśli obrażenia zadawane przez moc to „2[B] + modyfikator z Siły” oraz używasz sztyletu (1k4 obrażeń), rzucasz 2k4, po czym dodajesz swój modyfikator Siły. Używając ciężkiego kiścienia (2k6 obrażeń) wraz z tą samą mocą, rzucasz 4k6, po czym dodajesz swój modyfikator Siły.

Typy obrażeń: W dodatku do normalnych obrażeń, takie jak obrażenia zadawane przez broń lub pazury potwora, moce oraz niektóre inne efekty mogą zadawać pewne typy obrażeń. Przykładowo, zionienie piekielnego ogara zadaje obrażenia od ognia, ukłucie skorpionia zadaje obrażenia od trucizny, telepatyczny podmuch łupieżcy umysłów zadaje obrażenia psychiczne, natomiast dotyk widziadła zadaje obrażenia nekrotyczne.

Kiedy moc zadaje obrażenia pewnego typu, opis mocy podaje typ tych obrażeń po słowie „obrażenia”. Przykładowo, *kula ognista* zadaje 3k6 + modyfikator z Inteligencji obrażeń od ognia. Całość zadawanych obrażeń pochodzi od ognia. Jeśli moc nie podaje typu zadawanych obrażeń, obrażenia nie posiadają typu.

Przykład: Valanae, 12-poziomowa eladrińska paladyn, trafia wroga z użyciem *grzmiącego ugodzenia*. Atak zadaje 2[B] + modyfikator z Siły obrażeń od grzmotów oraz przewraca cel. Zadane obrażenia wynoszą 2k8 (pochodzące od długiego miecza 1k8 × 2) + 7. Premia +7 zawiera w sobie premię z modyfikatora z Siły +3, premię z atutu +2 (Skupienie na broni), oraz premię z usprawnienia +2 (pochodzącą od *długiego miecza grzmotu* +2).

Jeśli uzyska ona trafienie krytyczne, zadaje maksymalną ilość obrażeń wynoszącą 23 punkty obrażeń oraz dodaje 2k6 obrażeń od grzmotów pochodzących, z używanego przez nią *długiego miecza grzmotu*. Jeśli chciałaby użyć mocy spotkaniowej *długiego miecza grzmotu* przy tym uderzeniu, zadałaby dodatkowe 10 punktów obrażeń od grzmotów oraz pchnęłaby cel o jedno pole.

ODPORNOŚĆ I PODATNOŚĆ

Niektóre stworzenia są odporne lub podatne na pewne typy obrażeń. Niektóre moce mogą nadać ci podobną odporność lub spowodować podatność u przeciwnika.

Odporność: Odporność oznacza, że otrzymujesz mniejszą liczbę obrażeń danego typu. Jeśli posiadasz odporność 5 na ogień za każdym razem, gdy otrzymujesz obrażenia od ognia redukujesz ich liczbę o 5 punktów. (Atak nie może ci zadać mniej niż 0 obrażeń.)

Podatność: Bycie podatnym na obrażenia pewnego typu oznacza, iż otrzymujesz dodatkowe obrażenia od obrażeń tego typu. Jeśli posiadasz podatność 5 na ogień za każdym razem, gdy otrzymujesz obrażenia od ognia, otrzymujesz dodatkowe 5 punktów obrażeń od ognia.

Niektóre stworzenia posiadają dodatkowe słabości związane z typami zadawanych obrażeń. Przykładowo, jeśli użyjesz zimna przeciwko żywiołakowi złożonemu z magmy możesz spowolnić go, lub w inny sposób utrudnić mu ruchy lub ataki.

STANY

Moce, potwory, pułapki oraz środowisko, mogą być przyczyną stanów u postaci lub innych stworzeń. Stan powoduje karę, podatność, utrudnienie, bądź kombinację tych efektów.

Rytuał Odjęcie cierpienia (strona 306) może być użyty do wyeliminowania długotrwałego stanu pod wpływem, którego się znajdujesz.

BEZRADNY

- ♦ Wrogowie posiadają nad tobą przewagę bojową.
- ♦ Możesz być celem ciosu łaski.

Ważne: Zazwyczaj jesteś bezradny, gdyż jesteś nieprzytomny.

GŁUCHY

- ♦ Nic nie słyszysz.
- ♦ Otrzymujesz karę -10 do testów Percepcji.

NAZNACZONY

- ♦ Otrzymujesz karę -2 do testów ataku wszystkich ataków, które nie obejmują stworzenia, które ciebie naznaczyło.

NIEPRZYTOMNY

- ♦ Jesteś bezradny.
- ♦ Otrzymujesz karę -5 do wszystkich obron.
- ♦ Nie możesz wykonywać żadnych akcji.
- ♦ Upadasz na ziemię, jeśli jest to możliwe.
- ♦ Nie możesz flankować przeciwnika.

LEŻĄCY

- ♦ Wrogowie wykonujący przeciwko tobie ataki wręcz posiadają nad tobą przewagę bojową.
- ♦ Otrzymujesz premię +2 do wszystkich obron przeciwko atakom od przeciwników, którzy nie sąsiadują z tobą.
- ♦ Leżysz na ziemi. (Jeśli lataasz, bezpiecznie opadasz o odległość równą twojej szybkości lotu. Jeśli nie osiągnąłeś gruntu, spadasz.)
- ♦ Otrzymujesz karę -2 do testów ataku.
- ♦ Możesz upaść na ziemię używając akcji pomniejszej.
- ♦ Nie możesz ruszyć się ze swojego miejsca, choć możesz się czołgać, teleportować lub zostać zmuszony do ruchu przez przyciągnięcie, odepchnięcie lub przesunięcie.

OGŁUSZONY

- ♦ Wrogowie posiadają nad tobą przewagę bojową.
- ♦ Nie możesz wykonywać żadnych akcji.
- ♦ Nie możesz flankować przeciwnika.

OSŁABIONY

- ♦ Twoje ataki zadają połowę obrażeń. Obrażenia nawracające pozostają bez zmian.

OŚLEPIONY

- ♦ Wrogowie posiadają nad tobą przewagę bojową.
- ♦ Nie widzisz żadnego celu, (twoje cele posiadają całkowite ukrycie).
- ♦ Otrzymujesz karę -10 do testów Percepcji.
- ♦ Nie możesz flankować przeciwnika.

OTUMANIONY

- ♦ Wrogowie posiadają nad tobą przewagę bojową.
- ♦ Możesz wykonać akcję standardową, akcję ruchu, oraz akcję pomniejszą podczas swojej tury (a także akcje wolne). Nie możesz wykonywać akcji natychmiastowych ani akcji okazyjnych.
- ♦ Nie możesz flankować przeciwnika.

SKAMIENIAŁY

- ♦ Zostałeś zamieniony w kamień.
- ♦ Nie możesz wykonywać żadnych akcji.
- ♦ Otrzymujesz odporność 20 na wszelkie obrażenia.
- ♦ Nie masz pojęcia, co się dzieje wokół ciebie.
- ♦ Nie starzejesz się.

SPĘTANY

- ♦ Wrogowie posiadają nad tobą przewagę bojową.
- ♦ Jesteś unieruchomiony.
- ♦ Nie można cię zmusić do ruchu poprzez przyciągnięcie, odepchnięcie ani przesunięcie.
- ♦ Otrzymujesz karę -2 do testów ataku.

SPOWOLNIONY

- ♦ Twoja szybkość jest redukowana do 2. Prędkość ta stosuje się do wszystkich typów ruchu, ale nie stosuje się do teleportacji, przyciągnięcia, odepchnięcia lub przesunięcia. Nie możesz zwiększyć swojej prędkości ponad 2, a twoja prędkość nie wzrasta do 2, jeśli była mniejsza przed spowolnieniem. Jeśli zostałeś spowolniony podczas swojego ruchu zatrzymujesz się natychmiastowo, jeśli przebyłeś 2 lub więcej pól.

UMIERAJĄCY

- ♦ Jesteś nieprzytomny.
- ♦ Posiadasz 0 lub ujemną liczbę punktów wytrzymałości.
- ♦ Wykonujesz rzut obronny przeciwko śmierci podczas każdej rundy.

UNIERUCHOMIONY

- ♦ Nie możesz ruszyć się ze swojego miejsca, choć możesz teleportować się lub zostać zmuszony do ruchu przez przyciągnięcie, odepchnięcie lub przesunięcie.

ZASKOCZONY

- ♦ Wrogowie posiadają nad tobą przewagę bojową.
- ♦ Nie możesz wykonywać żadnych akcji.
- ♦ Nie możesz flankować przeciwnika.

ZDOMINOWANY

- ♦ Jesteś otumaniony.
- ♦ Stworzenie, które cię zdominowało decyduje o twoich czynach. Jedyne moce, które możesz wykorzystywać, to twoje moce nieograniczone.

BEZCIELESNOŚĆ

Niektóre stworzenia takie, jak zawodzące duchy, są bezcielesne. Niektóre moce mogą spowodować, że i ty staniesz się bezcielesny. Kiedy jesteś bezcielesny otrzymujesz połowę wszelkich obrażeń, które są tobie zadawane. Obrażenia nawracające również są mniejsze o połowę.

OBRAŻENIA NAWRACAJĄCE

Niektóre moce zadają dodatkowe obrażenia w turach następujących po powodującym je ataku. Ifryt może trafić cię podmuchem ognia, który zapali cię, zadając obrażenia nawracające od ognia. Kiedy jad węża trafi do twojego krwioobiegu zaczniesz zadawać obrażenia nawracające od trucizny. Zgniłe walnięcie mumii zadaje obrażenia nawracające nekrotyczne, a żrące splunięcie kruthika zadaje obrażenia nawracające od kwasu.

OBRAŻENIA NAWRACAJĄCE

- ♦ **Początek tury:** Otrzymujesz podaną liczbę obrażeń na początku swojej tury. Przykładowo: Jeśli otrzymujesz obrażenia nawracające od ognia 5 to otrzymujesz 5 punktów obrażeń od ognia na początku twojej tury.
- ♦ **Rzut obronny:** Podczas każdej rundy na końcu swojej tury wykonujesz rzut obronny (strona 279) przeciwko obrażeniom nawracającym. Jeśli rzut się powiedzie, przestajesz otrzymywać obrażenia nawracające.
- ♦ **Różne typy obrażeń nawracających:** Jeśli efekty zadają obrażenia nawracające różnych typów, w każdej rundzie otrzymujesz obrażenia nawracające od każdego z nich. Wykonujesz osobne rzuty obronne przeciwko każdemu typowi obrażeń.
- ♦ **Takie same typy obrażeń nawracających:** Jeśli efekty zadają obrażenia nawracające tego samego typu lub, jeśli obrażenia nie posiadają żadnego typu, otrzymujesz jedynie największe z nich. Przykładowo: Otrzymujesz 5 obrażeń nawracających (bez typu), po czym moc powoduje, iż otrzymujesz 10 obrażeń nawracających. Od tej chwili otrzymujesz 10 a nie 15 obrażeń nawracających.

TRAFIENIA KRYTYCZNE

Kiedy wyrzucisz naturalną 20 i wynik testu ataku jest wystarczająco wysoki, by przebić obronę celu uzyskujesz trafienie krytyczne, nazywane również krytykiem.

OBRAŻENIA TRAFIENIA KRYTYCZNEGO

- ♦ **Naturalna 20:** Jeśli wyrzucisz kością naturalną 20 podczas wykonywania testu ataku, uzyskujesz trafienie krytyczne, jeśli rezultat testu ataku jest wystarczająco wysoki by przebić obronę celu. Jeśli wynik testu ataku jest zbyt niski, by uzyskać trafienie krytyczne, twój atak wciąż trafia.
- ♦ **Precyzja:** Niektóre cechy klasowe oraz moce pozwalają ci na uzyskanie trafienia krytycznego, gdy wyrzucisz liczbę inną, niż 20, (ale tylko naturalna 20 powoduje automatyczne trafienie).
- ♦ **Maksymalne obrażenia:** Zamiast wykonywać test obrażeń, oblicz maksymalne obrażenia możliwe do uzyskania przy użyciu danego ataku. Są to twoje obrażenia krytyczne. (Ataki, które nie zadają obrażeń przy trafieniu, nie zadają obrażeń przy trafieniu krytycznym.)
- ♦ **Dodatkowe obrażenia:** Magiczne bronie i paramenty, jak również bronie o właściwości potężny krytyk, mogą zwiększyć obrażenia zadawane przy trafieniu krytycznym. Jeśli są one wyrażone w rzutach kośćmi, to nie są automatycznie maksymalizowane; dodajesz wynik rzutu kością do swoich obrażeń krytycznych.

Jeśli zadajesz cios łaski, to automatycznie uzyskujesz trafienie krytyczne (strona 288).

WYMUSZANIE RUCHU

Niektóre moce pozwalają zmusić cel ataku do ruchu w pewnym kierunku. Zależnie od użytej mocy, możesz przyciągnąć, pchnąć lub przesunąć swój cel (zobacz „Przyciągnięcie, odepchnięcie, przesunięcie” na stronie 285).

CZASY TRWANIA

Większość mocy powoduje pewien efekt i od razu się kończy; ich efekty są natychmiastowe, trwające być może tak krótko, jak pojedynczy cios mieczem. Istnieją jednak takie, których efekty pozostają aktywne, również po zakończeniu twojej tury.

O ile nie podano inaczej, każda moc działa natychmiastowo i nie posiada żadnego długotrwałego efektu. W przypadku, gdy dana moc posiada czas trwania, jest on warunkowy albo podtrzymywany.

CZASY TRWANIA

- ♦ **Warunkowy:** Te efekty pozostają w mocy dopóki nie wydarzy się podane w opisie wydarzenie.
Do początku twojej następnej tury: Efekt kończy się, gdy rozpocznie się twoja następna tura.
Do końca twojej następnej tury: Efekt kończy się, gdy zakończy się twoja następna tura.
Do końca spotkania: Efekt kończy się, gdy weźmiesz krótki lub solidny wypoczynek, lub po pięciu minutach od użycia.
Rzut obronny kończy: Efekt kończy się, gdy cel wykona udany rzut obronny przeciwko niemu.
- ♦ **Podtrzymywane:** Efekt posiadający czas trwania „podtrzymanie (standardowe)”, „podtrzymanie (ruchu)” lub „podtrzymanie (pomniejsza)” trwa tak długo, jak długo go podtrzymujesz. Zaczynając od tury po stworzeniu danego efektu podtrzymujesz jego działanie poprzez użycie podanej akcji: akcji standardowej, akcji ruchu lub akcji pomniejszej. (Możesz podtrzymać efekt raz na turę.) Niektóre efekty wykonują jakąś czynność, na przykład atak, gdy ją podtrzymujesz. Opis mocy podaje, co się dzieje, kiedy podtrzymasz jej działanie lub, kiedy tego nie zrobisz. Na koniec twojej tury, jeśli nie użyłeś wymaganej akcji, by podtrzymać dany efekt, jego działanie kończy się.
- ♦ **Czasy trwania nadpisują się:** Jeśli cel jest pod wpływem wielu mocy, które powodują taki sam efekt, lecz kończą się w różnych momentach, tylko efekt z największą ilością pozostałego czasu trwania ma zastosowanie.

O ile opis mocy nie podaje inaczej, możesz podtrzymywać moc o czasie trwania „podtrzymanie” najwyżej przez 5 minut. Mimo to, kiedy podtrzymujesz działanie mocy nie możesz odpoczywać, więc nie możesz odzyskać mocy spotkaniowych ani drugiego oddechu, zanim nie przestaniesz podtrzymywać danej mocy.

Rytuały (rozdział 10) mogą stworzyć efekty, które trwają godzinami, dniami, a nawet całymi latami.

RZUTY OBRONNE

Kiedy jesteś pod wpływem długotrwałego efektu lub stanu, który może być zakończony przez rzut obronny („rzut obronny kończy”), masz szansę pozbyć się działania tegoż efektu w każdej rundzie na koniec twojej tury. Robi się to poprzez wykonanie rzutu obronnego, który jest rzutem kością k20 niezmodyfikowaną przez twój poziom lub modyfikatory z atrybutów.

RZUTY OBRONNE

- ♦ **Koniec tury:** Na koniec swojej tury wykonujesz rzut obronny przeciwko każdemu efektowi, który może być zakończony przez rzut obronny. Rzuć kością k20, wtedy uzyskasz jeden z dwóch rezultatów:
Wynik niższy niż 10: Porażka. Efekt pozostaje aktywny.
Wynik równy lub wyższy niż 10: Sukces. Działanie efektu kończy się.
- ♦ **Wybierz kolejność:** Kiedy chcesz wykonać rzut obronny, zdecyduj, przeciwko któremu efektowi bronisz się w pierwszej kolejności, przeciwko któremu potem, itd.
- ♦ **Modyfikatory:** Rzut obronny zazwyczaj nie zawiera żadnych modyfikatorów; jest to tylko rzut kością k20. Pewne moce, atuty lub cechy rasowe mogą modyfikować rzut obronny.

Rzut obronny daje ci nieco lepsze szanse niż pół na pół, aby otrząsnąć się z działającego na ciebie efektu. Zazwyczaj nie możesz poprawić swoich szans, a prawdopodobieństwo sukcesu nie ma nic wspólnego z tym, jak drastyczny jest dany efekt. To, co powoduje, że trucizna ogromnego węża jest groźniejsza od trucizny normalnego węża, nie ma wpływu na to jak trudno się jej pozbyć, lecz jak łatwo ona na ciebie wpływa (wysoka premia ataku ogromnego węża) oraz co czyni z twoim organizmem, gdy się w nim znajduje (jej obrażenia nawracające oraz inne efekty).

W każdej rundzie, na koniec twojej tury wykonujesz rzut obronny przeciwko każdemu efektowi, pod wpływem, którego się znajdujesz a który może być zakończony rzutem obronnym. Czasem efekt jest pojedynczym stanem lub jednym typem obrażeń nawracających (strona 278). Inne efekty są podobne do piekielnej trucizny impa, która powoduje obrażenia nawracające od trucizny oraz karę -2 do Woli. Nie wykonujesz osobnych rzutów obronnych przeciwko obrażeniom nawracającym od trucizny oraz karze do Woli; wykonujesz jeden rzut obronny podczas każdej rundy przeciwko samej piekielnej truciznie.

Niektóre moce powodują efekty wymagające wielu rzutów obronnych, by się w pełni od nich uwolnić. Moce te powodują efekty wtórne, które wpływają na ciebie, gdy wykonasz udany rzut obronny przeciwko pierwotnemu efektowi. Przykładowo, pewna moc może spowodować, iż stracisz przytomność do czasu, kiedy wykonasz udany rzut obronny oraz powodować efekt wtórny, który cię spowalnia. Kiedy uda ci się rzut obronny przeciwko stracie przytomności, będziesz musiał wykonać kolejny udany rzut obronny przeciwko spowalnieniu, zanim w pełni uwolnisz się od efektów tej mocy.

Efekt wtórny nie rozpoczyna się zanim nie wykonasz udanego rzutu obronnego przeciwko pierwotnemu efektowi podczas końca swojej tury. To oznacza, że nie możesz wykonać rzutu obronnego, przeciwko efektowi wtórnemu podczas tej samej tury, kiedy udało ci się uwolnić od efektu pierwotnego.

MODYFIKATORY ATAKU

Bardzo rzadko zdarza się, by walczący stali ramię w ramię i bezmyślnie okładali się nawzajem. Ruch i pozycja jest kluczem do zwycięstwa: jeśli łucznik jednej ze stron może razić wrogiego łucznika zza osłony drzew, podczas gdy ten stoi w otwartym polu, łucznik ukryty za drzewami posiada przewagę. Podobnie jest w przypadku magii lub specjalnych zdolności, które mogą być użyte do zdobycia przewagi nad przeciwnikiem. Jeśli twój czarodziej spowoduje, iż staniesz się niewidzialny, będziesz mógł z łatwością unikać ataków nieprzyjaciół, jednakże, jeśli wrogowie czarodziej ogłuszy cię używając innego czaru, opuścisz gardę a przeciwnicy z łatwością to wykorzystają.

Tymczasowa przewaga lub jej brak, jest odzwierciedlona przez zbiór powszechnie spotykanych modyfikatorów ataku. Modyfikator ataku jest to premia lub kara, którą stosujesz do testu ataku. Dodaj modyfikator do swojej podstawowej premii ataku, kiedy wykonujesz atak.

MODYFIKATORY ATAKU

Okoliczność	Modyfikator
Atakujący posiada przewagę bojową nad celem	+2
Atakujący leży	-2
Atakujący jest spętany	-2
Cel ma osłonę	-2
Cel ma nadzwyczajną osłonę	-5
Cel ma ukrycie (jedynie ataki wręcz oraz na odległość)	-2
Cel ma całkowite ukrycie (jedynie ataki wręcz oraz na odległość)	-5
Daleki zasięg (jedynie ataki z użyciem broni)	-2
Szarża (jedynie ataki wręcz)	+1

PRZEWAGA BOJOWA

Jednym z najczęściej spotykanych modyfikatorów ataku jest przewaga bojowa. Reprezentuje ona sytuację, w której broniący się nie może poświęcić pełnej uwagi na obronę, co może się zdarzyć, gdy obrońca jest atakowany przez wielu przeciwników naraz, jest ogłuszony, zdekoncentrowany lub zaskoczony. Kiedy posiadasz przewagę bojową nad celem, otrzymujesz premię +2 do testów ataku przeciwko temu celowi.

Niektóre moce mogą być użyte tylko, jeśli posiadasz przewagę bojową nad celem, natomiast inne dają potężniejsze efekty przeciwko celom, nad którymi masz przewagę bojową. Jeśli atut, moc lub inna zdolność powoduje jakiś efekt tylko, gdy posiadasz przewagę bojową, ma zastosowanie tylko przeciwko celom, nad którymi masz przewagę bojową.

PRZEWAGA BOJOWA

- ♦ **Premia +2 do testów ataku:** Otrzymujesz premię +2 do testów ataku, kiedy posiadasz przewagę bojową nad atakowanym celem.
- ♦ **Zdolny do zobaczenia celu:** Musisz być w stanie widzieć cel, aby posiadać nad nim przewagę bojową.

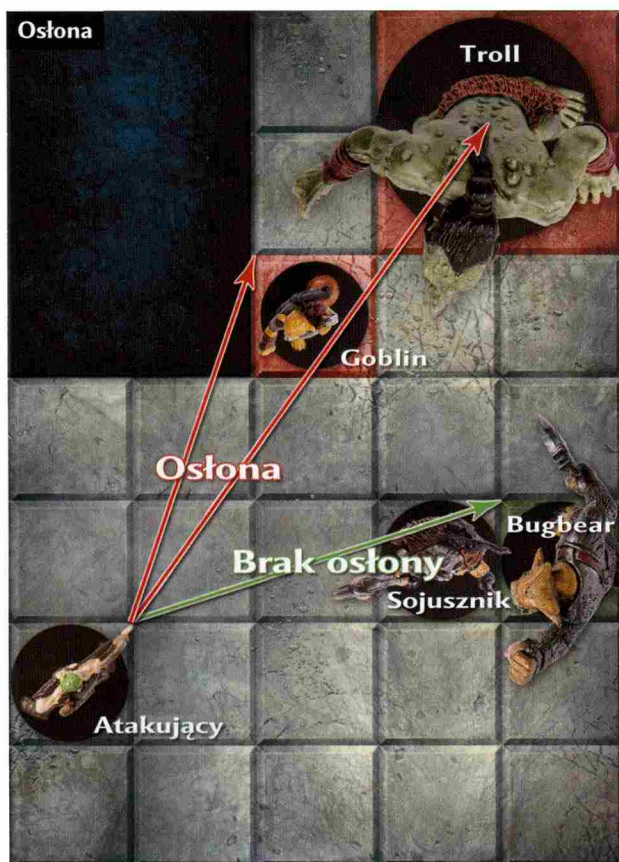
Następujące sytuacje dają atakującemu przewagę bojową nad broniącym się.

Gdy broniący się...

- balansuje (strona 180)
- jest oślepiiony (strona 277)
- wspina się (strona 182)
- jest otumaniony (strona 277)
- jest oflankowany przez atakującego (strona 285)
- jest bezradny (strona 277)
- leży (tylko ataki wręcz) (strona 277)
- jest spętany (strona 277)
- biegnie (strona 287)
- przeciska się (strona 290)
- jest zaskoczony (strona 277)
- nie widzi atakującego (strona 281)
- nie zdaje sobie sprawy z obecności atakującego (strona 186)
- jest nieprzytomny (strona 277)

Raz na spotkanie możesz spróbować uzyskać przewagę bojową nad celem, poprzez wykonanie testu Oszustwa (strona 184).

Przewaga bojowa jest względna. W każdej parze walczących może się zdarzyć, iż jeden z nich, obaj lub żaden z nich nie posiada przewagi bojowej nad drugim. Jest możliwe, by stworzenie stało obok dwóch przeciwników, jednego, który posiada nad nim przewagę bojową, i drugiego, który jej nie posiada.



OSŁONA I UKRYCIE

Wiele typów terenu oferuje ci miejsca, w których możesz się ukryć, lub przeszkody, dzięki którym możesz się osłonić przed nadchodzącym atakiem. Masywne przeszkody zdolne do odbicia lub zatrzymania przedmiotów dają ci osłonę. Przedmioty lub efekty, które nie powstrzymują ataku, lecz utrudniają wypatrzenie przez przeciwnika dają ci ukrycie.

OSŁONA

Przeciwnicy schowani za niskim murem, za rogiem lub za drzewem są w pewnym stopniu ukryci przed twoimi atakami, przez co nie możesz ich trafić z taką łatwością jak zazwyczaj.

OSŁONA

- ♦ **Osłona (Kara -2 do testów ataku):** Cel jest za rogiem lub chroniony przez teren. Przykładowo, cel może być w tym samym polu, co małe drzewo, osłonięty przez małą kolumnę albo spory mebel lub chowający się za niskim murem.
- ♦ **Nadzwyczajna osłona (Kara -5 do testów ataku):** Cel jest chroniony przez znaczącą przeszkodę terenową, przykładowo, kiedy walczy zza okna, podnoszonej bramy, kraty lub otworu strzelniczego.
- ♦ **Ataki obszarowe oraz bezpośrednie:** Kiedy wykonujesz atak obszarowy lub bezpośredni cel posiada osłonę, jeśli istnieje przeszkoda pomiędzy polem początkowym oraz celem a nie między tobą a celem.
- ♦ **Zasięg:** Jeśli stwór posiadający zasięg atakuje poprzez pole, które dawałoby osłonę dla celu tam się znajdującego, to cel posiada osłonę. Przykładowo, jeśli nie jesteś w tym samym polu, co mała kolumna, ta wciąż daje ci osłonę przed atakami ogra, znajdującego się po drugiej stronie kolumny.
- ♦ **Stworzenia i osłona:** Kiedy wykonujesz atak na odległość i przeciwnicy inni niż cel, znajdują się w linii strzału, to cel posiada osłonę. Twoi towarzysze nigdy nie dają osłony przeciwnikowi, nikt - ani sojusznicy ani wrogowie - nie daje osłony w przypadku ataków wręcz, bezpośrednich oraz obszarowych.
- ♦ **Wyznaczanie osłony:** Aby zdecydować, czy cel posiada osłonę, wybierz róg zajmowanego przez ciebie pola, (lub róg pola początkowego twojego ataku) i wyobraź sobie linie łączące go z każdym z czterech rogów dowolnego pola zajmowanego przez przeciwnika. Jeśli jedna lub dwie z tych linii są blokowane przez przeszkodę lub innego przeciwnika, to cel posiada osłonę. (Linia nie jest blokowana, jeśli biegnie wzdłuż krawędzi przeszkody lub pola zajmowanego przez przeciwnika.) Jeśli trzy lub cztery linie są blokowane, jednak posiadasz linię efektu do celu, to posiada on nadzwyczajną osłonę.

UKRYCIE

Jeśli nie możesz dobrze się przypatrzeć swojemu przeciwnikowi, to posiada on ukrycie, co oznacza, iż twoje testy ataku przeciwko niemu ponoszą karę. Walka może odbywać się w przyćmionym świetle (zobacz „Wzrok oraz oświecenie”, strona 261), w obszarze wypełnionym dymem, mgłą lub w miejscu, gdzie elementy ukształtowania terenu przesłaniają ci widok, np. w gęstym lesie.

POLA PRZESŁONIĘTE

- ♦ **Lekko przesłonięte:** Pola oświetlone przyćmionym światłem, zajęte przez rośliny, mgłę, dym, gęsto padający śnieg lub rzęsy deszcz są lekko przesłonięte.
- ♦ **Mocno przesłonięte:** Pola zajęte przez gęstą mgłę, dym albo gęstwinę są mocno przesłonięte.
- ♦ **Całkowicie przesłonięte:** Pola wypełnione ciemnością są całkowicie przesłonięte.

Efekty, które powodują ukrycie przesłaniają wzrok, lecz nie uniemożliwiają ataków.

UKRYCIE

- ♦ **Ukrycie (Kara -2 do testów ataku):** Cel znajduje się w lekko przesłoniętym polu lub w mocno przesłoniętym polu, znajdującym się obok ciebie.
- ♦ **Całkowite ukrycie (Kara -5 do testów ataku):** Nie widzisz celu. Cel jest niewidzialny, w całkowicie przesłoniętym polu lub w mocno przesłoniętym polu nie znajdującym się obok ciebie.
- ♦ **Jedynie ataki wręcz lub na odległość:** Kary do testów ataku pochodzące od ukrycia stosuje się jedynie do testów ataku wręcz lub ataku na odległość.

Częścią wyzwania w atakowaniu przeciwników, których nie widzisz jest to, że nie wiesz, gdzie skierować swój atak. Musisz wybrać pole, które chcesz zaatakować, a cel nie musi



nawet się tam znajdować (zobacz „Celowanie w to, czego nie widać” poniżej).

Wiele mocy i innych efektów może spowodować, że staniesz się niewidzialny, w efekcie dając ci całkowite ukrycie.

NIEWIDZIALNY

- ♦ Nie możesz być zobaczony z użyciem normalnych typów wzroku.
- ♦ Posiadasz przewagę bojową nad każdym przeciwnikiem, który nie jest w stanie cię zobaczyć.
- ♦ Nie prowokujesz ataków okazyjnych od wrogów, którzy nie są w stanie cię zobaczyć.

CELOWANIE W TO, CZEGO NIE WIDĄĆ

Jeśli walczysz ze stworzeniem, którego nie widzisz, jesteś oślepiiony; gdy walczysz w ciemności, przez którą twój wzrok nie jest w stanie się przebić – musisz celować w pole raczej niż w konkretnego przeciwnika. Powinieneś również zdecydować, które pole należy zaatakować. Oto jak to wszystko działa.

Niewidzialne stworzenie używa Skradania się: Jeśli niewidoczne stworzenie jest ukryte przed tobą („Skradanie się”, strona 186), nie możesz ani usłyszeć ani zobaczyć go i nie masz pojęcia, jaką przestrzeń okupuje. Jeśli niewidzialne stworzenie nie jest ukryte przed tobą, możesz usłyszeć je lub wyczuć jakąś inną oznakę jego obecności i wiedzieć, jaką przestrzeń ono zajmuje, mimo tego, że wciąż nie jesteś w stanie go zobaczyć.

Wykonaj test Percepcji: Podczas swojej tury możesz wykonać test aktywnej Percepcji jako akcję pomniejszą

(strona 184), aby spróbować zlokalizować niewidzialne stworzenie, które jest przed tobą schowane.

Wybierz pole i atakuj: Wybierz pole, które chcesz zaatakować używając dowolnych informacji uzyskanych do tej pory. Wykonaj test ataku jak zawsze (biorąc karę -5 za atakowanie przeciwnika z całkowitym ukryciem). Jeśli wybrałeś złe pole twój atak automatycznie pułkuje, ale tylko MP wie, czy wybrałeś złe pole, czy po prostu twój atak chybił.

