



PRZEWODNIK MISTRZA PODZIEMI



PODRECZNIK ŹRÓDŁOWY II
wersja 3.5

Prezentuje

D&D 3.5 – Przewodnik Mistrza Podziemi



Informacje o Releas'ie

Źródło.....: tomek

Skan.....: tomek

Edycja.....: tomek

Liczba stron.....: 320

Rozdzielczość.....: 950 x 1250

Format.....: PDF

Wydawnictwo.....: ISA

Rok wydania...: 2006

Data Releasu...: 21.01.2007

Opis

KRAINY WYOBRAŹNI CZEKAJĄ, BY JE ODKRYĆ!

Stwórz ekscytujące opowieści pełne heroizmu, magii i potworów. Na stronach tego dzieła znajdziesz narzędzia i pomysły, dzięki którym stworzysz pełen szczegółów świat i dynamiczne przygody dla swoich przyjaciół, poznających grę fabularną DUNGEONS & DRAGONS®.

Info

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.



PRZEWODNIK MISTRZA PODZIEMI

Podręcznik źródłowy II wersja 3.5

Oparte na pierwotnych zasadach DUNGEONS & DRAGONS®, stworzonych przez Gary'ego E. Gygaxa i Dave'a Arnesona.

Ten produkt Wizards of the Coast nie podlega klauzuli ogólnego dostępu (Open Game Content). Żadna część niniejszego opracowania nie może być w jakikolwiek sposób kopiowana bez pisemnej zgody wydawcy. Więcej o licencji Open Game Content i licencji d20 System na stronie www.wizards.com/d20.

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



EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Cassell Way
Newport, Gwent NP23 5YH
GREAT BRITAIN

610-95189710-001-EN

Logo i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, PRZEWODNIK MISTRZA PODZIEMI, d20, d20 System, Podręcznik Gracza i WIZARDS OF THE COAST są znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc. lub jej częścią Hasbro, Inc. Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wybrane do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest przeznaczony do użytku w grach i imprezach rozrywkowych. Jakikolwiek jego powołanie lub wykorzystanie w innych celach bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc. Material ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, rzeczywistych lub nie, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe. ©2001, 2006 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszystkie prawa zastrzeżone. Prawa do polskiego wydania DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa
tel./fax: [0 21] 846 27 79
e-mail: isa@isa.pl



ISBN: 83-7418-115-X
ISBN: 978-83-7418-115-0

Odwiedź strony: www.wizards.com/dnd
www.isa.pl

TWORCY

OPRACOWANIE PRZEWODNIKA
MISTRZA PODZIEMI
MONTE COOK

ZESPÓŁ TWORZĄCY
PRZEWODNIK MISTRZA PODZIEMI
MONTE COOK, JONATHAN TWEET,
SKIP WILLIAMS

DODATKOWY MATERIAŁ
PETER ADKISON, RICHARD BAKER,
ANDY COLLINS, DAVID NOONAN

REDAKTOR KREATYWNY
JULIA MARTIN, JOHN RATELIFF

WSPÓŁPRACOWNIK REDAKCYJNY
DUANE MAXWELL, JEFF QUICK

REDAKTOR WYKONAWCZY
KIM MOHAN

DYREKTOR KREATYWNY D&D
ED STARK

DYREKTOR BIR GIER FABULARNYCH
BILL SLAVICSEK

DYREKTOR STRONY WIZUALNEJ
JON SHINDEHETTE

DYREKTOR GRAFICZNY
DAWN MURIN

KONCEPCJE ARTYSTYCZNE D&D
TODD LOCKWOOD, SAM WOOD

PROJEKT LOGO D&D
MATT ADELSPERGER, SHERRY FLOYD

ILUSTRACJA NA OKŁADCE
HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
LARS GRANT-WEST, SCOTT FISCHER,
JOHN FOSTER, TODD LOCKWOOD,
DAVID MARTIN, WAYNE REYNOLDS,
ARNIE SWEKEL, KEVIN WALKER, SAM WOOD

OPRACOWANIE GRAFICZNE
SEAN GLENN, SHERRY FLOYD

TYTUŁOGRAFIA
VICTORIA AUSLAND, ERIN DORRIES,
ANGELIKA LOKOTZ, NANCY WALKER

KARTOGRAF
TODD GAMBLE

FOTOGRAF
CRAIG CUDNOHUFKY

KIEROWNIK MARKI
RYAN DANCEY

KIEROWNIK KATEGORII
KEITH STROHM

KIEROWNIK PROJEKTU
LARRY WEINER, JOSH FISCHER

SPECJALISTA TECHNIKI CYFROWEJ
JOE FERNANDEZ

KIEROWNIK PRODUKCJI
CHAS DeLONG

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA
CINDI RICE, JIM LIN, RICHARD GARFIELD,
ANDREW FINCH, SKAFF ELIAS

OPRACOWANIE POPRAWIONEJ EDYCJI
PRZEWODNIKA MISTRZA PODZIEMI
DAVID NOONAN, RICH REDMAN

ZESPÓŁ TWORZĄCY POPRAWIONĄ EDYCJĘ D&D
RICH BAKER, ANDY COLLINS, DAVID NOONAN,
RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS

ROZWINIĘCIE I REDAKCJA
GWENDOLYN F.M. KESTREL

KOREKTORZY
BILL McQUILLAN, CALL MOORE,
KATSUYO NAGASAWA

REDAKTOR WYKONAWCZY
KIM MOHAN

DYREKTOR KREATYWNY D&D
ED STARK

DYREKTOR BIR GIER FABULARNYCH
BILL SLAVICSEK

DYREKTOR GRAFICZNY
DAWN MURIN, KARIN JAKES, STACY LONGSTREET

ILUSTRACJA NA OKŁADCE
HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
MATT CAVOTTA, ED COX, LARS GRANT-WEST,
SCOTT FISCHER, JOHN FOSTER, JEREMY JARVIS,
JOHN I LAURA LAKEY, TODD LOCKWOOD, DAVID
MARTIN, RAVEN MIMURA, WAYNE REYNOLDS,
SCOTT ROLLER, BRIAN SNODDY, ARNIE SWEKEL,
KEVIN WALKER, SAM WOOD

OPRACOWANIE GRAFICZNE
DAWN MURIN, DEE BARNETT

KARTOGRAF
TODD GAMBLE

SPECJALISTA GRAFICZNY
ANGELIKA LOKOTZ, CARMEN CHEUNG

FOTOGRAF
CRAIG CUDNOHUFKY

WICEPREZES WYDAWNICZY
MARY KIRCHOFF

KIEROWNIK KATEGORII
ANTHONY VALTERRA

KIEROWNIK PROJEKTU
MARTIN DURHAM

KIEROWNIK PRODUKCJI
CHAS DeLONG

INNI PRACOWNICY WIZARDS OF THE COAST z BIR D&D
PAUL BARCLAY, MICHELE CARTER, JENNIFER
CLARKE WILKES, BRUCE R. CORDELL, MIKE
DONAIS, DAVID ECKELBERRY, SKAFF ELIAS,
ANDREW FINCH, JEFF GRUBB, ROB HEINSOO,
GWENDOLYN F.M. KESTREL, CHRISTOPHER
PERKINS, CHARLES RYAN, MICHAEL SELINKER,
JONATHAN TWEET, JAMES WYATT

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA
MARY ELIZABETH ALLEN, STEPHEN RADNEY-
McFARLAND, LIZ SCHUH, ALEX WEITZ, ANDY
SMITH, MAT SMITH, JAFFERSON DUNLAP

EDYCJA POLSKA
Tłumaczenie: Tomek KARCZMAR
Na podstawie przekładu: TOMASZA ANDRUSZKIEWICZA,
PIOTRA KUCHARSKIEGO i MICHAŁA MOCHOCKIEGO
Korekta: ALEKSANDRA GIETKA-OSTROWSKA
Skład: ANTONINA LIEDTKE
Polskie nazewnictwo edycji 3.5 przygotowali członkowie
grupy dndpl: MUKWA, DANANO, DARIUS, DARKLIGHTER,
DARKLORD, LOETHLIN, MOLAND, REND oraz Tomek KARCZMAR

Spis treści

Wprowadzenie	4
--------------	---

Rozdział 1: Prowadzenie gry	5
Kim jest MF?	5
Określanie stylu gry	7
Przykład rozgrywki	8
Prowadzenie sesji	10

Rozdział 2: Wykorzystywanie zasad	19
Dodatkowe zasady ruchu	19
Ruch a siatka bitewna	19
Ruch w trzech wymiarach	20
Umykanie i potęgi	20
Poruszanie się po polach	20
Rodzaje premii	21
Walka	21
Linia pola widzenia	21
Początek spotkania	21
W potyczce angażują się nowe istoty	24
Aby wszystko przebiegało bez przeszkód	24
Akcje w walce	24
Testy ataku	26
Obrażenia	26
Efekt zmiany rozmiaru broni	28
Broń spryskująca	28
Czary obwarowe	28
Ogromne i niewielkie istoty w walce	29
Testy umiejętności i atrybutów	30
Rzuty obronne	33
Rozgrywanie magii	34
Opisy efektów czarów	34
Jak radzić sobie z efektami poznania	34
Tworzenie nowych czarów	35
Nagrody	36
Nagradzanie doświadczeniem	36
Karanie utratą doświadczenia	41
Śmierć bohatera	41
Tworzenie nowego bohatera	42

Rozdział 3: Przygody	43
Monetyzacja	43
Struktura	44
Przygody związane z miejscem	46
Przygody związane z wydarzeniem	47
Koniec (?)	48
Spotkania	48
Dopasowanie do postaci czy niezależne	48
Skale Wyzwania oraz	48
Poziomy Spotkanie	48
Trudność	49
Potężniejsze potwory	50
Miejsce	50
Nagrody z zachowanie	50
Skarby	51
Łączenie przygód	56
Pomiędzy przygodami	57
Lochy	57
Wygląd lochu	58
Sciagany	59
Drzwi	60
Pomieszczenia	62
Korytarze	63

Romane details	63
Zawalające się jaskinie (SW 8)	66
Obwierlenie	67
Pulpaki	67
Pulpaki mechaniczne	67
Pulpaki magiczne	67
Elementy pulpaki	68
Przykłady pulpaki	70
Skonstruowanie pulpaki	74
Ekosystem lochu	76
Zwierzęta żyjące w lochach	76
Wędrownie potwory	77
Losowe tworzenie lochów	77
Posiom lochu	77
Mapa i legenda	77
Losowe spotkania w lochach	78
Przykład przygody	78
Piwnice opacwa	83
Statystyki potworów	84
Statystyki	85
Przygody w dżungli	86
Zgubienie się w dżungli	86
Lasy	87
Bagna	88
Wzgórza	88
Góry	89
Pustynie	90
Równiny	91
Wody	92
Pogoda	93
Losowe spotkania w dżungli	95
Przygody w miastach	98
Ograniczenie użycia broni i czarów	99
Miasta	99
Spotkania w mieście	101

Rozdział 4: Bohaterowie niezależni	103
Dowolny nieznaniec świata	103
Klasy BN	107
Adept	107
Arystokrata	108
Fachowiec	108
Plebajusz	109
Zbrojny	109
Statystyki BN	110
Nastawienie BN	128
Wyposażenie BN w szczegóły	128

Rozdział 5: Kampanie	129
Przygotowywanie kampanii	129
Pielęgnowanie kampanii	130
Postacie i otaczający je świat	131
Wojna i inne nieszczerzycia	133
Inne kwestie związane z kampanią	133
Światowzorce	135
Budowa odmiennego świata	143
Przygody na innych planach	146
Opis planów	151
Tworzenie kosmologii	167

Rozdział 6: Bohaterowie	169
Wartości atrybutów	169
Rasy	170
Podrasy	170
Modifikacja typowych ras	171
Zmiany poprzez dodawanie i odejmowanie właściwości	171