Ataki bezpośrednie i obszarowe: Możesz wykonać atak bezpośredni lub obszarowy obejmujący pole, w którym według twoich podejrzeń (lub wiedzy), znajduje się ukryte stworzenie. Twój test ataku nie otrzymuje kary z powodu ukrycia posiadanego przez cel.

Podczas zażartej walki herosi i potwory są w ciągłym ruchu. Łotrzyk okrąża wrzawę, by znaleźć szansę by zająć przeciwnika od tyłu i zadać morderczy cios. Czarodziej stara się utrzymać dystans od walczących i znaleźć pozycję, dzięki której może robić najlepszy użytek ze swoich ataków obszarowych, podczas gdy goblinyści łucznicy przysuwają się, aby przeciwnicy znaleźli się w zasięgu ich łuków. Możesz zwiększyć swą efektywność w walce przez nauczenie się jak używać ruchu i pozycji, żeby zdobyć przewagę nad przeciwnikiem.

ROZMIAR STWORZEŃ I PRZESTRZEŃ

Każde stworzenie przypada do jednej z sześciu kategorii rozmiaru, które odpowiadają ilości pól, zajmowanych przez dane stworzenie na siatce bitewnej. Przestrzeń danego stworzenia jest wyrażeniem określającym liczbę pól, które zajmuje.

SPECJALNE ZASADY ZWIĄZANE Z ROZMIAREM

Stworzenia o rozmiarze mniejszym niż Mały oraz większym niż Średni posiadają specjalne zasady dotyczące ruchu i atakowania.

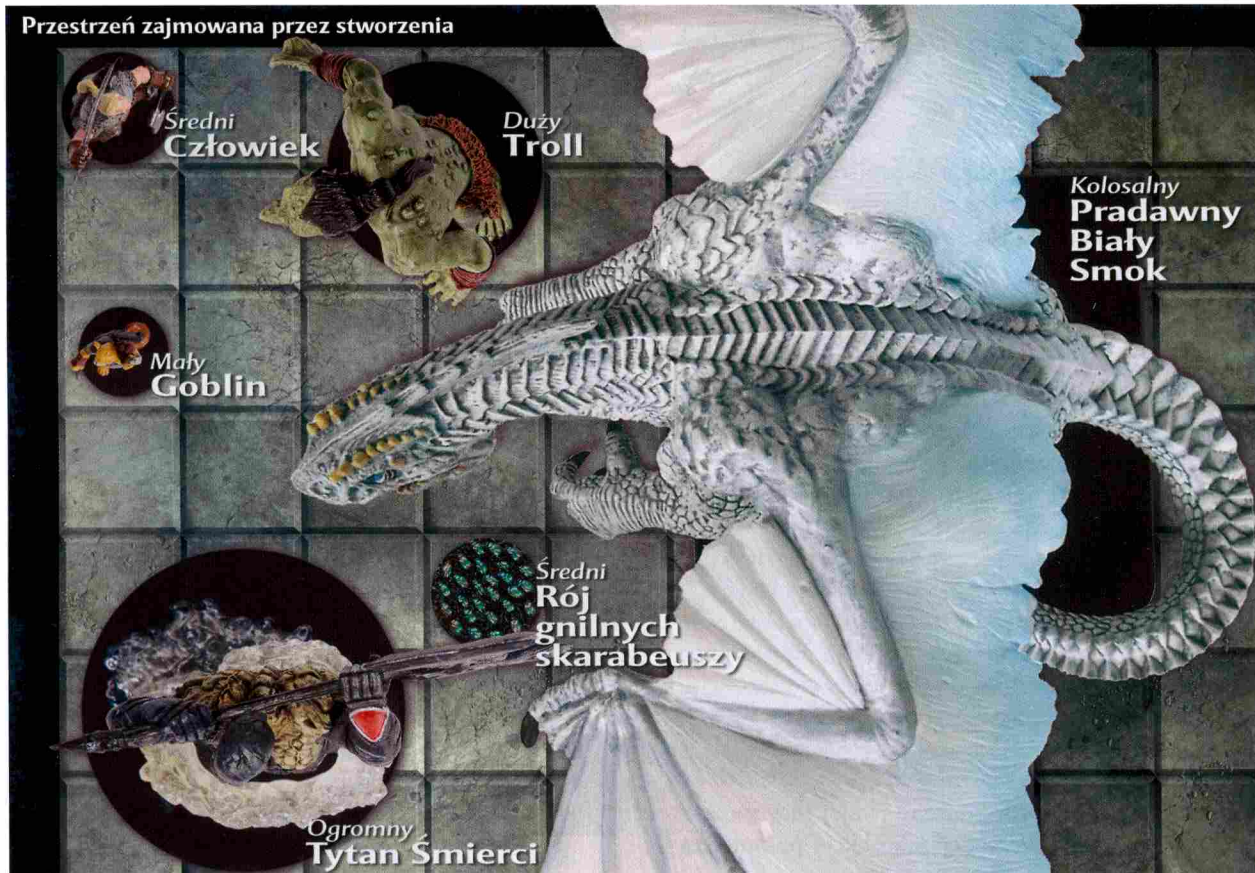
- ♦ **Malutki:** Cztery pojedyncze Malutkie stworzenia mogą się zmieścić w jednym polu, jednak rój Malutkich stworzeń zajmujący jedno pole może składać się z setek, jeśli nie tysięcy, pojedynczych stworzeń. Większość Malutkich stworzeń nie jest w stanie atakować, a nawet, jeśli, to nie mogą atakować celów znajdujących się na sąsiednich polach. Mogą one atakować jedynie cele znajdujące się w zajmowanej przez nie

przestrzeni, a także mogą wkraczać i kończyć turę w przestrzeni zajmowanej przez większe stworzenia.

- ♦ **Mały:** Małe stworzenia zajmują taką samą przestrzeń, jak Średnie stworzenia. Mimo to, Małe stworzenia nie mogą używać broni dwuręcznych. Jeśli broń jednoręczna może być używana oburącz, by zadać dodatkowe obrażenia, Małe stworzenie musi używać go oburącz i nie zadaje przez to dodatkowych obrażeń.
- ♦ **Duży, Ogromny oraz Kolosalny:** Bardzo duże stworzenia zajmują więcej niż jedno pole. Przykładowo, ogr zajmuje przestrzeń 2 pola na 2 pola. Większość Dużych i większych stworzeń posiada zasięg wręcz większy niż 1 pole, to znaczy, że mogą atakować stworzenia, które nie znajdują się w sąsiednich polach. Kształt ciała danego stworzenia zazwyczaj decyduje o jego zasięgu: Duży ogr posiada zasięg 2, natomiast Duży koń posiada zasięg 1.

Rozmiar	Przykład	Przestrzeń	Zasięg
Malutki	Szczur	1/2*	0
Mały	Goblin	1	1
Średni	Człowiek	1	1
Duży	Troll	2 x 2	1-2
Ogromny	Tytan śmierci	3 x 3	2-3
Kolosalny	Prastary smok	4 x 4	3-4

* Cztery pojedyncze Malutkie stworzenia mogą zmieścić się w jednym polu. Więcej stworzeń może zajmować to samo pole, jeśli tworzą rój.



SZYBKOŚĆ

Twoja szybkość mierzona jest w polach na siatce bitewnej, gdzie każde 2,5-centymetrowe pole odpowiada 1,5-metrowemu kwadratowi w świecie gry. Postać posiadająca szybkość 6 może przebyć do 6 pól (lub 9 metrów) na siatce bitewnej przy użyciu pojedynczej akcji ruchu. Twoja szybkość zależy od twojej rasy oraz pancerza, który nosisz.

WYZNACZANIE SZYBKOŚCI

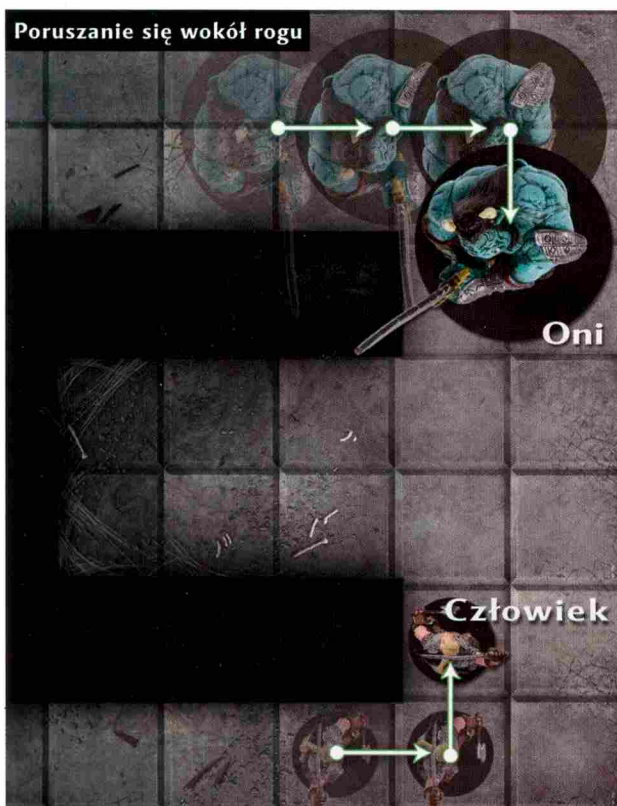
Możesz wyznaczyć swoją szybkość w następujący sposób:

- ◆ Rozpocznij z szybkością podaną w opisie twojej rasy.
- ◆ Zastosuj karę z pancerza, jeśli takowa ma zastosowanie.
- ◆ Dodaj wszelkie premie, które mają zastosowanie.

Twoja szybkość jest twoją podstawową szybkością marszową, w odróżnieniu od szybkości, z jaką pływasz lub latasz, jeśli jesteś pod wpływem mocy umożliwiającej lot.

RUCHY TAKTYCZNE

Podczas swojej tury możesz użyć akcji ruchu, by przebyć pewien dystans na siatce bitewnej i wciąż używać akcji standardowej, by zaatakować przeciwnika. Zobacz „Akcje w walce” na stronie 286, żeby dowiedzieć się o różnych typach akcji ruchu możliwych do użycia podczas walki. Do wszelkich akcji ruchu stosuje się następujące zasady.



RUCH PO PRZEKĄTNEJ

Poruszanie się po przekątnej działa tak samo, jak ruch w każdym innym kierunku, jednak nie możesz ścinać rogów przeszkód takich, jak ściany lub inne przeszkody wypełniające całe pole, którego róg chciałbyś ściąć. Mimo to możesz poruszać się po przekątnej wokół stworzeń, gdyż te nie wypełniają całkowicie zajmowanych pól.

ZAJMOWANE POLA

Stworzenie zajmuje pole lub pola, znajdujące się w zajmowanej przez nie przestrzeni.

PORUSZANIE SIĘ PRZEZ ZAJMOWANE POLA

- ◆ **Sojusznik:** Możesz się poruszać przez pola zajmowane przez sojuszników.
- ◆ **Wróg:** Zazwyczaj nie możesz poruszać się przez przestrzeń nieprzyjaciela, chyba, że wróg jest bezradny lub jest dwie kategorie większy lub mniejszy od ciebie.

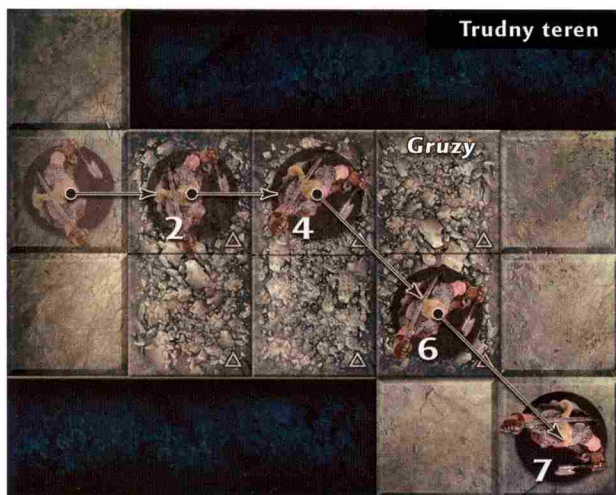
Wejście w przestrzeń nieprzyjaciela, który nie jest bezradny prowokuje atak okazji od tego nieprzyjaciela, ponieważ opuściłeś sąsiednie pole. (Niektóre moce pozwalają ci na poruszanie się przez przestrzeń nieprzyjaciela bez prowokowania ataku okazynego.)

- ◆ **Zakończenie ruchu:** Możesz zakończyć swój ruch w polu zajmowanym przez sojusznika tylko, jeśli ten leży na ziemi. Możesz zakończyć ruch w polu zajmowanym przez nieprzyjaciela tylko, jeśli ten jest bezbronny. Mimo to Małutkie stworzenia mogą zakończyć swój ruch w polu zajmowanym przez większe stworzenia. Jeśli nie masz wystarczająco pozostałych punktów ruchu, by dotrzeć do pola, które możesz zająć, twój ruch kończy się w ostatnim polu, które mogłeś zajmować.
- ◆ **Wstawanie:** Jeśli leżysz w tym samym polu, co inne stworzenie, aby dowiedzieć się jak wstać, zobacz „Wstawanie” na stronie 292.

TEREN I PRZESZKODY

Większość walk nie odbywa się w pustych pokojach lub na łąkach. Poszukiwacze przygód walczą w jaskiniach pełnych porozrzucanych głazów, lasach obrosniętych dziką różą lub na stromych schodach. Każde pole bitwy oferuje swoją własną kombinację miejsc, w których można się ukryć, osłonić przed atakiem lub potknąć.

Poniższy tekst opisuje wpływ terenu na poruszanie się. Aby dowiedzieć się, jak wpływa on na wzrok i obronę, zobacz „Osłona i ukrycie” na stronie 280.



TRUDNY TEREN

Rumowiska, podszybie leśne, płytkie bagna, strome schody oraz inne przeszkody są trudnym terenem przeszkadzającym w poruszaniu się.

- ♦ **Kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu:** Każde pole trudnego terenu, w które wkraczasz kosztuje jeden dodatkowy punkt ruchu.
- ♦ **Duże, Ogromne oraz Kolosalne stworzenia:** Jeśli stworzenie o takim rozmiarze wejdzie na pola o dwóch lub więcej typach, jako koszt ruchu użyj pola o najwyższym koszcie ruchu biorąc pod uwagę tylko nowo zajęte pola, a nie te, które dane stworzenie zajmowało wcześniej.
- ♦ **Kończenie ruchu:** Jeśli nie masz wystarczająco dużo punktów ruchu, by wejść do pola zajmowanego przez trudny teren, nie możesz do niego wejść.
- ♦ **Latanie:** Trudny teren nie ma żadnego wpływu na stworzenia podczas lotu.
- ♦ **Chodzenie po terenie:** Niektóre stworzenia posiadają specjalną zdolność pozwalającą im ignorować trudny teren w pewnych typach środowiska. Przykładowo, driady posiadają chodzenie po lesie, dzięki czemu mogą ignorować trudny teren w lasach.

Ponieważ poruszanie się po trudnym terenie kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu, zazwyczaj nie możesz przemieścić się do pola zajętego przez trudny teren. Mimo to, jeśli moc pozwala ci na przemknięcie się o 2 pola, możesz to zrobić.

PRZESZKODY

Podobnie jak trudny teren, przeszkody również mogą utrudnić poruszanie się.

- ♦ **Przeszkody wypełniające pola:** Przeszkoda taka jak duże drzewo, kolumna lub mur sięgający od podłogi po sufit blokuje zajmowane pole wypełniając całość danego pola. Nie możesz wejść na pole wypełnione przez przeszkodę.
Narożniki: Kiedy przeszkoda wypełnia pole, nie możesz ściąć narożnika poruszając się po przekątnej przez narożnik wypełnionego pola (strona 283).
- ♦ **Przeszkody pomiędzy polami:** Niektóre przeszkody ustawione są wzdłuż krawędzi pól a nie wewnątrz nich.

Przeszkoda taka jak niski mur pomiędzy dwoma polami powoduje, że przejście z jednego pola do drugiego jest traktowane tak, jak wejście na pole zajmowane przez trudny teren, nawet, jeśli pola po obu stronach muru nie są zajmowane przez trudny teren.

RUCH PODWÓJNY

Podczas swojej tury możesz przebyć dwukrotnie większy dystans, jeśli wykonasz akcję ruchu zamiast akcji standardowej. Jeśli wykonasz akcję ruchu dwa razy z rzędu – dwukrotnie przejdiesz, przebiegniesz, przemieścisz się lub przeczłogasz się – to wykonujesz ruch podwójny.

RUCH PODWÓJNY

- ♦ **Taka sama akcja ruchu:** Aby wykonać ruch podwójny musisz wykonać tę samą akcję ruchu dwa razy z rzędu podczas tej samej tury.
- ♦ **Jedna szybkość:** Kiedy wykonujesz ruch podwójny, zsumuj szybkości obu twoich akcji ruchu i wykonaj ruch.
- ♦ **Zajmowane pola:** Kiedy wykonujesz ruch podwójny, twoja pierwsza akcja ruchu może zakończyć się w przestrzeni zajmowanej przez sojusznika, ponieważ ty się nie zatrzymujesz. Twoja druga akcja ruchu nie może zakończyć się w zajętej przestrzeni, tak jak zwykle.
- ♦ **Trudny teren:** Kiedy wykonujesz ruch podwójny, czasem możesz przebyć więcej pól zajmowanych przez trudny teren niż zwykle, gdyż najpierw sumujesz szybkości obu akcji ruchu i dopiero potem wykonujesz ruch. Przykładowo, jeśli twoja szybkość wynosi 5, możesz pokonać jedynie dwa pola trudnego terenu, kiedy idziesz. Jeśli wykonasz ruch podwójny, możesz przebyć 5 pól trudnego terenu a nie 4.

SPADANIE

Niektóre typy terenu stwarzają unikatowe zagrożenie: nie spodziewany upadek. Jeśli spadniesz przynajmniej 3 metry, otrzymujesz obrażenia.

SPADANIE

- ♦ **Obrażenia od spadku:** Otrzymujesz 1k10 obrażeń za każde 3 metry wysokości, z której spadłeś.
Szybka alternatywa: Jeśli spadłeś z wysokości większej niż 15 metrów, otrzymujesz 25 punktów obrażeń za każde 15 metrów, oraz 1k10 za każde 3 metry ponad pełną wielokrotność 15 metrów.
- ♦ **Leżysz:** Po upadku leżysz na ziemi, chyba, że nie otrzymałeś przez niego żadnych obrażeń.
- ♦ **Zeskakiwanie:** Jeśli posiadasz wyszkolenie w Akrobatyce, możesz wykonać test, aby zredukować ilość obrażeń otrzymanych od spadku. Zobacz stronę 181.
- ♦ **Złapanie się:** Jeśli moc lub przepchnięcie (strona 291) wypchnęłyby cię nad krawędzią urwiska lub jamy, możesz wykonać natychmiastowy rzut obronny, aby uniknąć spadnięcia w otchłań. Rzut obronny wykonuje się tak samo, jak każdy inny rzut obronny, jednak wykonujesz go natychmiast, jak tylko dostaniesz się do krawędzi a nie na końcu swojej tury.

Poniżej 10: Porażka. Wypadasz za krawędź.

10 lub więcej: Sukces. Upadasz tuż przy krawędzi, w ostatnim polu, które zajmowałeś zanim byś wypadł. Ruch wymuszony kończy się.

- ♦ **Duże, Ogromne oraz Kolosalne stworzenia:** Jeśli tylko część przestrzeni stworzenia znajduje się ponad przepaścią lub dołem, to stworzenie nie wpada w nie.

FLANKOWANIE

Jedną z najprostszych strategii w walce jest ustawienie się wraz z sojusznikiem, by oflankować przeciwnika.

FLANKOWANIE

- ♦ **Przewaga bojowa:** Posiadasz przewagę bojową (strona 279) nad przeciwnikiem, którego flankujesz.
- ♦ **Naprzeciwległe pola:** Aby oflankować przeciwnika, ty i twój sojusznik musicie znajdować się w naprzeciwległych polach sąsiadujących z przestrzenią przeciwnika.
Jeśli masz wątpliwość czy dwie postaci oflankowały przeciwnika, poprowadź linię pomiędzy środkami pól zajmowanych przez te postaci. Jeśli linie te przechodzą przez naprzeciwległe krawędzie lub narożniki przestrzeni, zajmowanej przez przeciwnika, to jest on oflankowany.
- ♦ **Musisz być zdolny do ataku:** Ty i twój sojusznik musicie być w stanie zaatakować przeciwnika, niezależnie od tego czy jesteście uzbrojeni czy nie. Jeśli nie ma linii efektu pomiędzy twoim przeciwnikiem, oraz tobą lub twoim sojusznikiem, nie flankujecie go. Jeśli ty lub twój sojusznik jest pod wpływem efektu, który uniemożliwia wykonywanie akcji okazyjnych to nie flankujecie przeciwnika.
- ♦ **Duże, Ogromne oraz Kolosalne stworzenia:** Jeśli przestrzeń zajmowana przez stworzenie jest większa niż 1 pole to posiada ono przewagę bojową, jeśli którekolwiek z zajmowanych pól, mogłoby być użyte do flankowania.

PRZYCIĄGNIĘCIE, ODEPCHNIĘCIE, PRZESUNIĘCIE

Pewne moce i efekty pozwalają ci na przyciągnięcie, odepchnięcie lub przesunięcie celu.

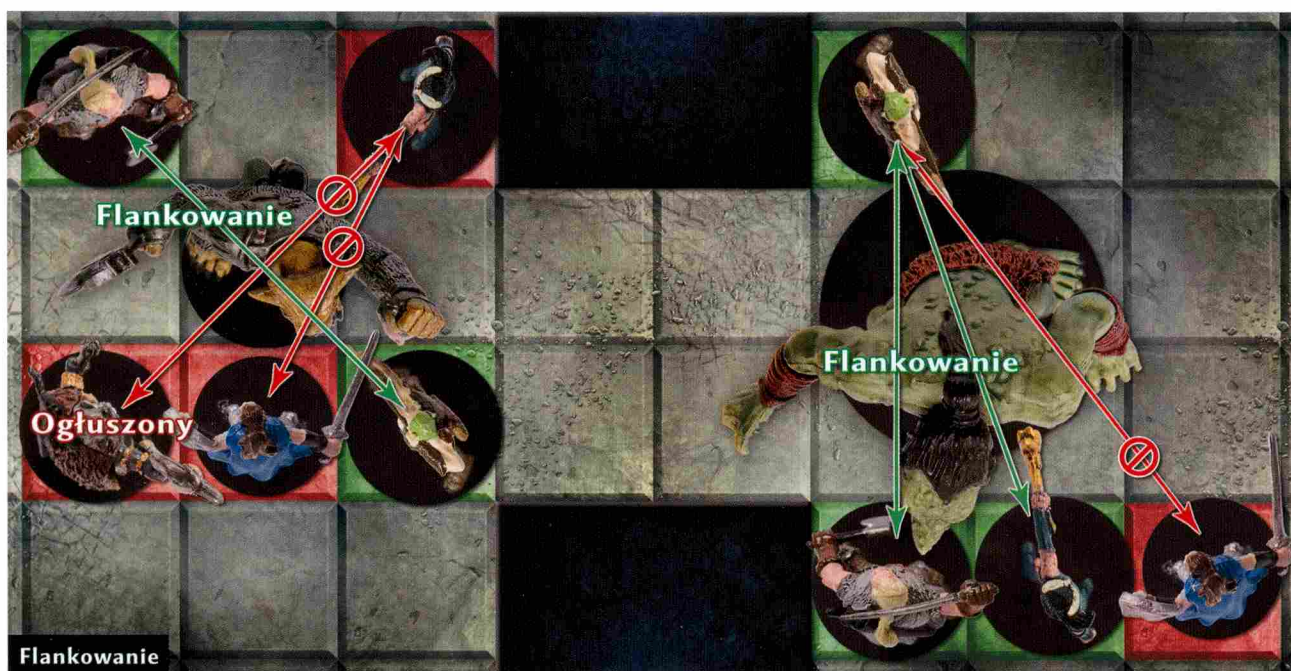
PRZYCIĄGNIĘCIE, ODEPCHNIĘCIE, PRZESUNIĘCIE

- ♦ **Przyciągnięcie:** Kiedy przyciągasz stworzenie, każde pole, na które je przemieścisz musi przyciągać je bliżej ciebie.
- ♦ **Odepchnięcie:** Kiedy pchniesz stworzenie, każde pole, na które je przemieścisz musi znajdować się coraz dalej od ciebie.
- ♦ **Przesunięcie:** Kiedy przesuwasz stworzenie, jego ruch nie podlega żadnym ograniczeniom.

Niezależnie od tego czy przyciągasz, pchasz, czy przesuwasz swój cel, pewne zasady dotyczą wszelkich typów ruchu wymuszonego.

RUCH WYMUSZONY

- ♦ **Linia efektu:** Musisz posiadać linię efektu do każdego pola, do którego kogoś przyciągasz, pchasz lub przesuwasz.
- ♦ **Odległość w polach:** Moc, której używasz podaje, o ile pól możesz przemieścić swój cel. Możesz zdecydować czy przemieścić cel o mniejszą ilość pól lub wcale nie przemieszczać. Nie możesz przemieszczać celu w pionie.
- ♦ **Specyficzne miejsca docelowe:** Niektóre moce nie podają dystansu w polach, lecz zamiast tego podają miejsce docelowe, przykładowo „sąsiednie” (pole sąsiadujące z twoim).
- ♦ **Brak ataków okazyjnych:** Ruch wymuszony nie prowadzi do ataków okazyjnych ani innych akcji okazyjnych.
- ♦ **Ignoruje trudny teren:** Ruch wymuszony nie jest utrudniany przez trudny teren.
- ♦ **Nie jest ruchem:** Ruch wymuszony nie liczy się jako ruch wykonany przez cel i nie wpływa na odległość, którą cel może pokonać podczas jego tury. Szybkość celu nie ma związku z odległością, na którą go przesuwasz.



- ♦ **Czysta ścieżka:** Ruch wymuszony nie może przemieścić celu w przestrzeń, w której cel nie mógłby się znaleźć chcąc. Cel nie może być zmuszony do wejścia w przeszkodę ani do przeciskania się przez ciasną przestrzeń.
- ♦ **Złapanie się:** Jeśli ruch wymuszony zrzuciłby cię z krawędzi przepaści lub dołu, możesz spróbować złapać się, zanim spadniesz. Zobacz „Spadanie” na stronie 284.
- ♦ **Zamiana miejsc:** Niektóre moce pozwalają ci na zamienienie się miejscami z celem. Aby dokonać tego, wykonujesz przesunięcie celu tak, by przestrzeń zajmowana przez cel obejmowała przestrzeń zajmowaną przez ciebie przed zamianą, po czym ty przemykasz się tak, by twoja przestrzeń zajmowała przynajmniej jedno pole wcześniej zajmowane przez cel.

TELEPORTACJA

Wiele mocy i rytuałów pozwala ci teleportować się - natychmiastowo przemieścić się z jednego miejsca do innego. O ile opis mocy lub rytuału nie stanowi inaczej, teleportacja opisana jest przez następujące zasady.

TELEPORTACJA

- ♦ **Pole widzenia:** Musisz być w stanie widzieć cel teleportacji.
- ♦ **Brak linii efektu:** Możesz teleportować się do miejsca, które jesteś w stanie widzieć nawet, jeśli nie posiadasz linii efektu do tego miejsca.
- ♦ **Brak ataków okazyjnych:** Twój ruch nie prowokuje ataków okazyjnych.
- ♦ **Cel:** Twoje miejsce docelowe musi być przestrzenią, w której możesz się zmieścić bez przeciskania się.
- ♦ **Natychmiastowe:** Kiedy teleportujesz się, znikasz z dotychczasowo zajmowanego miejsca i natychmiast pojawiaasz się w nowo wybranym miejscu, a stworzenia, przedmioty i teren pomiędzy tobą i twoim celem, w żaden sposób nie wpływają na twój ruch.
- ♦ **Unieruchomiony:** Bycie unieruchomionym nie uniemożliwia teleportowania się. Jeśli jesteś unieruchomiony z jakiegoś fizycznego powodu, przykładowo, bo jakieś stworzenie pochwyciło cię, możesz teleportować się, po czym nie jesteś już unieruchomiony ani spętany. Jeśli jesteś unieruchomiony z powodu efektu wpływającego na twój umysł lub ciało, teleportacja nie kończy tego efektu i wciąż jesteś unieruchomiony, mimo teleportacji na wybrane miejsce docelowe.

FAZOWANIE

Niektóre stworzenia takie, jak cieniste węże posiadają specjalną zdolność zwaną fazowaniem, a niektóre moce pozwalają fazować również tobie. Kiedy fazujesz możesz ignorować trudny teren, poruszać się przez przeszkody oraz inne stworzenia, musisz jednak zakończyć swój ruch w niezajętym polu.

AKCJE W WALCE

Podczas swojej tury możesz wykonać jedną z wielu możliwych akcji. Zazwyczaj najpoważniejszą decyzją, którą musisz podjąć jest zdecydowanie, co zrobić z akcją standardową podczas każdej tury. Czy powinieneś użyć jednej ze swoich mocy? Jeśli tak, to którą? A może sytuacja wymaga innego działania, na przykład użycia akcji standardowej do wypicia mikstury leczenia, spróbowania pertraktacji z nieprzyjacielem, a może wykonania ruchu podwójnego? Poniższa sekcja opisuje, jak podczas swojej tury możesz wykonać najczęściej spotykane czynności.

Lista ta nie jest wyczerpująca - możesz spróbować wykonać dowolną czynność, jaką jesteś w stanie sobie wyobrazić. Zasady zawarte w poniższej sekcji opisują najbardziej typowe czynności i służą jako poradnik, który pozwoli na zdecydowanie, co się dzieje, gdy spróbujesz czegoś, co nie zostało opisane w zasadach gry.

ATAK OKAZYJNY

Walczący ciągle wypatrują szansy, aby wykorzystać nieuwagę swoich przeciwników. Kiedy jesteś w polu sąsiadującym z przeciwnikiem, ten nie może ruszyć się koło ciebie ani użyć mocy na odległość, lub mocy obszarowej bez narażenia się na twój atak okazyjny. Najczęstszą akcją okazyjną jest atak okazyjny - podstawowy atak wręcz przeciwko stworzeniu, które go sprowokowało.

ATAK OKAZYJNY: AKCJA OKAZYJNA

- ♦ **Podstawowy atak wręcz:** Atak okazyjny jest podstawowym atakiem wręcz (strona 286).
- ♦ **Poruszanie się prowokuje:** Jeśli przeciwnik opuści pole sąsiadujące z twoim, możesz wykonać atak okazyjny przeciwko temu nieprzyjacielowi. Mimo to nie możesz wykonać ataku okazyjnego, jeśli przeciwnik przemyka się, teleportuje lub jest zmuszony do ruchu przez przyciągnięcie, odepchnięcie albo przesunięcie.
- ♦ **Moce na odległość i obszarowe prowokują:** Jeśli przeciwnik znajdujący się w sąsiednim polu użyje mocy na odległość lub obszarowej, możesz wykonać atak okazyjny przeciwko temu nieprzyjacielowi.
- ♦ **Raz na turę walczącego:** Możesz wykonać tylko jedną akcję okazyjną podczas tury danego walczącego, ale możesz wykonać dowolną ich ilość podczas rundy.
- ♦ **Zdolny do ataku:** Nie możesz wykonać ataku okazyjnego, chyba, że jesteś zdolny do wykonania podstawowego ataku wręcz oraz jesteś w stanie widzieć swojego przeciwnika.
- ♦ **Przerywa akcję celu:** Akcja okazyjna ma miejsce zanim jej cel jest w stanie zakończyć swoją akcję. Po ataku okazyjnym stworzenie powraca do wykonywania swojej akcji. Jeśli cel jest sprowadzony do 0 lub mniej punktów wytrzymałości przez atak okazyjny, to nie może wykonać swojej akcji, ponieważ albo jest martwy albo umierający.