Ograniczenia klasy/rasy	171
Nowe rasy	171
Klasy	171
Modifikacja klas postaci	174
Tworzenie nowych klas	175
Klasy prestiżowe	176
Ancymag	176
Czerwony Mag	177
Hierofant	179
Eksanuludzi obrońca	180
Magiczny rycerz	182
Mistrz wiedzy	182
Mistyczny hucznik	184
Mistyczny szukimistrz	185
Obieżyświat	186
Rycerz ciemności	187
Skrzytobójca	189
Smoczy potomek	191
Szermierz	193
Tancerz cieni	193
Taumaturg	195
Teurg	196
Tworzenie klas prestiżowych	197
Jak zwiększają się możliwości BG	197
Poznanie umiejętności i atrybutów	197
Nauka nowych czarów	198
Zdobywanie właściwości klasowych	198
Ogólne zawieszenie	198
Ustalane punkty wytrzymałości	198
Tworzenie postaci na poziomie powyżej 1	199
Specjalni kompani	199
Chowacze	200
Wierchowce	204
Zwierzęcy towarzysze	205
Bohaterowie epicki	206

Rozdział 7: Przedmioty magiczne	211
Przedmioty magiczne w grze	212
Opisy przedmiotów magicznych	215
Pancerze	216
Bełty	221
Eliksiry i olejki	229
Pierścienie	229
Berła	233
Zwoje	237
Laski	243
Różdki	245
Cudowne przedmioty	246
Przedmioty inteligentne	268
Przedmioty przeklęte	271
Artefakty	276
Tworzenie przedmiotów magicznych	282
Przedmioty mistrzowsko wykonane	283
Specjalne materiały	283

Rozdział 8: Glosariusz	289
Specjalne zdolności	289
Skrócony opis stanów	300
Sedowisko	302

Visual Aids	305
-------------	-----

Indeks	317
Spis ramek	319
Spis numerowanych tabel	320

Wprowadzenie

Oto gra fabularna DUNGEONS & DRAGONS®, która określiła charakter tego typu rozrywki i przez ponad 30 lat ustalała standardy dla RPG w klimacie fantasy.

Książka, którą właśnie czytasz, to Przewodnik Mistrza Podziemi. Zawiera on wszystkie informacje, których każdy Mistrz Podziemi (MP) potrzebuje, by przygotować przygodę, opowiedzieć, co się w niej dzieje, rozstrząsać akcje, potworu czy rozsądzić spory w grze DUNGEONS & DRAGONS. Ta pozycja oraz podręcznik Gracza i Księga Bohaterów zawierają zestaw podstawowych zasad D&D i dlatego zwie się je podręcznikami źródłowymi.

MISTRZ PODZIEMI

Zebrałmy całą naszą wiedzę o grze D&D, a przedstawiony na następnych stronach materiał to efekt tej pracy. Znajdziesz tu wszelką wiedzę potrzebną do stworzenia przygody, kampanii czy całego świata gry. Niniejszy podręcznik może ci pomóc – a raczej na pewno ci pomoże.

Należysz do grupy wybranych, bo nie każdy jest wystarczająco kreatywny i w dodatku gotowy na poświęcenie, z jakim wiąże się prowadzenie rozrywki. Po prostu nie każdy może zostać Mistrzem Podziemi. Prowadzenie (czy mistrzowanie) to wyzwanie, a nie obowiązek. Pamiętaj tylko, że z kręgu grających przyjaciół ty masz największe szczęście. W swoich rękach spoczywa odpowiedzialność za dobrą zabawę. Gdy karciujesz Księgę Potworów lub przeglądasz leżące na sklepowej półce opublikowane przygody, decydujesz zarazem, co niedługo spotka bohaterów graczy (BG). Budujesz cały świat, wymyślasz zaludniające go postacie i odgrywasz te, których nie prowadzi gracz – tak zwanych bohaterów niezależnych (BN).

Fajnie jest być MP.

MP definiuje grę. Dobry prowadzący gwarantuje doskonałą rozrywkę. Ponieważ kontrolujesz tempo, typy przygód i spotkań oraz wydarzenia, od ciebie zależy przebieg całej gry. To zabawa, ale i wielka odpowiedzialność. Jeśli należysz do osób, które lubią sprawić przyjemność przyjaciołom, tworzyć i wymyślać nowe rzeczy, jesteś idealnym kandydatem na MP.

Jaki twój gracz ma już Mistrza Podziemi, nie znaczy to wcale, że nie możesz się na tym stanowisku zmieniać. Niektórzy MP lubią czasami trochę pograć, a wielu graczy chce poprowadzić rozrywkę.

DLACZEGO TA EDYCJA ZOSTAŁA POPRAWIONA?

Nowa wersja DUNGEONS & DRAGONS zadebiutowała w 2000 roku. W ciągu trzech następnych lat mechanika k20 (czyli k20 Game System) nadsza przemyślowi RPG ogromny impet. W tym czasie zebrałmy ogrom danych dotyczących różnych rozrywek. Zrozumieliśmy, że D&D to gra żywa, która cały czas ewoluje w trakcie zabawy. Zbieraliśmy informacje pochodzące od możliwie największej liczby osób, które bawili się w D&D. Wykorzystaliśmy te dane i zmodyfikowaliśmy wiele elementów gry, biorąc pod uwagę wszystkie sugestie.

Jeśli to twoje pierwsze doświadczenie z D&D, wypada nam powiedzieć ci w cudownym świecie przygód i wyobraźni. Jeśli korzystałeś z poprzedniej wersji tego podręcznika, pozostaje nam zapewnić ci, że poprawiona edycja świadczy o naszej próbie nieustannego udoskonalania produktu. Uzupełniamy erraty, wyjaśniamy zasady i staramy się zrobić wszystko, aby ta gra stała się lepszą, niż była wcześniej. Musimy ci też zapowiedzieć, że to uzupełnienie, ulepszenie Systemu k20, a nie nowa edycja gry. Ta poprawiona edycja jest kompatybilna z wszystkimi istniejącymi produktami, które można z niewielkimi zmianami wykorzystać w oparciu o niniejsze ulepszone zasady.

A jakie nowości znajdują się w tym uzupełnionym wydaniu Przewodnika Mistrza Podziemi? Cała zawartość podręcznika wyglądała i przeorganizowano – wszystko w reakcji na uwagi graczy i po to, by odzwierciedlić sposób, w jaki naprawdę toczona są rozrywki. Poprawiliśmy tabele spotkań oraz zasady tworzenia przedmiotów magicznych. Rozszerzyliśmy zasady poświęcenie ruchów. Zwiększyliśmy liczbę klas prestiżowych. Dodaliśmy nowe przedmioty magiczne i uzupełniliśmy je o nowe specjalne moce. Zapewnimy również dość dużo narzędzi, które mają za zadanie zachęcić do rozgrywania walk w trzech wymiarach.

Zobacz sam i zagraj. Naszym zdaniem, zmiany przypadną ci do gustu.

JAK WYKORZYSTAĆ TEN PODRĘCZNIK

Nikt nie oczekuje, że przeczytasz niniejszy podręcznik cały, od deski do deski. To však nie powieść. Z tego właśnie powodu uporządkowaliśmy zawarty w tej pozycji materiał tematycznie, dzięki czemu będziesz mógł przeglądać interesujące fragmenty, gdy akurat zajdzie taka potrzeba. Istotny jest również znajdujący się na końcu książki rozszerzony glosariusz. Dzięki niemu szybko odszukasz interesujące ci informacje.

Kolejne części podręcznika skupiają się na elementach gry, które kontrolujesz. Są tu zatem rozdziały traktujące o tym, jak prowadzić grę, rozsądzać kwestie sporne, pisać przygody, tworzyć kampanie, nagradzać doświadczonych oraz odnajdywać i tworzyć magiczne przedmioty, które trafia do wykonywanych przez ciebie lochów. Jeśli w danym momencie potrzebujesz jakichś istotnych informacji, znajdziesz je za pomocą indeksu oraz spisu treści.

ROZGRYWKĄ NA SIATCE BITEWNEJ

D&D zakłada, że podczas rozgrywek wykorzystujesz figurki – i dlatego zasady opisano w oparciu o te przesłanki. W niniejszej książce znajdziesz zarówno siatkę bitewną, jak i inne narzędzia ułatwiające wizualizację różnych działań.

Podręcznik wyposażono we wkładkę formatu A2 z siatką tworzoną przez kwadraty o boku 2,5 centymetra z jednej strony oraz zestawem komnat gotowych do wykorzystania w lochach z drugiej.

Na dwunastu stronach pod koniec podręcznika – tuż przed indeksem – zaprezentowano różnorodne pomoce, które ułatwiają ci wizualizowanie działań podczas wydarzeń i przygód rozgrywanych na siatce. A są to:

– Szablony przedstawiające pola, które znajdują się pod wpływem efektów działających na różnych obszarach, a także graficzna prezentacja przestrzeni i zasięgu istot różnych rozmyślań. Te rysunki zajmują sześć stron.

– Ilustracje przedstawiające różne elementy podziemi i lochów, dostosowane do siatki stworzonej z kwadratów o boku 2,5 centymetra. Możesz je skopiować i wyciąć, a potem umieszczać na siatce bitewnej. Dzięki temu gracie będą naprawdę widzieli to, co mają przed oczami ich przemierzający lochy bohaterowie. Te rysunki również zajmują sześć stron.

INFORMACJA NA ZAKOŃCZENIE

W twoich rękach spoczywa władza tworzenia światów, kontrolowania bóstw i smoków oraz prowadzenia całych ludów. Jesteś mistrzem gry – panem zasad, scenarii, działań i, co najważniejsze, zabawy. Masz ogromną władzę. Korzystaj z niej rozsądnie, a ten podręcznik ci w tym pomoże.

ROLA RAMEK

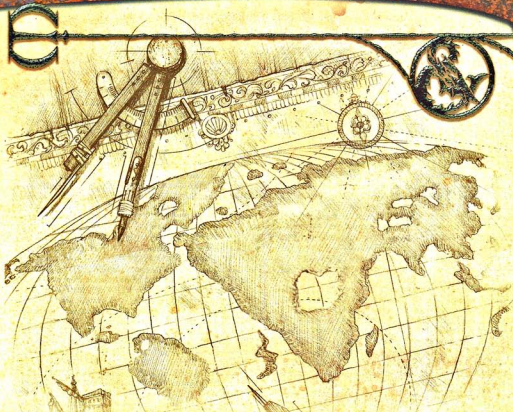
W niniejszym podręczniku znajdziesz wiele fragmentów tekstu umieszczonych w takich właśnie ramkach. Zawarte w nich informacje nie są zasadami jako takimi, niemniej na pewno okaza się przydatne i interesujące. W większości wypadków w ramach pojawiają się warianty reguł lub wiadomości „zakułisowe” dotyczące wielu aspektów tworzenia D&D jako gry.

Warianty zasad: W niektórych ramkach znajdziesz sugestie zmian zasad tak, by lepiej pasowały do twojej gry. Są to tylko pomysły na modyfikację reguł D&D, które możesz wykorzystać w swych kampaniach.

Podstawowe zasady zaprezentowane w niniejszym podręczniku – czyli wszystko to, co jest jest wariantem – dotyczy klasycznych kampanii D&D. Jeśli jesteś członkiem RPGA®, będziesz wykorzystywał właśnie te reguły. To stworzenie standardowego zbioru zasad umożliwiło powstanie ogólnowzajemnej sieci rozrywek.

Za kułami: W niektórych ramkach znajdziesz dodatkowe wyjaśnienia, dlaczego wiele zasad brzmi właśnie tak, a nie inaczej. Dzięki „zakułisowym” informacjom dowiesz się, jak tworzyć niniejszej gry podejmowaliśmy decyzje. Jeśli należysz do MP, którzy lubią modyfikować reguły D&D, w tych ramach znajdziesz rady oraz inspiracje pozwalające na ciekawszą zmianę rozgrywki przez ciebie i twoich graczy.

Ryc. A. Szwed



Jesteś Mistrzem Podziemi i to na tobie skupia się rozgrywka. Jeśli gra okaże się udana, będzie to twoja zasługa. Jeżeli zakończy się porażką, na ciebie spadnie wina za taki przebieg wydarzeń. Nie obawiaj się jednak – prowadzenie gry D&D nie jest tak trudne, jak by to się mogło wydawać na pierwszy rzut oka (tylko nie mów tego graczom!).

KIM JEST MP?

Mistrz Podziemi ma za zadanie pisać, planować, odgrywać postacie, sędziować, rozstrzygać spory i ułatwiać rozgrywkę. Na najbliższych stronach przedstawiono jego różnorodność obowiązków. Szybko odkryjesz, że niektóre lubisz bardziej od innych. Potraktuj je jak inne hobby – skup się na tym, co sprawia ci przyjemność, nie zapominaj jednak, że inne obowiązki również są ważne.

PRZYGOTOWYWANIE PRZYGÓD

Twoje podstawowe zadanie polega na tym, żeby tworzyć i przedstawiać przygody, w których gracze odgrywają wybrane przez siebie postacie. Chciać dobrze wywiązać się z tego obowiązku, musisz poświęcić trochę czasu – a niestety bardzo dużo czasu – na przygotowanie rozgrywki. Dotyczy to zarówno przygód, które sam wymyślasz, jak i tych zakupionych.

Tworzenie przygód

Wymyślanie przygód zajmuje bardzo dużo czasu. Wielu MP zajmuje to nawet więcej niż ich rozegranie. Ci MP zwykle uważają, że wymyślanie przygody jest najzabawniejszym i najbardziej satysfakcjonującym zadaniem prowadzącego. Tworzenie interesujących postaci, ich otoczenia, wątków przygody i wyzwań, aby potem przedstawiać je przyjaciółom, bywa bardzo rozwijające.

Wymyślanie dobrych przygód jest tak ważne, że temu tematowi poświęćmy całe rozdział niniejszego podręcznika – patrz Rozdział 3: Przygody.

Wykorzystywanie zakupionych przygód

Jeżeli nie chcesz przygotowywać własnych przygód lub masz ochotę zmienić tempo, możesz kupić wiele gotowych, opublikowanych przygód. Mają one postacie, kompletnych scenariuszy wraz ze wszystkimi niezbędnymi mapami, bohaterami niezależnymi, potworami i skarbami. Wykorzystując przygody wymyślone przez kogoś innego, natrafisz czasami na wyzwania, o jakich sam nigdy byś nie pomyślał.

Pamiętaj jednak, że to ty prowadzisz przygodę. To zaś oznacza, że jeżeli przyjdzie ci ochota coś w niej zmienić, masz do tego pełne prawo. Tak naprawdę bardzo często zdarza się tak, że gotowa opowieść wymaga co najmniej kilku małych zmian, dzięki którym będzie pasować do twojej kampanii i wciągnie graczy w wir akcji. Dużo przyjemności może ci sprawić zamiana głównego pojawiającego się w przygodzie przeciwnika na czarny charakter, o którym twój śmiałkowicie wcześniej słyszeł. Masz też prawo zmodyfikować to scenariusza tak, aby postacie graczy natrafiały na wyzwania, o jakich oryginalni twórcy przygody po prostu nie mieli pojęcia.

NAUKA GRY

Czasem na twoje barki spadnie obowiązek nauczania nowego gracza zasad D&D. To nic trudnego, a na dodatek sprawi ci może dodatkową satysfakcję. Ucząc innych, sprawisz, że coraz więcej osób będzie się bawić w gry fabularne i być może w przyszłości przekazywać swoją wiedzę innym. Pamiętaj, że łatwiej nauczyć gry kogoś, kto choć trochę zetknął się z tą tematyką. Osoby, które w zasady gry w tajemniczo ualentowany nauczyciel, zapewne szybko wsiakną w świat gry na dobre. Wykorzystaj tę możliwość, aby

zachęcić nowych graczy do tego, by zachowywali się odpowiednio do zasad wymyślonej przez ciebie rozgrywki.

Oto kilka wskazówek dotyczących nauki gry.

Przeczytaj Podręcznik Gracza i poznaj zasady tworzenia bohatera – dzięki temu zdołasz pomóc nowym graczom w tworzeniu postaci. Niech każdy z nich powie, w jakiego śmialka chciałby się wcielić, a ty pokaż im później, jak go stworzyć, wykorzystując zasady D&D. Jeśli nie wiesz, kim chce zagrać, zaprezentuj im w skrócie opisane w Podręczniku Gracza rasy i klasy bohaterów. Następnie pozwól im wybrać postać, która najbardziej im odpowiada. Zamiast tego możesz wcześniej przygotować, z myślą o nowych graczach, kilka prostych postaci (lortrzyk czy wojownik 1. poziomu to najlepsze przykłady). Awansuj tych bohaterów na kolejne poziomy wraz z całą drużyną i staraj się, by mieli z nią przyjacielskie stosunki. Stosując ten zabieg, tworzysz „starych kumpli”, w których wcielić się mogą nowi gracze i których łączy przyjaźń ze starymi bohaterami.

Kiedy BG są już gotowi, nie zwracaj sobie głowy tym, by uczyć graczy wszystkich reguł. Niech poznają tylko podstawowe informacje dotyczące charakterystyk ich postaci (jak działają czary, co oznacza KE, jak porusza się z umiejętnością itp.), a resztę dowiedzą się w miarę potrzeb. Korzystając o podstawowe zasady: Atakując, wykonując rzut obronny lub wykorzystując umiejętność, rzuca się 1k20 i liczy na jak najwyższy wynik na kostce.

Dopóki znasz zasady, rozgrywka będzie się toczyć, a gracze mogą się ze znajomawcami losami swoich postaci i reagować na wydarzenia. Niech mówią, co robią ich bohaterowie, ty zaś przekładaj to na język gry. Zapoznaj graczy z zasadami, kiedy zachodzi taka potrzeba – rzecz jasna tylko z regułami dotyczącymi konkretnego przypadku. Na przykład, jeśli chce, by jego czarodziej rzucił zaklęcie, a wojownik zaatakował. Gracz mówi ci, co postać pragnie uczynić, a ty informujesz go, którą kostką rzucić, którego modyfikatora lub modyfikatorów użyć i co stanie się przy takim czy innym wyniku. Po kilku próbach będzie już wiedział, co robić.

PREZENTOWANIE ŚWIATA

Każdy Mistrz Podziemi jest jednocześnie twórcą własnego świata gry. Nawet w przypadku, gdy akcja przygód toczy się w uniwersum GAY-HAWK (standardowa scenaria gry D&D) lub innym oficjalnym świecie stworzonym z myślą o D&D (takim jak zaprezentowane w Opisie Świata Zapomnianych Krain uniwersum FORGOTTEN REALMS®), będzie to tak naprawdę twój świat.

Sceneria to więcej niż tylko dla przygód. To w gruncie rzeczy cały fikcyjny świat, w którym przejawiają się bohaterowie graczy oraz wątki przygody. Dobrze przygotowane i dobrze przedstawione uniwersum koncentruje się wokół śmialków i pozwala im stać się jego częścią. Owszem, BG są potrzebni i w końcu, ale i tak powinni mieć wrażenie, że stanowią grę mieszczaków jakiegoś rodzimego i zamieszkałego świata.

O wiarygodności fikcyjnego świata decyduje spójność. Kiedy śmialkowie wracają do miasta, by uzupełnić zapasy, powinni natknąć kilku znajomych BN. W ten sposób wkrótce poznają imie właścicieli karczmy, a ona również ich zapamięta. Niemniej kiedy osiągniesz już pewien poziom spójności, powinienes zacząć wprowadzać niewielkie zmiany. Na przykład, gdy bohaterowie powrócą do stajni, by kupić jeszcze kilka koni, pozwól im odkryć, że jej właściciel wyjechał do wielkiego miasta za gołębiami i że rodzinny interes przejął jego bratanek. Za sprawą takich zmian – zauważalnych, ale pozbawionych wpływu na śmialków – gracze zyskują wrażenie, że poruszają się w pełnym życia świecie, który zmienia się tak jak i oni, a nie po dwuwymiarowej klatce istniejącej jedynie po to, aby odsonić przed nimi lochy, w których mogą szukać przygód.

Więcej informacji o takim prowadzeniu rozgrywki znajdziesz w Rozdziale 5: Kampanie.

ROZSTRZYGANIE WĄTPLIWOŚCI

Kiedy gracz zbiera się wokół stołu, by rozpocząć grę, ty przejmujesz dowodzenie. Nie znaczy to, że masz prawo mówić innym, co mają robić poza rozgrywką. Jesteś natomiast ostateczną wyrocznią w kwestii zasad

gry. Dobry gracz zawsze będzie uznawał twoją władzę nad mechaniką gry, nawet jeśli wykroczy poza podręcznik. Dobry MP wie zaś, że nie można zmieniać lub obalać istniejących reguł bez konkretnego, logicznego wy tłumaczenia – w przeciwnym bowiem razie zniechęci graczy (więcej na ten temat dowiesz się dalej).

Osiągnięcie tego celu umożliwi ci znajomość zasad. Nie masz obowiązku uczyć się podręcznika na pamięć, ale powinienes dobrze wiedzieć, co się w nim znajduje. Wówczas bowiem, jeśli pojawi się sytuacja, w której trzeba będzie odwołać się do jakiejś reguły, szybko ją znajdziesz.

Często zdarza się w grze sytuacja, w której nie sposób zastosować reguły wprost. Wtedy musisz zaproponować jakiś sposób rozwiązania tej kwestii. Kiedy zaś nastąpi sytuacja, której zasady nie opisują, rozwiąż następujące kwestie.

- Przyjrzyj się podobnej sytuacji, tyle że omówionej w podręczniku. Spróbuj dosłownie opisać tam zasady i wykorzystaj je w zaistniałych okolicznościach.
- Jeśli musisz wymyślić jakąś regułę, stosuj ją do końca kampanii (takie zasady nazywamy „domowymi” lub „własnymi”). Dzięki konsekwencji gracze będą zadowoleni, a przygody potoczą się w stabilnym, przewidywalnym świecie, a nie w jakimś przypadkowym, fikcyjnym miejscu, zależnym jedynie od kaprysu MP.
- Kiedy masz problem, pamiętaj o przydatnej regule: W sprzyjających warunkach dodaj +2 do dowolnego rzutu k20, a w niesprzyjających odejmij -2. Zaskoczy cię zapewne, jak często ta „tajna reguła MP” rozwiązuje problemy.

Jeśli natrafisz na ewidentną sprzeczność w regułach, podczas rozstrzygania wątpliwości weź pod uwagę następujące wskazówki.

- Zasada opisana w oficjalnym podręczniku z graczami ma pierwszeństwo przed informacjami podanymi w przygodach, chyba że dana reguła dotyczy specyficznej zasady ograniczającej się tylko do wspomnianego scenariusza.
- Ustal reguły, które najbardziej ci odpowiadają, i trzymaj się ich przez resztę kampanii. Konsekwencja jest kluczowym elementem rozstrzygania wątpliwości.

NAPĘDZENIE AKCJI GRY

Gracze mają obowiązek wnieść swój wkład w rozgrywkę, ale to MP powinien napędzać fabułę, wzbudzać zainteresowanie wszystkich uczestników zabawy oraz starać się, by wszystkim grało się miło i by dobrze się bawili. Pamiętaj, że utrzymywanie tempa gry jest zawsze ważniejsze niż spełnianie w podręczniku w poszukiwaniu szczegółowych informacji dotyczących jakichś wątpliwości lub długich debat o zasadach.