- ♦ **Zasięg zagrożenia:** Niektóre stworzenia posiadają zdolność zwaną zasięgiem zagrożenia. Pozwala im ona wykonywać ataki okazyjne przeciwko wrogom, znajdującym się w polach nie sąsiadujących z zajmowaną przez nie przestrzenią. Jeśli przeciwnik opuszcza pole znajdujące się w zasięgu takiego stworzenia lub, jeśli przeciwnik znajdujący się w zasięgu, wykonuje atak na odległość lub atak obszarowy, stworzenie może wykonać atak okazyjny przeciwko temu nieprzyjacielowi.

ATAK PODSTAWOWY

Atak podstawowy jest nieograniczoną mocą ofensywną dostępną dla każdego, niezależnie od klasy. Moc ta występuje w dwóch postaciach: wręcz oraz na odległość. Premię ataku podstawowego oblicza się tak, jak każdej innej mocy ofensywnej (strona 274).

Kiedy moc pozwala ci na wykonanie ataku podstawowego, możesz wykonać podstawowy atak wręcz lub podstawowy atak na odległość. Jeśli moc podaje konkretną postać ataku podstawowego, to znaczy podstawowy atak wręcz lub na odległość, musisz wykonać atak podanego typu.

Podstawowy atak wręcz

Atak podstawowy

Uciekasz się do prostego ataku, którego nauczyłeś się, gdy pierwszy raz chwyciłeś broń białą.

Nieograniczona ♦ broń

Akcja standardowa Broń biała

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Siła przeciw KP

Trafienie: 1 [B] + modyfikator ze Siły obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator ze Siły na 21. poziomie.

Specjalne: Możesz użyć ataku bez broni, by wykonać podstawowy atak wręcz.

Podstawowy atak na odległość

Atak podstawowy

Uciekasz się do prostego ataku, którego nauczyłeś się, gdy pierwszy raz chwyciłeś broń dystansową.

Nieograniczona ♦ broń

Akcja standardowa Broń dystansowa

Cel: Jedno stworzenie

Atak: Zręczność przeciw KP

Trafienie: 1 [B] + modyfikator ze Zręczności obrażeń.

Zadawane obrażenia wzrastają do 2[B] + modyfikator ze Zręczności na 21. poziomie.

Specjalne: Bronie z właściwością ciężka miotana (zobacz stronę 217), używają Siły a nie Zręczności przy testach ataku i obrażeń.

Specjalne: Czarnoksiężnicy mogą używać czarnoksięskiego pocisku jako podstawowego ataku na odległość, a czarodzieje mogą użyć magicznego pocisku jako podstawowego ataku na odległość.

Podstawowy atak wręcz jest używany do ataków okazyjnych, a niektóre moce i efekty (zwłaszcza moce dowódcy) pozwalają ci na wykonanie podstawowego ataku wręcz podczas tury kogoś innego.

Tak, jak każdy inny atak na odległość, podstawowe ataki na odległość prowokują ataki okazyjne.

BIEG

Możesz spróbować biec najszybciej jak potrafisz, gdy pojawia się taka potrzeba. Niestety jest to bardzo niebezpieczna taktyka – musisz skoncentrować się na biegu, aby osiągnąć maksymalną szybkość i w efekcie nie jesteś w stanie dobrze walczyć.

BIEG: AKCJA RUCHU

- ♦ **Szybkość + 2:** Poruszasz się z maksymalnie z twoją normalną szybkością + 2. Przykładowo, jeśli twoja normalna szybkość wynosi 6, to biegnąc możesz przebyć 8 pól.
- ♦ **Kara -5 do testów ataku:** Otrzymujesz karę -5 do testów ataku do początku swojej następnej tury.
- ♦ **Przewaga bojowa:** Jak tylko zaczniesz biec, wszyscy wrogowie zyskują nad tobą przewagę bojową do początku twojej następnej tury.
- ♦ **Prowokuje ataki okazyjne:** Jeśli opuszczasz pole sąsiadujące z nieprzyjacielem, wtedy ten może wykonać przeciwko tobie atak okazyjny.

CHÓD

Chodzenie jest bezpieczne jedynie, kiedy w pobliżu nie ma nieprzyjaciół. Niebezpiecznie jest spacerować przez środek zażartej bitwy, gdyż dowolny przeciwnik może wykonać atak okazyjny, gdy będziesz koło niego przechodził. Aby bezpiecznie poruszać się po polu bitwy należy używać przemýkania się zamiast chodzenia.

CHÓD: AKCJA RUCHU

- ♦ **Ruch:** Możesz przebyć maksymalnie tyle pól ile wynosi twoja szybkość.
- ♦ **Prowokuje ataki okazyjne:** Jeśli opuścisz pole sąsiadujące z nieprzyjacielem to ten może wykonać atak okazyjny przeciwko tobie.

CIOS ŁASKI

Czasem masz okazję zaatakować przeciwnika, który jest całkowicie bezbronny. Nie jest to zbyt honorowe podejście, ale bardzo skuteczne. Ta czynność nazywa się ciosem łaski.

CIOS ŁASKI: AKCJA STANDARDOWA

- ♦ **Bezradny cel:** Możesz zadać cios łaski tylko celowi, który jest bezradny i znajduje się w sąsiednim polu. Możesz użyć dowolnej mocy ofensywnej, której normalnie mógłbyś użyć do zaatakowania przeciwnika, w tym ataku podstawowego.

Trafienie: Uzyskujesz trafienie krytyczne.

- ♦ **Automatyczne zabicie celu:** Jeśli zadasz obrażenia większe lub równe progowi ciężkich ran celu, twój cel natychmiast ginie.

CZOŁGANIE SIĘ

Kiedy leżysz na ziemi możesz się czołgać.

CZOŁGANIE SIĘ: AKCJA RUCHU

- ♦ **Pozycja leżąca:** Musisz leżeć, aby móc się czołgać.
- ♦ **Ruch:** Poruszasz się z połową twojej normalnej szybkości.
- ♦ **Prowokuje ataki okazyjne:** Jeśli opuścisz pole sąsiadujące z wrogiem, może on wykonać przeciwko tobie atak okazyjny.

DRUGI ODDECH

Starasz się wziąć w garść i znajdujesz w sobie siłę pozwalającą ci na nowo stanąć na nogach. Z punktu widzenia mechaniki gry wykorzystujesz przypływ sił, by odzyskać część utraconych punktów wytrzymałości i skupiasz się na bronienu siebie.

O ile nie podano tego w statystykach potwora lub bohatera niezależnego, tylko postaci graczy mogą używać drugiego oddechu.

DRUGI ODDECH: AKCJA STANDARDOWA

- ♦ **Wykorzystaj przypływ sił:** Wykorzystaj przypływ sił, by odzyskać część punktów wytrzymałości (zobacz „Leczenie”, strona 293).
- ♦ **Premia +2 do wszystkich obron:** Otrzymujesz premię +2 do wszystkich obron trwającą do początku twojej następnej tury.
- ♦ **Raz na spotkanie:** Możesz użyć drugiego oddechu tylko raz na spotkanie, po czym możesz go wykorzystać dopiero po odbyciu krótkiego lub solidnego odpoczynku. Niektóre moce (twoje lub innej postaci), pozwalają na wykorzystanie przypływu sił bez używania drugiego oddechu.

OPÓŹNIENIE

Możesz zdecydować się na poczekanie ze swoją turą i wykonanie jej w później. Możesz poczekać na swoich towarzyszy, by wykonali akcje zgodnie z ustaloną taktyką lub poczekać na przeciwników, żeby weszli w zasięg twoich ataków.

OPÓŹNIENIE: BRAK AKCJI

- ♦ **Opóźnienie całej tury:** Musisz opóźnić całą swoją turę, nie możesz, więc opóźnić swoich czynności, jeśli wykonałeś jakąkolwiek akcję podczas własnej tury. Nie możesz opóźnić swojej tury, jeśli jesteś otumaniony lub z innego powodu nie jesteś w stanie wykonywać akcji.
- ♦ **Powrót do porządku inicjatywy:** Kiedy dowolny inny uczestnik walki zakończył swoją turę możesz powrócić do porządku inicjatywy. Wykonaj swoje akcje i zamień swoje miejsce w porządku inicjatywy na swoją nową pozycję.
- ♦ **Utrata opóźnionej tury:** Jeśli nie wykorzystasz opóźnionej tury do czasu. Kiedy znów nadejdzie twoja tura, tracisz opóźnioną turę a twoje miejsce w porządku inicjatywy pozostaje niezmienione.
- ♦ **Początek tury:** W chwili, kiedy decydujesz, by opóźnić turę, wykonaj początek swojej tury bez zmian.
- ♦ **Koniec tury:** Nie wykonujesz normalnego końca tury (strona 269). Zamiast tego, wykonujesz koniec tury w dwóch fazach.

Zakończ korzystne efekty, kiedy opóźniasz turę: W chwili, kiedy decydujesz się na opóźnienie tury kończą się efekty trwające do końca twojej tury, które są korzystne dla ciebie lub twoich towarzyszy. Przykładowo, jeśli w poprzedniej turze ogłuszyłeś przeciwnika i ogłuszenie trwa do końca twojej następnej tury, to ogłuszenie kończy się w chwili, gdy opóźniasz turę. Nie możesz przedłużyć korzystnych efektów poprzez opóźnienie tury.

Zakończ podtrzymywane efekty, kiedy opóźniasz turę: Nie możesz podtrzymać mocy, jeśli opóźniasz turę. W chwili, kiedy decydujesz się, aby opóźnić turę dokonujesz „sprawdzenia użytych akcji”. Ponieważ nie wykonałeś żadnych akcji, by podtrzymać aktywne moce, podtrzymywane efekty kończą się.

Zakończ szkodliwe efekty po wykonaniu akcji: Po powrocie do porządku inicjatywy i wykonaniu swoich akcji możesz zakończyć efekty trwające do końca twojej tury, które są szkodliwe dla ciebie. Przykładowo, jeśli w poprzedniej turze przeciwnik ogłuszył cię i ogłuszenie trwa do końca twojej następnej tury, to stan ten kończy się. Nie możesz uniknąć szkodliwych efektów poprzez opóźnienie tury.

Wykonaj rzuty obronne po wykonaniu akcji: Po powrocie do porządku inicjatywy i wykonaniu swoich akcji, możesz wykonać rzuty obronne przeciwko działającemu na ciebie efektom.

AKCJE STANDARDOWE

Akcja	Opis
Atak podstawowy	Wykonujesz ataku podstawowego
Cios łaski	Uzyskujesz trafienie krytyczne przeciwko bezradnemu przeciwnikowi
Drugi oddech	Wykorzystujesz przyływ sił i otrzymujesz premię do obrony (raz na spotkanie)
Pełna defensywa	Otrzymujesz premię +2 do wszystkich obron do początku swojej następnej tury
Pochwycenie	Pochwytyjesz przeciwnika.
Podanie mikstury	Podajesz miksturę nieprzytomnemu stworzeniu
Pomoc drugiemu	Poprawiasz wynik testu ataku, obrony, testu umiejętności, lub testu atrybutu wykonanego przez sojusznika
Przepchnięcie	Odpychasz cel o 1 pole i przemykasz się w zwolnionej przestrzeni
Przygotowanie akcji	Przygotujesz akcję do wykonania, gdy wystąpi podana prowokacja
Szarża	Wykonujesz ruch i zarazem podstawowy atak wręcz lub przepchnięcie
Założenie lub odłożenie tarczy	Chwytasz tarczę lub ją odkładasz

AKCJE RUCHU

Akcja	Opis
Bieg	Poruszasz się maksymalnie z twoją szybkością + 2; przeciwnicy mają nad tobą przewagę bojową do końca twojej następnej tury
Chodzenie	Poruszasz się ze swoją normalną szybkością lądową
Czołganie się	Gdy leżysz, możesz się czołgać z połową normalnej szybkości
Przeciskanie się	Zmniejszasz zajmowaną przez siebie przestrzeń o 1, poruszasz się z połową normalnej szybkości, a przeciwnicy mają nad tobą przewagę bojową
Przemykanie się	Wykonujesz ruch o 1 pole bez prowokowania ataków okazyjnych
Wstawanie	Wstajesz z pozycji leżącej
Wymknięcie się	Wymykasz się z pochwylenia i możesz się przemknąć

AKCJE POMNIEJSZE

Akcja	Opis
Otwarcie lub zamknięcie drzwi	Otwierasz lub zamykasz drzwi albo pojemnik, który nie jest ani zamknięty na zamek ani zatrzaskany
Podniesienie przedmiotu	Podnosisz przedmiot znajdujący się w twojej przestrzeni, lub w niezajętym polu znajdującym się w twoim zasięgu
Upadnięcie na ziemię	Możesz upaść na ziemię, by znaleźć się w pozycji leżącej
Wyciągnięcie lub schowanie broni	Możesz wyciągnąć lub schować broń
Wyciągnięcie lub schowanie przedmiotu	Wyciągasz lub chowasz przedmiot znajdujący się przy tobie
Wypicie mikstury	Spożywasz miksturę
Załadowanie kuszy	Ładujesz kuszę, by być w stanie z niej strzelić

AKCJE NATYCHMIASTOWE

Akcja	Opis
Akcja przygotowana	Wykonujesz przygotowaną wcześniej akcję, gdy nastąpi podana prowokacja

AKCJA OKAZYJNA

Akcja	Opis
Atak okazyjny	Wykonujesz podstawowy atak wręcz przeciwko przeciwnikowi, który sprowokował atak okazyjny

AKCJE WOLNE

Akcja	Opis
Rozmowa	Wypowiadasz parę zdań
Upuszczenie trzymanyh przedmiotów	Upuszczasz dowolne przedmioty, które w danej chwili trzymasz
Wykorzystanie punktu akcji	Wykorzystujesz punkt akcji, by wykonać dodatkową akcję, (raz na spotkanie, ale nie podczas rundy zaskoczenia)
Zakończenie pochwylenia	Wypuszczasz przeciwnika z pochwylenia

BRAK AKCJI

Akcja	Opis
Opóźnienie	Czekasz ze swoimi akcjami na późniejszą chwilę

PEŁNA DEFENSYWA

Czasami ważniejsze jest, by utrzymać się przy życiu niż atakować nieprzyjaciół, więc koncentrujesz się całkowicie na obronie.

PEŁNA DEFENSYWA: AKCJA STANDARDOWA

- ✦ **Premia +2 do wszystkich obron:** Otrzymujesz premię +2 do wszystkich obron, która trwa do początku twojej następnej tury.

POCHWYCENIE

Możesz pochwycić przeciwnika używając swojego ciała, by uniemożliwić mu poruszanie się. Stworzenie, które pochwyciłeś może spróbować wymknąć się podczas swojej tury (zobacz „Wymknienie się”).

POCHWYCENIE: AKCJA STANDARDOWA

- ✦ **Cel:** Możesz spróbować pochwycić stworzenie, które jest mniejsze od ciebie, tego samego rozmiaru lub o jedną kategorię większe od ciebie. Stworzenie musi się znajdować w twoim zasięgu wręcz (nie wliczaj dodatkowego zasięgu otrzymanego dzięki używanej broni).
- ✦ **Atak Siły:** Wykonaj test ataku Siła przeciw Refleksowi. Nie dodawaj żadnych modyfikatorów z broni. Musisz mieć przynajmniej jedną wolną rękę, by spróbować pochwycić przeciwnika.

Trafienie: Przeciwnik jest unieruchomiony do czasu, gdy wymknie się z pochwycenia lub, gdy ty zakończysz pochwycenie. Twój przeciwnik może spróbować wymknąć się podczas swojej tury.

- ✦ **Podtrzymanie pochwycenia:** Podtrzymujesz pochwycenie używając akcji pomniejszej. Zakończenie pochwycenia jest akcją wolną.
- ✦ **Efekty, które kończą pochwycenie:** Jeśli jesteś pod wpływem jakiegokolwiek stanu, który uniemożliwia ci wykonywanie akcji okazyjnych (takich jak oślepienie, otumanienie, zaskoczenie lub bycie nieprzytomnym) natychmiast kończysz pochwycenie. Jeśli oddalisz się od stworzenia, które pochwyciłeś, pochwycenie natychmiast się kończy. Jeśli przyciągnięcie, odepchnięcie, przesunięcie poruszy ciebie lub stworzenie, które chwyciłeś, poza twój zasięg wręcz, pochwycenie się kończy.

Aby ruszyć się razem z chwyconym celem musi powieść ci się atak Siły. Wyjątkiem są bezradni sojusznicy, którzy traktowani są jako przedmioty; po prostu podnieś ich i ruszaj się wraz z nimi.

RUSZANIE SIĘ WRAZ Z POCHWYCONYM CELEM: AKCJA STANDARDOWA

- ✦ **Atak Siły:** Wykonaj atak Siły przeciw Wytrwałości. Nie dodawaj żadnych modyfikatorów z broni.
- Trafienie:* Poruszasz się maksymalnie z połową swojej normalnej szybkości i przyciągasz za sobą chwycony cel.

- ✦ **Ataki okazyjne:** Jeśli przyciągasz cel, to ty i twój cel nie prowokujecie ataków okazyjnych względem siebie, a cel nie prowokuje ataków okolicznościowych od sąsiadujących nieprzyjaciół. Mimo to, jeśli ty opuścisz pole sąsiadujące z przeciwnikiem, ten może wykonać atak okazyjny przeciwko tobie.

POMOC DRUGIEMU

Możesz wykorzystać swoją akcję, aby pomóc innej postaci. Możesz pomóc towarzyszowi w teście ataku przeciwko jednemu przeciwnikowi, lub dać mu premię przeciwko następnemu atakowi przeciwnika. Możesz również użyć tej czynności, aby pomóc komuś w teście umiejętności lub teście atrybutu.

POMOC DRUGIEMU: AKCJA STANDARDOWA

- ✦ **Test ataku:** Wybierz cel znajdujący się w twoim zasięgu ataku wręcz i wykonaj podstawowy atak wręcz przeciwko KP 10. Jeśli atak się powiedzie nie zadajesz żadnych obrażeń, ale możesz wybrać jednego z sojuszników. Wybrany towarzysz otrzymuje premię +2 do swojego następnego testu ataku, przeciwko wybranemu przez ciebie celowi lub premię +2 do wszystkich obron towarzysza, przeciwko następnemu atakowi celu. Premia przepada, jeśli nie zostanie wykorzystana do końca twojej następnej tury.
- ✦ **Test umiejętności lub atrybutu:** Alternatywnie, możesz pomóc w wykonaniu testu umiejętności lub testu atrybutu wykonywanego przez sojusznika znajdującego się w sąsiednim polu. Wykonaj test umiejętności lub atrybutu przeciwko ST 10. Jeśli test się powiedzie, dajesz premię +2 dla następnego testu tej samej umiejętności, lub tego samego atrybutu wykonanego przez twojego sojusznika. Premia przepada, jeśli nie zostanie wykorzystana do końca twojej następnej tury.

PRZECISKANIE SIĘ

Możesz przecisnąć się przez przejście, które nie jest tak szerokie, jak przestrzeń, którą normalnie zajmujesz. Większe stworzenia zazwyczaj używają tego sposobu poruszania się, by przejść przez ciasne korytarze, ale Średnie lub Małe stworzenia mogą go użyć, by wcisnąć się w ograniczoną przestrzeń, na przykład jamy.

PRZECISKANIE SIĘ: AKCJA RUCHU

- ✦ **Mniejsza przestrzeń:** Duże, Ogromne, oraz Kolosalne stworzenia zmniejszają swoją przestrzeń o 1. Przykładowo, Duże stworzenie, które przeciska się zajmuje przestrzeń 1 (1 pole) zamiast 2 (4 pola). Przestrzeń Ogromnego stworzenia spada z 3 (9 pól) do 2 (4 pola). Kiedy Średnie lub mniejsze stworzenie próbuje się przecisnąć, MP decyduje przez jak wąską przestrzeń może ono się przecisnąć. Jeśli efekt nie pozwala stworzeniu na opuszczenie pola w celu przecisnięcia się, nie może ono się przecisnąć.

- ♦ **Połowiczna szybkość:** Jako część tej samej akcji ruchu możesz poruszać się z połową swojej normalnej szybkości.
- ♦ **Kara -5 do testów ataku:** Otrzymujesz karę -5 do testów ataku tak długo, jak zajmujesz przestrzeń mniejszą niż normalnie.
- ♦ **Przewaga bojowa:** Wszyscy twoi wrogowie posiadają nad tobą przewagę bojową tak długo, jak zajmujesz przestrzeń mniejszą niż normalnie.
- ♦ **Prowokuje ataki okazyjne:** Jeśli przeciskanie spowoduje, iż jakkolwiek część twojej przestrzeni opuści pole sąsiadujące z nieprzyjacielem, to ten może wykonać przeciwko tobie atak okazyjny.
- ♦ **Kończenie przeciskania się:** Możesz zakończyć przeciskanie się jako akcję wolną, po czym natychmiast powracasz do swoich normalnych rozmiarów. Nowo zajęta przestrzeń musi zawierać przestrzeń okupowaną, gdy zakończyłeś przeciskanie się.

PRZEMYKANIE SIĘ

Poruszanie się po polu zaciętej bitwy jest pełne niebezpieczeństw, gdyż musisz ciągle mieć się na baczności, żeby nie stać się łatwym celem. Sposobem na bezpieczne przemieszczanie w takiej sytuacji jest przemykanie się.

PRZEMYKANIE SIĘ: AKCJA RUCHU

- ♦ **Ruch:** Poruszasz się o 1 pole.
- ♦ **Brak ataków okazyjnych:** Jeśli przemykając się opuścisz pole sąsiadujące z nieprzyjacielem, nie prowokujesz ataku okazyjnego.
- ♦ **Trudny teren:** Ponieważ wejście na każde pole trudnego terenu wymaga 1 dodatkowego punktu ruchu, zazwyczaj nie możesz przemknąć się na pole trudnego terenu, chyba, że jesteś w stanie przemykać się kilka pól naraz lub możesz ignorować efekty trudnego terenu.
- ♦ **Specjalne sposoby poruszania się:** Nie możesz przemykać się, jeśli używasz sposobu poruszania się, który wymaga wykonywania testu umiejętności. Przykładowo, jeśli wspinasz się lub płyniesz, to nie możesz przemieścić się, jeśli poruszanie się tym sposobem wymagałoby wykonania testu Atletyki

Często warto najpierw użyć przemykania się, by oddalić się od sąsiadującego przeciwnika, a dopiero potem iść lub biec.

PRZEPCHNIĘCIE

Możesz spróbować odepchnąć przeciwnika. Taka taktyka jest przydatna, by wykurzyć przeciwnika z pozycji obronnej lub zapędzić go w niebezpieczne miejsce, takie jak jezioro lawy albo krawędź przepaści.

PRZEPCHNIĘCIE: AKCJA STANDARDOWA

- ♦ **Cel:** Możesz przepchnąć cel sąsiadujący z tobą i mniejszy od ciebie, tego samego rozmiaru, lub jedną kategorię rozmiaru większy od ciebie.

- ♦ **Atak Siły:** Wykonaj test ataku Siła przeciw Wytrzymałości. Nie dodawaj żadnych modyfikatorów z broni, której używasz.

Trafienie: Odepchnij cel o 1 pole i przemieść się na zwolnione miejsce.

- ♦ **Odepchnięcie niemożliwe:** Jeśli nie ma wolnego pola, na które mógłbyś pchnąć swój cel, przepchnięcie kończy się bez żadnego efektu.

PRZYGOTOWANIE AKCJI

Kiedy przygotowujesz akcję starasz się zareagować na przyszłą akcję jakiegoś stworzenia lub jakiegoś zdarzenie. Przygotowanie akcji jest równoważne powiedzeniu, że „Jak tylko x się wydarzy, ja zrobię y.” Przykładowo, mógłbyś powiedzieć „Jak tylko troll wyjdzie zza rogu użyję mojego przysiężającego ciosu i zatrzymam go” lub coś w stylu „Jeśli goblin zaatakuję, odpowiem mu z użyciem miażdżącego uderzenia.”

PRZYGOTOWANIE AKCJI: AKCJA STANDARDOWA

- ♦ **Wybierz akcję do przygotowania:** Wybierz dokładnie akcję, którą przygotowujesz (przykładowo, którego ataku chcesz użyć) a także zadeklaruj swój cel. Możesz przygotować akcję standardową, ruchu lub pomniejszą. Niezależnie od tego, jaką akcję przygotowujesz, sama czynność przygotowywania akcji jest akcją standardową.
- ♦ **Wybierz prowokację:** Wybierz czynność, która spowoduje przygotowaną akcję. Kiedy podane zdarzenie nastąpi, możesz użyć przygotowaną akcję. Jeśli prowokacja nie nastąpi lub zignorujesz ją, wtedy nie możesz wykonać przygotowanej akcji i przechodzisz do wykonania swojej kolejnej tury jak zawsze.
- ♦ **Natychmiastowa reakcja:** Przygotowana akcja jest natychmiastową reakcją. Ma ona miejsce po wykonaniu czynności, która ją prowokuje.
- ♦ **Przerywanie akcji przeciwnikowi:** Jeśli chcesz użyć przygotowanej akcji, by zaatakować przeciwnika, zanim ten zaatakuję ciebie, powinieneś przygotować swoją akcję w odpowiedzi na ruch nieprzyjaciela. W ten sposób twój atak będzie prowokowany przez część ruchu nieprzyjaciela, przerwie jego turę i zaatakujesz przed nim. Jeśli zdecydowałbyś, aby twoja akcja była prowokowana przez atak przeciwnika, doszłoby do niej dopiero po zakończeniu prowokacji i w efekcie zaatakowałbyś po przeciwniku.

Zauważ, że przeciwnik może użyć mocy, która pozwala mu poruszyć się i zaatakować. Jeśli przygotowałeś swoją akcję, aby zareagować na ruch nieprzyjaciela to twoja przygotowana akcja przerywa jego ruch i pozwala ci zaatakować zanim przeciwnik zdąży zrobić to samo.

- ♦ **Zmień porządek inicjatywy:** Gdy wykonasz swoją przygotowaną akcję ustaw swoje nowe miejsce w porządku inicjatywy tuż przed stworzeniem, które spowodowało twoją akcję.

PUNKTY AKCJI

Raz na spotkanie możesz użyć punktu akcji. Kiedy go użyjesz, punkt akcji znika, ale możesz zdobyć ich więcej.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW AKCJI

- ◆ **Rozpoczynasz z 1 punktem akcji.** (Potwory zazwyczaj nie posiadają punktów akcji.)
- ◆ **Uzyskujesz 1 punkt akcji za każdym razem, gdy osiągasz kamień milowy** (strona 259).
- ◆ **Kiedy odbędziesz solidny wypoczynek** (strona 263) tracisz wszystkie posiadane punkty akcji, ale rozpoczynasz z 1 nowym punktem akcji.

Zazwyczaj punkt akcji wykorzystywany jest, by wykonać dodatkową akcję podczas swojej tury.

WYKORZYSTANIE PUNKTU AKCJI: AKCJA WOLNA

- ◆ **Podczas twojej tury:** Możesz wykorzystać punkt akcji tylko podczas swojej tury, ale nie wolno ci tego zrobić podczas rundy zaskoczenia.
- ◆ **Otrzymujesz dodatkową akcję:** Otrzymujesz dodatkową akcję w tej turze. Możesz użyć jej, aby wykonać akcję standardową, akcję ruchu lub akcję pomniejszą.
- ◆ **Raz na spotkanie:** Gdy wykorzystasz punkt akcji musisz odbyć krótki wypoczynek (strona 263) zanim będziesz mógł wykorzystać kolejny. (Niektóre potwory mogą wykorzystać więcej niż 1 punkt akcji na spotkanie.)

Jeśli wykorzystasz punkt akcji, by wykonać dodatkową akcję i jesteś w zasięgu wzroku sprzymierzonego dowódcy, Władca osobowość tegoż dowódcy daje ci pewną dodatkową korzyść.

Zamiast wykonywania dodatkowej akcji możesz wykorzystać swój punkt akcji, by użyć cechy lub atutu ścieżki archetypu, który wymaga punktu akcji. Niezależnie od sposobu użycia punktu akcji, możesz wykorzystać tylko jeden podczas spotkania.

SZARŻA

Rzucasz się w wir walki, pędząc naprzód i rozpoczynając atak.

SZARŻA: AKCJA STANDARDOWA

- ◆ **Ruszaj się i atakuj:** Rusz się ze swoją normalną szybkością, jako część szarży i wykonaj podstawowy atak wręcz lub przepchnięcie na końcu swojego ruchu.
- ◆ **Premia +1 do testu ataku:** Otrzymujesz premię +1 do testu ataku swojego podstawowego ataku wręcz lub przepchnięcia.
- ◆ **Wymagany ruch:** Musisz przebyć przynajmniej 2 pola od swojej pozycji początkowej, a ruch musi się odbywać

najkrótszą ścieżką do najbliższego pola, z którego możesz zaatakować przeciwnika. Nie możesz szarżować, jeśli najbliższe pole jest zajęte. Poruszanie się przez trudny teren kosztuje zazwyczaj dodatkowe punkty ruchu.

- ◆ **Prowokuje ataki okazyjne:** Jeśli opuszczasz pole sąsiadujące z przeciwnikiem, wówczas ten może wykonać atak okazyjny przeciwko tobie.
- ◆ **Żadnych późniejszych akcji:** Po szarży nie wolno ci wykonać żadnych więcej akcji podczas tej samej tury, chyba, że wykorzystasz punkt akcji, by wykonać dodatkową akcję.

UŻYCIE MOCY

Moce, które posiadasz są jednymi z twoich najważniejszych narzędzi w grze. Ponieważ posiadasz moce nieograniczone, możliwe jest, że będziesz używał mocy w trakcie każdej rundy.

UŻYCIE MOCY: RÓŻNE AKCJE

- ◆ **Akcja:** Większość mocy wymaga akcji standardowej, ale niektóre wymagają akcji ruchu, akcji pomniejszej, akcji wolnej, lub nie wymagają żadnej akcji.

WSTAWANIE

Jeśli zostałeś przewrócony, musisz wykorzystać akcję ruchu, aby wstać na nogi.

WSTAWANIE: AKCJA RUCHU

- ◆ **Wolna przestrzeń:** Jeśli twoja przestrzeń nie jest zajęta przez inne stworzenie to wstajesz tam gdzie jesteś.
- ◆ **Zajęta przestrzeń:** Jeśli twoja przestrzeń jest zajęta przez inne stworzenie, możesz jako część tej akcji ruchu przemieścić się o 1 pole i zakończyć wstawanie w wolnej przestrzeni. Jeśli twoja przestrzeń i wszystkie sąsiednie pola są zajęte przez inne stworzenia, nie możesz wstać.

WYMKNIĘCIE SIĘ

Możesz spróbować wymknąć się z pochwycenia przeciwnika (zobacz „Pochwycenie”). Inne unieruchamiające cię efekty, również mogą pozwalać na próbę wymknięcia się im.

WYMKNIĘCIE SIĘ: AKCJA RUCHU

- ◆ **Akrobatyka lub Atletyka:** Wykonaj test Akrobatyki przeciw Refleksowi albo test Atletyki przeciw Wytrzymałości przeciwko stworzeniu lub efektowi, który cię unieruchomił.
- ◆ **Test:** Sprawdź wynik testu.
Sukces: Wymknąłeś się z pochwycenia i możesz przemieścić się, jako część tej akcji ruchu.
Porażka: Pozostajesz w pochwyceniu.