Zdarza się, że nawet dobrze prowadzona gra utkwie w martwym punkcie. Być może rozgrywka trwa już jakiś czas i graczami są zmęczeni? A może sesja nie klei się bez jakiegos widocznego powodu? Czasami nie zdolasz temu zaradzić – jesteś wszak tylko człowiekiem. By jacyś czasie przekonać się, że czasem lepiej przerwać sesję lub ją skrócić, niż mieć złe wspomnienia, które potrafią uprzykrzyć całą kampanię.

Istnieją jednakże sposoby, dzięki którym nawet przeciętna sesja zostanie wam na długo w pamięci, a kiepska – znacznie się ożywi. Na przykład, gre ubarwiają różnorakie gadzety. Możesz zrobić pergamin ze zwykłego papieru – wytarczyć, że pokropisz go kawą lub herbacatą i zostawisz, by wyschł i zdołł. Jeśli chcesz, podrzyj go na kilka kawałków i później, kiedy BG znajdą te mapy lub wiadomości, naprawdę im ją wręcz. Przydadzą ci się również stare monety, karty tarota, podniszczone książki w obcym języku i tym podobne.

Kolejnym sposobem „wizualizacji” są ilustracje. We wszystkich produktach D&D znajdziesz księżalno rysunki fantazy. Przeglądnij te produkty lub znajdź okładki książek albo inne źródła, w których znajdziesz wzornictwo zbliżony do tego, co napotkają bohaterowie w świecie gry. Kiedy do tego dojdzie, wyciągnij rysunek i powiedz: „To właśnie widzicie”. Graczom o bujnej wyobraźni ilustracja czegoś, co napotykają w trakcie rozgrywki – postaci, potwora lub miejsca – powie więcej niż słowa i sprawi, że przeciętnie będzie bardziej ekscytujący sprawdziwszy. Na ilustracje natrafisz w dziwnych miejscach. W katalogach z biżuterią znajdziesz na przykład wzornictwo magicznych przedmiotów czy skarbów. Z kolei książki historyczne lub encyklopedie

może okazać się źródłem równie dobrym, a nawet lepszym od dzieła fantazy.

Oczywiście, nie zawsze znajdziesz gadziet czy wisienkę potwora, bohatera niezależnego albo miejsca, które wymyśliłeś. Wtedy musisz polegać na najlepszych przyjaciółch MP: poruszających, ekspresyjnych opisach. Wzbożacą więc swoje wypowiedzi przymiotnikami i frapującymi sformułowaniami. Pamiętaj, że ty i tylko ty pełnisz rolę oczu oraz uszu gracza. „Wilgotna, ciemna komnata, której popękany ścianę porasta mech” brzmi dużo bardziej ekscytująco niż „Pomieszczenie 3 na 3 metry”. Podczas gry cały czas zadawaj sobie pytanie: Co dokładnie widzą postacie? Czy coś słyszą? Czy w powietrzu unosi się jakieś zapachy? Jakaś nieprzyjemna woni? Czy bohaterowie czują na policzkach powiew chłodnego wiatru? Czy włosy targają im gorące, wilgotne wiewiory?

Zaden gracz nie zapomni emocjonującej walki na rozpadającym się moście w samym środku burzy, a jego uwagę najlepiej zwrócić fascynującą akcją. Pamiętaj tylko, że nie każde spotkanie musi zagrażać życiu i poruszać ziemię pod stopami. Spróbuj sobie wyobrazić, jak dana scena zostałaby przedstawiona w jakims filmie akcji lub pasjonującej książce. Nie zapominać, że w czasie walki przeciwnicy wykrykują przekleństwa, a potwory przerażliwie ryczą. Jeśli potyczka z gnołłami jest podniecająca, to pomyśl, o ile bardziej ekscytująca byłaby potyczka z gnołłami na półce skalnej nad jeziorem lawy.

Niektórych MP bawi kreowaniem odpowiedniej atmosfery w trakcie sesji gry. Bardzo dobrym sposobem na osiągnięcie zamierzonego efektu jest wykorzystanie muzyki. Wasza gra może mieć własną ścieżkę dźwiękową! Nie zatem dziwnego, że osoby lubiące puszczać muzykę podczas sesji sięgają po utwory z filmów przygodowych, chociaż sprawdza się również muzyka klasyczna, ambient i inna. Pamiętaj jednak, że według niektórych ludzi muzyka rozprasza. Zdawaj sobie sprawę z oczekiwań graczy – jeśli atmosfera sprawia, że nie słyszą najlepiej, są rozkojarzeni lub coś im przeszkadza, z pewnością musisz ją choć odrobnie zmienić. Tworząc nastroj przygody, MP może też wykorzystać pomalowane figurki i makiety, umiejętnie przygotowane oświetlenie, a nawet efekty dźwiękowe (jeśli drzwi do pokoju skrzypią, możesz to wykorzystać, gdy BG otwiera drzwi w loczu).

Wielu MP wprowadzają też do gry inny element, co doceniają liczni gracze. Chodzi o mówienie różnymi głosami odpowiadającymi konkretnym postaciom tła (BN). Przewidzenie kilku różnych akcentów lub sposobów mówienia i przypisanie ich poszczególnym BN może być wspaniałym sposobem wyróżnienia tych postaci.

Gry wzbożca też odgrywanie od czasu do czasu scenek, które w przeciwnym razie toczyłyby się tylko w wyobraźni. Jeśli któryś z BN garbi się i ślania z wyciecznika, wstań i pokaż graczom, jak wygląda. Kiedy sklepienie nad śmiłkami zaczyna się walić, uderz pięścią w stół, naśladując odgłos spadającego głazu. Jeśli ktoś wyciąga rękę i daje coś bohaterowi, udaj, że to robisz – gracz niemal za każdym razem (pod warunkiem, że jego postać ma zamiar to wziąć) instynktownie powtórzy twój gest i wyciągnie rękę, udając, że to coś bierze. Mogłbyś nawet skłonić gracza, którego postać jest niewidzialna, aby siedział pod stołem; dzięki temu wszyscy będą pamiętać, że nikt go nie widzi, a ponadto jego głos będzie dochodził „znikąd” (jak w świecie gry). Pamiętaj jednak, że musisz zachować pełną kontrolę nad tym elementem zabawy, bycie nie przesadzić. Nie odgrywajcie walki, bo ktoś mógłby zostać porubowany!

Wreszcie, raz na jakiś czas, naprawdę zaskocz graczy. Niech BN, o którym myśleli, że jest złoczyńcą, okaże się jednorozem o zmienionym kształcie i jak najlepszych intencjach. Niech wskazówka, która miała ich doprowadzić do skarbu, okaże się fałszywa. Jeżeli śmiłkowicie przebywają w lochach, w pomieszczeniu, do którego za chwilę wypadnie gigant ognio- wy, opisując te komnaty, mów półgłosem lub nawet szepem, a potem wstań nagle – dokładnie w momencie pojawienia się i ataku potwora. To z pewnością przykuje uwagę graczy.

OKREŚLANIE STYLU GRY

MP przygotowuje przygody oraz świat, w którym się ona toczy. Gracze i prowadzący współpracują, razem tworząc rozgrywkę. Niemniej to ty jako MP odpowiadasz za styl gry. Najlepiej zatem najpierw dowiedz się, czego oczekują gracze, oraz zastanów się, czego sam spodziewasz się po rozgrywce. Istnieje wiele stylów gry, z których kilka wymieniono dalej. Potraktuj je jak przykłady.

KOPNIAKIEM W DRZWI

BG rozwalają kopniakiem drzwi do podziemi, walczą z potworami i zdobywają skarby. Ten rodzaj gry jest nieskomplikowany, ekscytujący i skupionych na akcji. Niewiele czasu poświęca się na rozwój osobowości postaci graczy, spotkania inne niż zbrojne starcia i omówienie sytuacji innych niż przebieg akcji w podziemiach.

Gra w stylu „kopniakiem w drzwi”



W takiej grze pozwól śmiałkom mierzyć się z na wskroś zbytniemi potworami i przeciwnikami oraz spokój nagradzaj dobrych BN (od czasu do czasu). Nie oczekuj, że bohaterowie okażą litość więzielnemu ani że zastanowią się nad tym, czy wtargnięcie do nory potworów i zabicie wszystkich jej mieszkańców jest moralne. Nie poświęcaj zbyt wiele uwagi pieniądзом i czasowi spędzanemu w mieście. Zrób wszystko, aby rzucić BG z powrotem w wir akcji – tak szybko jak to tylko możliwe. I pamiętaj, że w tym przypadku morytwa postaci nie musi wykręcać poza chęć zabijania potworów i zdobywania skarbów.

Dla tego stylu gry bardzo istotne są zasady i równowaga gry. Postacie, które walczą sprawnie i do towarzyszy z pewnością przyciągną się do powstania niemiłych sytuacji. Wszak potężni bohaterowie mogą się zmierzyć z większą liczbą wrogów, dzięki czemu mają lepszą zabawę. Jeżeli wybierzesz grę w tym stylu, trzymaj się reguł i dobrze się zastanów, zanim uznasz, że warto je zmodyfikować.

ZAAŃGAŻOWANA NARRACJA

Wolnemu Miastu Greyhawk grozi przewrót polityczny. Bohaterowie muszą przekonać członków rady miejskiej, by zapamiętali o działaniach ich antagonistach, ale zdążają to osiągnąć tylko wtedy, gdy pogoda odmienne cele i znajdują czas na współpracę. Ten styl rozgrywki ma głębie, jest złożony i ambitny. Skupia się nie na walce, ale na rozmowach, rozwoju wewnętrznym postaci i interakcji pomiędzy BG a BN – podczas sesji nie trzeba nawet rzucać kostki.

W rozgrywce prowadzonej w takim właśnie stylu powinni brać udział BN i BG, wyposażeni w równie złożone cechy charakteru i przygotowani z jednakowym pietyzmem. Pamiętaj, że najważniejsza jest ich motywacja i osobowość, a nie statystyki. Spodziewaj się długich dyskusji dotyczących przągnięć graczy, którzy ustalają, co ich pociąga i dlaczego. Wyzwaj w sklepie i zakup żelaznych rąkci oraz liny może być równie ważnym wydarzeniem, jak walka z orkami (i nie oczekuj, że BG będą w ogóle walczyli z orkami, chyba że drużyna ma ku temu powód). W tego rodzaju rozgrywce bohater może zachować się wbrew intencjom gracza, ponieważ „tak właśnie postąpiłaby ta postać”. Przygody prowadzone w takim stylu opierają się na negocjacjach, rozgrywkach politycznych i interakcjach między bohaterami. Gracze rozmawiają o „opowieści”, którą wspólnie tworzą.

W tak prowadzonej rozgrywce zasady tracą na znaczeniu. Ponieważ istotą gry nie jest walka, mechanika ustępuje miejsca rozwojowi postaci. Umiejętności mają pierwszeństwo przed premiami do walki, a często nawet konkretne liczby wiele nie znaczą. Masz możliwość zmiany zasad tak, aby dopasować je do oczekiwań graczy. Możesz nawet ograniczyć system walki, by zabierał mniej czasu i nie przerywał opowieści.

COŚ POMIĘDZY

Wiekoszka kampanii będzie się toczyć gdzieś pomiędzy tymi dwiema skrajnościami. Duzo akcji nie musi przeszkadzać w toku opowieści oraz w interakcjach pomiędzy postaciami. Gracze mogą też rozwijać bohaterów, nie unikając przy tym walki. Zapewni im miła mieszanina odgrywania ról i toczenia bojów. Nawet w locach możesz wprowadzić BN, z którymi nie trzeba walczyć, a którym należy pomóc, z którymi wypada pertraktować lub po prostu porozmawiać.

ROZWIĄZANIA NAD STYLAMI ROZGRYWKI

Powinieneś wziąć również pod uwagę inne możliwe style prowadzenia rozgrywki.