Podczas bitwy otrzymujesz obrażenia od zadawanych tobie ciosów. **Punkty wytrzymałości (pw)** mierzą twoją zdolność do przeciwstawienia się cęgom, przyjęcia śmiercionośnego ciosu jakby było ledwie muśnięciem, oraz utrzymania się na nogach podczas długiej bitwy. Punkty wytrzymałości reprezentują nie tylko fizyczną wytrzymałość, ale również umiejętności, szczęście i siłę ducha twojej postaci – wszystkie cechy, które wspólnie pomagają ci utrzymać się przy życiu podczas walki.

Kiedy tworzysz postać obliczasz swoją **maksymalną liczbę punktów wytrzymałości**. Pochodnymi tej liczby są wartości **progu ciężkich ran** oraz **przyływu sił**.

Kiedy otrzymujesz obrażenia, odejmujesz je od aktualnej liczby punktów wytrzymałości. Tak długo, jak posiadasz więcej niż 0 możesz ciągle walczyć. Jednak, gdy twoja liczba punktów wytrzymałości spadnie do 0 lub poniżej zaczynasz umierać.

Moce, zdolności oraz akcje, które przywracają punkty wytrzymałości zwane są **leczeniem**. Możesz odzyskać punkty wytrzymałości poprzez wypoczynek, złapanie drugiego oddechu, lub magię. Kiedy leczysz się, dodajesz pewną liczbę do aktualnej liczby punktów wytrzymałości. Możesz wyleczyć się do maksymalnej liczby punktów wytrzymałości, ale nie możesz przekroczyć tej wartości.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Obrażenia zmniejszają liczbę twoich punktów wytrzymałości.

- ♦ **Maksymalna liczba punktów wytrzymałości:** Twoja klasa, poziom oraz wartość Kondycji ustala twoją maksymalną liczbę punktów wytrzymałości. Twoja aktualna liczba punktów wytrzymałości nie może przekroczyć tej liczby.
- ♦ **Wartość progu ciężkich ran:** Jesteś ciężko ranny, kiedy twoja aktualna liczba punktów wytrzymałości spadnie do wartości progu ciężkich ran lub poniżej. Twoja wartość progu ciężkich ran jest równa jednej drugiej maksymalnej liczby punktów wytrzymałości (zaokrąglonej w dół). Niektóre moce działają jedynie przeciwko ciężko rannym wrogom lub działają lepiej, jeśli zostaną przeciwko nim użyte.
- ♦ **Umieranie:** Kiedy twoja aktualna liczba punktów życia spadnie do 0 lub poniżej, padasz nieprzytomny i zaczynasz umierać.

PRZYŁYWY SIŁ

Większość sposobów leczenia wymaga wykorzystania przyływu sił. Kiedy wykorzystujesz przyływ sił dodajesz utracone punkty wytrzymałości do swojej aktualnej liczby punktów wytrzymałości. Raz na spotkanie możesz użyć drugiego oddechu (strona 288), aby wykorzystać przyływ sił i uleczyć się. Po krótkim wypoczynku możesz wykorzystać tyle przyływów sił ile chcesz, o ile jesteś poza walką. Możesz wykorzystać jedynie ograniczoną liczbę przyływów sił na dzień. Kiedy odbędziesz solidny wypoczynek (strona 263) liczba dostępnych przyływów sił się odnawia.

Niektóre moce (twoje lub innych postaci) pozwalają na leczenie tak, jakbyś wykorzystał przyływ sił. Kiedy otrzymasz leczenie w takiej postaci, nie zużywasz żadnych przyływów sił.

- ♦ **Liczba przyływów sił:** Twoja klasa oraz modyfikator z Kondycji wyznaczają liczbę przyływów sił, które możesz wykorzystać każdego dnia.
- ♦ **Wartość przyływu sił:** Kiedy wykorzystasz przyływ sił odzyskujesz jedną czwartą maksymalnej liczby punktów wytrzymałości (zaokrąglonej w dół). Ta liczba nazywa się wartością przyływu sił. Będziesz ją często używał, więc zanotuj ją na karcie postaci.
- ♦ **Potwory i PN: Z** zasady potwory i postaci niezależne posiadają liczbę przyływów sił zależną od ich stopnia: jeden na stopniu heroicznym (poziomy 1. do 10.), dwa na stopniu archetypu (poziomy 11. do 20.), oraz trzy na stopniu epickim (poziomy 21. do 30.).

LECZENIE W WALCE

Nawet w trakcie szaleńczej bitwy możesz się leczyć. Możesz uleczyć siebie poprzez użycie drugiego oddechu (zobacz stronę 288), sojusznik może użyć na tobie umiejętność Leczenie (zobacz stronę 183) albo moc pozwalającą leczyć.

Kiedy uleczy cię moc nie musisz wykonywać akcji by wykorzystać przyływ sił. Nawet, jeśli jesteś nieprzytomny, moc wykorzysta twój przyływ sił i odnowi punkty wytrzymałości. Niektóre moce pozwalają nawet na odnowienie punktów wytrzymałości bez użycia przyływu sił.

REGENERACJA

Regeneracja jest specjalnym typem leczenia, który przywraca pewną liczbę punktów wytrzymałości w trakcie każdej rundy. Regeneracja nie jest oparta na przyływach sił.

REGENERACJA

- ♦ **Ulecz co turę:** Jeśli posiadasz regenerację oraz przynajmniej jeden punkt wytrzymałości, odzyskujesz pewną liczbę punktów wytrzymałości na początku swojej tury. Jeśli twoja aktualna liczba punktów wytrzymałości wynosi 0 lub mniej, to nie odzyskujesz punktów wytrzymałości dzięki regeneracji.
- ♦ **Limitowana przez maksymalną liczbę punktów wytrzymałości:** Tak jak większość form leczenia, regeneracja nie może sprawić, by twoja aktualna liczba punktów wytrzymałości przekroczyła maksymalną liczbę punktów wytrzymałości.
- ♦ **Nie kumuluje się:** Jeśli uzyskałeś regenerację z więcej niż jednego źródła, to one nie kumulują się; stosujesz jedynie tę, która regeneruje najwięcej punktów wytrzymałości.

TYMCZASOWE PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Wiele źródeł może dać ci dostęp do tymczasowych punktów wytrzymałości – małych zapasów vitalności, które izolują cię od utraty właściwych punktów wytrzymałości.

TYMCZASOWE PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

- ♦ **Nie to samo, co prawdziwe punkty wytrzymałości:** Tymczasowe punkty wytrzymałości nie są prawdziwymi punktami wytrzymałości, ale dodatkową warstwą ochronną, przez którą ataki muszą się przebić zanim zaczną

zadawać ci obrażenia. Nie dodawaj tymczasowych punktów wytrzymałości do swojej aktualnej liczby punktów wytrzymałości, (jeśli twoja aktualna liczba punktów wytrzymałości wynosi 0, pozostaje zerem, kiedy otrzymasz tymczasowe punkty wytrzymałości) tylko zapisuj je osobno.

- ♦ **Nie wpływają na maksimum:** Tymczasowe punkty wytrzymałości nie liczą się, kiedy porównujesz swoją aktualną liczbę punktów wytrzymałości z maksymalną liczbą punktów wytrzymałości, wyznaczasz czy jesteś ciężko ranny, ani w przypadku żadnych innych efektów, które zależą od aktualnej liczby punktów wytrzymałości.
- ♦ **Tracone w pierwszej kolejności:** Kiedy otrzymujesz obrażenia odejmij je od ilości posiadanych tymczasowych punktów wytrzymałości. Jeśli zadano ci więcej obrażeń niż posiadasz tymczasowych punktów wytrzymałości to pozostałe punkty obrażeń odejmujesz od aktualnej liczby punktów wytrzymałości.
- ♦ **Nie sumują się:** Jeśli otrzymujesz tymczasowe punkty wytrzymałości z różnych źródeł to nie sumuj ich, tylko użyj tego źródła, które daje ci najwięcej.
- ♦ **Utrzymują się do odpoczynku:** Tymczasowe punkty wytrzymałości pozostają, aż nie wyczerpiesz ich poprzez otrzymane obrażenia lub do czasu, kiedy odbędziesz odpoczynek.

OBRAŻENIA I LECZENIE W AKCJI

Rieta, 12-poziomowa zbrojna utknęła w walce z otyugh, zajmując jego uwagę, podczas, gdy reszta jej towarzyszy walczy z jego panem, łupieżcą umysłów. Maksymalna liczba punktów wytrzymałości Riety to 96, co oznacza, iż będzie ciężko ranna, gdy jej aktualna liczba punktów wytrzymałości

ści spadnie do 48 lub mniej. Posiada ona 10 przyływów sił, z których każdy odnawia 24 punkty wytrzymałości.

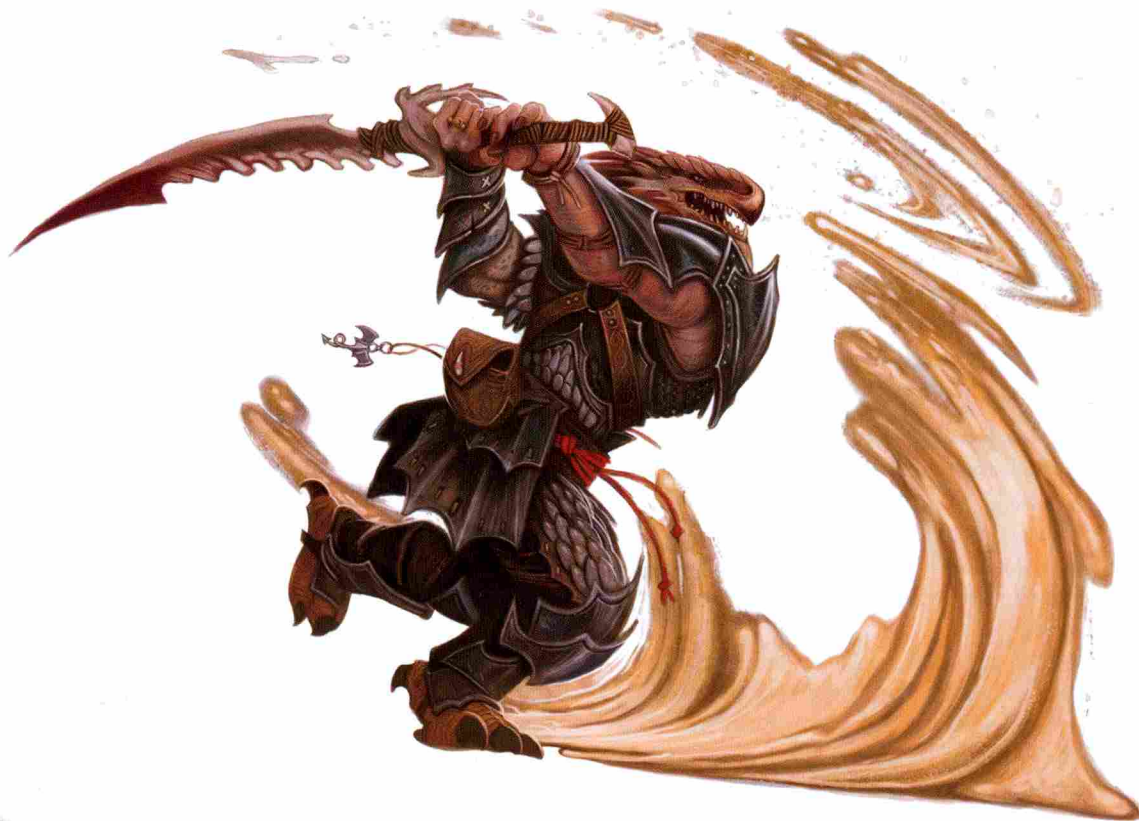
Na samym początku walki Rieta spadła z wysokości 6 metrów do jamy otyugh, z racji czego otrzymała 16 punktów obrażeń. To obniżyło jej aktualną liczbę punktów wytrzymałości do 80. Widząc, że jest w niebezpieczeństwie, jej przyjaciel, dowódca użył *bastionu obrony*, aby dać jej 8 tymczasowych punktów wytrzymałości. Jej aktualna liczba punktów wytrzymałości, to wciąż 80, ale użyje 8 tymczasowych punktów wytrzymałości, zanim znów będzie tracić właściwe punkty wytrzymałości.

Otyugh trzasnął ją macką zadając 12 punktów obrażeń, przez co Rieta nie posiada już tymczasowych punktów wytrzymałości a jej aktualna liczba punktów wytrzymałości wynosi 76. Podczas swojej tury odpowiada własnym ciosem.

Niedługo potem otyugh uzyskuje trafienie krytyczne zadając 14 punktów obrażeń, przez co Riecie pozostały 62 punkty wytrzymałości. Podczas swojej tury używa ona *ogromnej wytrzymałości*, które daje jej regenerację 4, gdy jest ciężko ranna. Moc ta wymaga jedynie akcji pomniejszej, więc nie wpływa na jej zdolność do ataku.

Gdy otyugh uzyskał kolejne trafienie krytyczne zadając 14 punktów obrażeń, Rieta została ciężko ranna z 48 punktami wytrzymałości.

Na początku swojej następnej tury odzyskuje 4 punkty wytrzymałości dzięki regeneracji, zwiększając jej aktualną liczbę punktów wytrzymałości do 52. Jako akcję standardową Rieta używa drugiego oddechu, który odnawia 24 punkty wytrzymałości, dzięki czemu jej aktualna liczba punktów wytrzymałości wzrasta do 76. Ponieważ użycie drugiego oddechu wykorzystuje przyływ sił pozostało jej dziewięć przyływów sił do wykorzystania przez resztę dnia. Rieta nie jest już ciężko ranna, lecz gotowa, by walczyć dalej.



ŚMIERĆ I UMIERANIE

Podczas niekończącej się wędrówki przez nieznanie i walki z potworami, śmierć zawsze jest aż nazbyt realnym niebezpieczeństwem.

ŚMIERĆ I UMIERANIE

- ♦ **Umieranie:** Kiedy twoja aktualna liczba punktów wytrzymałości spadnie do 0 lub mniej, upadasz nieprzytomny i zaczynasz umierać. Każde dodatkowe obrażenia, które otrzymujesz wciąż zmniejszają twoją aktualną liczbę punktów wytrzymałości, aż do czasu, kiedy twoja postać umrze.
- ♦ **Rzut obronny przeciwko śmierci:** Kiedy umierasz musisz wykonywać rzut obronny na końcu swojej tury podczas każdej rundy. Rezultat tego rzutu obronnego mówi jak blisko jesteś do śmierci.

Mniej niż 10: Jesteś o stopień bliżej śmierci. Jeśli uzyskasz ten wynik trzykrotnie zanim odbędziesz odpoczynek, umierasz.

10-19: Twój stan nie ulega zmianie.

20 lub więcej: Wykorzystaj przypływ sił. W tym momencie jesteś traktowany tak, jakbyś miał 0 punktów wytrzymałości, po czym przypływ sił odnawia pewną liczbę punktów wytrzymałości jak zazwyczaj. Nie jesteś już umierający ani nieprzytomny, ale wciąż leżysz na ziemi. Jeśli wynik testu wyniósł 20 lub więcej, lecz nie posiadasz już przypływów sił, to twój stan nie ulega zmianie.

- ♦ **Śmierć:** Kiedy twoja aktualna liczba punktów spadnie do minus wartości progu ciężkich ran, twoja postać umiera.

Przykład: Anvil, krasnoludzki zbrojny, posiada maksymalną liczbę punktów wytrzymałości wynoszącą 53. Jest ciężko ranny przy 26 punktach wytrzymałości, umierający przy 0 punktach wytrzymałości, oraz martwy przy -26 punktach wytrzymałości. Podczas walki z brutalnym kolosem, liczba punktów wytrzymałości Anvila spadła do 17. Potwór trafił go później zadając dodatkowe 33 punkty obrażeń. To spowodowało, iż Anvil posiada teraz -15 punktów wytrzymałości, jest nieprzytomny, umierający i jedynie 11 punktów obrażeń dzieli go od śmierci.

UMIEJĘTNOŚCI W WALCE

W gorących bitwach pamiętaj, aby używać wszelkich narzędzi, do których masz dostęp, w tym swoich umiejętności. Przykładowo, możesz użyć Atletyki, aby przeskoczyć nad rozpadliną lub trudnym terenem. Użyj umiejętności takich jak Arkana lub Przyroda, by dowiedzieć się czegoś o słabościach twoich przeciwników. Zręczne użycie Skradania się może dać ci przewagę bojową. Wiele zagrożeń nie będących potworami da ci mnóstwo okazji, by podczas walki użyć Percepcji, Złodziejstwa, Wytrzymałości, oraz Akrobatyki. Uważaj, aby nie przegapić tych okazji. Bądź kreatywny! Rozdział 5 zawiera więcej informacji na temat użycia umiejętności.

Potwory i postaci kontrolowane przez Mistrza Podziemi zazwyczaj giną, gdy osiągną 0 punktów wytrzymałości, chyba, że zamiast zabijać pozbawisz ich przytomności (zobacz "Pozbawianie stworzeń przytomności" poniżej). Zazwyczaj po walce nie musisz przeglądać pola bitwy, by upewnić się, że wszyscy przeciwnicy są martwi.

Śmierć nie zawsze jest końcem w świecie DUNGEONS & DRAGONS! Niektóre moce oraz rytuał Wskrzeszenie (strona 314) mogą przywrócić zmarłą postać do życia.

Większość potworów nie atakuje walczących, którzy umierają, ale raczej koncentruje się na tych, którzy wciąż stoją i stwarzają dla nich zagrożenie. Pomimo tego, niektóre szczególnie nieczemne stwory mogą celowo atakować umierające postacie, (nawet używając ciosu łaski), a żaden potwór nie stara się świadomie unikać ujmowania umierających w atakach obszarowych lub bezpośrednich wymierzonych w inne, wciąż walczące postacie.

POZBAWIANIE STWORZEŃ PRZYTOMNOŚCI

Kiedy obniżysz liczbę punktów wytrzymałości przeciwnika do 0 lub mniej, możesz zdecydować się na pozbawienie go przytomności zamiast zabicia go. Do czasu odzyskania punktów wytrzymałości, stwór taki jest nieprzytomny, ale nie umierający. Jakikolwiek uleczenie przywróci go do świadomości.

Jeśli stworzenie nie zostanie uleczone to odzyska 1 punkt wytrzymałości i tym samym świadomość po krótkim wypoczynku.

LECZENIE UMIERAJĄCYCH

Kiedy umierasz, dowolna forma leczenia przywraca cię do przynajmniej 1 punktu wytrzymałości. Jeśli ktoś ustabilizował twój stan używając umiejętności Leczenie, ale nie otrzymałeś żadnego uleczenia, punkty wytrzymałości odzyskasz po odbyciu solidnego wypoczynku.

LECZENIE UMIERAJĄCEJ POSTACI

- ♦ **Odzyskaj punkty wytrzymałości:** Kiedy umierasz i zostaniesz uleczone, liczba twoich punktów wytrzymałości wraca do 0, po czym odzyskujesz punkty wytrzymałości dzięki efektowi leczącemu. Jeśli efekt leczący wymaga wykorzystania przypływu sił, ale nie masz już żadnego, to odzyskujesz jedynie 1 punkt wytrzymałości.
- ♦ **Odzyskaj świadomość:** Jak tylko twoja aktualna liczba punktów wytrzymałości jest większa niż 0 odzyskujesz świadomość i nie jesteś już umierający. (Wciąż leżysz jednak na ziemi i musisz wykonać akcję, aby powstać.)

Przykład: Anvil posiada -15 punktów wytrzymałości. Jego towarzysz Terov, będący kapłanem, używa uzdrawiającego słowa, aby mu pomóc. To natychmiast zwiększa liczbę punktów wytrzymałości Anvila do 0 i pozwala mu na wykorzystanie przypływu sił wspomaganego przez dodatkowe leczenie, pochodzące od uzdrawiającego słowa oraz zdolności klasowej wiedza uzdrowiciela Terova. Przypływ sił (13 punktów wytrzymałości) oraz dodatkowe leczenie od Terova (6 punktów wytrzymałości), przywraca Anvilowi świadomość i zwiększa jego aktualną liczbę punktów wytrzymałości do 19.

RYTUAŁY

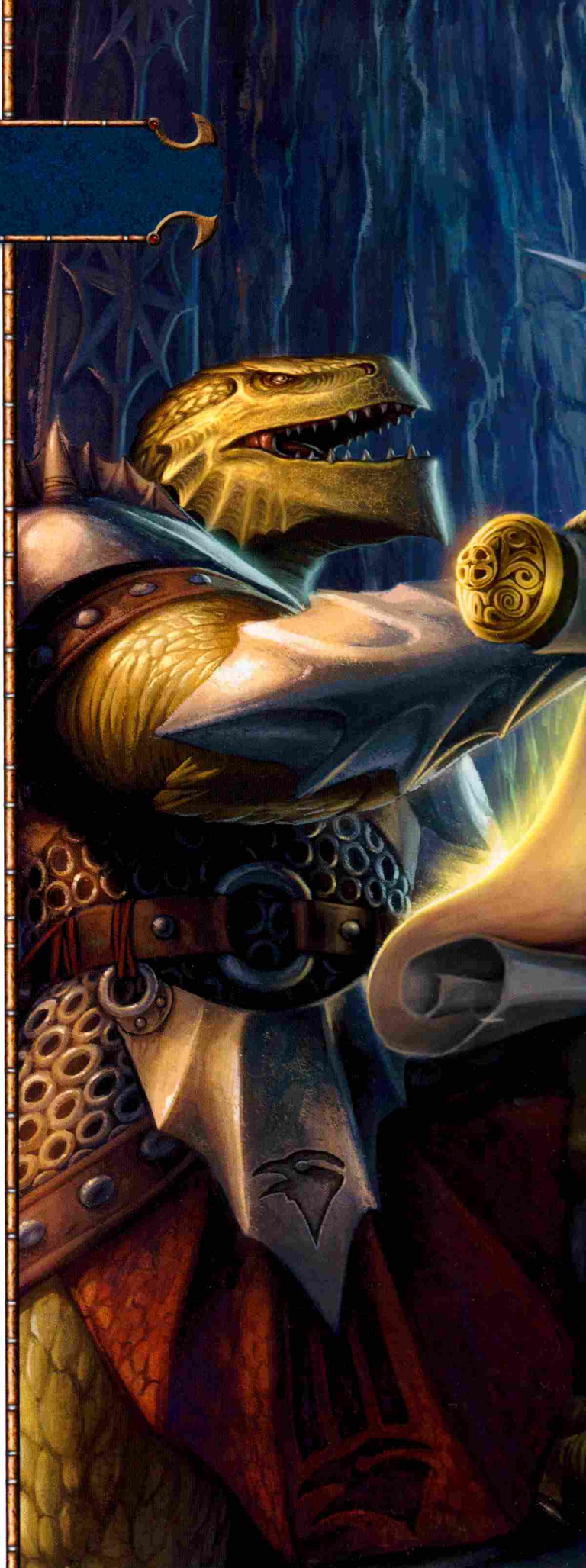
RYTUAŁY TO skomplikowane ceremonie pozwalające stworzyć efekty magiczne. Nie zapamiętuje się ich, ani nie przygotowuje, gdyż są tak długie i skomplikowane, że nikt nie byłby nawet w stanie ich spamiętać. Aby odprawić rytuał musisz odczytać go z księgi lub zwoju, który go zawiera.

Księga rytuałów zawiera jeden lub więcej rytuałów, których możesz używać tak często, jak tylko chcesz zakładając, że możesz poświęcić wystarczająco dużo czasu oraz komponentów niezbędnych do ich odprawienia.

Zwój z rytuałem z kolei zawiera pojedynczy rytuał, który można odprawić tylko raz. Gdy zwój zostanie wykorzystany magia w nim zawarta ulatnia się, a zwój obraca się w proch. Dowolna osoba może wykorzystać zwój do odprawienia rytuału w nim zawartego, o ile posiada wymagane komponenty.

Niniejszy rozdział objaśnia następujące zagadnienia:

- ♦ **Otrzymywanie i opanowywanie rytuałów:** Wszystko na temat ksiąg rytuałów oraz zwojów, sposobów ich zdobywania a także sposobów na opanowanie sztuki odprawiania rytuałów.
- ♦ **Odprawianie rytuału:** Jak odprawić rytuał, tak z księgi, jak i ze zwoju.
- ♦ **Jak odczytać rytuał:** Szczegóły dotyczące opisów rytuałów i ich efektów.
- ♦ **Opisy rytuałów:** Opisy szerokiego wachlarza rytuałów, od rytuałów eksploracyjnych do zabezpieczających.





Zanim będziesz mógł odprawić rytuał, musisz zdobyć księgę rytuałów i nauczyć się jak go odprawić, albo postarać się o zwój z rytuałem.

OTRZYMANIE KSIĘGI RYTUAŁÓW

Księgi rytuałów można kupić lub znaleźć wśród skarbów. Możesz również skopiować istniejącą księgę rytuałów, a niektóre klasy postaci dają ci darmowy dostęp do pewnej liczby rytuałów. Czarodzieje przechowują zarówno swoje czary, jak i rytuały w księgach czarów.

Kupno księgi rytuałów: Możesz zakupić księgę rytuałów za 50 sztuk złota. Każda księga rytuałów zawiera 128 stron. Każdy rytuał zajmuje ilość stron równą poziomowi rytuału. Opis każdego rytuału podaje jego cenę rynkową, czyli koszt w sztukach złota, który trzeba ponieść, by zakupić księgę zawierającą dany rytuał lub skopiować go do istniejącej księgi rytuałów lub księgi czarów, (jeśli zostało w nich wystarczająco dużo miejsca).

Odnalezienie księgi rytuałów: Podczas przeszukiwania ruin biblioteki, zagłębiania się w czeluście zapomnianej świątyni lub po wykończeniu niegodziwego czarodzieja, w każdej z tych sytuacji możesz odnaleźć magiczne woluminy zawierające opisy rytuałów. Takie księgi rytuałów są częścią skarbów, które otrzymujesz podczas swych przygód.

Tworzenie księgi rytuałów: Możesz stworzyć księgę rytuałów poprzez skopiowanie istniejącej księgi. Nie możesz stworzyć księgi zawierającej rytuał o poziomie wyższym niż poziom twojej postaci, a także nie możesz stworzyć księgi poprzez skopiowanie rytuału ze zwoju z rytuałem, ponieważ zwój nie zawiera całego rytuału.

Kiedy tworzysz księgę rytuałów lub kopiujesz rytuał do istniejącej księgi nie piszesz jedynie serii słów na każdej ze stron, lecz wiążesz z księgą część magii danego rytuału. Dlatego potrzebujesz księgi najwyższej jakości, egzotycznych atramentów oraz innych kosztownych komponentów, których całkowity koszt jest równy, cenie rynkowej danego rytuału. Z tego powodu koszt stworzenia księgi rytuałów oraz kupienia nowej jest taki sam.

Ponadto, tworzenie księgi rytuałów wymaga nie tylko pieniędzy, ale i czasu. Skopiowanie pojedynczego rytuału zajmuje kilka godzin, zależnie od stopnia danego rytuału: 8 godzin dla rytuału stopnia heroicznego (poziomy 1. do 10.), 16 godzin dla rytuału stopnia archetypu (poziomy 11. do 20.), oraz 24 godziny dla rytuału stopnia epickiego (poziomy 21. do 30.).

Jeśli kopiujesz rytuał, którego jeszcze nie opanowałeś, to czas poświęcony na jego skopiowanie, pozwala na jego opanowanie w trakcie kopiowania.

OPANOWYWANIE RYTUAŁU

Posiadanie księgi rytuałów nie wystarczy, by poprawnie odprawić zawarte w niej rytuały. Zanim to zrobisz musisz opanować każdy rytuał, poprzez studiowanie go przez 8 godzin bez przerwy. (Jeśli otrzymałeś rytuał poprzez samodzielne stworzenie księgi rytuałów lub, jako cechę klasową, uznaje się, że już go opanowałeś.)

Musisz spełnić dwa wymagania, aby opanować dany rytuał. Po pierwsze, musisz posiadać atut Rytualista (kapłani oraz czarodzieje otrzymują ten atut na 1. poziomie), a po drugie poziom twojej postaci musi być równy lub wyższy niż poziom rytuału. Jeśli spełniasz oba te wymogi i poświęcisz 8 godzin, by studiować rytuał, to możesz dodać go do listy opanowanych rytuałów. Tak długo, jak posiadasz przy sobie księgę rytuałów, możesz odprawić dowolny z opanowanych rytuałów kiedykolwiek chcesz.

Ilość rytuałów, które możesz opanować nie podlega żadnym ograniczeniom.

OTRZYMANIE ZWOJU Z RYTUAŁEM

Zwój z rytuałem jest pojedynczą stroną pergaminu lub papieru.

Kupno zwoju z rytuałem: Zwój z rytuałem, podobnie jak księga rytuałów, może być kupiony za podaną cenę rynkową.

Odnalezienie zwoju z rytuałem: Zwoje z rytuałami mogą być również znalezione jako skarby.

Tworzenie zwoju z rytuałem: Możesz stworzyć zwój z rytuałem poprzez przepisanie opanowanego wcześniej rytuału z księgi rytuałów. Tworzenie zwoju trwa dwukrotnie dłużej niż odprawianie danego rytuału, ale kosztuje tyle samo.

Ograniczenie: Mimo tego, że zwój z rytuałem pozwala ci na odprawienie danego rytuału, nie możesz ani opanować danego rytuału z zawierającego go zwoju ani skopiować go do księgi rytuałów. Każdy zwój posiada skondensowaną wersję danego rytuału, częściowo odprawioną i wypełnioną magią tak, by dał się zawrzeć na pojedynczej stronie.

ODPRAWIANIE RYTUAŁU

Aby odprawić rytuał, który opanowałeś musisz poświęcić pewien czas, (podany w opisie danego rytuału) na wykonanie niezbędnych czynności, odpowiednich dla danego rytuału. Czynności te mogą zawierać odczytywanie długich fragmentów tekstu z księgi rytuałów, szkicowanie na ziemi skomplikowanych diagramów, palenia specjalnych rodzajów kadzideł lub skraplania mistycznych reagentów w odpowiednich momentach albo wykonywania misternych ruchów ciałem. Dokładne opisy tych czynności zazwyczaj są pominięte w opisach rytuałów i pozostawione dla twojej wyobraźni.

Każdy rytuał wymaga ezoterycznych komponentów, które musisz zakupić przed odprawieniem rytuału i które są wykorzystane po zakończeniu rytuału. Każdy rytuał posiada ustalony koszt potrzebnych komponentów.

Jeśli rytuał wymaga testu umiejętności, to wynik tego testu zazwyczaj decyduje o jego skuteczności. Nawet, jeśli wynik testu jest niski to rytuał zazwyczaj kończy się sukcesem, jednakże uzyskując wyższy wynik testu można osiągnąć lepsze rezultaty.

POMAGANIE PRZY RYTUALE

O ile opis rytuału nie stanowi inaczej, grupa do czterech towarzyszy może pomóc ci w odprawieniu rytuału. Wszystkie pomagające ci postaci muszą znajdować się w odległości maksymalnie 5 pól od ciebie i każda z nich musi aktywnie uczestniczyć w ceremonii przez cały czas odprawiania rytuału. Twoi pomocnicy nie potrzebują ani atutu Rytualista ani wiedzy dotyczącej danego rytuału.

Twoi sojusznicy mogą ci pomóc na dwa sposoby. Po pierwsze, jeśli rytuał wymaga poświęcenia przyływów sił lub innych zasobów, chętni towarzysze mogą je ofiarować. (Niektóre rytuały pozwalają na zmuszenie opierających się uczestników rytuału do poniesienia kosztów rytuału, ale rytuały te zawierają ofiary dla okrutnych bogów lub demonicznych władców i ich opisy nie znajdują się w księgach rytuałów większości graczy.)

Po drugie, twoi towarzysze mogą pomóc w wykonaniu testu umiejętności, który wykonujesz, aby zakończyć rytuał. W tym wypadku używa się normalnych reguł opisujących pomaganie innej postaci w teście umiejętności (strona 179).