Poważna a humorystyczna: To, jak poważnie traktujesz rozgrywkę, przekłada się na sposób, w jaki postrzegają ją gracze. Zarzy i głupie uwagi mogą być rzeczywiste zabawne, lecz z drugiej strony rozpraszają skupienie. Jeśli zaczniesz rzucać zabawne komentarze, możesz być pewien, że gracze również to uczynią.

Musiś wiedzieć, że kiedy tworzysz utrzymane w lekkim tonie przygody, kreujesz odrodzone głupawych BN lub wprowadzasz krepujące czy żartobliwe wydarzenia, zmieniając wydźwięk gry. Jeśli królem krainy jest gadający pies o imieniu Pankracy, a śmiałkowie zamiast śmiechu władania żywiołami ognia używają krania władania żywiołami ognia, nie oczekuj, że ktoś weźmie grę na poważnie.

Uogólniając, radzimy ci po prostu nie przesadzać. Staraj się nie wprowadzać do gry żartów z założenia. Śmiechu i tak wam nie zabraknie. Akcja gry powinna toczyć się na poważnie (choć od czasu do czasu przajda się jakiś śmieszny moment).

Zasady nadawania nazw: W zależności od tego, jak poważną lub żartobliwą grę chcesz prowadzić, powinieneś stosować imiona utrzymane w podobnym stylu. Oczywiście każde imię jest samo w sobie ciekawe, niemniej gracy postaci, w skład której wchodził Bob Wojownik, Aldorius Krukobójca z Ostowej Włoki i Chelrwały Boleski nie będzie wiarygodna.

Wiele postaci: Musisz zdecydować, czy każdy gracz ma prawo wcielić się w tylko jedną postać, czy też może odgrywać więcej bohaterów, i to jednocześnie. Najlepiej zachowywać zasadę jeden śmiełek na jednego gracza. Jeśli jednakże w rozgrywce uczestniczy niewielkie osób, możesz zezwolić jednemu z nich, by wcielił się w większą liczbę bohaterów, tak aby gracy poszukiwaczy przygód liczyla przynajmniej cztery postacie.

ZASADA NAJISTOTNIEJSZA

Ty radzisz. Nie oznacza to jednak, że mówisz wszystkim i każdemu z osobna, co ma robić. Zamiast tego decydujesz, jak będzie przebiegała rozgrywka, w jakim stylu gracy ją stoczą, gdzie rozegra się akcja przygód i co dokładnie będzie się podczas nich działo. Na tym właśnie polega twoje rady.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

MP prowadzi pierwszą przygodę czworga graczy. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w postacie Tordecka (krasnodulskiego wojownika), Miałec (elfiej czarodziejki), Jozana (ludzkiego kapłana) oraz Liddy (niezłotki lotrzycy). Tych czworo śmiełków błądzi ruiny zapomnianego opactwa, do których, zważyli ich chwili i wspaniałym ognistym opalu, ukrytym rzekomo przez opata w płotki strąka na przybrzeż.

Bohaterowie zbłądli już pozbawione wszelkich śladów życia ruiny na powierzchni i odnaleźli zasypane zwirem schody prowadzące w głąb ziemi.

Tordeck: Zbadajmy raz jeszcze ruiny na górze.

MP: [Wykazuje im ukryciej jakieś rzędy, lecz wie, że w owych ruinach nie ma już nic ciekawego.] Nic nie znajdujecie. Co teraz robicie?

Jozan: Chodzimy na dół!

Lidda: Zapalmy najpierw pochodnię.

MP: W porządku. Ustalcie tylko szlak, w jakim się poruszacie.

W tym momencie gracze ustawiają figurki reprezentujące ich postacie w stylu, w jakim będą schodzić po schodach (i uduchowają po krytyczach oraz pomieszczeniach). Tordeck idzie pierwszy, za nim Jozan (z pochodnią), następnie Miałec. Lidda trzyma się z tyłu – prowadzący le postać gracy stwierdza, iż bohaterka będzie co jakiś czas ogłądać się za siebie.

Jeśli gracy nie mają figurki, zwyk można zapisać na karcie.

Tordeck: Na szczycie światło pochodni nie wpływa na krasnodulskie widzenie w ciemnościach, a to może mieć znaczenie w mroku tam, na dole.

Jozan: Schodzimy po schodach.

MP: Idźcie na dół, na południe, mniej więcej 9 metrów. Potem widzicie jakieś większe pomieszczenie.

Tordeck: Wchodzimy i rozglądamy się.

Jozan: Wchodzę za nim z pochodnią.

MP: Jesteście w komnacie zbudowanej na planie kwadratu o boku 9 metrów. Po lewej, prawej i na wprost widzicie szerokie na 3 metry korytarze, każdy biegnący ze środka ściany. Patrzac w tył orientujecie się, że schody kończą się pośrodku północnej ściany.

Lidda: Co jeszcze widzimy?

MP: Podłoga jest nierówna i wilgotna, a sklepienie łukowe. Na środku pomieszczenia ma chęba wysokość 6 metrów, ale trudno to stwierdzić z powodu pajęczy. W południowo-zachodnim rogu leżą zapleśniałe stare worki, a pośrodku zgromadzone śmieci – gruz, stare skóry, kawałki materiału i trochę patyków, może kości.

Po krótkiej dyskusji i zaplanowaniu dalszych działań, każdy gracz ogłasza, co robi jego postać. Tordek zagląda w południowy korytarz. Mialee bada śmieci na środku. Jozan sprawdza stare worki, a Lidła spogląda w zachodni korytarz. Gracze ustawiają figurki na planie, który MP nakleiłował na papierze.

Ponieważ nikt nie zwrócił uwagi na pajaka, MP nie przeprowadza testów Spostregawczości, które pozwoliłyby się ujrzeć.

MP: Dobrze. Wasza dwójka ogląda korytarze, a Jozan bada worki. [MP wykonuje test ataku dotykowego dla potwornego pajaka krążącego się w pajecznynach. Wie, że 14 oznacza sukces, ponieważ zawsza zapisz KP wszystkich postaci i ma świadomość, że KP Mialee wynosi 13.] Mialee, czujesz, jak coś ładuje ci na ramieniu! Chyba jest włóczęga! Pełnie ku szyl!

Mialee: Fui! Co to?
Tordok: Słyszysz, że krzyczysz? Jeśli tak, to się odwracam. Co widzisz?
MP: Poczekaj chwilę. Mialee, musisz najpierw wykonać test inicjatywy.

Mialee: [Rzuca.] Mam 19!
MP: [Rzutem ustala inicjatywę pajaka – 14.] Wszyscy pozostali również powinni wykonać test inicjatywy. Tordek, usłyszales okrzyk Mialee i się odwraca. Widzisz na jej szyi dużego, włóczęgo pajaka.

Jozan wyrzuca 10, Lidla 8, a Tordek 4.
MP: Mialee, jesteś pierwsza. Co robisz?

Mialee: Łapię pajaka, ciskam nim o ziemię, żeby potem go zdeptać.
MP: W porządku, tylko że twoja próba prowokuje okazyny atak pajaka. Gryzie cię, gdy go łapiesz. [Rzuca kostkami, wykonując test ataku dla pajaka – uzyskuje 16.] Mialee, czujesz ukłucie w szyję. Wykonaj rzut obronny na Wytrwałość.

Gracze głośno wypuszczają powietrze. Ze strachu czy ze zdenerwowania? Mialee rzuca – do wyniku mogłoby dodać premię z Wytrwałości, lecz w jej wypadku wynosi ona +0.

Mialee: Wytrwałość! Mój najgorszy rzut obronny! Zobaczymy – 15 plus 0 to... Cóż! 15. Wystarczy?

MP: Na razie czujesz się dobrze. Niemniej ugryzienie cię zraniło. Funkt obrażeń.

Mialee: Aż. Trudno. Spróbuję teraz złapać pajaka i rzucić go na ziemię. Wyrzucam 14. Udało mi się?

MP: Tak. Pająk ładuje na ziemi. Chyba zamierza zaraz czynić. Pewnie skoczy na ścianę i ruszy ku pajecznynie.

Jozan: Moja kolej? Podbiegam do niego i miadzę go buzdynamem!

Wyrzucam 20! Dodaję premię, uzyskuje w sumie 22.

MP: Dobry rzut! Możesz się poruszyć i zaatakować. Sprawdźmy jeszcze, czy to trafienie jest naprawdę krytyczne. Rzuć raz jeszcze.

Jozan: [Ochocho rzuca drugi raz.] Cay 15 wystarczy?

MP: Aha. Rzuć na obratenia – dwa razy. Zsumuj wyniki.

Jozan: [Rzucając.] Cudownie! Razem 12 punktów, już po dodaniu podwójnej w wyniku krytyka premii z Siły.

MP: Rozginięci stworzą na miastę.

Mialee: Fajnie. Teraz, gdy potyczka dobiegła końca, przeszkukam te sterne śmieci, jak mówiam wcześniej.

MP: Dobrze. Najpierw wykonaj raz jeszcze rzut obronny na Wytrwałość – ugryzienie mogło spowodować jeszcze jakieś efekty...

Mialee: O-o, to nie brzmi dobrze... [Rzuca.] 17!

MP: Żadnych problemów. Wciąż czujesz się dobrze. Przyglądając się odpadkom, dochodzisz do wniosku, że to efekt działalności pajaka – reszki jego ofiar i fragmenty stęch. Pośród kawalków kości i skrawków materiału znajdujesz 19 sztuk srebra. Wykonaj test Testu Przeszukiwania.

Mialee wyrzuca 9 i dodaje premię +6 – w sumie 15, czyli wystarczająco dużo, by zauważyć ukryty klejnot!

MP: Widzisz jeszcze, że coś błyszczy w małej czaszce, spoczywającej pośród śmieci. Przyglądając się bliżej, dostrzegasz, że to klejnot – granat.

Mialee: Wspaniale! Wyciągam go i wkładam do sakiewki. Może później uda się go oszacować. Tylko ta pajecznyna... Niepokoi mnie coraz bardziej.

Lidla: Szusza uwaga. Jozanie, może byś ją podpał? Masz pochodnię.

Jozan: W porządku, tak zrobię. Co się dzieje? [Spogląda pytająco na MP.]

MP: Sieci pala się szybko. Ze stropu spadają płonące małe pajaki. Samniejsze niż ten, który zaatakował Mialee.

Tordok: [Stojący na straży.] Widzę coś w korytarzach?

MP: Południowy korytarz biegnie prosto. Zachodni kończy się drzwiami po jakichś 6 metrach.

Tordok: W porządku, zerknę jeszcze we wschodni korytarz.

MP: Ten korytarz biegnie jakieś 6 metrów na wprost, a następnie zakręca na północ.

Lidla: Spodziewaj drzwi na zachodzie. [Wszyscy się zgadzają.]

MP: Dobrze. Ruszycie zachodnim korytarzem. Drzwi są wielkie i ciężkie. Na samym ich środku sterczy spory zardzewiały pierścień z brązu.

Tordok: Mialee, nasłuchujesz lepiej niż ja. Może przytłoczyłabyś ucho do drzwi?

Mialee: Tak robię. [Rzuca.] Wyrzuciłam 13. Słyszysz coś?

MP: Słyszysz jakby słaby gek, może wycie? Nie potrafisz określić, co to takiego. Odgłos to się nasila, to słabnie. Drzwi mają zawiasy po lewej stronie i najwyraźniej otwierają się w waszym kierunku.

Mialee: Usłyszalam jakiś gek. Przygotujmy się! Wracam na tyły.

Tordok: [Śmieje się.] Niech będzie. Otwieram drzwi, gdy ona się wycofuje.

MP: Wykonaj test Siły.

Tordok: [Rzuca.] Tylko 10. Pewnie za mało. Mogę spróbować raz jeszcze?