PRZERWANIE RYTUAŁU

W dowolnej chwili przed zakończeniem odprawiania rytuału możesz przerwać ceremonię bez jakichkolwiek negatywnych efektów. Komponenty nie są zużywane a ty nie ponosisz kosztów rytuału zanim ten nie zostanie dokończony. Nie możesz jednak wznowić odprawiania przerwanoego rytuału, więc tracisz czas poświęcony na próbę odprawienia przerwanoego rytuału.

UŻYWANIE ZWOJU Z RYTUAŁEM

Zwój z rytuałem zawiera w sobie jedno użycie konkretnego rytuału. Możesz odprawić rytuał zawarty w zwoju nawet, jeśli nie posiadasz atutu Rytualista, a także niezależnie od poziomu tego rytuału. Wciąż musisz zużyć wszelkie komponenty oraz focus wymagany przez rytuał, a także możesz poprosić towarzyszy o pomoc w jego odprawieniu. Gdy zakończysz ceremonię z użyciem zwoju z rytuałem, zwój obraca się w proch. Jeśli rytuał zostanie przerwany przed ukończeniem ceremonii to zwój pozostaje nietknięty.

Czas odprawiania: Odprawianie rytuału ze zwoju zajmuje połowę czasu podanego w opisie rytuału, gdyż zwój jest częściowo wypełniony magiczną mocą rytuału.

SPRZEDAŻ KSIĄG RYTUAŁÓW LUB ZWOJÓW

Możesz sprzedawać posiadane książki rytuałów lub zwoje z rytuałami za połowę ceny rynkowej zawieranych rytuałów, zakładając, że MP ustalił istnienie zapotrzebowania na dane rytuały. Pomimo tego, że możesz sprzedawać kopie znanego ci rytuału nie przynosi to zysku a ponadto zapotrzebowanie na rytuały jest bardzo ograniczone. Aby skopiować rytuał do nowej książki rytuałów lub stworzyć zwój z rytuałem musisz ponieść pełne koszty danego rytuału, po czym możesz go sprzedać zazwyczaj jedynie za połowę ceny. Ponadto liczba osób na świecie, które są w stanie ponieść koszty związane z odprawieniem drogiego rytuału, oraz wykonać odpowiednie testy umiejętności jest bardzo mała, a większość postaci niezależnych, które są w stanie temu podołać i mogłyby być potencjalnymi klientami, zazwyczaj posiada swoje własne kolekcje ksiąg z rytuałami.

JAK ODCZYTAĆ RYTUAŁ

Rytuały są opisane w przejrzystym i spójnym formacie, a poszczególne elementy występujące w opisie są wyjaśnione poniżej.

NAZWA I OPIS FABULARNY

Poniżej nazwy rytuału znajduje się krótki fragment tekstu, opowiadający o efektach osiąganych przy jego pomocy, a czasem także, jak wygląda ceremonia odprawiania tego rytuału.

POZIOM

Każdy rytuał posiada poziom. Twoja postać musi być na tym samym lub wyższym poziomie, by odprawić rytuał z księgi lub, by go skopiować.

KATEGORIA

Każdy rytuał jest sklasyfikowany jako należący do jednej lub więcej kategorii, które opisują ogólne cechy i funkcję danego rytuału. Każda z dziewięciu kategorii jest związana z jedną lub więcej umiejętnościami podanymi w nawiasach na poniższej liście.

Eksploracja (Arkana, Przyroda lub Religia): Kategoria zbiorcza zawierająca rytuały tworzące różnorakie efekty, przydatne w codziennych trudach poszukiwacza przygód.

Kreacja (Arkana lub Religia): Rytuały używane do tworzenia przedmiotów magicznych i innych unikalnych obiektów.

Podróż (Arkana): Rytuały pozwalające na przeniesienie postaci z jednego miejsca lub płaszczyzny do innego.

Ułuda (Arkana): Rytuały ułudy ukrywają rzeczywistość za maską iluzji.

Uzdrowianie (Leczenie): Rytuały te pozwalają usuwać efekty chorób i przekleństw z żyjących, a nawet wskrzeszać umarłych.

Spętanie (Arkana lub Religia): Te rytuały starają się ściągnąć, usidlić i kontrolować inne istoty, nierzadko pochodzące z innych płaszczyzn, lub chronić cię przed nimi.

Wieszczenie (Arkana, Przyroda, lub Religia): Rytuały dające wskazówki i wiadomości lub służące radą.

Wróżenie (Arkana): Wróżenie pozwala odprawiającemu taki rytuał na podglądnięcie interesujących go miejsc, przedmiotów lub stworzeń.

Zabezpieczenie (Arkana): Rytuały pozwalające ochronić się od różnorodnych efektów.

CZAS ODPRAWIANIA

Odprawienie rytuału zajmuje podany czas. Użycie rytuału zapisanego na zwoju skraca ten czas o połowę.

CZAS TRWANIA

Pole to informuje, jak długo po zakończeniu rytuału odczuwalne są jego efekty. Zazwyczaj trwają one dłużej niż efekty mocy o podobnym działaniu.

KOSZT KOMPONENTÓW

Jest to wartość wszystkich komponentów, które muszą być użyte, by odprawić rytuał. Umiejętność kluczowa rytuału decyduje o tym, jaki rodzaj komponentów jest potrzebny.

- ♦ **Alchemiczne reagenty (Arkana):** Zwykle są to małe fiołki wypełnione kruszonymi metalami, rzadkimi pierwiastkami, kwasami, solami lub wyciągami ze stworzeń takich, jak smoki czy bazyliuszki.
- ♦ **Mistyczne balsamy (Leczenie):** Rytuały uzdrawiania wykorzystują mistyczne balsamy, nakładane lub malowane na stworzeniach, które mają zostać uleczone. Balsamy trzymane są w małych słojach i obejmują błogosławione olejki oraz maści zrobione z rzadkich roślin.
- ♦ **Rzadkie zioła (Przyroda):** Rzadkie zioła są zbierane jedynie podczas odpowiednich chwil w roku, takich jak pełnia księżyca, po czym są przechowywane do późniejszego użycia.
- ♦ **Święcone kadzidło (Religia):** Kadzidło święci się podczas niektórych ceremonii religijnych i wyrabia w formie proszku lub patyków, które można spalić podczas rytuału.
- ♦ **Rezydium (Dowolna):** Silnie skoncentrowana magiczna substancja otrzymywana podczas rytuału. Odczarowanie przedmiotu to *rezydium*. Jest ono esencją magii i dlatego może być użyte jako komponent w dowolnym rytuale. Zazwyczaj nie da się go otrzymać na wolnym rynku; do tego celu trzeba wyciągnąć je z istniejących magicznych przedmiotów.

Możesz użyć komponentów związanych z daną umiejętnością kluczową do dowolnego rytuału, który używa tej umiejętności. Przykładowo, jeśli zrobisz zapasy alchemicznych reagentów, możesz ich użyć przy wykonywaniu dowolnego rytuału bazującego na Arkanie. Komponenty do rytuałów nie są zamiennie; nie możesz użyć alchemicznych reagentów do odprawienia rytuału wymagającego święconego kadzidła. Wyjątkiem jest *rezydium*, którego można użyć do odprawienia dowolnego rytuału.

Komponenty możesz zakupić w niektórych sklepach, otrzymać od sojuszników, (dzieląc tym samym koszt rytuału) albo znaleźć wśród zdobytych skarbów. Niezależnie od tego jak wszedłeś w ich posiadanie, zanotuj ich wartość na swojej karcie postaci. Kiedy odprawisz jakiś rytuał, odpisz jego cenę od wartości odpowiedniego posiadanego komponentu.

Opisy niektórych rytuałów podają inne koszty, takie jak przepływy sił lub przedmiot skupienia (takie, jak lustro lub kryształowa kula dla rytuałów wróżenia). Przedmiot skupienia nie zużywa się po odprawieniu rytuału.

CENA RYNKOWA

Wartość ta jest ceną, którą musisz zapłacić za księgę rytuałów zawierającą dany rytuał lub za możliwość skopiowania go do istniejącej księgi. Zwój zawierający dany rytuał kosztuje tyle samo.

UMIĘTNOŚĆ KLUCZOWA

Umiejętność kluczowa danego rytuału decyduje, jaki typ komponentów jest wymagany do odprawienia rytuału, a jeśli rytuał wymaga testu umiejętności, podaje również test, której umiejętności należy wykonać. Rytuał nie wymaga testu umiejętności, jeśli pole to kończy się słowami „brak testu”.

Jeśli rytuał posiada więcej niż jedną umiejętność kluczową, możesz wybrać, której z nich chcesz użyć. Twój wybór determinuje zarówno wymagane komponenty jak i umiejętność, której test, oczywiście, jeśli jest wymagany, należy wykonać po odprawieniu rytuału.

O ile opis rytuału nie stanowi inaczej, test umiejętności wykonuje się po zakończeniu odprawienia rytuału. Nie możesz brać 10 podczas wykonywania któregośkolwiek z tych testów.

EFEKTY

Kolejny fragment tekstu opisuje, co się dzieje, gdy ukończysz odprawianie rytuału.

OPISY RYTUAŁÓW

Poniższe opisy rytuałów używają zamiennie słowa „postać” oraz „stworzenie”, traktując je jako równoznaczne.

BEZPIECZNY SPOCZYNEK

Twoje wprawne ręce wykonują rytuał wystarczająco szybko by zakonserwować ciało na późniejsze odprawienie Wskrzeszenia.

Poziom: 1	Cena komponentów: 10 sz
Kategoria: Uzdrawianie	Cena rynkowa: 50 sz
Czas odprawiania: 1 godzina	Umiejętność kluczowa:
Czas trwania: Specjalny	Leczenie (brak testu)

Rytuał jest odprawiany nad znajdującymi się obok zwłokami pojedynczego stworzenia. Zwiększa on pięciokrotnie czas, przez który ciało może być martwe i wciąż może być przywrócone do życia przez rytuał Wskrzeszenia lub jemu podobny. Bezpieczny spoczynek ponadto chroni zwłoki przed wskrzeszeniem, jako nieumarłego przez okres 150 dni.

CHODZENIE PO WODZIE

Chodzisz po wodze, jakby była suchym lądem.

Poziom: 2	Cena komponentów: 20 sz
Kategoria: Eksploracja	Cena rynkowa: 100 sz
Czas odprawiania: 10 minut	Umiejętność kluczowa: Przyroda (brak testu)
Czas trwania: 1 godzina	

Ty lub twój towarzysz może poruszać się po wodzie, jakby była suchym lądem. Prądy morskie lub burzliwe morza są traktowane jako trudny teren. Stworzenie poddane temu rytuałowi może zakończyć jego skutki jako akcję wolną, choć, jeśli chce, może

zanurzyć się w wodzie lub pływać pod wodą bez konieczności kończenia efektów rytuału.

CISZA

Wyteżając zarówno swoją cierpliwość jak i wyostrzony słuch nie możesz usłyszeć niczego wewnątrz prywatnej komnaty diuka. To dlatego jesteś tak zaskoczony, gdy zauważasz diuka po swym brauwrowym wejściu.

Poziom: 1
Kategoria: Zabezpieczenie
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: 24 godziny

Cena komponentów: 30 sz
Cena rynkowa: 75 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana (brak testu)

Zabezpieczasz pojedynczy pokój (lub obszar wybuch 4) przed podsłuchiwaniami. Stworzenia próbujące usłyszeć coś mającego miejsce wewnątrz chronionego obszaru, będąc poza nim ponoszą karę -10 do testów Percepcji.

CZARODZIEJSKI WZROK

Rozszerzasz swoje zmysły poza drzwi, patrząc i słysząc, co się dzieje wewnątrz, jakbyś sam się tam znajdował.

Poziom: 8
Kategoria: Wrózenie
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Specjalny

Cena komponentów: 270 sz
 oraz focus wart 200 sz
Cena rynkowa: 680 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Podczas odprawiania Czarodziejskiego wzroku wybierasz pole w odległości maksymalnie 20 pól od ciebie, nawet takie, którego nie możesz zobaczyć lub, do którego nie posiadasz linii efektu. W podanym polu tworzysz magiczny czujnik, który pozwala ci widzieć i słyszeć, a także daje ci dostęp do widzenia w ciemnościach, gdy patrzysz przez niego. Użyj Percepcji, by sprawdzić, czy podczas obserwacji, słyszysz ciche dźwięki lub zauważasz nierzucające się w oczy szczegóły.

Wynik twojego testu Arkana wyznacza czas trwania czujnika.

Wynik testu Arkana	Czas trwania
19 lub mniej	1 runda
20-24	2 rundy
25-29	3 rundy
30-39	4 rundy
40 lub więcej	5 rund

Rytuał tworzy magiczny czujnik, mały, migoczący obiekt unoszący się w powietrzu, który może zostać dostrzeżony przez uważne stworzenia. Aby zauważyć czujnik, muszą wykonać udany test Percepcji przeciw ST wynoszący 10 + twój poziom. Nie mogą jednak w żaden sposób zakłócić działania lub wpłynąć na czujnik.

Wystarczająco potężna magia ochronna, taka jak rytuał Zakazu, może zablokować Czarodziejski wzrok. Jeśli miejsce, w którym przebywa cel rytuału, jest chronione w taki sposób,

RYTUAŁY WEDLE POZIOMU

Pzm	Rytuał	Umiejętność kluczowa
1	Bezpieczny spoczynek	Leczenie
1	Cisza	Arkana
1	Magiczne usta	Arkana
1	Naprawa przedmiotu	Arkana
1	Rozumienie języków	Arkana
1	Sekretna strona	Arkana
1	Unoszący się dysk Tensera	Arkana
1	Warzenie mikstury	Arkana lub Religia
1	Zwierzęcy posłaniec	Przyroda
2	Chodzenie po wodzie	Przyroda
2	Odporność na ciężką pogodę	Arkana lub Przyroda
2	Strażnicze oko	Arkana
3	Wykrycie sekretnych przejść	Arkana
4	Magiczne zamknięcie	Arkana
4	Podróżnicza uczta	Przyroda
4	Pukanie	Arkana
4	Ręka losu	Religia
4	Umagicznienie przedmiotu	Arkana
5	Iluzja przedmiotu	Arkana
5	Magiczny krąg	Arkana
6	Obcowanie z naturą	Przyroda
6	Odmagicznienie przedmiotu	Arkana
6	Przejrzenie kłamstw	Religia
6	Przesłanie	Arkana
6	Rozmawianie ze zmarłymi	Religia
6	Tajemna skrytka Leomunda	Arkana
6	Uleczenie choroby	Leczenie
6	Upiorny wierzchowiec	Arkana
8	Czarodziejski wzrok	Arkana
8	Oddychanie pod wodą	Arkana lub Przyroda
8	Odjęcie cierpienia	Leczenie
8	Połączony portal	Arkana
8	Wskreszenie	Leczenie
10	Rada mistycznych mędrców	Religia
10	Wykrycie przedmiotu	Arkana
12	Iluzja stworzenia	Arkana
12	Magiczne przejście	Arkana
12	Marsz wśród cieni	Arkana
12	Natychmiastowe przyzwanie	
	Drawmija	Arkana
14	Ostrzegające oko	Arkana
14	Ujrzienie lokacji	Arkana
16	Rada wyroczni	Religia
18	Portal między płaszczyznami	Arkana
18	Ujrzienie przedmiotu	Arkana
20	Zakaz	Arkana
22	Targi z mędrcem	Religia
24	Obserwacja stworzenia	Arkana
26	Głos losu	Religia
28	Prawdziwy portal	Arkana

dowiadujesz się o tym, jak tylko rozpoczniesz rytuał, dzięki czemu możesz go przerwać bez utraty komponentów.

Focus: Lustro lub kryształowa kula warta przynajmniej 200 sz. Focus przekazuje ci, co widzisz i słyszysz.

GŁOS LOSU

Gromki głos słyszalny jedynie przez uczestników rytuału daje wam rady na przyszłość.

Poziom: 26
Kategoria: Wieszczanie
Czas odprowadzania: 1 godzina
Czas trwania: Natychmiastowy
Cena komponentów: 45 000 sz oraz 5 przyływów sił
Cena rynkowa: 225 000 sz
Umiejętność kluczowa: Religia

Konsultujesz się z bytem losu – być może ze służącym Avandry, Iouna, Pelora lub Kruczej Królowej – by przelotnie spojrzeć na to, co zgotowała dla was przyszłość. Zadajesz pytania a dudniący głos odpowiada.

Wynik testu Religii decyduje o ilości pytań, które możesz zadać.

Rezultat testu Przyrody	Liczba pytań
24 lub mniej	Trzy
25-29	Cztery
30-34	Pięć
35-39	Sześć
40 lub więcej	Siedem

Twe pytania muszą być związane z konkretnym celem, wydarzeniem lub czynnością, która jeszcze się nie zdarzyła. Ponieważ to, co jeszcze się nie wydarzyło, nie jest znane żadnemu śmiertelnikowi, odpowiedzi na te pytania nie muszą być znane żadnemu stworzeniu, żywemu czy umarłemu. Rytuał może odpowiedzieć jedynie na pytania związane z wydarzeniami, do których może dojść przez następne 7 dni. Po tym czasie ilość możliwych sposobów rozwoju wydarzeń jest zbyt duża, by dowiedzieć się czegoś przydatnego.

Porady otrzymane od bytu losu są dokładne, ale wielcy bohaterowie zdolni są do przewyciężenia losu, przynajmniej przez pewien czas. Jeśli rytuał ujawni, iż podany plan działań zakończy się „pewną katastrofą”, powinieneś zdawać sobie sprawę, że nic nie jest pewne do chwili, kiedy się to wydarzy. Dodatkowo, byt losu zakłada, że podążycie za jego radami całkowicie i natychmiastowo. Jeśli nie wykorzystacie otrzymanych informacji lub zmienicie warunki, które istniały w trakcie odprowadzania rytuału, otrzymane porady mogą stać się nieaktualne.

ILUZJA PRZEDMIOTU

Na twój rozkaz upiorny obraz przedmiotu, który wytworzyłeś w swoim umyśle, pojawia się przed tobą. Migocze przez chwilę, po czym zdaje się przyjmować trwałą postać.

Poziom: 5
Kategoria: Ułuda
Czas odprowadzania: 10 minut
Czas trwania: 24 godziny
Cena komponentów: 25 sz
Cena rynkowa: 250 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Tworzysz iluzję pojedynczego nieożywionego obiektu, który pod każdym względem wygląda na prawdziwy. Możesz użyć tego rytuału, by stworzyć iluzję ściany, drzwi, broni albo innego przedmiotu.

Wynik testu Arkana wyznacza maksymalną wielkość iluzji.

Wynik testu Arkana	Maksymalny rozmiar
19 lub mniej	Mały
20-29	Średni
30-39	Duży
40 lub więcej	Ogromny

Gdy iluzja zostanie stworzona, nie może być ruszona i nie może zawierać ruchomych części.

Stworzenia, które zobaczą lub wejdą w kontakt z iluzją, mogą wykonać test Wnikliwości, aby zauważyć fałszywość widzianego obiektu. ST testu Wnikliwości jest równy, wynikowi twojego Testu Arkana. Stworzenie może wykonać test Wnikliwości za pierwszym razem, kiedy widzi iluzję oraz za każdym razem, kiedy wchodzi z nią w kontakt. Stworzenie, które dotknie iluzję, rozpoznaje ją automatycznie.

ILUZJA STWORZENIA

Parę słów opisu, kilka tajemnych gestów i przed tobą pojawia się przeraźliwy widok, który opisałeś.

Poziom: 12
Kategoria: Ułuda
Czas odprowadzania: 10 minut
Czas trwania: 24 godziny
Cena komponentów: 500 sz
Cena rynkowa: 2600 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Tworzysz iluzję pojedynczego stworzenia o dowolnym rozmiarze od Małego do Dużego. Wygląda i pachnie tak samo, jak wspomniane stworzenie. Jeśli stworzenie to potrafi mówić lub emitować dźwięki to iluzja także, ale w ograniczonym stopniu (wedle uznania MP). Przykładowo, nie jest możliwe, by iluzja wdała się w wydłużone pogawędki.

Możesz wydawać iluzji proste komendy, takie jak polecenie patrolowania ustalonego obszaru, żucia roślin i tym podobne. Wynik testu Arkana ustala liczbę i typy akcji, które stworzona iluzja może wykonać.

Wynik testu Arkana	Akcje
19 lub mniej	1 pomniejsza, 1 ruchu
20-29	1 pomniejsza, 1 ruchu, 1 standardowa
30-39	2 pomniejsze, 2 ruchu, 1 standardowa
40 lub więcej	2 pomniejsze, 2 ruchu, 2 standardowe

Iluzja może wykonywać podane akcje w konkretnej kolejności, przykładowo ruszyć się, wykonać akcję standardową, po czym ruszyć się raz jeszcze, albo w niekończącej się pętli albo w odpowiedzi na podaną prowokację, taką jak otwarcie drzwi.

Możesz również przyporządkować każdą z akcji do konkretnej prowokacji. Iluzja może poruszyć się, kiedy jakieś –

stworzenie zbliży się do niej lub kryć się i krzyżeć, gdy zostanie zaatakowana.

Stworzenia, które widzą lub wejdą w kontakt z iluzją mogą wykonać testy Wnikliwości by zauważyć fałszywość widzianego stworzenia. ST testu jest równe wynikowi twojego testu Arkana. Stworzenie może wykonać test Wnikliwości za pierwszym razem, kiedy widzi iluzję oraz za każdym razem, kiedy wchodzi z nią w kontakt. Stworzenie, które dotknie iluzję rozpoznaje ją automatycznie.

Iluzja nie może przebyć więcej niż 20 pól od miejsca, w którym się pojawiła.

MAGICZNE PRZEJŚCIE

W niespenetrowanym murze Fortecy Caldanis pojawia się pęknięcie, rozdzielające powoli litą skałę niczym masło. „Wejdźcie”, mówi wasz przewodnik, „mamy niewiele czasu zanim zauważą tę sztuczkę... lub zamknie się ona nad nami.”

Poziom: 12
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: 1 minuta

Cena komponentów: 1000 sz
Cena rynkowa: 2600 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Tworzysz przejście przez dowolny lity materiał. Ustalasz orientację przejścia relatywnie do powierzchni, której dotykasz. Szerokość i wysokość przejścia odpowiada jednemu polu. Odległość, na jaką przejście może się zagłębić jest równa wynikowi testu Arkana podzielonemu przez 5. Rytuał ten nie ukrywa przejścia przed nikim, ani go nie utrudnia. Stworzenie znajdujące się wewnątrz przejścia, gdy ono się zamyka, otrzymuje 5k10 obrażeń i jest wyrzucane w kierunku najbliższego z wyjść. Rytuał ten nie wpływa w żaden sposób na strukturę jaskini lub muru; przejście jest tylko zawirowaniem w przestrzeni a nie rzeczywistym przesunięciem materii.

MAGICZNE USTA

Kamienny mur zgrzyta układając się w kształt suchych, popękanych ust kryjących rząd zębów, podobnych do płyt nagrobnych. „Strzeżcie się!”, oznajmia.

Poziom: 1
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Do wykorzystania (brak testu)

Cena komponentów: 10 sz
Cena rynkowa: 50 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Związujesz w dotkniętym materiale krótką wiadomość. Kiedy nastąpią podane warunki, powierzchnia formuje usta, które przekazują twoją wiadomość, wykorzystując tym samym magię rytuału. Usta wyglądają, jakby były stworzone z tego samego materiału, co powierzchnia, na której powstają, ale ostatecznie to ty decydujesz o ich wyglądzie.

MAGICZNE ZAMKNIĘCIE

Włączasz w drzwi magiczną energię, by upewnić się, że intruzi nie mogą przejść przez nie bez trudu. Drzwi pokrywają się bursztynowym światłem, które przechodzi w delikatnie lśnienie, oznaczając drzwi, jako niemożliwe do sforsowania przez kogokolwiek poza tobą i twoimi sojusznikami.

Poziom: 4
Kategoria: Zabezpieczenie
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Trwały

Cena komponentów: 25 sz
Cena rynkowa: 150 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Zamykasz drzwi, okno, wrota, bramę lub inne wejście. Możesz otworzyć drzwi bez przeszkód, lecz ci, którzy nie posiadają twojego zezwolenia, będą uważali, że przejście jest zamknięte.

Wynik twojego testu Arkana z premią +5 wyznacza ST dla testów Złodziejstwa lub Siły wymaganych do otworzenia drzwi.

Podczas odprawiania rytuału możesz zezwolić pewnym stworzeniom lub typom stworzeń przechodzić przez drzwi, zezwalając im na ignorowanie efektów rytuału. Możesz wybrać dowolne lub wszystkie (albo żadne) z poniższych opcji:

Hasło: Możesz ustalić słowne hasło. Jeśli zostanie wypowiedziane w odległości do 5 pól od przejścia, wtedy stworzenie, które wypowiedziało hasło może ignorować zamknięcie przez minutę.

Osoby: Możesz wyznaczyć do dziesięciu innych osób, które będą permanentnie ignorowane przez efekt rytuału.

Opisy: Możesz opisać jedną lub więcej kategorii stworzeń, które będą stale ignorowane przez efekt rytuału, używając specyficznych i możliwych do zaobserwowania charakterystyk takich, jak gatunek, typ, rozmiar lub noszony ekwipunek.

Magiczne zamknięcie pozostaje w sile do czasu, kiedy go przerwiesz, drzwi zostaną zniszczone lub rytuał zostanie pokonany przez rytuał Pukania albo udany test Złodziejstwa lub Siły. Niezależnie od twojego aktualnego położenia natychmiast dowiadujesz się, że twój rytuał został pokonany przez jedną z tych metod.

MAGICZNY KRĄG

Krąg symboli wyrzytych na ziemi lśni i skrzy się natychmiast, gdy demon testuje jego krawędź. „To nie uratuje cię na długo!”, syczy.

Poziom: 5
Kategoria: Spętanie
Czas odprawiania: 1 godzina
Czas trwania: Do przerwania

Cena komponentów: 100 sz
Cena rynkowa: 250 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Kreślisz na ziemi krąg otoczony tajemnymi symbolami ochrony. Jeśli symbole są narysowane poprawnie, utrudniają stworzeniom pochodzącym z pewnego źródła wkroczenie lub przejście przez krąg. Podczas odprawiania rytuału wybierasz pochodzenie wynaturzone, żywiołace, feeryczne, nieśmiertelne, naturalne, cieniste lub wszystkie na raz. Ostatnia z tych opcji powoduje karę -5 do twojego testu. Krąg wymaga 1 minuty na każde pole, które obejmuje (to musi być krąg).

Wybrane stworzenia, których poziom jest niższy, niż wynik twojego testu Arkana minus 10 nie mogą przedostać się przez

krąg, ani w jakikolwiek ze sposobów wpłynąć na stworzenia, znajdujące się po drugiej stronie kręgu lub też na sam krąg. Inne stworzenia o tym samym pochodzeniu otrzymują obrażenia od mocy, równe wynikowi twojego testu Arkana, gdy przechodzą przez granicę, jednak niszczy to krąg. Stworzenia, na które rytuał nie ma wpływu, mogą poświęcić akcję standardową, aby zniszczyć inskrypcje i tym samym przerwać krąg.

MARSZ WŚRÓD CIENI

Armia wicehrabiego jest pół dnia drogi przed wami i z pewnością pobije was do Fernwich. A raczej pobiliaby. Cienie zaczynają się wydłużać, aż otaczają wszystko wokół, zaś ty przesuwasz się i pozwalasz cieniom wydłużyć twój krok.

Poziom: 12

Kategoria: Eksploracja

Czas odprowadzania: 1 godzina

Czas trwania: 8 godzin

Cena komponentów: 500 sz

Cena rynkowa: 2600 sz

Umiejętność kluczowa: Arkana
(brak testu)

Ty i twoi sojusznicy kroczą przez cienie rozciągające się ze Zmroku, wykorzystując dziwną rozbieżność między odległościami w nim a w twoim świecie, by zwiększyć szybkość swej podróży. Pomnóż swoją szybkość lądową przez 5 na czas trwania efektów rytuału. Rytuał działa jedynie w obrębie naturalnego świata.

NAPRAWA PRZEDMIOTU

Gdy rytuał dobiega końca, dębowe drzwi stoją nienaruszone, jak gdyby Orten Gniewny nie wpadł nigdy przez nie z mordercą w swych oczach. Przynajmniej tyle możesz zrobić po wykorzystaniu karczmy do zasadzenia się na niesławnego barbarzyńcę.

Poziom: 1

Kategoria: Eksploracja

Czas odprowadzania: 10 minut

Czas trwania: Trwały

Cena komponentów: Specjalna

Cena rynkowa: 50 sz

Umiejętność kluczowa: Arkana
(brak testu)

Rytuał całkowicie naprawia pojedynczy obiekt mogący się zmieścić w sześcianie o boku długości 3 metrów. Cena wymaganych komponentów wynosi 20 procent wartości danego przedmiotu. W przypadku, gdy starasz się naprawić przedmiot, którego koszt nie znajduje się na żadnej z list, MP ustala koszt naprawy.

NATYCHMIASTOWE PRYZYWANIE DRAWMII

Pstrykasz palcami, po czym miecz pojawia się w twojej dłoni. Smocze nozdrza płoną ze złości, gdy ten zauważa, że jesteś uzbrojony w migbłyśtalne ostrze.

Poziom: 12

Kategoria: Podróż

Czas odprowadzania: 1 godzina

Czas trwania: Do wykorzystania (bez testu)

Cena komponentów: 500 sz

Cena rynkowa: 2600 sz

Umiejętność kluczowa: Arkana

Użyj tego rytuału, aby dostroić do siebie pojedynczą broń, parament lub tarczę. W dowolnej chwili w przyszłości będziesz mógł

wezwać ów obiekt do swojej dłoni, jako akcję pomniejszą, co spowoduje wykorzystanie rytuału. Dzięki temu rytuałowi w dowolnej chwili możesz mieć dostrojoną do siebie tylko jedną broń, parament lub tarczę.

OBCOWANIE Z NATURĄ

Dzięki obcowaniu z duchami ziemi wiesz dokładnie, gdzie znaleźć pożywienie, schronienie lub wskazówkę do odnalezienia miejsca, którego szukasz.

Poziom: 6

Kategoria: Wieszczenie

Czas odprowadzania: 30 minut

Czas trwania: 10 minut

Cena komponentów: 140 sz

Cena rynkowa: 360 sz

Umiejętność kluczowa:
Przyroda

Poprzez kontakt z pierwotnymi duchami przyrody dowiadujesz się o pewnej liczbie wiadomości, dotyczących twojej najbliższej okolicy (w promieniu 1 mili od ciebie).

Możesz zadać pewną liczbę pytań, zależną od wyniku testu Przyrody, dotyczących ukształtowania terenu, występujących roślin, minerałów, akwenów, stworzeń oraz innych cech twojego otoczenia.

Rezultat testu Przyrody	Liczba pytań
9 lub mniej	Jedno
10-19	Dwa
20-29	Trzy
30-39	Cztery
40 lub więcej	Pięć

Duchy pierwotne, które się z tobą komunikują są szczerze, ale ich odpowiedzi czasem są trudne do wykorzystania. Większość odpowiedzi to proste „tak” lub „nie”. Bardzo rzadko duchy rozwodzą się nad zadanymi pytaniami, a jeśli tak robią, to ich odpowiedzi są niezrozumiałe i tajemnicze.

OBSERWACJA STWORZENIA

Szpiegujesz stworzenie – czy to przyjaciela, rywala, czy wroga – poprzez potęgę swojej magii.

Poziom: 24

Kategoria: Wróżenie

Czas odprowadzania: 1 godzina

Czas trwania: Specjalny

Cena komponentów: 21 000 sz
oraz focus wart 10 000 sz

Cena rynkowa: 105 000 sz

Umiejętność kluczowa: Arkana

Podczas odprowadzania tego rytuału wybierasz konkretne stworzenie. Tworzysz magiczny czujnik sąsiadujący z podanym stworzeniem, po czym możesz słyszeć i widzieć tak, jakbyś sam stał w polu, w którym znalazł się twój czujnik. Nie musisz znać osobiście ani nawet kiedykolwiek przedtem widzieć obiektu przespiegów. Mimo to, podczas odprowadzania rytuału musisz opisać swój obiekt zainteresowania z wystarczającą ilością detali, by rytuał mógł jednoznacznie zidentyfikować, o którym stworzeniu mowa. Rytuał ten może pokazać ci stworzenie, znajdujące się w dowolnym miejscu na świecie, ale nie może pokazać stworzenia znajdującego się na innej płaszczyźnie.

Magia rytuału interpretuje opis stworzenia w najbardziej dosłowny z możliwych sposobów. Jeśli opis podany przez ciebie jest niewystarczający, by wybrać konkretne stworzenie, rytuał nie powiedzie się, przez co żadne komponenty nie ulegają zużyciu. Jeśli twoje polecenie opisuje stworzenie inne niż zamierzone, rytuał funkcjonuje a komponenty znikają.

Nie ma żadnej możliwości, by dowiedzieć się, gdzie znajduje się czujnik w stosunku do ciebie, ale uważna obserwacja może dać ci pewne wskazówki. Czujnik porusza się wraz ze stworzeniem przez czas trwania efektów rytuału.

Wynik twojego testu Arkana wyznacza czas trwania czujnika.

Wynik testu Arkana	Czas trwania
19 lub mniej	1 runda
20-24	2 rundy
25-29	3 rundy
30-39	4 rundy
40 lub więcej	5 rund

Czujnik pozwala ci widzieć i słyszeć, a także daje ci dostęp do widzenia w ciemnościach, gdy patrzysz przez niego. Użyj Percepcji, by sprawdzić, czy podczas obserwacji słyszysz ciche dźwięki lub zauważasz nierzucające się w oczy szczegóły.

Obserwacja stworzenia tworzy magiczny czujnik, mały, migoczący obiekt unoszący się w powietrzu, który może zostać dostrzeżony przez uważne stworzenia. Aby zauważyć czujnik, muszą wykonać udany test Percepcji przeciw ST wynoszący 10 + twój poziom. Jeśli cel tego rytuału zauważy twój magiczny czujnik, może wykorzystać akcję standardową, aby skupić swą wolę w próbie zniszczenia czujnika. Wykonaj sporny test Roztropności; jeśli wynik celu jest wyższy od twojego to czujnik jest zniszczony a ty wykorzystujesz jeden przypływ sił bez odzyskiwania punktów wytrzymałości, (lub otrzymujesz obrażenia równe twojej wartości przypływu sił, jeśli nie masz dostępnych przypływów sił). Cel tego rytuału może powtarzać swoje próby zniszczenia sensora do czasu, kiedy mu się to uda lub do zakończenia czasu trwania efektów rytuału.

Wystarczająco potężna magia ochronna, taka jak rytuał Zakazu - może zablokować Obserwację stworzenia. Jeśli miejsce, w którym przebywa cel rytuału jest chronione w taki sposób,

dowiadujesz się o tym, jak tylko rozpoczniesz rytuał, dzięki czemu możesz go przerwać bez utraty komponentów.

Focus: Lustro lub kryształowa kula warta przynajmniej 10 000 sz. Focus przekazuje ci, co widzisz i słyszysz.

ODCZAROWANIE PRZEDMIOTU

Przedmiot zapala się w nagłym błysku cudownego światła, po czym rozpada się w złotawy pył w twoich dłoniach.

Poziom: 6

Kategoria: Tworzenie

Czas odprawiania: 1 godzina

Czas trwania: Natychmiastowy (brak testu)

Cena komponentów: 25 sz

Cena rynkowa: 360 sz

Umiejętność kluczowa: Arkana

Kiedy zakończysz odprawianie tego rytuału dotykasz pojedynczy magiczny przedmiot i niszczysz go zamieniając w rezydium warte jedną piątą ceny owego przedmiotu. Przedmiot musi mieć poziom, równy twojemu lub niższy oraz musi być czymś, co może zostać stworzone przy pomocy rytuału Zaczarowanie przedmiotu.

ODDYCHANIE POD WODĄ

Chłodna woda wypełnia twoje płuca, jednak ty zdajesz się być w stanie oddychać i mówić równie dobrze, jak na powierzchni.

Poziom: 8

Kategoria: Eksploracja

Czas odprawiania: 10 minut

Czas trwania: Specjalny

Cena komponentów: 135 sz

Cena rynkowa: 680 sz

Umiejętność kluczowa: Arkana lub Przyroda

Kiedy odprawiasz ten rytuał wskazujesz na ośmiu uczestników, (w tym siebie samego jeśli chcesz), którzy będą mogli oddychać w wodzie, z taką samą łatwością, jak oddychają powietrzem na lądzie. Ponadto będą mogli bez przeszkód mówić pod wodą.

Oddychanie pod wodą nie wpływa na zdolność do oddychania powietrzem na powierzchni. Nie daje również większej szybkości przy pływaniu ani zdolności do unikania utrudnień w walce pod wodą. Chroni jednak wszelkie przedmioty, które



ty i reszta uczestników przenoszą, takie jak księgi i zwoje, przed uszkodzeniem przez wodę.

Wynik testu określa czas trwania efektu.

Rezultat testu	Czas trwania
14 lub mniej	1 godzina
15-19	2 godziny
20-24	4 godziny
25-29	8 godzin
30 lub więcej	24 godziny

ODJĘCIE CIERPIENIA

Odejmujesz przekleństwo, urok lub szaleństwo męczące stworzenie.

Poziom: 8
Kategoria: Uleczenie
Czas odprowadzania: 1 godzina
Czas trwania: Natychmiastowy Leczenie
Cena komponentów: 250 sz
Cena rynkowa: 680 sz
Umiejętność kluczowa:

Odejście cierpienia usuwa pojedynczy efekt męczący stworzenie. Rytuał jest w stanie odjąć klątwy, efekty takie, jak urok lub dominacja, a także strach, dezorientacja, obłąd, polimorfia, oraz petryfikacja. Wszelkie skutki klątwy lub innego efektu kończą się.

Przebieg rytuału jest fizycznie wykańczający. Jeśli zostanie odprowadzony nad ranną postać może nawet doprowadzić do jej śmierci. Po zakończeniu rytuału wykonaj test Leczenia używając poziomu efektu, który starasz się usunąć, (lub poziomu stworzenia, które spowodowało ten efekt) jako kary do testu. Rezultat wskazuje ilość obrażeń zadanych leczonemu stworzeniu. Jeśli postać przetrwała rytuał, obrażenia te można wyleczyć normalnymi sposobami.

Rezultat testu	
Leczenia	Efekt na stworzeniu
0 lub mniej	Śmierć
1-9	Stworzenie otrzymuje obrażenia, równe swojej maksymalnej liczbie punktów wytrzymałości
10-19	Stworzenie otrzymuje obrażenia, równe jednej drugiej swojej maksymalnej liczbie punktów wytrzymałości
20-29	Stworzenie otrzymuje obrażenia, równe jednej czwartej swojej maksymalnej liczbie punktów wytrzymałości
30 lub więcej	Brak obrażeń

Możesz odprowadzić ten rytuał nad opierającą się postać (zazwyczaj byłym towarzyszem znajdującym się, pod wpływem nieprzyjaciela), jednak postać taka musi zostać zmuszona do odbycia rytuału. Jeśli wiesz, że cierpi ona z powodu wielu efektów, musisz wybrać, który z nich ma być usunięty przez rytuał. W innym wypadku rytuał usuwa dowolny z efektów, o którym wiedziałeś. Gdy rozpoczynasz odprowadzanie rytuału, poznajesz poziom usuwanego efektu, po czym możesz zdecydować się na przerwanie rytuału bez utracenia żadnych komponentów, (przykładowo, jeśli dojdiesz do wniosku, że efekt jest zbyt potężny jak na twoje możliwości).

ODPORNOŚĆ NA CIĘŻKĄ POGODĘ

Ani mroźne podmuchy ani skwar palącego słońca nie kłopotują cię już więcej. Przez arktyczne lub pustynne pustkowia podróżujesz równie przyjemnie jak przez krainy o umiarkowanym klimacie.

Poziom: 2
Kategoria: Eksploracja
Czas odprowadzania: 10 minut
Czas trwania: 24 godziny
Cena komponentów: 20 sz
Cena rynkowa: 100 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana lub Przyroda (brak testu)

Rytuał Odporność na ciężką pogodę pozwala na wyznaczenie do pięciu uczestników rytuału, wliczając siebie, którzy ignorują kary związane z ekstremalnymi efektami nie magicznej pogody.

Stworzenia znajdujące się pod wpływem rytuału nie odczuwają żadnych negatywnych efektów pochodzących od temperatury otoczenia pomiędzy -45 a 60 stopniami Celsjusza. Ekwipunek tych stworzeń również jest chroniony od ekstremalnych temperatur i opadów.

OSTRZEGAJĄCE OKO

Przyzywasz upiornego strażnika - cienką kolumnę wysokości 2 metrów z zawieszonym nad nią, niezmrużonym okiem. Oko chroni cię przed szpiegowskimi sztuczkami nieprzyjaciela, spogląda na okolicę twojego obozowiska, podczas gdy śpisz, wyje na alarm, jeśli nadchodzi niebezpieczeństwo.

Poziom: 14
Kategoria: Zabezpieczenie
Czas odprowadzania: 30 minut
Czas trwania: 24 godz. (specjalny)
Cena komponentów: 800 sz
Cena rynkowa: 4200 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Rytuał działa tak samo, jak Strażnicze oko.

Dodatkowo, ostrzegające oko wykrywa dowolne czujniki szpiegowskie, znajdujące się w promieniu 10 pól od niego, traktując je jako intruza. Ponadto, po podniesieniu alarmu, oko automatycznie niszczy zauważony czujnik, chyba, że twórca czujnika wykona udany test Arkana (ST 20 + twój poziom). Gdziekolwiek się znajdujesz, natychmiast jesteś powiadamiany, jeśli oko napotka jakikolwiek czujnik. Podczas każdej rundy, kiedy czujnik znajduje się w promieniu 10 pól od oka, oko próbuje je zniszczyć.

Opcjonalny focus: Podobnie jak w przypadku Strażniczego oka, możesz dowolnie wydłużyć czas trwania rytuału poprzez utrzymanie w okolicy fokus, który jest małym, wykonanym przez jubilera, okiem zrobionym ze złota i rubinu o wartości 1600 sz.

PODRÓŻNICZA UCZTA

Jedzenie dla całej twojej grupy pojawia się znikąd w wystarczającej obfitości, by posilić was na cały dzień drogi.

Poziom: 4
Kategoria: Eksploracja
Czas odprowadzania: 1 godzina
Czas trwania: 24 godziny
Cena komponentów: 35 sz
Cena rynkowa: 175 sz
Umiejętność kluczowa: Przyroda (brak testu)

Tworzysz jedzenie oraz wodę w wystarczającej ilości, aby wyżywić grupę pięciu Średnich lub Małych albo dwóch Dużych stworzeń przez 24 godziny. Wyznaczasz typy stworzeń, dla których ma być przygotowany posiłek podczas odprawiania rytuału, dzięki czemu tworzone są posiłki odpowiedniego rodzaju (proszę podać dla ludzi, proso dla koni, i tak dalej).

Niespożyte jedzenie i woda znikają po zakończeniu czasu trwania rytuału.

POŁĄCZONY PORTAL

Na ziemi nieopodal tworzysz lśniący okrąg złożony z sygili, po czym zauważasz niewyraźny obraz dalekiego miasta. Ty i twoi przyjaciele wkraczacie w okrąg i natychmiast przenosicie się do owego miejsca.

Poziom: 8

Kategoria: Podróż

Czas odprawiania: 10 minut

Czas trwania: Specjalny

Cena komponentów: 135 sz
(zobacz opis)

Cena rynkowa: 680 sz

Umiejętność kluczowa: Arkana

Tworzysz skrót przez tkaninę świata łącząc swoje miejsce z jednym ze stałych kręgów teleportacyjnych, znajdującym się gdzieś na tej samej płaszczyźnie. Jednym krokiem możesz przemieścić się z jednego kręgu do innego. W trakcie odprawiania rytuału musisz naszkicować krąg o średnicy 3 metrów używając różnorodnych rzadkich kred i atramentów. Ten tymczasowy krąg teleportacyjny musi być dokładnie taki sam, jak stały krąg tele-

portacyjny, do którego się udajesz. Stworzony przez ciebie krąg znika po zakończeniu czasu trwania rytuału.

Po odprawieniu rytuału wykonaj test Arkana. Wynik określa, jak długo portal pozostaje otwarty.

Wynik testu Arkana	Czas trwania portalu
19 lub mniej	1 runda
20-39	3 rundy
40 lub więcej	5 rund

Możesz również użyć stałego kręgu teleportacyjnego, jako punktu początkowego poprzez dokonanie drobnych zmian w trakcie odprawiania rytuału. Dzięki temu możesz zmniejszyć koszt wymaganych reagentów do 50 sz oraz otrzymać premię +5 do testu Arkana.

Podczas gdy portal jest otwarty dowolne stworzenie, które wejdzie w obręb kręgu zostaje natychmiast przeniesione do miejsca docelowego razem ze wszystkim, co dane stworzenie trzyma lub przenosi. Stworzenie to może nawet dokończyć resztę swojego ruchu. Dowolna liczba stworzeń o dowolnym rozmiarze może skorzystać z otwartego portalu; jedynym ograniczeniem jest liczba stworzeń, które może dotrzeć do kręgu zanim zniknie.

Ktokolwiek stojący w pobliżu dowolnego końca portalu widzi niewyraźny obraz kręgu po drugiej stronie połączenia, jak również wszystko w promieniu 18 metrów od niego. W efekcie wszystko, co znajduje się u celu a jest w tym promieniu posiada ukrycie, a teren poza tym obszarem jest całkowicie zamglony.



(Z oczywistych względów portale, które trwają dłużej, dają ci lepszą szansę na przyjrzenie się miejscu, do którego się kierujesz, zanim postawisz swoją stopę wewnątrz kręgu.). Efekty środowiskowe na jednym z końców nie mają wpływu na drugi.

Większość znaczących świątyń, ważnych gildii czarodziei oraz większych miast posiada stałe kręgi teleportacyjne, każdy z unikatowym zestawem magicznych syglii wytrawionych lub inkrustowanych w podłożu. Dokładna kolejność syglii ma znaczenie, gdyż musisz ją odtworzyć, jeśli chcesz otworzyć wiodący tam portal. Zapamiętanie sekwencji syglii nie jest bardziej skomplikowane, niż zapamiętanie łańcucha liter i liczb. Możesz użyć Połączonego Portalu, aby dotrzeć do dowolnego stałego kręgu teleportacyjnego, którego sekwencja syglii jest ci znana. Kiedy poznasz ten rytuał twój MP poda ci przynajmniej dwie takie sekwencje. W trakcie twoich podróży i poszukiwań z pewnością cię poznaś ich więcej.

Ten rytuał jest w stanie przenieść cię w dowolne miejsce na świecie, ale nie może przenieść cię na inną płaszczyznę. Odpowiednio potężna magia, taka jak rytuał Zakazu – może zablokować rytuał teleportacji. Jeśli miejsce docelowe jest chronione w ten sposób to dowiadujesz się o tym, gdy tylko rozpoczniesz odprawianie rytuału, dzięki czemu możesz go przerwać bez utraty jakichkolwiek komponentów.

PORTAL MIĘDZYPLASZCZYZNOWY

Na ziemi nieopodal tworzysz krąg złożony z magicznych syglii. Ziemia trzęsie się w chwili, gdy portal rozbłyśnie magiczną energią. Niewyraźny obraz odległego świata pojawia się w granicach kręgu.

Poziom: 18
Kategoria: Podróż
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Specjalny

Cena komponentów: 5000 sz
Cena rynkowa: 17 000 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Rytuał ten działa tak samo, jak Połączony portal, za wyjątkiem tego, że pozwala na podróż do innych płaszczyzn. Podobnie jak w przypadku połączonego portalu, twoje miejsce docelowe musi posiadać stały krąg teleportacyjny o znanej ci sekwencji magicznych syglii.

Wynik testu Arkana decyduje o czasie, przez jaki portal pozostaje otwarty.

Wynik testu Arkana	Czas trwania portalu
19 lub mniej	1 runda
20-39	3 rundy
40 lub więcej	5 rund

Kiedy poznasz ten rytuał poznasz zarazem sekwencje magicznych syglii popularnych kręgów płaszczyznowych, dobranych wedle uznania MP.

PRAWDZIWY PORTAL

Na ziemi nieopodal tworzysz lśniący okrąg złożony z sycili, po czym podajesz miejsce, do którego pragniesz się udać – dowolne miejsce, które podasz. Krąg wypełnia się mglistym widokiem tego

miejsca. Ty i twoi przyjaciele wkraczacie w okrąg i natychmiast przenosiscie się do owego miejsca, niezależnie od tego jak daleko się znajduje.

Poziom: 28
Kategoria: Podróż
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Specjalny

Cena komponentów: 50 000 sz (zobacz opis)
Cena rynkowa: 425 000 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Rytuał ten działa tak samo jak Połączony portal (strona 307), za wyjątkiem podanych poniżej różnic.

Nie jesteś ograniczony do teleportacji do miejsc, które widziałeś lub, które posiadają stałe kręgi teleportacyjne. Mimo tego, musisz wyraźnie opisać miejsce, do którego zamierzasz się udać. „Komnata audiencyjna Lorda Ambrose’a” jest wystarczającym opisem, podobnie jak „najbliższa świątynia Pelora”. Opis, który podajesz, musi składać się jedynie z nazw miejsc oraz odwołań do innych nieruchomości; nie możesz powiedzieć „gdziekolwiek znajduje się księżniczka Katia” lub „najbliższa kupka złota”. Magia rytuału interpretuje opis zamierzonego miejsca w najprostszym możliwym sposób. Jeśli podany opis jest niewystarczający do określenia konkretnego celu podróży, rytuał nie udaje się, lecz komponenty pozostają niezużyte. Jeśli twój opis powoduje, iż portal wiedzie do miejsca innego niż to, którego się spodziewałeś – przykładowo, jeśli najbliższa świątynia Pelora znajduje się nie w tym mieście, o którym myślałeś – to rytuał wciąż działa a komponenty znikają.

Jeśli miejsce docelowe jest zablokowane poprzez rytuał zabezpieczający, taki jak Zakaz, rytuał otwiera portal w miejscu znajdującym się wzdłuż granicy chronionego obszaru. Zanim wkroczysz do portalu, możesz przyrzeć się temu miejscu i nie musisz się do niego przenosić, jeśli nie chcesz.

Możesz użyć stałego kręgu teleportacyjnego, jako punktu startowego na potrzeby tego rytuału czyniąc drobne zmiany w ramach rytuału. Użycie kręgu teleportacyjnego zmniejsza koszt komponentów do 1000 sz i daje premię +5 do testu Arkana.

PRZEJRZENIE KŁAMSTW

Jego kłamstwa syczą w eterze, jak woda spadająca na gorącą kratę. Podejrzały nie zdaje sobie sprawy, że daje ci ten sygnał, ale dla ciebie jest to jasne jak słońce.

Poziom: 6
Kategoria: Wieszczenie
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: 5 minut

Cena komponentów: 140 sz
Cena rynkowa: 360 sz
Umiejętność kluczowa: Religia

Wykonaj test Religii. Użyj wyniku tego testu jako premii do testów Wnikliwości wykonywanych, by rozpoznać kłamstwa wypowiedzane w twojej obecności podczas trwania efektów tego rytuału. Jeśli ktokolwiek wspomagał cię podczas odprawiania rytuału, nie może pomóc ci przy wykonywaniu testów Wnikliwości.

PRZESŁANIE

Widzisz go oczami duszy, tak wyraźnie, jak pierwszy raz, kiedy go widziałeś. Twoja magia pozwala ci dać mu znać, że jesteś bezpieczna, pomimo napotkania stronników Thoona, a on zapewnia cię, że czerwony smok nie zrobił mu krzywdy.

Poziom: 6
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Natychmiastowy

Cena komponentów: 50 sz
Cena rynkowa: 360 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Przekazujesz swym umysłem wiadomość o długości do 25 słów do znanej ci osoby. Jeśli cel znajduje się w zasięgu, twoja wiadomość pojawia się nagle w jego myślach i pozwala na odpowiedź w ten sam sposób. Maksymalny zasięg rytuału jest wyznaczany przez wynik testu Arkana.

Rezultat testu Arkana	Maksymalny zasięg
9 lub mniej	10 mil
10-19	100 mil
20-29	500 mil
30-39	1000 mil
40 lub więcej	Gdziekolwiek na tej samej płaszczyźnie

PUKANIE

Niebieski, błyszczący klucz pojawia się przed drzwiami i znika wewnątrz. Wrota lśnią przez chwilę bursztynowym światłem, po czym stają otworem.

Poziom: 4
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Natychmiastowy

Cena komponentów: 35 sz
 oraz 1 przyływ sił
Cena rynkowa: 175 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Rytuał Pukania pozwala ci na otwarcie pojedynczych zamkniętych drzwi, kufra, wrót lub innego przedmiotu. Działa on nawet przeciwko przejściom zamkniętym przy pomocy rytuału Magicznego zamknięcia lub drzwi zaryglowanych przy pomocy metalowych sztab, znajdujących się po drugiej stronie. Musisz pokonać wszystkie zamki znajdujące się na zamkniętym przedmiocie, aby go otworzyć. Oznacza to, że musisz wykonać jeden test Arkana na każdy zamek, sztabę, Magiczne zamknięcie lub podobny mechanizm. Przedmiot, który odblokowałeś nie otwiera się samoczynnie, gdyż wciąż musisz go otworzyć po odprawieniu rytuału.

Wykonaj test Arkana z premią +5 zamiast testu Złodziejstwa, aby otworzyć każdy z zamków lub zamknięć. (Zobacz opis umiejętności Złodziejstwo, strona 188, aby zobaczyć typowe stopnie trudności.) Aby usunąć sztaby, których nie byłbyś w stanie osiągnąć musisz wykonać udany test Arkana przeciw ST 20.

Jeśli z sukcesem użyjesz tego rytuału przeciwko przejściu chronionemu przez Magiczne zamknięcie, efekty tego rytuału kończą się.

RADA MISTYCZNYCH MĘDRCÓW

Wchodzisz w trans, podczas którego kontaktujesz się z duchami dawno umarłych mędrców i uczonych nie z tej ziemi, poszukując odpowiedzi na swoje ezoteryczne pytania.

Poziom: 10
Kategoria: Wieszczenie
Czas odprawiania: 30 minut
Czas trwania: 10 minut

Cena komponentów: 400 sz
Cena rynkowa: 1000 sz
Umiejętność kluczowa: Religia

Zadajesz pojedyncze pytanie tajemniczym bytom nie z tego świata dotyczące niepojętych rzeczy. Wykonaj test Religii z premią +10 zamiast testu Arkana lub Historii, aby otrzymać wskazówkę, przypomnieć sobie odrobinę starożytnej wiedzy lub w zdobyć inną część wiedzy o otaczającym cię świecie.

Rytuał pozwala ci na otrzymanie pojedynczej informacji, mogącej przybrać postać słowa, imienia, frazy, a nawet krótkiej historii, zależnie od tego, czego poszukujesz. Możesz dowiedzieć się o imieniu uzurpatora, który zakończył Dynię Katerranów tysiącletnie temu, rytuały pogrzebowe klanu Szkarłatnych Wilków albo słabości mrocznych zabójców, którzy podążają twoimi krokami.

Rytuał nie może podać ci informacji niedostępnych nawet dla najmądrzejszych z mędrców. Jest on bezużyteczny, jeśli starasz się znaleźć magiczne słowo otwierające kryptę wampira, gdyż zna je tylko ów wampir. Nie może też wyjawiać, gdzie z pewnością znajdują się wielkie pokłady skarbów, ale mistyczni mędrcy mogą powiedzieć ci, gdzie konkretna władczyni z dawnych czasów trzymała swoje skarby lub czy skarby te zostały skradzione, gdy jej imperium upadło.

RADA WYROCZNI

Przezroczysta, zakapturzona postać o lśniących oczach pojawia się przed tobą oferując krótkie, tajemnicze odpowiedzi na twoje pytania.

Poziom: 16
Kategoria: Wieszczenie
Czas odprawiania: 1 godzina
Czas trwania: 10 minut

Cena komponentów: 3600 sz
Cena rynkowa: 9000 sz
Umiejętność kluczowa: Religia

Wzywasz proroczego ducha z przestrzeni między płaszczyznami. Wyrocznie nie posiadają żadnej uchwytnej osobowości ani motywów, istnieją tylko i wyłącznie po to, by być światkami wydarzeń. Czyni to z nich niedoścignione źródła wiadomości, gdyż mogły widzieć lub słyszeć wszystko, nawet to, co w innym przypadku znane było by tylko jednemu stworzeniu.

Wykonaj test Religii, by dowiedzieć się, ile pytań możesz zadać, zanim wyrocznia zniknie.

Rezultat testu Religii	Liczba pytań
9 lub mniej	Jedno
10-19	Dwa
20-29	Trzy
30-39	Cztery
40 lub więcej	Pięć

Każde z zadanych pytań otrzymuje natychmiastową odpowiedź, więc znasz odpowiedź na zadane pytanie, zanim zadasz kolejne. Musisz tak skonstruować swoje pytanie, by wyrocznia mogła

odpowiedzieć używając pojedynczego słowa lub krótkiej frazy. Aby wyrocznia znała odpowiedź na twoje pytanie musi istnieć, choć jedno stworzenie (nawet dawno zmarłe), które zna tę odpowiedź. Wyrocznia nie posiada żadnej wiedzy o przyszłości oraz jedynie ograniczoną zdolność do stwierdzenia, co widzi. Może podać ci kolejność, w jakiej należy aktywować magiczne znaki przed Wrotami Czarne Smoczydła, ale nie może odpowiedzieć na pytanie „Czy pójdzie nam dobrze, jeśli przejdziemy przez tę bramę?”

Dziesięć minut po odprawieniu rytuału wyrocznia opuszcza cię, nawet, jeśli pozostały ci niezadane jeszcze pytania.

RĘKA LOSU

Upiorna dłoń zdaje się dawać ci proste wskazówki dotyczące przyszłości.

Poziom: 4

Kategoria: Wieszczenie

Czas odprawiania: 10 minut

Czas trwania: 10 minut

Cena komponentów: 70 sz

Cena rynkowa: 175 sz

Umiejętność kluczowa: Religia (brak testu)

Podczas odprawiania rytuału możesz zadać do trzech pytań dotyczących możliwego rozwoju sytuacji. Przeźroczysta, niebieska dłoń pojawia się i wskazuje ci gestem, która ze wspomnianych decyzji przyniesie największy skarb.

Jeśli opiszesz możliwy rozwój sytuacji poprzez odwołania do kierunków lub przedmiotów, to dłoń wskaże na to, co przyniesie największą nagrodę. Gdybyście zapytali się dłoni „Czy powinniśmy zejść po schodach czy wejść przez drzwi?”, to dłoń odpowie wskazując na schody lub na drzwi. Jeśli zapytałibyście się „Którą z tych trzech dźwigni powinniśmy pociągnąć jako pierwszą?”, to dłoń odpowie wskazując odpowiednią dźwignię.

W przypadku, gdy opiszesz tylko jeden plan działań, rytuał założy, że bierność jest jedyną alternatywą. Dłoń w takim wypadku albo skinie na, by wskazać ci, że powinieneś wykonać zasugerowany plan, lub pokaże ci gest, byś się zatrzymał. Przykładowo, pytanie „Czy powinniśmy przeszukać ruiny Solitronii?” zakończy się skinieniem albo gestem sugerującym powstrzymanie się od tego.

Dłoń jest w stanie przewidzieć wydarzenia w dalekiej przyszłości a jej wieszczcy dar pozwala na przewidzenie jedynie prawdopodobnych wydarzeń mogących się dojść do skutku w ciągu najbliższej godziny. Jeśli dłoń nie może podjąć jednoznacznej decyzji, rytuał nie ma efektu i nie zużywa żadnych komponentów.

Istnieją dwa problemy związane z użyciem tego rytuału do podejmowania decyzji. Po pierwsze, los preferuje nagrodę ponad ryzyko, więc rytuał daje rady w analogiczny sposób. W pierwszej kolejności wskazuje ci opcję o wysokim ryzyku dającą szansę na znaczną nagrodę a dopiero w drugiej opcję o niskim ryzyku i współmiernym zysku. Przykładowo, jeśli jeden z tuneli prowadzi do smoka a wielkim bogactwie a drugi kieruje się z powrotem w stronę miasta, dłoń wskaże drogę do smoka. Opcja o wysokim ryzyku i małym zysku jest gorsza od tej o niskim ryzyku i małym zysku.

Ponadto, dłoń może dokonać wyboru jedynie pomiędzy podanymi alternatywami. Nie oznacza to, że wybrany plan jest dobry a tylko, że jest lepszy od reszty przedstawionych opcji. W po-

wyższym przykładzie, jeśli wszystkie trzy dźwignie uruchamiają pułapki, to dłoń wskaże dźwignię, która odpowiada pułapce mniej śmiertelnej niż pozostałe.

ROZMAWIANIE ZE ZMARŁYMI

Na twoje żądanie zwłoki ujawniają ci znane sobie sekrety.

Poziom: 6

Kategoria: Eksploracja

Czas odprawiania: 10 minut

Czas trwania: 10 minut

Cena komponentów: 140 sz

Cena rynkowa: 360 sz

Umiejętność kluczowa: Religia

Zadajesz pytania zwłokom inteligentnego stworzenia i otrzymujesz na nie odpowiedzi. Zwłoki wiedzą jedynie tyle, ile dane stworzenie wiedziało za życia, co wydarzyło się wokół tychże zwłok, lecz nic ponadto; duch (zazwyczaj) przeniósł się już na inną płaszczyznę i nie przebywa w ciele.

Wynik testu Religii ustala liczbę pytań, które wolno ci zadać.

Rezultat testu Religii	Liczba pytań
9 lub mniej	Brak
10-19	Jedno
20-29	Dwa
30 lub więcej	Trzy

Wedle uznania MP, przepytывanie ducha, który opuścił ciało może wymagać próby umiejętności z użyciem Dyplomacji.

ROZUMIENIE JĘZYKÓW

Gdy kończysz rytuał, gardłowy język znajdujących się przed tobą stworzeń zmienia się w coś, co potrafisz zrozumieć.

Poziom: 1

Kategoria: Eksploracja

Czas odprawiania: 10 minut

Czas trwania: 24 godziny

Cena komponentów: 10 sz

Cena rynkowa: 50 sz

Umiejętność kluczowa: Arkana

Kiedy rozpoczynasz odprawianie rytuału, wybierz język, który usłyszałeś lub fragment pisma, które widziałeś w ciągu ostatnich 24 godzin.

Używanie tego rytuału do zrozumienia języka już słyszanego pozwala ci na rozumienie jego mówionej formy przez następne 24 godziny, a jeśli twój test Arkana wynosi 35 lub więcej, to jesteś również w stanie płynnie mówić w tym języku przez czas trwania rytuału.

Używanie tego rytuału do zrozumienia fragmentu pisma pozwala ci na rozumienie pisanej formy języka użytego do jego spisania przez następne 24 godziny, a jeśli wynik twojego testu Arkana wynosi 35 lub więcej, to jesteś również w stanie pisać w tym języku używając jego naturalnego stylu pisma lub dowolnego innego stylu pisma poznanego przez ciebie podczas trwania rytuału.

Używanie tego rytuału w przypadku, gdy miałeś kontakt z językiem zarówno w mowie jak i w piśmie, pozwala ci na zrozumienie obu form przez następne 24 godziny, a jeśli wynik twojego testu Arkana wynosi 35 lub więcej, to jesteś również w stanie pisać i mówić w tym języku.