MP: Masz rację, za mało. Możesz spróbować, ale musisz poświęcić na to więcej czasu.

Tordok: [Do pozostałych graczy:] Chcemy zobaczyć, co jest po drugiej stronie drzwi, prawda? [Pozostali przytakują, więc krasnolud zwraca się z powrotem do MP.] Zamierzam poświęcić wystarczająco czasu, by wykończyć zasadę 20. Kiedy dodam premię z Siły, uzyskam 22.

MP: To z pewnością wystarczy. Po kilku minutach Tordek energicznym ruchem otwiera zablokowane drzwi. Do korytarza, w którym stoicie, natychmiast wpada podmuch zimnego, wilgotnego powietrza, gasząc pochodnię Jozan!

Tordok: Ale ja widzę w ciemnościach!

MP: Widzisz więc, że drzwi prowadzą do komnaty o nierównych ścianach – nie wykonano ich z kamiennych bloków, jak tych w pomieszczeniu za wami. Ma 7,5 metra szerokości i ciągnie się jakieś 12 metrów na południe. Mały strumień na środku pomieszczenia przemienia się w sadzawkę, niosąc za sobą chłodny, wilgotny wiatr. Nic się nie porusza. Widzisz tylko porożniane beczulki i wiadra.

Jozan: Rzućmy światło na kamień. Przy takim wietrze nigdy nie zapalił pochodni.

MP: Dobrze, teraz wszyscy widzą, co i jak.

Tordok: Przyglądam się sufity i podłogę, szukając kolejnych niemych niespodzianek.

Mialee: A ja sprawdzę, że to za beczki i wiadra.

Lidla: Jozan, podeszł tu ze światłem, zbliżamy się.

MP: Tordek i Mialee, wykonajcie testy Przeszukiwania. Lidla i Jozan – wy testujecie Spostregawczość, ponieważ nie jesteście w stanie przeszkukać sadzawki, nie wchodząc do niej. Ale możecie zająrzeć do wody i sprawdzić, czy niczego w niej nie ma. [Gracze wykonują zalecone przez MP rzuty i podają mu uzyskane wyniki – prowadzący wie, że Tordek i Mialee niczego nie znajdują.] Sufit i podłoga nie wydają się niebezpieczne, a wiadra są puste. W sadzawce pływają jakieś małe, białe ryby – nie wydają się na groźne i zupełnie nie reagują na światło. Sadzawka ma chyba 120-180 centymetrów głębokości i nierówne, kamieniste dno.

Jozan, wynik 17 pozwala ci odkryć, że to coś na środku sadzawki, co na pierwszy rzut oka wyglądało na formację skalną, nieco przypomina skielec. Ale nie jesteś pewien...

Jozan: Fajnie! Mialee, użyj czaru światła – chcę to rzucić do wody, by przyjrzyć się lepiej skielecowi. Może byłby interesujący.

Mialee: Tak właśnie robię.

Jozan: Ciskam do wody kamień, na który rzuciłem światło. Staram się trafić w środek sadzawki.

MP: Kamień opada na dno sadzawki, rozświetlając wodę. Formacja to najwyraźniej zwapniały skielec – pewnie leży tu od wielu lat. Kamień

uderza w niego, wrzuszając pył i błoto oraz uwalniając spod spodu jakiś cylindryczny przedmiot, długi na mniej więcej 30 centymetrów. Prąd go porwywa!

Lidda: Och, nie! Wykakuje do wody i chwytam go. Przecież mi się pewnie widzenie w słabym świetle.

MP: Hmm. Wykonaj test Plywania.

Lidda: Oj, nie mam tej umiejętności. Bez wyszkolenia mam tylko prenię z Sily, tak? Och... Hej! Też nie mam. [Rzuca.] Hej! Mimo to aż 17!

MP: Niesamowicie dzisiaj rzucacie. Udać ci się mimo kary wyniszczonej z niesionego ekwipunku. Podpłynęłaś do tuby, która zaraz zniknie w wypełnionym wodą korytarzu. Nie masz pojęcia, czy będziesz miała czym oddychać, jeśli popłyniesz w głąb tego ciemnego, wąskiego tunelu pełnego wody.

Lidda: Spróbuję więc chwycić tubę już teraz.

MP: Wykonaj test ataku.

Lidda: Wyzkuję wynik wystarczająco wysoki, by zlać tubę. MP informuje o tym graczy. Pozostali bohaterowie pomagają Liddzie wycofać się z szatniarki. Teraz wszyscy oczekują, aż ich postacie dołączą się dookoła, by zobaczyć, co znalazła Lidda. MP opisuje zapoczątkowaną tubę.

Lidda: Susze ją trochę, a potem otwieram!

MP: Wewnątrz jest zwój wielopiętowego papieru.

Toredek: Wyjdźmy stąd i wróćmy do tej pierwszej komnaty, gdzie będziemy mogli znowu rozpaść pochodnię. W tych warunkach pewnie nie będzie łatwo przeczytać zwój czy cokolwiek to jest. [Wszyscy się zgadzają i uważają do pierwszego pomieszczenia, zamykając za sobą drzwi.]

MP: Do tuby musiało się dostać trochę wody, ponieważ fragmenty zwoju są zamazane i zniszczone. Mimo to orientujecie się, że to mapa korytarzy rozciągających się pod opactwem. Rozpoznajcie prowadzące do wchodu schody i pomieszczenie i szatniarkę oraz beczkami. Wschodnia część planu jest zamazana tak, że nie nie nie zdołacie odkryć. Widzicie za to, że z komnaty, w której teraz jesteście, południowy korytarz biegnie w zamazany obszar, dalej zaś widać dużą przestrzeń, wokół której narysowano jakies sarkofagi. Tyle udało wam się rozszyfrować.

Toredek: Chodźmy na południe i sprawdźmy, dokąd prowadzi mapa. [Wszyscy się zgadzają. Toredek zapala pochodnię i rusza przedem.]

MP: Przechodźcie długim korytarzem z kamiennych boków, o lukowym sklepieniu położonym na wysokości 4,5 metra. Biegnie on przez około 18 metrów, a prowadzi do komnaty o wymiarach 15 na 15 metrów – ale to dostrzegają tylko ci z was, którzy widzą w ciemnościach lub w słabym świetle. Pomieszczenie jest puste i wydaje się ślepy m załkiem. Co robicie?

Lidda: Czy komnata przypomina tę z trumnami na mapie?

MP: Nie. To raczej ten zamazany obszar.

Miałe: Załóżę, że są tu ukryte drzwi. Sprawdźmy południową ścianę.

MP: Decyduje się teraz sam wykonać testy Przeciwności, w tajemnicy przed graczami, żeby nie znali rezultatów. Wie, że nie nie znajduje – sekretne drzwi znajdują się z 3 metry nad ziemią – lecz nie chce, by o tym wiedzieli. Odkrycie otworów znajdujących się w ścianie nie wymaga testu, więc MP losowo ustala, kto je zauważył, rzucając k1. Wykonuje również testy Nashukowania dla ghouli czających się na drugim końcu sekretnej przejścia – 18 oznacza, że używały one imitacji opukujących ścian w poszukiwaniu pustej przestrzeni.

MP: Ściana wydaje się lita. Tyle że... Toredek, zauważyliście w niej jakieś dziwne otwory. Kwadratowe, wycięte w kamieniu, każdy o boku około 15 centymetrów i takiej samej głębokości. W sumie otwory są cztery – dwie pary, 3 metry od siebie, przy czym dwa znajdują się jakieś metr od podłogi, a następne jakieś 2 metry wyżej. W jednym dostrzegasz kilka drewnianych drągów.

Jozan: Spójrzmy znowu na mapę.

Toredek: Skoro Jozan ogląda mapę, ja sprawdzę, czy w tych otworach nie ma jakichś dźwigni, uchwytnych czy czegoś takiego.

MP: [Wykonuje jakieś pozbawione znaczenia rzuty, ponieważ wie, że nie ma żadnych dźwigni.] Nie znajduję nic takiego, Toredek.

Miałe: Przyszłoby mi na myśl tylko jedno wyjaśnienie, skąd mogły się tu wziąć te dziury. Prawdopodobnie służyły do zamocowania jakiejś drewnianej konstrukcji...

Lidda: Fwne! Może pochylno albo schodów? Jak wysoko w tym miejscu jest strop?

MP: Och, jakieś 7,5 metra.

Lidda: Może byście mnie podnieśli? Poszukiwałbym wyżej?

Jozan: Dobry pomysł. Toredek, pomożesz mi ją przytrzymać?

Toredek: Jasne.

Miałe: Stane na straży – chcę mieć pewność, że nie nie wylezie z korytarza, którym przyszedliśmy.

MP: Nie nie widać. Miałe. Lidda nie jest ciężka, więc nie musicie wykonywać testów Sily, by ją podnieść. Musicie natomiast się zorientować, by utrzymać ją w równowadze, żeby mogła... Liddo, co zamierzasz zrobić, gdy już cię podniosą?

Lidda: Najpierw przyjrę się kamieniom, by sprawdzić, czy nie widać na nich znaków lub mechanizmów.

MP: Dobrze. Co z tymi testami Sily? Toredek, jesteś silniejszy, więc to raczej Jozan pomaga tobie, nie ty temu. Jeśli kapłanowi powiedzie się test o ST 10, to zwiększy o +2 wynik próby Toredeka.

Rezultaty testów są zdecydowanie dobre, by Toredek i Jozan utrzymali Liddę, więc MP wykonuje jej test Przeciwności. Znalazła coś.

MP: Liddo, znajdujesz kamienne występy, które wydają się gładkie, jakby ktoś ich używał.

Lidda: Sprawdzę, czy któryś da się poruszyć. Może otwierają ukryte drzwi? Pcham, ciągnę, obracam, przesuwam...

MP: W porządku. Jeden z występow wielkości pięści wsuwa się do środka. Rozlega się zgrzyt. Fragment ściany o wymiarach 3 na 3 metry, znajdujący się mniej więcej 3 metry nad podłogą i pośrodku południowej ściany, otwiera się do środka, na prawo.

Lidda: Podciągamy się przez framugę, a potem sprawdzamy, czy może użyć moich narzędzi i gdzieś przycmawcać linę, żeby innym było łatwiej się wspiąć.

MP: Wchodzicie do środka i rozglądacie się w poszukiwaniu szczeliny czy czegoś, co można wbić hak, prawdę? Wykonaj test Spostreżliwości.

Test Spostreżliwości jest tak naprawdę potrzebny po to, by ustalić, czy Lidda dostrzegła czające się w ciemności ghoule, o których nie wie (niemniej prośba o wykonanie testu Spostreżliwości w takiej sytuacji mogłaby zwiększyć uwagę baszkiej doświadczonego gracza).

Lidda: Ups... 7.

Teraz MP wykonuje testy ataku ghouli. Gracze pytają, co się dzieje i dlaczego rzucił kostkami, lecz jego milczenie potęgę tylko napięcie i nastroju. Ghoule trafiały Liddę i spawalizowały ją.

MP: Liddo, wykonaj rzut obronny na Wytrwałość.

Lidda: O nie! Dlaczego? Pułapka? [Rzuca.] 1? Aaaah! Właśnie opuściło mnie szczęście.

MP: [Do pozostałych.] Widzicie nienaturalnie szarą rękę, która wychynęła z ciemności, uderza Liddę, kiedy ta przygląda się ścianom. Dziwczyna wydaje stłumiony okrzyk, a mroczna sylwetka ją porwywa. Lidda znika wam z oczu. Co robicie?

PROWADZENIE SESJI

Kiedy przygotowania dobiegną końca i wszyscy zasiadą przy stole, nadejdzie twoja chwila. Otrzymasz teraz kilka wskazówek, nad którymi powinieneś się zastanowić, będąc już przy stole lub nawet jeszcze wcześniej, tak żeby gra przebiegała możliwie jak najpłynniej.

POZNANIE GRACZY

Zazwyczaj, ale nie zawsze, to MP decyduje o tym, kto u niego gra. To on zaprasza wybrane przez siebie osoby do wzięcia udziału w rozgrywce. W takim wypadku musisz dobrze znać każdego uczestnika i być w miarę pewien, iż wszyscy się polubią, będąc ze sobą współpracować i dobrze się bawić w twojej grze.

Wiele zależy też od stylu gry. Musisz przebież wiedzieć, w jaki typ rozgrywki ci się bawić twoi gracze – a chwilę później, zanim się tego dowiesz, gdy na sesji pojawia się nowi ludzie. Pamiętaj, że chociaż ty kierujesz grą, wszyscy biorą w niej udział. Nie zapomnij też, że gracze przychodzą na kolejne sesje, gdyż wierzą, iż wspólnie spędzić miło czas i że rozgrywka przyniesie im satysfakcję.

Zasady stołu

Na pewno nam pomoże – MP i graczom – jeśli wcześniej ustalacie zbiór reguł niedozwolonych samej rozgrywki, ale decydujących o zachowaniu ludzi siedzących wokół stołu.

Tu zamieszczono pewne zasady, z którymi prędzej czy później będziecie mieli do czynienia. Najlepiej ustalić wszystko, zanim rozpoczniecie prawdziwą kampanię. Możesz ustanowić te zasady sam lub wypracować je z graczami.

Gracze nieobecni: Zdarzy się pewnie nieraz, że jeden z graczy nie będzie mógł przyjąć na sesję. MP i grupa muszą zatem odpowiedzieć na pytanie, co zrobić z jego bohaterem. Istnieje kilka możliwości.

- Ktoś inny poprowadzi tę postać (i w związku z tym będzie prowadził jednocześnie dwóch bohaterów). To dla ciebie najprostsze rozwiązanie, ale graczowi, który ma zastąpić nieobecnego, to zadanie może nie przypaść do gustu. Co gorsza, gracz, który pierwotnie prowadził postać, może być niezadowolony z tego, co się z nią stało podczas jego nieobecności.
- Prowadzisz danego śmiatka, jakby był on BN. To chyba najlepsze rozwiązanie, ale nie rób tego, jeśli prowadzenie jednocześnie gry oraz postaci stanowi dla ciebie zbyt duże wyzwanie, bo może to zaszkodzić całej sesji.
- Bohater, tak jak gracz, nie może wiać udziału w przygodzie. To jednak sprawdza się w świecie gry tylko w pewnych sytuacjach. Jeśli nieobecność ma sens, jest to poręczny sposób na „pozbycie się” postaci z sesji. Najlepiej, by powód absencji pozwalał bohaterowi możliwie łatwo ponownie włączyć się do gry (możli miód, na przykład, inne zobowiązania lub zachorować na jakąś niegroźną chorobę).
- W trakcie danej sesji postać przebywa gdzieś w te akty. To chyba najmniej pożądane rozwiązanie, ponieważ budzi niedowierzanie i dowodzi braku konsekwencji.

Pamiętaj, że gracze przychodzą i odchodzą. Ktoś się wyprowadzi, inny zacznie miś więcej zajęć, a jeszcze innemu zmęczy ten rodzaj rozgrywki. Odejdą. Zrezygnują. Jednocześnie jednak znajdują się zapewne nowi gracze, którzy zechcą się przyłączyć. Pamiętaj, by utrzymać liczebność grupy na poziomie, który ci odpowiada. Typowa grupa liczy mniej więcej czterech graczy (a MP to piąta osoba). Niemniej w skład niektórych grup wchodzi tylko dwóch graczy, innych aż osiem, a nawet więcej (w bardzo licznych niektórych osoby nie grają, ale pomagają w prowadzeniu rozgrywki, wyszukiwaniu zasad i kierowaniu BN, odciążając w ten sposób MP). Możesz grać także jeden na jednego – jeden gracz i jeden MP, ale to bardzo szczególny rodzaj rozgrywki (tak przeprowadza się zazwyczaj misje specjalne, w rodzaju pokuty paladyna).

Jeżeli to możliwe, postaraj się, by gracze zadeklarowali, jak długo zamierzają brać udział w rozgrywce. Postaraj się też, by zapewnili wszystkich, że w tym czasie będą starali się przychodzić regularnie.

Wprowadzanie nowych graczy: Kiedy ktoś nowy przystępuje do kampanii, jego postać musi przyłączyć się do gry. Gracy muszą się też w tym samym czasie zintegrować z grupą. Upewnij się, że zna on zasady stołu oraz całej gry.

Zwyczajne dotyczące kosztów: Jeśli podczas rzutu kostka spadnie na podłogę, to powtarzanie rzutu czy akceptację wyniku? Co zrobić z kostką, która odbiła się od ścianki? Czy gracz musi wykonać wszystkie rzuty tak, by MP je widział? Na te pytania nie ma dobrych czy złych odpowiedzi, ale musicie podjąć takie decyzje z góry – oszczędzi wam to późniejszych dyskusji.

Używanie książek: Najlepiej z góry zdecydować, z jakich podręczników podczas rozgrywki gracze mogą korzystać – wyjątek stanowi Podręcznik Gracza, do którego zawsze mają prawo zajrzeć.

Dyskusje dotyczące zasad: Najlepiej, by gracze nie kwestionowali swoich decyzji oraz ustalonych zasad, nie proponowali nowych reguł oraz nie dyskutowali w czasie gry o innych jej aspektach (opócz tego, co jest aktualnie dzieje). Takie sprawy powinny być omawiane na początku albo na końcu sesji.

Zarty i dyskusje nie na temat: Zawsze można powiedzieć coś śmiesznego, wspomnieć cyt z filmu, rzucić ciekawą plotkę czy coś w tym stylu. Pówd nie jest to ważny – może być związany z grą lub nie. Zdecyduj jednak sam (wspólnie z grupą), kiedy dowcipkujący gracz przekracza

granice. Pamiętaj, że gra jest po to, by bawić, ale jednocześnie skup się na przygodach bohaterów, tak aby cała sesja nie upłynęła na bezrozkiej pogawędce.

PRACA Z GRACZAMI

Dwóch graczy chce tego samego przedmiotu magicznego. Każdy myśli, że jego postać wykorzysta go lepiej albo że zabierze sobie nań do ryczasowymi osiągnięciami. Jeśli gracz nie zdoła zdecydować, kto powinien go używać, ty będziesz musiał rozstrzygnąć spór lub zaproponować rozwiązanie. Prawdopodobnie zdarzą się też znacznie ostrzejsze zataki. Na przykład, jeden gracz zezłości się na drugiego z powodu jakiegos wcześniejszego wydarzenia niezwiązanego z grą, więc jego bohater spróbuje ukarać lub nawet zabić postać kumpla. Nie powinienes dopuszczać do takich sytuacji. Musisz zadziałać i rozwiązać tego typu konflikty. MP to wszak ktoś w rodzaju mistrza ceremonii i sędziego zarazem. Porozmawiaj z poróżnionymi graczami – na osobności lub jednocześnie – poza sesją i spróbuj rozstrzygnąć konflikt. Postaraj się wyjaśnić im możliwe jak najbardziej ogólnie, że nie pozwalisz, by jakiegokolwiek kłótnie zepsuły innym zabawę i że nie będziesz tolerował wpływu negatywnych uczuć z prawdziwego świata na zachowanie postaci w grze.

Jeżeli gracz naprawdę się wścieknie, kiedy wydasz niekorzystną dla niego decyzję, bądź stanowczy, ale uprzejmy. Powiedz mu, że starasz się być sprawiedliwy, ale nie pozwolisz, by wybuchy wściekłości zepsuły rozgrywkę. Rozwiąż problem poza sesją. Wysłuchaj skarg, ale pamiętaj, że to ty jesteś ostatecznym sędzią i że gracze, zgadzając się uczestniczyć w twojej rozgrywce, zgodzili się także akceptować twoje decyzje, jako MP (patrz: „Kiedy złe rzeczy przytrafiają się dobrym postaciom”, strona 18).

Czasami zachowanie jednego gracza może zabawi pozostałym. Okropny, nieodpowiedzialny, kłopotliwy uczestnik rozgrywki to nieprzyjemna sprawa. Jego zachowanie może wszak doprowadzić do śmierci innych postaci. Taka osoba przerywa innym grę kłótniami, wyrzuceniami lub rozmowami nie na temat. Być może nie pozwala również na rozpoczęcie rozgrywki, bo spóźnia się lub nie przychodzi wcale. Takiego gracza powinienes się pozbyć. Nie zapraszaj go następnym razem. Nie graj z kimś, z kim nie chciałbyś spędzić czasu w innych sposobach.

Jeżeli jeden gracz dominuje grę i monopolizuje cały czas akcjami swojej postaci, inni wkrótce zaczną na to utyskiwać. Upewnij się, że każdy gracz ma okazję do działania. Zwracaj też uwagę na to, czy gracz samodzielnie podejmuje decyzje (nadgorliwie i władcze osoby czasami mówią innym, co mają zrobić). Jeśli jakiś gracz upiera się przy tym, by kontrolować innych, porozmawiaj z nim poza grą i wytłumacz, że jego zachowanie psuje zabawę innym.

MYŚLENIE WYKRACZAJĄCE POZA ŚWIAT GRY

– Domyślam się, że po drugiej stronie tej dziury musi być dźwignia, która blokuje pułapkę – stwierdza jeden z graczy, dzieląc się swymi przemyśleniami z resztą. – MP nigdy nie stworzyłby przecięt pułapki, której nie moglibyśmy jakoś obejść, prawda?

To przykład myślenia wykraczającego poza świat gry – wspomniana osoba wykorzystuje własną wiedzę, a nie korzysta z wiedzy bohatera. Za każdym razem, gdy gracz opiera się działanie swoich postaci na założeniu, iż bitoru zdany w rozgrywce, myśla wykraczają poza świat gry. Powinienes zniechęcać ich do takiego zachowania, ponieważ stoi ono w sprzeczności z odgrywaniem ról i pozabawia zabawę emocji.

Zaskoć graczy, zwołując ich na manowce. Przypuśćmy, że po drugiej stronie dziury jest dźwignia, ale zarządzała i bezużyteczna, na przykład. Trzymaj graczy w napięciu i nie pozwalaj, by przewidywali, co dla nich szykujeś. Powiedz, żeby żyli w świecie gry, a nie starali się odgadnąć twoje zamysły. W tamtym universum ktoś celowo zastawił tę pułapkę. Wymyśl powody, dla których została skonstruowana, a BG będą musieli zrobić to samo.

Reasumując, jeśli to możliwe, powinienes zachęcać graczy do podejmowania decyzji w oparciu o logiczną świat gry. W powyższej sytuacji mądry uczestnik rozgrywki rzekłby:

— Domyślam się, że po drugiej stronie tej dziury jest dzwignia unieruchamiająca pułapkę, ponieważ gnomy, które ją zastawiły, muszą ją w jakiś sposób blokować.

To naprawdę świetne stwierdzenie — dowodzi bystrości umysłu oraz szacunku dla logiki świata gry.

ZNAJOMOŚĆ BG

Masz pewną bardzo istotną przewagę nad autorami oryginalnych przygód — znasz swoich graczy. Wiesz, jacy są, co lubią, jakie możliwości posiadają, ich postacie i co akurat dzieje się w twojej kampanii. Dlatego też nawet korzystając z opublikowanej przygody, możesz ją odpowiednio zmodyfikować i dostosować do własnej kampanii.

Dobry MP zawsze wie o biorących udział w jego grze postaciach, co następuje.