SEKRETNA STRONA

Śmiesz się przez wyłamane zęby. Podszyciwając się pod diuka może i odnalazł twój pamiętnik, ale nigdy nie dowie się, co w nim zapisałeś.

Poziom: 1
Kategoria: Zabezpieczenie
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Trwały

Cena komponentów: 10 sz
Cena rynkowa: 50 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Zabezpieczasz zapiski, aby inni nie mogli ich odczytać. Pojedyncze użycie tego rytuału chroni jedną stronę (maksymalnie 250 słów). Powodujesz, że strona zdaje się nie istnieć, przez co wszyscy, poza tobą, ignorują ją; obecność strony jest blokowana w umyśle czytelnika. Zamiast tego możesz zdecydować, by pokryć stronę fałszywymi zapiskami, które muszą zostać przygotowane przed odprawieniem rytuału.

Kiedy odprawisz rytuał wykonaj test Arkana z premią +5. Wynik testu jest ST dla testu Percepcji wymaganego, aby dostrzec ukryte zapiski (czytelnicy używają pasywnej Percepcji, chyba, że szukają ukrytego tekstu).

STRAŻNICZE OKO

Przyzywasz upiornego strażnika – cienką kolumnę wysokości 2 metrów z zawieszonym nad nią, niezmrużonym okiem. Oko spogląda na okolicę twojego obozowiska, podczas gdy śpisz i wyje na alarm, jeśli nadchodzi niebezpieczeństwo.

Poziom: 2
Kategoria: Zabezpieczenie
Czas odprawiania: 30 minut
Czas trwania: 24 godz. (specjalny)

Cena komponentów: 25 sz
Cena rynkowa: 100 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Ten rytuał pozwala stworzyć oczy strażnicze, które można rozmieścić w dowolnym polu znajdującym się w odległości nie większej niż 10 pól od miejsca, w którym odprawiono rytuał. Każde z oczu znajduje się w konkretnym polu, jest bezcienne i nie można na nie w żaden sposób wpłynąć. Oczy są praktycznie niewidoczne a wynik ich testu Ukrywania się przed wykryciem wynosi 20 + twój poziom.

Wynik twojego testu Arkana wyznacza ilość oczu, które możesz rozmieścić oraz do jakich zmysłów mają one dostęp.

Wynik testu Arkana	Liczba stworzonych oczu	Typ wzroku lub zdolności
19 lub mniej	Jedno	Normalny wzrok
20-39	Trzy	Widzenie w ciemnościach
40 lub więcej	Pięć	Widzenie w ciemnościach oraz wyczucie drgań 12 pól

Oczy nie są w stanie słyszeć, ale widzą niewiarygodnie dobrze. Każde z nich używa twojego modyfikatora Percepcji z premią +5.

Jeśli którekolwiek z oczu zauważy intruza, emituje głośny dźwięk zdefiniowany przez ciebie podczas odprawiania rytuału. Dźwięk ten może być czymkolwiek, od staroświeckiego „Wrogowie nadchodzą!” po hukanie sowy lub fanfary odgrywane na trąbkach. ST testu percepcji wymaganego, by usłyszeć dźwięk wydawany przez oczy wynosi 0 (z odpowiednim modyfikatorem spętany z dystansem).

Oczy nigdy nie traktują ciebie jako intruza. Dodatkowo, możesz zadeklarować dowolną liczbę innych uczestników rytuału jako sojuszników, którzy nie powinni być rozpoznawani jako intruzi. Podczas wykonywania rytuału możesz również zadeklarować jedną lub więcej kategorii stworzeń, które oczy będą ignorowały. Możesz zdefiniować te kategorie używając oczywistych charakterystyk fizycznych (takich, jak wysokość, waga czy kształt ciała), typ stworzenia (takie, jak humanoid), rasa stworzenia (taka, jak gigant wzgórzowy), czy widocznego ekwipunku (jak stworzenie noszące tarczę z wymalowanym na niej płomieniem).

Efekty rytuału pozostają aktywne przez 24 godziny od odprawienia lub do czasu, kiedy odejdziesz na więcej niż 20 pól od wszystkich oczu.

Opcjonalny focus: Możesz wydłużyć czas trwania rytuału do dowolnie długiego poprzez skupienie rytuału na małym wykonanym przez jubilera oku zrobionym ze srebra i rubinu, wartym 100 sz. Efekty rytuału pozostają aktywne tak długo, jak focus pozostaje w odległości do 20 pól od któregośkolwiek z oczu. Możesz ukryć lub chronić focus w dowolny inny sposób, tak długo, jak pozostaje on w promieniu 20 pól od któregośkolwiek z oczu.

TAJEMNA SKRYTKA LEOMUNDA

Wyśmienity żelazny kufier zdobiony srebrem rozplywa się przed twoimi oczyma.

Poziom: 6
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Do odwołania

Cena komponentów: 140 sz oraz focus wart 200 sz
Cena rynkowa: 360 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana (brak testu)

Jako część opanowywania tego rytuału musisz stworzyć lub nakazać stworzenie kufra zawierającego tajemne znaki i diagramy, z wbudowanym przedmiotem o osobistym dla ciebie znaczeniu. Gdy kufier jest gotowy możesz, ukryć go gdziekolwiek sobie życzysz. Odprawienie tego rytuału przyzwie kufier wraz z zawartością z dowolnego miejsca, w którym go pozostawiłeś, do dowolnego miejsca, w którym się aktualnie znajdujesz. Możesz wyjmować lub dodawać przedmioty do kufra (mając na uwadze jego fizyczne rozmiary), kiedy jest w twoim zasięgu. W dowolnej chwili po przyzwaniu możesz go ponownie odesłać do jego pierwotnej lokalizacji.

Poszukiwacze przygód używają tego rytuału, by mieć pewność, że posiadają wystarczającą ilość zapasów a także, by ułatwić transport skarbów z podziemi. Jeśli kufier zostanie kiedykolwiek zgubiony lub zniszczony, musisz stworzyć nowy, zanim będziesz mógł kolejny raz odprawić ten rytuał.

Focus: Kufier wart, co najmniej 200 sz.

TARGI Z MĘDRCEM

Poprzez znaczącą ofiarę uzyskałeś krótkotrwałą magiczną audycję z potężną istotą, która posiada wiedzę poszukiwaną przez ciebie.

Poziom: 22
Kategoria: Wieszczanie
Czas odprawiania: 8 godzin
Czas trwania: Specjalny

Cena komponentów: 13 000 sz
Cena rynkowa: 65 000 sz
Umiejętność kluczowa: Religia

Poprzez serię męczących poszukiwań i przygotowań zgromadziłeś wartościową ofiarę dla potężnej istoty z poza tego świata, takiej jak anioł, półbóg, demon lub diabeł. Twoja ofiara dała ci prawo do audiencji u tej istoty pojawiającej się jako swoja upiorna i bezcielesna podobizna, której nie można zaatakować ani wejść z nią w kontakt fizyczny. Musisz podołać próbie umiejętności, aby otrzymać informację, której pragniesz. Otrzymujesz premię +1 za każde 10 punktów wyniku testu Religii (+1 za wynik 10, +2 za wynik 20, +3 za wynik 30, i tak dalej). Wyzwanie to może być użyte przeciwko Oszustwu, Dyplomacji lub Zastraszaniu, w zależności od typu danej istoty.

W porównaniu z innymi rytuałami, które podają jedynie tajemnicze odpowiedzi (Rada wyroczni) lub posiadają ograniczone możliwości (Rada mistycznych mędrców), Targi z mędrcem pozwalają na kontakt z istotą, która może być szczerze pomocna, o ile uda ci się przekonać ją do tego. Wezwana istota rozpoczyna w stanie neutralnym, zaintrygowana twoją ofiarą i chętna do wysłuchania ciebie. Jednakże wszystkie te stworzenia mają swoje własne plany, a natura tej istoty może koloryzować informacje oraz rady, które podaje.

Kiedy zakończysz odprawianie rytuału możesz wyznaczyć do ośmiu innych uczestników, którzy również mogą rozmawiać z wezwaną istotą i wnieść swój wkład do próby umiejętności. Każdy z nich otrzymuje taką samą premię do testów umiejętności jak i ty.

UJRZENIE LOKACJI

Sekrety tego świata stoją przed tobą otworem, gdyż twoje umagczone oczy potrafią zajrzeć do komnat króla, biblioteki czarodzieja, czy też jaskini smoka.

Poziom: 14
Kategoria: Wrózenie
Czas odprawiania: 1 godzina
Czas trwania: Specjalny
Cena komponentów: 1600 sz
 oraz focus warty 1000 sz
Cena rynkowa: 4200 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Podczas odprawiania rytuału wybierasz miejsce, które wcześniej odwiedziłeś. Miejsce to nie może się poruszać (przykładowo, nie możesz użyć tego rytuału, by przyjrzeć się kabinie okrętu oceanicznego) i musi wciąż znajdować się w tym samym miejscu (oraz w mniej więcej tym samym stanie), co podczas twojej wizyty. Zmiana dekoracji w pokoju nie zmyli Ujrzenia lokacji, ale zniszczenie wieży i odbudowanie jej zgodnie z innym projektem spowoduje niepowodzenie rytuału (do czasu ponownego odwiedzenia tego miejsca). Zdajesz sobie sprawę z tego, czy rytuał powiódł się lub nie, zanim wykorzystasz jakiegokolwiek komponenty. Rytuał ten może pokazać ci dowolne miejsce znajdujące się gdziekolwiek na świecie, ale nie może pokazać miejsca znajdującego się na innej płaszczyźnie.

Rytuał tworzy magiczny czujnik, mały, migoczący obiekt unoszący się w powietrzu, który może zostać dostrzeżony przez uważne stworzenia. Muszą one wykonać udany test Percepcji przeciw ST wynoszący 10 + twój poziom, aby zauważyć czujnik. Nie mogą jednak w żaden sposób zakłócić lub wpłynąć na czujnik.

Czujnik pozwala ci widzieć i słyszeć, a także daje ci dostęp do widzenia w ciemnościach, gdy patrzysz przez niego. Użyj Percep-

cji, żeby sprawdzić, czy podczas obserwacji słyszysz ciche dźwięki lub zauważasz nierzucające się w oczy szczegóły.

Wynik twojego testu Arkana wyznacza czas trwania czujnika.

Wynik testu Arkana	Czas trwania
19 lub mniej	1 runda
20-24	2 rundy
25-29	3 rundy
30-39	4 rundy
40 lub więcej	5 rund

Wystarczająco potężna magia ochronna, taka jak rytuał Zakazu, jest w stanie zablokować Ujrzanie lokacji. Jeśli miejsce docelowe jest chronione w ten sposób, dowiadujesz się o tym, gdy tylko rozpoczniesz odprawianie rytuału, dzięki czemu możesz go prze-rwać bez zużycia komponentów.

Focus: Lustro lub kryształowa kula wartości, co najmniej 1000 sz. Focus przekazuje ci to, co widzisz i słyszysz.

UJRZENIE PRZEDMIOTU

Czy to magiczny miecz, mapa katakumb, czy też pokryty drogimi kamieniami kufel, który zwykleś trzymać nad kominkiem, jesteś w stanie obejrzeć miejsce, w którym ten szczególny przedmiot się znajduje.

Poziom: 18
Kategoria: Wrózenie
Czas odprawiania: 1 godzina
Czas trwania: Specjalny
Cena komponentów: 7000 sz
 oraz focus warty 5000 sz
Cena rynkowa: 17 000 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Podczas odprawiania rytuału wybierasz konkretny przedmiot o rozmiarze Dużym lub mniejszym. Nie ma wymogu, byś był wcześniej w posiadaniu tego przedmiotu lub nawet widział go na własne oczy, jednak podczas ceremonii musisz opisać go z wystarczającą dokładnością, by rytuał mógł jednoznacznie określić, o którym przedmiocie jest mowa. „Rodzinny pałac diuka Karlerrena” jest wystarczającym opisem, tak samo jak „najbliższa złota moneta”, jednak „najpotężniejszy magiczny przedmiot w okolicy” nie jest. Rytuał ten jest w stanie pokazać ci przedmiot znajdujący się w dowolnym miejscu na świecie, ale nie może pokazać przedmiotów znajdujących się, na innych płaszczyznach.

Magia rytuału interpretuje podany opis przedmiotu w naj-prostszy możliwy sposób. Jeśli podany przez ciebie opis jest niewystarczający, by określić konkretny przedmiot, rytuał kończy się niepowodzeniem, ale żadne komponenty nie ulegają zużyciu. Jeśli twój opis odpowiada przedmiotowi innemu niż zamierzony – przykładowo, jeśli najbliższa złota moneta znajduje się w twojej kieszeni a nie w poszukiwanej przez ciebie ukrytej grocie – rytuał wciąż funkcjonuje a komponenty znikają.

Nie jesteś w stanie wyczuć, gdzie dany obiekt znajduje się względem ciebie, ale szczegółowa obserwacja może dać ci pewne wskazówki. Przykładowo, jeśli zobaczysz miecz diuka wiszący na kamiennym murze to nie jesteś w stanie stwierdzić, czy mur ten znajduje się po drugiej stronie miasta czy świata.

Rytuał ten tworzy magiczny czujnik, mały, migoczący obiekt unoszący się w powietrzu, który może zostać dostrzeżony przez uważne stworzenia. Muszą one wykonać udany test Percepcji prze-

ciw ST wynoszący 10 + twój poziom, aby zauważyć czujnik. Nie mogą jednak w żaden sposób zakłócić lub wpłynąć na czujnik.

Czujnik pozwala ci widzieć i słyszeć, a także daje ci dostęp do widzenia w ciemnościach, gdy patrzysz przez niego. Użyj Percepcji, by sprawdzić, czy podczas obserwacji słyszysz ciche dźwięki lub zauważasz nierzucające się w oczy szczegóły.

Wynik twojego testu Arkana wyznacza czas trwania czujnika.

Wynik testu Arkana	Czas trwania
19 lub mniej	1 runda
20-24	2 rundy
25-29	3 rundy
30-39	4 rundy
40 lub więcej	5 rund

Wystarczająco potężna magia ochronna, taka jak rytuał Zakazu, jest w stanie zablokować Ujrzenie lokacji. Jeśli miejsce docelowe jest chronione w ten sposób, dowiadujesz się o tym, gdy tylko rozpoczniesz odprawianie rytuału, dzięki czemu możesz go przerwać bez zużycia komponentów.

Focus: Lustro lub kryształowa kula wartości, co najmniej 5000 sz. Focus przekazuje ci to, co widzisz i słyszysz.

ULECZENIE CHOROBY

Nawet najohydniejsza choroba znika w reakcji na twój leczący dotyk.

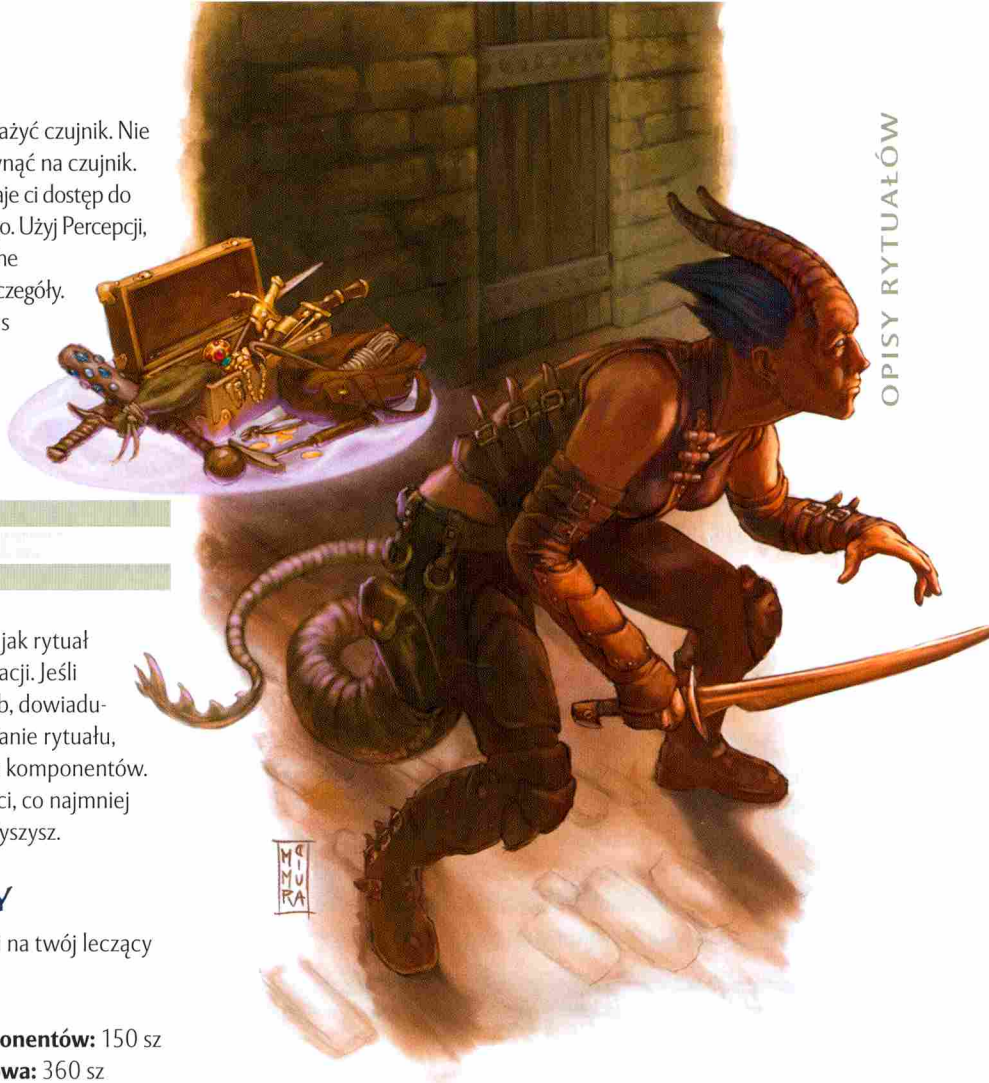
Poziom: 6
Kategoria: Uzdrawianie
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Natychmiastowy
Cena komponentów: 150 sz
Cena rynkowa: 360 sz
Umiejętność kluczowa:

Rytuał Uleczenie choroby leczy pojedynczą chorobę nękającą stworzenie, niezależnie od tego czy jest już aktywna lub wciąż się rozwija. Postać staje się całkowicie uleczona i opuszczają ją wszelkie negatywne efekty oraz symptomy choroby.

Przebieg rytuału jest fizycznie wykańczający. Jeśli zostanie odprawiony nad ranną postać może nawet doprowadzić do jej śmierci. Po zakończeniu rytuału wykonaj test Leczenia, używając poziomu choroby jako kary do testu. Rezultat wskazuje ilość obrażeń zadanych stworzeniu. Zakładając, że postać przetrwała rytuał, obrażenia te można wyleczyć normalnymi sposobami.

Rezultat testu Leczenia	Efekt na stworzeniu
0 lub mniej	Śmierć
1-9	Stworzenie otrzymuje obrażenia, równe swojej maksymalnej liczbie punktów wytrzymałości
10-19	Stworzenie otrzymuje obrażenia, równe jednej drugiej swojej maksymalnej liczbie punktów wytrzymałości
20-29	Stworzenie otrzymuje obrażenia, równe jednej czwartej swojej maksymalnej liczbie punktów wytrzymałości
30 lub więcej	Brak obrażeń

Jeśli wiesz, że postać cierpi z powodu wielu chorób, musisz wybrać, która z nich ma być uleczona przez rytuał. W innym



wypadku rytuał leczy dowolną z chorób, o których wiedziałeś. Gdy rozpoczynasz odprawianie rytuału poznajesz poziom leczonej choroby, po czym możesz zdecydować się na przerwanie rytuału bez utracenia żadnych komponentów.

UNOSZĄCY SIĘ DYSK TENSERA

„O, to? Chodzi za mną wszędzie, jak chłopiec od bagaży, który nigdy nie musi odpoczywać.”

Poziom: 1
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: 24 godziny
Cena komponentów: 10 sz
Cena rynkowa: 50 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Tworzysz odrobinę zagłębioną, okrągłą płaszczyznę mocy, która unosi się 30 centymetrów nad ziemią i przenosi cokolwiek na niej położysz. Dysk ma metr średnicy i jest głęboki na 2,5 centymetra na swym środku. Pozostaje bez ruchu, chyba, że oddalisz się na więcej niż 5 pól od niego, w tym przypadku podąża za tobą z twoją podstawową szybkością raz w ciągu rundy, aż znajdzie się w odległości do 5 pól od ciebie. Możesz rozkazać jako akcję ruchu, aby dysk poruszył się z szybkością równą lub mniejszą twojej. Jeśli znajdziesz się w odległości większej niż 5 pól od dysku przez 2 kolejne rundy to dysk znika, upuszczając wszystko, co nosił.

Wynik testu Arkana decyduje o maksymalnym ciężarze, który dysk może unieść.

Wynik testu Arkana	Maksymalny udźwieg
9 lub mniej	125 kg
10-24	250 kg
25-39	500 kg
40 lub więcej	1000 kg

UPIORNY WIERZCHOWIEC

Przywołujesz czarne, upiorne konie. Wąchają powietrze i stąpają z niecierpliwością, jak gdyby czekały tylko, by pogalopować z wiatrem. Ich kopyta, grzywy i ogony rozplývają się w delikatną mgłę.

Poziom: 6
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: 12 godzin
Cena komponentów: 70 sz
Cena rynkowa: 360 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Rytuał przywołuje do ośmiu koniopodobnych stworzeń. Każde z nich jest rozmiaru Dużego i może ponieść dowolną inną postać wskazaną podczas rytuału.

Wynik testu Arkana decyduje o szybkości, z jaką mogą się poruszać przywołane wierzchowce oraz o posiadanych magicznych zdolnościach. Wierzchowce otrzymują zdolności związane z osiągniętym wynikiem testu Arkana oraz wszystkimi niższymi wynikami.

Wynik testu Arkana	Szybkość	Specjalne zdolności
19 lub mniej	10	Brak
20-29	12	Ignorują trudny teren
30-39	25	Poruszają się po wodzie tak samo, jak po ziemi
40 lub więcej	20	Latają (do 10 pól nad ziemią)

Wierzchowce nie potrafią atakować ani wpływać na inne stworzenia w żaden sposób poza służeniem jako środek transportu. Każdy wierzchowiec posiada wartości obron, równe obronom jeźdźcy (lub twoim, jeśli dany wierzchowiec nie posiada jeźdźcy). Upiorny wierzchowiec jest odporny na wszelkie efekty inne niż obrażenia.

Wierzchowiec stworzony przy użyciu rytuału istnieje przez 12 godzin lub do chwili, kiedy otrzyma jakiekolwiek obrażenia. Kiedy efekty rytuału zakończą się lub, kiedy wierzchowiec ulegnie zniszczeniu, rozplýwa się w nicłość a jego jeździec stoi w miejscu uprzednio zajęty przez wierzchowca. Jeśli wierzchowiec znajdował się w powietrzu w trakcie, gdy zniknął, jeździec bezpiecznie opada na ziemię i ląduje na początku swojej przyszłej tury.

WARZENIE MIKSTURY

Flýny warzą się i wypuszczają bąbły, skupiając czystą magię w substancję zdatną do wypicia.

Poziom: 1
Kategoria: Kreacla
Czas odprawiania: 1 godzina
Czas trwania: Trwały do momentu spożycia
Cena komponentów: Specjalna
Cena rynkowa: 75 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana lub Religia (brak testu)

Tworzysz miksturę lub eliksir (zobacz stronę 255) o poziomie, równym twojemu lub niższemu. Cena komponentów wymaganych przez rytuał jest równa cenie mikstury lub eliksiru, który warzysz.

WSKRZESZENIE

Pochylasz się nad ciałem poległego towarzysza i podajesz sakramentalne maści. Jego oczy otwierają się, gdy jest przywracany do życia.

Poziom: 8
Kategoria: Uzdrawianie
Czas odprawiania: 8 godzin
Czas trwania: Natychmiastowy nie (brak testu)
Cena komponentów: 500 sz
Cena rynkowa: 680 sz
Umiejętność kluczowa: Lecze-

Aby odprawić rytuał Wskrzeszenia musisz posiadać część zwłok stworzenia, które zginęło nie więcej niż 30 dni temu. Nakładasz na nie mistyczne balsamy, po czym modlisz się do bogów, by przywrócili zmarłemu życie. Stworzenie powraca do życia w takim stanie, jak po długim wypoczynku, wolne od wszelkich stanów tymczasowych, pod którymi się znajdowało w chwili śmierci. Mimo to, stany permanentnie wpływające na stworzenie pozostają w sile.

Stworzenie powraca wraz z karą śmierci: -1 do wszystkich testów ataku, testów umiejętności, rzutów obronnych, oraz testów atrybutów. Kara śmierci znika, gdy stworzenie osiągnie trzy kamienie milowe.

Nie możesz przywrócić do życia stworzenia, które zostało spe-tryfikowane lub zmarło ze starości.

Dusza stworzenia musi być wolna i chętna do powrotu. Niektóre efekty magiczne więzią duszę i tym samym powodują niepowodzenie rytuału, a bogowie mogą zainteresować i zapobiec powrotowi duszy do świata żywych. W każdym wypadku, śmierć jest mniej chętna, by zwrócić bohaterów ze stopni archetypu i epickiego; koszt komponentów wymaganych do odprawiania rytuału wynosi 5000 sz dla postaci stopnia doskonałości oraz 50 000 sz dla postaci stopnia epickiego.

WYKRYCIE PRZEDMIOTU

Podnosząc swój palec pewnym ruchem wskazujesz na pustą kamienną ścianę. Sześć metrów za nią z łatwością wyczuwasz skradzione berło księcia.

Poziom: 10
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: 5 minut
Cena komponentów: 400 sz
Cena rynkowa: 1000 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Nazwij przedmiot. Przez czas trwania efektu rytuału wyczuwasz kierunek i odległość do najbliższego obiektu podanego typu, tak długo jak znajduje się on w zasięgu ustalonym przez wynik testu Arkana. Gdy starasz się odnaleźć konkretny przedmiot musisz użyć poniższych modyfikatorów do testu Arkana.

Konkretny obiekt był...	Modyfikator
bardzo dobrze ci znany	+0
widziany przez ciebie raz	-5
opisany tobie	-15

Wynik testu Arkana	Zasięg
9 lub mniej	5 pól
10-19	10 pól
20-29	30 pól
30-39	60 pól
40 lub więcej	100 pól

WYKRYCIE SEKRETNYCH PRZEJŚĆ

Z uśmiechem wskazujesz Sovelissowi krawędzi ukrytej zapadni, którą pominął.

Poziom: 3
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Natychmiastowy
Cena komponentów: 25 sz
Cena rynkowa: 125 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Wykonaj test Arkana. Użyj wynik testu jako premię do testu Percepcji, który wykonujesz natychmiast po zakończeniu rytuału, aby odnaleźć jakiekolwiek sekretne lub ukryte przejścia znajdujące się w polu widzenia. Jeśli ktokolwiek pomagał ci w odprawieniu rytuału, nie może teraz pomóc ci przy wykonywaniu testu Percepcji.

ZACZAROWANIE PRZEDMIOTU

Magia przyciągnięta z osnowy wszechświata napętnia trzymany przez ciebie przedmiot.

Poziom: 4
Kategoria: Kreacja
Czas odprawiania: 1 godzina
Czas trwania: Trwały
Cena komponentów: Specjalna
Cena rynkowa: 175 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana (brak testu)

Dotykasz zwyczajny przedmiot i przeistaczasz go w przedmiot magiczny o poziomie, równym twojemu lub niższemu. Cena komponentów wymaganych do rytuału jest równa cenie przedmiotu magicznego, który tworzysz.

Możesz również użyć tego rytuału, by zmienić rozmiar magicznej zbroi (przykładowo, zmniejszyć magiczny pancerz ognistego giganta, aby pasował na niziołka). Takie użycie rytuału nie wymaga poniesienia żadnego kosztu.

ZAKAZ

Potężna i niewidzialna osłona chroni cię od prób magicznego szpiegowania cię przez twych nieprzyjaciół oraz wrogów, którzy starają się teleportować w twoją okolicę.

Poziom: 20
Kategoria: Zabezpieczenie
Czas odprawiania: 30 minut
Czas trwania: 24 godz. (specjalne)
Cena komponentów: 5000 sz oraz 5 przypiływów sił
Cena rynkowa: 25 000 sz
Umiejętność kluczowa: Arkana

Żaden czujnik szpiegowski nie może wejść ani żadne stworzenie nie może się teleportować na teren objęty działaniem Zakazu, chyba, że ów czujnik lub stworzenie jest wyższego poziomu niż postać, która odprawiła ten rytuał.

Wynik twojego testu Arkana wyznacza rozmiar chronionego obszaru, który jest zdefiniowany jako wybuch (zobacz „Obszar efektu”, strona 272).

Wynik testu Arkana	Obszar
9 lub mniej	Wybuch 1
10-19	Wybuch 3
20-29	Wybuch 5
30-39	Wybuch 8
40 lub więcej	Wybuch 12

Effekt ochronny trwa przez 24 godziny, ale osoba odprawiająca ten rytuał (nie jego pomocnicy) może wydłużyć ten czas poprzez wykorzystanie przypiływu sił raz na 24 godziny, by go podtrzymać. Osoba odprawiająca rytuał nie musi pozostawać w tym obszarze ani nawet na tej samej płaszczyźnie, aby podtrzymywać efekt rytuału. Jeśli rytuał będzie podtrzymywany bez przerw przez rok i jeden dzień, jego efekty stają się trwałe.

ZWIERZĘCY POSŁANIEC

Szepczesz do znajdującego się przed tobą zwierzęcia, po czym odchodzi ono we wskazanym przez ciebie kierunku, by zanieść twoją wiadomość.

Poziom: 1
Kategoria: Eksploracja
Czas odprawiania: 10 minut
Czas trwania: Specjalne
Cena komponentów: 10 sz
Cena rynkowa: 50 sz
Umiejętność kluczowa: Przyroda

Skupiasz się na niewrogim Malutkim zwierzęciu takim, jak wróbel, kruk, lis czy karp. Zwierzę to musi pozostać w odległości do 5 pól od ciebie przez cały czas potrzebny na odprawienie rytuału. Gdy rytuał się zakończy, szepczesz zwierzęciu wiadomość złożoną z maksymalnie 25 słów, po czym podajesz adresata i miejsce. Zwierzę odchodzi w kierunku podanego miejsca w poszukiwaniu adresata. Zwierzę stara się uniknąć niebezpieczeństwa podczas swojej podróży. Po odnalezieniu adresata zwierzę zbliża się do niego i gdy jest tuż obok twój szept opuszcza zwierzęce usta przekazując podaną wiadomość. Gdy zwierzę przekaże swoją wiadomość lub zakończy się czas trwania rytuału, twój wpływ na zwierzę kończy się i wraca ono do swojego naturalnego zachowania.

Wynik testu Przyrody decyduje o tym, jak długo zwierzę znajduje się pod wpływem rytuału.

Wynik testu Przyrody	Czas trwania
19 lub mniej	6 godzin
20-29	12 godzin
30-39	18 godzin
40 lub więcej	24 godziny



TESTERZY GRY – PODZIĘKOWANIA

Aaron Moronez, Aaron Schrader, Aaron Slotness, Adam Colby, Adam Sweitzer, Adam Wojtowecz, Adrienne Mays, Alan Best, Albert Ward III, Alexander Kevin, Alexander Kiedrowicz, Algon Buechler, Allen Drees Jr., Amber Taylor, Andrew Bourne, Andrew D'Agostino, Andrew Finch, Andrew Garbade, Andrew Gately, Andrew Grimberg, Andrew Harasty, Andrew Miles, Andrew Moore, Andrew Watring, Andy Collins, Andy Lewis, Andy Reichert, Andy Scholman, Ann Troll, Arjen Laan, Arthur Doler, Barbara Cowman, Bard Lower, Bart Carroll, Brad Miller, Benjamin Harris, Benjamin Roberts, Benjamin Zimmermann, Benton Little, Bernardo Stokes, Bernd Mueller, Bill "Quill" McQuillan, Bill Benham, Bill Slavicek, Bob Deas, Bob Rarik, Bobby Pearsall, Brad McWilliams, Brad Shugg, Brad Street, Brad Titus, Brandon Bozzi, Brandon Gehrke, BreeAnn Vosberg, Brenda Allen, Brent Michalski, Brett Stolle, Brian Benoit, Brian Booker, Brian Cortijo, Brian Farmer II, Brian Gilkison, Brian Gray, Brian Hon, Brian Jenison, Brian Mackey, Brian Martin, Brian Schoner, Bricio Rodriguez, Bruce Cordell, Bruce Jacobs, Bruce Story, Bryan Flores, Bryan Leclair, Bryant Kingry, Cal Moore, Cameron Curtis, Cameron Logan, Candy Tran, Cara Franks, Carter Wyatt, Cary Bishop, Cary Suter, Casey Hoch, Cassie Crawford, Cedric Atizado, Chad Swenson, Charles Allen, Charles Arnett, Charles Hickey, Charles Lang, Charles Speece, Charles Wartsbaugh, Chef Jannuzzi, Chet Silvers, Chisa Puckett, Chris Ballowe, Chris Corbett, Chris Gardiner, Chris Hernandez, Chris Kirtz, Chris Salter, Chris Sims, Chris Tulach, Chris Vinje, Chris Wakelin, Chris Westemeier, Chris Wilkes, Chris Youngs, Christen Sowards, Christian Alipounarian, Christian Busch, Christian Chaney, Christopher Dolunt, Christopher Groves, Christopher Hoffman, Christopher Humphries, Christopher Lindsay, Christopher Pasold, Christopher Perkins, Christopher Sparke, Christopher Ward, Christopher Wright, Chuck Arnett, Cody Judkins-Murphey, Colin Moulder-McComb, Colleen Simpson, Colton Hoerner, Connall O'Brien, Cormac Russel, Corwin Avey, Cory Brosnan, Cory Hughes, Courtney Stevenson, Craig Campbell, Craig Wright, Creighton Broadhurst, Crystal Babcock, Curt Gould, Curt Johann Steckhan, Curtis Rueden, Dagob ten Wolde, Damon Bishop, Daneen McDermott, Daniel Canper, Daniel Checchi, Daniel Sanford, Darin Briskman, Darrel Dunning, Darrell Impey, Darren Martin, Dave Russell, David Blackwell, David Christ, David Ferrell, David Guerrieri, David Kerscher, David LaMacchia, David Liliefeldt, David Napack, David Nikdol, David Noonan, David Pogue, David Smith, David Williams, David Yale, Dennis Worrell, Derek Fails, Derek Neff, Derek Schubert, Devin Low, Didier Monin, Dimas Jimenez, Dominic Hamer, Don Early, Don Frazier, Donovan Hicks, Doug Gewin, Doug La Vigne, Doug Wheeler, Ed Podsiad, Ed Stark, Edward Grant, Edward Morrow, Edward Neighbour, Elizabeth Decker, Elizabeth Merwin, Elliot Parkhurst, Eric Boughton, Eric Brittain, Eric Burk, Eric Cline, Eric Haddock, Eric Heath, Eric Kjellman, Eric Menge, Eric Moore, Erich Borchardt, Erin M. Evans, Ernest Britton III, Evan Louscher, Eve Forward, Eytan Bernstein, Farrell Hopkins, Francesco Mangiaruna, Francisco Gray, Fred Sarkis, Freck Giele, Galen Ciscell, Garin Dadson, Garth Hale-Hodgson, Gary Adkison, Gary Affeldt, Gary Simon Jr., George Smith, George Stafford, Gibbons Franks, Gordon Holcomb, Graeme Davis, Greg Bartholomew, Greg Bilsland, Greg Collins, Greg Marks, Gregg Peevers, Gregory Brooks, Gregory Marques, Gregory Martel, Gwendolyn

Kestrel, Hannu Haavisto, Hans Zimmermann, Heidi Pritchett, Henry Link II, Henry Woolsey, Hollis Lau, Ian Hardin, Ian McHugh, Ian Newborn, Ian Richards, Ian Simpson, Jacob Bonnett, James Agg, James Boyle II, James Crook, James Dempsey, James Duncan, James Durcheinwald, James Hamblin, James Johnson, James Ryan, James Wyatt, Jared Farnsley, Jason Andersen, Jason Babcock, Jason Bickal, Jason Crognale, Jason Davis, Jason Farmer, Jason Feldhake, Jason Greene, Jason Hall, Jason Hrab, Jason Lakoduk, Jason Myatt, Jason Ross, Jason Starin, Jason Stypinski, Jason Swanson, Jay Button, Jay Sheridan, Jean-Philippe Chapleau, Jeff Clare, Jeff Grubb, Jeff Quick, Jefferson Hyde, Jefferson L. Dunlap, Jeffery Dobberpuhl, Jeffery Terrill, Jeffery Kreutz, Jeffery Clarke, Jen Alex, Jen Page, Jennifer Clarke-Wilkes, Jennifer Impey, Jennifer Overton, Jennifer Tatroe, Jeremy Crawford, Jeremy Green, Jeremy Kim, Jeremy Patrick, Jeremy Puckett, Jeremy Vosberg, Jeremy Williams, Jeromone Farnsley, Jerry Aunspaw, Jesse Decker, Jesse Kindwall, Jesse Stratton, Jessica Blair, Jessica Iglehart, Jim Butzberger, Jim Hutcheson, Jim Turkowski, Jimmy Ainsworth, Joanna Chaney, Joanne Pender, Joby Walker, Jodi Murschel, Joe Cari, Joe Jannuzzi, Joe Swarner, Joe Terrenzio, Joel Kurlan, Joerg John, John Bonneau, John du Bois, John Foye Jr., John Grant, John Hanna, John Heaton, John Jones, John Kozar, John LeDonne, John Pascoe, John Rogers, John Ruff, John Wilkins, John Zamarrá, Jon Cimuchowski, Jon Dobbie, Jon Machnicz, Jon Naughton, Jon Sedich, Jon Stevens, Jon Thompson, Jon Wear, Jonathan Culler, Jonathan Fish, Jonathan Pumphrey, Jonathan Tweet, Joonas Sahramaa, Jordan Deal, Jose Mercado, Joseph Bright, Joseph Guerrero, Joseph Jolly, Joseph LaMothe, Joseph Schulte, Joseph Strait, Josh Farnsley, Josh Roberts, Joshua Sips, Jukka Sarkijarvi, Julia Martin, Julie Woolsey, Justin McGuire, Justin Muir, Katherine Fairbanks, Katherine Schubert, Keely Dolan, Keith Baker, Keith McAleer, Keith Symcox, Keith Tatroe, Keith Watson, Kelly Hoelsing, Kelly Olmstead, Kelly Raynor, Kelsey Rueden, Kelsi Rarik, Ken Sams, Kenneth Goad, Kenneth Marshall, Kenneth McRowe, Kerrie Peacock, Kevin Barnsley, Kevin Downey, Kevin Lawson, Kevin Myers, Kevin Schmitt, Kevin Tatroe, Kevin Tiskja, Kierin Chase, Kimberly Anglace, Kipp Lightburn, Kolja Liqueute, Konrad Brandemuhl, Lawrence Haskell, Lee Burton, Lee Thomas, Leonard Logan, Leslie Erwin, Lewis McLouth, Linae Foster, Lindsay Mohandeson, Lisa Gordon, Liz Schuh, Logan Bonner, Luc MacArthur, Lucas Schuber, Ludovic Tirtiaux, Lynn Register, Malima Wolf, Marc Russell, Mark Holdforth, Mark Jessup, Mark Jindra, Mark Knobbe, Mark Porter, Mark Somers, Mark Wheelhouse, Mark Whittaker, Marko Westerlund, Marsha Hillman, Martin Durham, Mary Toms, Matt Smith, Mathew Voster, Mathew Booth, Matt Eddleman, Matt Howland, Matt Tabak, Matt Tyler, Matt Walters, Matthew Fuchs, Matthew Hoyt, Matthew Lund, Matthew McKitrick, Matthew Meyer, Matthew Morrisette, Matthew Sanders, Matthew Seidl, Matthew Sernett, Matthew Swetnam, Matthew Varrette, Matthew Vignat, Maureen Honore, Melanie Neumuller, Michael Adair, Michael Born, Michael Broby, Michael Brock, Michael Deal, Michael Donais, Michael Dunlap, Michael Ericson, Michael Eshleman, Michael Feuell, Michael Gersztenkorn, Michael Johnson, Michael Lang, Michael Maenza, Michael Mockus, Michael Nichols, Michael Peacock, Michael Ruble, Michael Shea, Michael Simon, Michael Tedin, Michael Turian, Michael Wells, Michael Wood, Michele Carter, Michelle Brunes, Michelle LaBolle,

Mike Barnes, Mike Fehlauer, Mike Hawkins, Mike Lescault, Mike Mearls, Mike Mohandeson, Mikko Laine, Milton Eng, Mons Johnson, Morgan Shepherd, Morschel Marcel, Murry McEntire, Nate Heiss, Nathan Barse, Nathan Hancock, Nathanael Christen, Neil Harkins, Neil Lance, Neil Topel, Neil Wright, Nicholas D'Agostino, Nicholas Impey, Nicholas Tulach, Nick Pierce, Nicky Barnard, Nigel Evans, Nina Moelker, Orren Grushkin, Osian ap Glyn, Osmond Chen, Patricia Baratta, Patrick Ellis, Paul Bazakas, Paul Casagrande, Paul Clinkingbeard, Paul Embry, Paul Hughes, Paul James, Paul Kulbitski, Paul McAinsh, Paul McCombs, Paul Sottosanti, Pete Sims, Peter Diggins, Peter Lee, Peter Schaefer, Philip Benson, Phillip Bonder, Pierre van Rooden, Pieter Sleijpen, Rachel Jones, Randall Davis, Ray Wells, Rebecca Voster, Reid Schmadeka, Renout van Rijn, Rhonda Wiese, Rich Redman, Richard Baker, Richard Brown, Richard Garfield, Richard Grogan, Richard Hudson, Richard Marflak, Richard Mickwee II, Richard Robinson, Richard Tefertiller Jr., Rick Brill, Rick Erwin, Rick Osborne, Ricky Mink, Rob Dalton, Rob Dunbar, Rob Heinsoo, Rob Lightner, Rob Watkins, Robert Altomare, Robert Bonnett, Robert Gill, Robert Gutschera, Robert Keene Jr., Robert Little, Robert Mahoney, Robert Moulton, Robert Wiese, Robert Wills, Robin MacPherson, Robin Mitra, Rodney Thompson, Roger Roberts, Roger Smith, Roland Volz, Rolando Gomez, Ron Foster, Ron Franke, Ron Janik, Ron Purvis, Ronald Frye, Ross Rushing II, Russell Olmstead, Russell Taylor, Russell Warshay, Ryan Brown, Ryan Cline, Ryan Richardson, Ryan Whelan, Rydia Velehr, Sam E. Simpson Jr., Sampo Haarlaa, Samuel Santos, Samuel Weiss, Sara Girard, Sarah Clare, Sarah Tilson, Sarin Tatroe, Sawyer Bernath, Scott Benfield, Scott Decoursey, Scott Rosenkranz, Scott Rouse, Scott Smith, Sean Banks, Sean Croyle, Sean Dawson, Sean Hillman, Sean Lambert, Sean Molley, Shawn Blakeney, Shawn Merwin, Shawn Morris, Shawn Robbins, Shayne Schelinder, Shelly Mazzanoble, Sid Moulton, Silas Cline, Solomon Douek, Spring Koch, Stacy Longstreet, Stanl, Stanley Heston Jr., Stephen Baker, Stephen Black, Stephen Buckler, Stephen D'Agostino, Stephen Hagan, Stephen Mumford, Stephen Radney-MacFarland, Stephen Schubert, Steve Bogart, Steve Burnage, Steve Chamberlin, Steve Hipplehauser, Steve Kramer, Steve Re, Steve Warner, Steve Winter, Steve Wolbrecht, Steven Conforti, Steven Cook, Steven Montano, Stevie Hipplehauser, Sue Powell, Susan Morris, Susan Threadgill, Tamela Bangs, Teeun Medas, Teos Abadia, Terence Thambipillai, Thomas Cadwell, Thomas Christy, Thomas John, Thomas Neville, Tim Bruhn, Tim Harr, Tim Hill, Tim Sech, Timothy Houle, Timothy Stack II, Timothy Wolcott, Toby Latin-Stoermer, Todd Ammerman, Todd Iglehart, Tom Kee, Tom LaBolle, Tom Mullenger, Toni Brill, Toni Stauffer, Torry Steed, Traci Mullenberg, Travis Peltovits, Trevor Woodall, Trevor Doll, Trevor Kidd, Trevor Taylor, Tyson Moyer, Vernon Vincent, Vincent Price, Walter Johnson, Ward van Oosterom, Wayne Sheppard, Will Dover, William Burger Jr., William Keltner, William McConahy III, William Morrow, William Sarazin, Whitney Williams, Yannik Braal, Yoeik de Voogd, Yvan Boily, Zephreum Humphreys oraz wszystkie osoby, które wzięły udział w D&D Experience 2008.

Specjalne podziękowania dla Chrise Tulacha.



INDEX

- akcja natychmiastowa 268
akcja okazjna 268
akcja pomniejsza 267
akcja ruchu 267
akcja standardowa 267
akcja wolna 267
akrobatyczny popis (test umiejętności) 180
Akrobatyka (umiejętność) 180
archetypowa wieloklasowość 209
Arkana (umiejętność) 181, 301
atak bezpośredni 271
atak drugorzędny 59
atak na odległość 270
atak obszarowy 271
atak okazyjny 286
atak podstawowy 287
atak wręcz 270
Atletyka (umiejętność) 182
atuty boskości 192
atuty klasowe 192
atuty rasowe 192
atuty stopnia archetypu 202
atuty stopnia epickiego 206
atuty stopnia heroicznego 193
atuty wieloklasowości 192, 208
atuty wymiany mocy 209
atuty związane z klasą 208
automatyczne trafienie lub chybienie 276
balansowanie (test umiejętności) 180
bezcieleśność 277
bękarcia (właściwość broni) 216
bieg 287
bojowa natura mocy 54
boska natura mocy 54
bóstwa 20
bóstwa, kapłani i 104
bóstwa, paladyni i 90
branie 10 (test umiejętności) 179
bronie improwizowane 215
broń biała 215, 218, 219
broń biała, zbrojni i 160
broń dwuręczna 215
broń dystansowa 215, 219
broń i rozmiar 220
broń jednoręczna 215
broń nadzwyczajna 215, 218, 219
broń posrebrzana 220
broń prosta 215, 218, 219
broń żołnierska 215, 218, 219
całkowite ukrycie 281
cel 272
mocy 57
ceny (przedmiotów magicznych) 223
Chaos Żywiołów 181
charakter 19
chód 287
ciemność 262
ciężka miotana (właściwość broni) 217
ciężka tarcza 214
ciężka zbroja 212
ciężko ranny 293
cios łaski 288
czasy trwania 278
czołganie się 288
diamenty astralne 212
drugi oddech 288
Duży (rozmiar) 282, 284, 285
Dyplomacja (umiejętność) 183
dźwiganie, podnoszenie i przeciąganie 222
efekt iluzoryczny, rozpoznawanie 188
fazowanie 286
Feeria 181
flankowanie 285
grupy broni 215
Historia (umiejętność) 183
historia postaci 24
identyfikowanie magicznych przedmiotów 223
jedzenie, napoje i kwaterniki 222
języki i style pisma 25
kamienie milowe 259
Klasa Pancerza 274
klejnoty i biżuteria 212
kolczuga 213, 214
Kolosalny (rozmiar) 282, 284, 285
komponenty rytualne 300
kontroler (rola postaci) 16
kość obrażeń 219, 276
kradzież kieszonkowa (test umiejętności) 188
krótki wypoczynek 263
księga zaklęć 76
księgi i zwoje rytuałów 298
Leczenie (umiejętność) 185, 301
leczenie choroby (test umiejętności) 183
leczenie choroby 183
leczenie umierających 295
lekka miotana (właściwość broni) 217
lekka tarcza 214
lekka zbroja 212
linia efektu 273
losowanie wartości atrybutów 18
ładowana (właściwość broni) 217
maksymalna liczba punktów wytrzymałości 293
Malutki (rozmiar) 282
mała (właściwość broni) 217
Mały (rozmiar) 46, 217, 220, 282
miejsca na przedmioty 224
miksury, tworzenie 314
mistrzowsko wykonana zbroja 212
moc bezpośrednia 56
moc na odległość 56
moc obszarowa 56
moce codzienne 15, 54
moce nieograniczone 15, 54
moce ofensywne 15
moce spotkaniowe 15, 54
moce użytkowe 15
moce wręcz 56
modyfikator z atrybutu 17
Morze Astralne 186
mur (obszar efektu) 272
nadzwyczajna osłona 280
nagrody niewymierne 260
najbliższe stworzenie lub pole 273
napastnik (rola postaci) 16
natury mocy, inne 54
nawracające, obrażenia 278
nawyki postaci 24
nieumarły 186
niewidzialny 281
obliczanie odległości 273
obrażenia nawracające 278
obrońca (rola postaci) 16
obszar efektu 272
Odległa Dziedzina 181, 185
odległość, obliczanie 273
odporność 276
Ogromny (rozmiar) 282, 284, 285
opóźnienie 288
osłona 280
osobowość postaci 23
Oszustwo (umiejętność) 184
otwieranie zamków (test umiejętności) 188
paramenty 56
berła 62, 239
kule 75, 238
łaski 75, 240
rózdzki 62, 76, 77, 242
święte symbole 105, 145, 236
pełna defensywa 290
Percepcja (umiejętność) 184
piętna i środki płatnicze 212
pierwsza pomoc (test umiejętności) 183
pływanie (test umiejętności) 182
pochwycenie 290
podatność 276
podmuch (obszar efektu) 272
podstawa mechaniki 11
podtrzymanie (mocy) 59, 278
Podziemia (umiejętność) 185
poła przesłonięta 281
pole widzenia 273
pomoc drugiemu 290
poręczna (właściwość broni) 217
portale, używanie 307, 308
poruszanie się po lądzie 260
porządek inicjatywy 267, 288, 291
postępowanie ze zwierzętami (test umiejętności) 185
potężny krytyk (właściwość broni) 217
pozbawianie przytomności 295
premia z biegłości 219
premie ataku 274
premie i kary 275
provokacja 268
próby umiejętności 179, 259
przeciskanie się 290
przedmioty magiczne, niszczenie 305
przedmioty magiczne, tworzenie 315
przedmioty zużywalne 226, 255
przekątnej, ruch po 283
przemijanie się 291
przepchnięcie 291
przestrzeń 282
przeszkody (dla ruchu) 284
przewaga bojowa 279
przyciągnięcie, odepchnięcie, przesunięcie 285
przygotowanie akcji 291
przyprawy sił 293
Przyroda (umiejętność) 186, 301
przywoływanie 59
przywódca (rola postaci) 16
punkty akcji 259, 292
i solidny wypoczynek 263
i ścieżki archetypów 52
punkty doświadczenia 259
punkty wytrzymałości 293
Refleks (obrona) 274
regeneracja 293
Religia (umiejętność) 187, 301
rezydium 225, 300
Rozeznanie (umiejętność) 186
rozmiar, broń i 220
ruch po przekątnej 283
ruch podwójny 284
ruch wymuszony 285
runda 266
runda zaskoczenia 267
rzut obronny przeciwko śmierci 295
rzuty obronne 279
sąsiednie pola 273
sen i budzenie się 263
skakanie (test umiejętności) 182
skarby 260
skórznia 212, 214
Skradanie się (umiejętność) 186
słowa kluczowe 55
solidny wypoczynek 263
spadanie 284
spotkania niewymagające walki 259
sprzedawanie wyposażenia 220
ST wyłamywania lub roztrząskiwania 262
stany 277
stopień archetypu 28
stopień epicki 29
stopień heroiczny 28
Stopień Trudności 178
strefa 59
style pisma 25
szarża 292
szukmistrzostwo (test umiejętności) 189
szybkość (naziemna) 261
szybkość 283
szyk marszowy 261
światło jasne 262
światło przyćmione 262
tablica standardowa (wartości atrybutów) 17
tajemna natura mocy 54
teleportacja 286
teren 261
test ataku 26, 274
mocy 57
test atrybutu 26
test umiejętności 26, 178
testy obrażeń 276
testy pasywne 179
Percepcja 184
Wnikliwość 187
testy sporne 178
testy wiedzy 180
testy wiedzy o potworach 180
testy, wykonywanie 25
trafienia krytyczne 276, 278
trudny teren 284, 285, 291
trzymanie warty 263
tura 266
tymczasowe punkty wytrzymałości 293
typy obrażeń 276
ubranie 212, 214
ukrycie 281
uleczenie choroby 313
umiejętności klasowe 178
unieszkodliwienie pułapki (test umiejętności) 189
usunięcie uporczywego stanu 306
użycie mocy 292
wartości atrybutów, generowanie 17
wartości obron 275
widzenie w ciemnościach 262
widzenie w półmroku 262
wiedza (Arkana) (test umiejętności) 181
wiedza fachowa 180
wiedza mistrzowska 180
wiedza powszechna 180
wierzchowce i pojazdy 261
wierzchowce i transport 222
Wnikliwość (umiejętność) 187
Wola (obrona) 274
wskreszenie 314
wspinaczka (test umiejętności) 182
współpraca (testy umiejętności) 179
wstawanie 292
wybór wartości atrybutów 17
wybuch (obszar efektu) 272
wygląd postaci 24
wykonywanie testów 25
wykrywanie magii (test umiejętności) 181
wymagania (mocy) 57
wymknięcie się 292
wymknięcie się z pochwycenia (test umiejętności) 181, 182
wyniki ataku 276
Wytrwałość (obrona) 274
Wytrzymałość (umiejętność) 188
wyzwalanie się z oków (test umiejętności) 181
wzrok i oświetlenie 261
zajmowane pola 283, 284
zaokrąglaj w dół (podstawowa zasada) 11
zasięg (ataku) 273
zasięg (broni) 219
zasięg osobisty 273
zasięgowa (właściwość broni) 217
Zastraszanie (umiejętność) 188
zbroja łuskowa 213, 214
zbroja płytowa 213, 214
zbroja skórzana 212, 214
zbrojni i broń biała 160
zdobywanie pożywienia (test umiejętności) 185, 186
Złodziejstwo (umiejętność) 188
zmniejszanie obrażeń od upadku (test umiejętności) 181
Zmrok 181
źródła światła 262

Imię gracza

Imię postaci

Poziom

Klasa

Ścieżka archetypu

Epickie przeznaczenie

Suma PD

Rasa Rozmiar Wiek Pleć

Wzrost Waga Charakter Bóstwo

Drużyna lub przynależność do innych organizacji

INICJATYWA

WARTOŚĆ	ZR	1/2 POZIOMU	RÓŻNE
Inicjatywa			

MODYFIKATORY WARUNKOWE

OBRONY

WARTOŚĆ	OBRONA	10 + PANCERZ/1/2 PZM	ATRYB KLASA	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE
KP							

MODYFIKATORY WARUNKOWE

RUCH

WARTOŚĆ	PODST PANCERZ PRZDM	RÓŻNE
Szybkość (Poła)		

SPECJALNE TYPY RUCHU

WARTOŚCI ATRYBUTÓW

WARTOŚĆ	ATRYBUT	MOD ATRYB	MOD + 1/2 PZM
S Siła			
KON Kondycja			
ZR Zreżność			
INT Inteligencja			
ROZ Rozsądek			
CHA Charyzma			

WYTR

OBRONA	10 + PANCERZ/1/2 PZM	ATRYB KLASA	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE

MODYFIKATORY WARUNKOWE

REF

OBRONA	10 + PANCERZ/1/2 PZM	ATRYB KLASA	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE

MODYFIKATORY WARUNKOWE

WOLA

OBRONA	10 + PANCERZ/1/2 PZM	ATRYB KLASA	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE

MODYFIKATORY WARUNKOWE

ZMYŚŁY

WARTOŚĆ ZMYŚŁ PASYWNY	PODST	PREMIA DO UMIEJĘTNOŚCI
Pasywna Wnikliwość	10	+

WARTOŚĆ ZMYŚŁ PASYWNY	PODST	PREMIA DO UMIEJĘTNOŚCI
Pasywna Percepcja	10	+

SPECJALNE TYPY ZMYŚŁÓW

TEST ATAKU

PREMIA ATAKU	1/2 PZM	ATRYB KLASA	BIEGL	ATUT	USP	RÓŻNE
+						

MOC:

PREMIA ATAKU	1/2 PZM	ATRYB KLASA	BIEGL	ATUT	USP	RÓŻNE
+						

MOC:

TEST OBRAŻEŃ

OBRAŻENIA	ATRYB	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE

MOC:

OBRAŻENIA	ATRYB	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE

ATAKI PODSTAWOWE

ATAK	OBRONA	BROŃ LUB MOC	OBRAŻENIA
przeciw			
przeciw			
przeciw			
przeciw			

ATUTY

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

MAKS PW	CIĘŻKO RANNY	PRZYPŁYW SIŁ	WARTOŚĆ	LICZBA

1/2 PW 1/4 PW

POZOSTAŁA LICZBA PUNKTÓW WYTRZYMAŁOŚCI

POZOSTAŁA LICZBA PRZYPŁYWÓW SIŁ

DRUGI ODDECH 1/SPOTKANIE

UŻYTY

TYMCZASOWE PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

PORAŻKI RZUTU OBRONNEGO PRZED ŚMIERCIĄ

MODYFIKATORY RZUTÓW OBRONNYCH

ODPORNOŚCI

AKTUALNE STANY I EFEKTY

PUNKTY AKCJI

Punkty akcji	KAMIENIE MIŁOWE	PUNKTY AKCJI
	0	1
	1	2
		3

DODATKOWE EFEKTY WYKORZYSTANIA PUNKTÓW AKCJI

CECHY RASOWE

MODYFIKATORY WARTOŚCI ATRYBUTÓW

CECHY KLASY / ŚCIEŻKI / PRZEZNACZENIA

ZNANE JĘZYKI

UMIEJĘTNOŚCI

PREMIA	NAZWA UMIEJĘTNOŚCI	MOD ATRYB + 1/2 PZM	WSZK (+5)	KARA ZA PANCERZ RÓŻNE
	Akrobatyka	ZR		
	Arkana	INT		n/a
	Atletyka	S		
	Dyplomacja	CHA		n/a
	Historia	INT		n/a
	Leczenie	ROZ		n/a
	Oszustwo	CHA		n/a
	Percepcja	ROZ		n/a
	Podziemia	ROZ		n/a
	Przyroda	ROZ		n/a
	Religia	INT		n/a
	Rozeznanie	CHA		n/a
	Skradanie się	ZR		
	Wnikliwość	ROZ		n/a
	Wytrzymałość	KON		
	Zastraszenie	CHA		n/a
	Złodziejstwo	ZR		

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

--

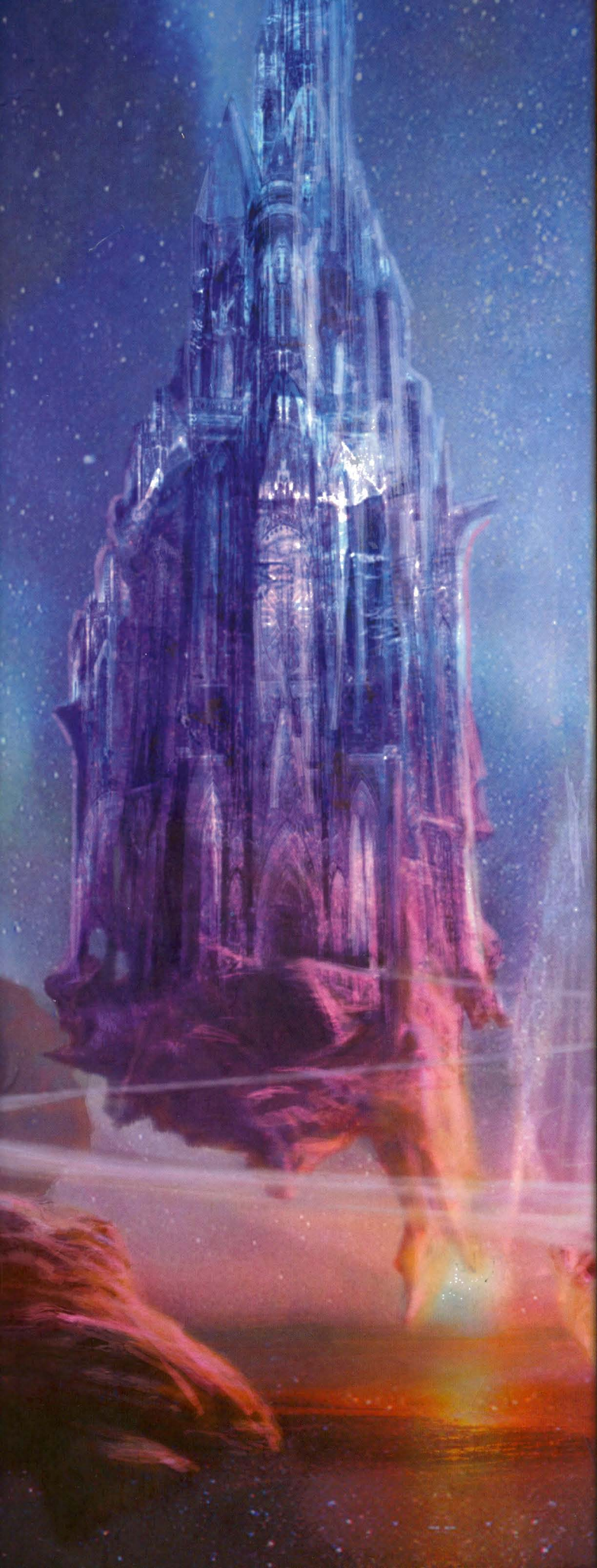
Wypisz moce przedmiotów w polach poniżej.
Zaznacz kwadracik, gdy wykorzystasz daną moc.
Wyczyść kwadracik, gdy moc się odnowi.

[illegible]

Heroiczny (1. - 10.)	☐	Kamień milowy	☐	☐	☐	☐
Epicki (21. - 30.)	☐	☐	Kamień milowy	☐	☐	☐
Epicki (21. - 30.)	☐	☐	☐	Kamień milowy	☐	☐

[illegible]

[illegible][illegible]



ŚWIAT POTRZEBUJE BOHATERÓW

W fantastycznym świecie pełnym magii i potworów rozpoczyna się nowa era przygód. Ten podręcznik z zasadami gry fabularnej DUNGEONS & DRAGONS® zawiera wszystko, czego gracze potrzebują, by stworzyć heroiczne postacie i wraz z nimi przemierzyć legendarne podziemia grozy.

Podręcznik gracza prezentuje zasady 4. edycji gry, w tym proces tworzenia postaci, reguły walki i poszukiwania przygód, klasy oraz rasy, ekwipunek i magiczne przedmioty, umiejętności, atuty, moce i wiele więcej.

Przeznaczone do użytku z następującymi produktami 4. edycji DUNGEONS & DRAGONS

Przewodnik Mistrza Podziemi

Księga potworów

D&D® Miniatures

D&D™ Dungeon Tiles



ISBN: 978-83-7418-229-4



9 788374 182294

Cena detaliczna: 89,00 zł