Zna podstawowe statystyki postaci: Chodzi tu o klasę, rasę, poziom, punkty wytrzymałości, bazowe premie do ataków i do rzutów obronnych, czary i zdolności specjalne. Powinienes sprawdzić, czy KP i specjalne właściwości potworów oraz stwierdzić, czy są odpowiednie dla prowadzonej przez ciebie drużyny. Porównaj, na przykład, KP potwora z premiami do ataków członków grupy, zwłaszcza wojowników. Czy — biorąc pod uwagę przeciętne rzuty — wojownicy zdołają trafić potwora? A może potrzebują ponadprzeciętnych rezultatów na kostkach? (Jeśli tak jest, będzie to poważne wyzwanie). Czy potrzebują naturalnych 20? (Jeśli tak, wyzwanie prawie na pewno jest zbyt trudne).

Sprawdź, jakie premie do ataku ma potwór i jakie może zadać obrażenia. Kiedy pochwycisz te dane z KP i punktami wytrzymałości postaci, zorientujesz się, czy potwór będzie w stanie trafić lub poważnie zranić bohaterów. Czy ma duże szanse gołąb zabić? Jeżeli premia do ataku potwora dodana do przeciętnego rzutu k20 przewyższa KP danego BG, a zmodyfikowany test obrażeń przekracza punkty wytrzymałości zdrowej postaci, potwór zabije danego śmieka. Spoglądając na ST rzutów obronnych na specjalne ataki istoty, ustalasz, czy postaciom uda się je przetrwać.

Podobne przemyślenia i odpowiedzi na takie pytania pozwolą ci ocenić potwory, przeciwniki i przygody oraz określić, czy są odpowiednie dla twojej grupy. Pomocne ci w tym dostosowywanie Skali Wyzwania do wydarzeń (więcej informacji o Skali Wyzwania znajdziesz w Rozdziale 3: Przygody), ale musisz pamiętać, że to ty najlepiej znasz własną drużynę.

Prowadź spis zdolności, czarów, punktów wytrzymałości, KP i tak dalej — oczywiście dotyczących wszystkich postaci. Aby uzyskać takie dane, zobowiąż graczy, by przekazywali ci aktualizowane kopie kart postaci. Taka informacja pomaga równoważyć potyczki i śledzić utratę punktów wytrzymałości oraz wyczerpywanie się zapasów czarów w czasie rozgrywek. Okazuje się to także wygodne, kiedy gracz nie może przejść na sesję — w takim przypadku po prostu wręczasz jego kartę postaci temu, kto w zastępstwie poprowadzi danego bohatera.

Co lubią i czego nie lubią gracze: Niekiedy grupy nienawidzą politycznych intryg i unikają ich lub je ignorują. Czas tylko zagłębić się w kolejny loch. Inne będą zaś uciekać od zbieranych potyczek. Niekiedy grupy lubią przygody z łupieżciami umysłów i psionikami. Inne nie. Widzisz zatem, że znajomość gustów graczy — tego, co lubią, a czego nie znoszą — pozwoli ci szybko stwierdzić, czy dane spotkanie lub przygoda się im spodoba.

Na przykład, MP może się zorientować, że postaciami w jego grupie kieruje chęć zdobycia złota. Dlatego też, wprowadzając do przygotowanej (lub zakupionej) przygody jakis skarb i odpowiednio informując o tym BG, sprawi, że postacie szybko zaangażują się w fabulę. Inna drużyna z kolei będzie zainteresowana heroicznymi czynami. Tych BG nie obchodzi pieniądze, ale jeśli usłyszą, że władający burzami czarodziej porwał księżniczkę, natychmiast ruszą jej na ratunek.

Trudno wyobrazić sobie coś bardziej frustrującego dla MP niż fakt, że stworzona przez niego przygoda i haczyki, który miał zaangażować BG w fabulę, został przez nich zignorowany lub odrzucony. Nikt nie chciałby przecież tak przykrego doświadczenia. Znajdź jednak zainteresowania i motywacje grupy, będziesz mógł tego uniknąć.

Czy co dzieje w kampanii: Kierujesz wydarzeniami w grze, musisz więc śledzić tok zdarzeń. Ważne, byś wiedział, co robią postacie, i przy-

najmniej w ogólnym zarysie zdawał sobie sprawę z ich planów. Jeżeli BG chcą wyruszyć w góry, żeby znaleźć dawnego mentora jednego z nich, musisz o tym pamiętać, przygotować przygodę na dana sesję i planując koleje.

Zapisuj wszystkie ważne informacje pojawiające się w grze. Rozpisanie chronologii ułatwi ci kontrolę wydarzeń, szczególnie jeśli mają one na siebie znaczny wpływ (przydaje się to zwłaszcza w przypadku doglądania losów pojawiających się kilkunastu czarnych charakterów). Upewnij się też, że pamiętasz imiona BN (szczególnie tych, których jesteś zmuszony wymyślać w czasie gry), aby imię króla nie zmieniło się nagle z sesji na sesję. I, oczywiście, powinieneś pamiętać, co osiągnęli BG, gdzie byli, jakich mają wrogów i tak dalej.

ZNAJOMOŚĆ PRZYGODY I INNYCH MATERIAŁÓW

Prowadzisz rozgrywkę, musisz zatem wiedzieć wszystko. No, może nie wszystko, ale wystarczająco dużo, by gra toczyła się swobodnie. Jeżeli wiesz, że BG mają zamiar wyruszyć w góry, dobrze zrobisz, sprawdzając wcześniej, jak podróż wśród szczytów wpływa na ruch, co da się znaleźć i zobaczyć na takim terenie (zajrzyj choćby do encyklopedii lub przewodnika) oraz dowiedz się co nieco o innych elementach takiej wyprawy (ekwipunek wspinaczkowy, spotkania w górach itp.). Jeżeli wędrowałeś po górach, wykorzystaj to — nic nie doda opisom tyle realizmu, ile własne doświadczenia.

Warto zawnioskować przygotować możliwie najwięcej elementów sesji. Ustal więc, co i kiedy się wydarzy; jak wygląda otoczenie (zarówno krajobraz w dużej skali, jak i miejsca poszczególnych potyczek); co napotkają BG, jeśli pójdą w dane miejsce; jak napotkani w czasie przygody BN zareagują na postacie i do czego to ewentualnie doprowadzi (czy będzie to rozmowa, czy walka).

Kiedy prowadzisz opublikowaną przygodę, przygotuj się do sesji, zwykle uważaj ją czystą i sporządzasz notatki, jeśli są potrzebne. Oto co, być może, uznasz za warto zapiś.

- Numery stron w podręczniku dotyczące zasad, których będziesz potrzebował w danej potyczce.
- Zmiany potrzebne, aby dopasować przygodę do twojej kampanii.
- Zmiany potrzebne, aby spełnić oczekiwania twojej i twojej grupy.
- Działania, które BN wykonają w danej potyczce (zasadki, ostatnie słowa umierających, czary itp.).
- Skrócone informacje dotyczące zasad, struktury przygody, skutków określonych akcji lub zdarzeń, które mogą nastąpić (losowe spotkania).

Przygotowanie własnej przygody oczywiście wymaga więcej czasu. Zwróć przy tym uwagę na przygotowanie następujących rekwizytów:

- Mapy większego obszaru (duża skala) i niektórych mniejszych lokacji, gdzie ewentualnie odbędzie się spotkanie. Mogą to być szkice lub bardzo szczegółowe plany — wszystko zależy od ciebie.
- Legenda do mapy opisująca określone obszary; uzupełniona o to, co można tu napotkać, włącznie z wrogami, sojusznikami, skarbami, pułapkami, warunkami naturalnymi i, być może, opisami tego, co widzą, słyszą i czują BG wkraczając na dany teren.
- Lista BN obejmująca ich statystyki i uwagi dotyczące potencjalnych reakcji.
- Zakładki w podręcznikach (lub notatki z numerami stron) odnoszące się do potrzebnych zasad.
- Notatki dotyczące całej historii lub wątku przygody, jeżeli fabuła jest złożona.
- Statystyki nowych potworów, które wprowadzasz.

Takie przygotowanie zwykle wiąże się z dość dużym nakładem pracy. Niemniej nie każda przygoda wymaga ton papieru. Zależy to zarówno od scenariusza, jak i MP. Nie każdy prowadzący lub przygotowujący szczegółowe notatki. Niekiedy bawią się lepiej, jeśli pewne rzeczy wymyślają na poczekaniu. A czasami MP chciałby się lepiej przygotować, ale po prostu nie ma czasu. Musisz znaleźć taki styl przygotowywania się do gry, który najbardziej ci odpowiada.

ZNAJOMOŚĆ ZASAD

Przejrzyj przed grą zasady dotyczące latania, jeżeli wiesz, że będą potrzebne, ponieważ BG dostają gryfów, a atakują ich gurgule. Kiedy potrzebna jest jakaś rzadko stosowana reguła, przypomnienie jej sobie w trakcie gry sprowadza rozgrywkę. Warto przejrzeć przed sesją powszechnie stosowane zasady – zawarte na przykład w opisach czarów, którymi dysponują BN i BG, a nawet podstawowych zasad walki.

Jeżeli grać ma pytanie dotyczące zasad, powinienes być przygotowany dostatecznie dobrze, by na nie odpowiedzieć. Perfekcyjna znajomość reguł to jeden z powodów, dla których MP jest czasem nazywany arbitrem lub sędzią.

Bez względu na to, jak dobrze znasz reguły, zawsze może się zdarzyć, że gra pamięta cię, co nie zwolciłoby twojej uwagi. Większość graczy nie będzie ci wytykać, że są lepsi – i bardziej dobrze. Jeżeli ktoś przy stole poprawi cię w danej kwestii lub uzupełni twoje wypady, podziękuj mu za pomoc. Wszyscy skorzystają na takiej współpracy, szczególnie gdy przyświeca wam ten sam cel – przyjemność czerpana z gry.

ZACHOWANIE RÓWNOWAGI GRY

Wielu ludzi mówi o równowadze w grze. Reguły, które lubia, określają jako „równowagowe”, a inne jako „niezrównowagowane”. Co to tak naprawdę znaczy? Równowaga w grze polega na takim skonstruowaniu reguł, by możliwości większości postaci były relatywnie takie same. W grze zrównoważonej zatem jedna postać nie dominuje nad resztą z powodu wyśrubów, jakich dokonaj gracze (rasa, klasa, umiejętności, biegłość, czary, przedmioty magiczne itp.). Oznacza także, że bohaterowie nie są zbyt potężni lub zbyt słabi w stosunku do wyzwań, jakim stawiają czoło.

Równowaga w grze zależy od dwóch czynników.

Dobra kontrola MP: W zachowaniu równowagi pomagają MP, który uważnie obserwuje wszystko, co dzieje się w grze, i nie pozwala, by cokolwiek wymknęło mu się spod kontroli. BG i BN, zwycięstwa i porażki, nagrody i nieszczęścia, skarby zdobyte i utracone – aby zachować równowagę, wszystkie te aspekty muszą podlegać kontroli. Żaden bohater nie powinien być potężniejszy od reszty. Jeśli zaś wybieje się ponad innych, reszta wkrótce powinna mieć szansę mu dorównać. BG nigdy nie powinni stać się tak potężni, by wszystkie wyzwania wydawały się im trywialnie proste. Z drugiej strony, nie powinni wciąż ulegać piętrzącym się przed nimi trudnościom. To żadną przyczyną cały czas przegrywać, ale ciągle zwycięstwa też szybko się nudzą (takie rodzaje gier noszą odpowiednio nazwy „zabójczych łobów” i „wesołego spacerka”). Jeżeli równowaga zostanie na jakiś czas zachwiana, łatwiej ją przywrócić, zmieniając przygody niż cokolwiek, co dotyczy BG, ich cech lub ekwipunku. Nikt nie lubi tracić czegoś (np. nowego magicznego miecza), co przed chwilą dostał tylko dlatego, że taki przedmiot zagroził równowadze gry.

Zaufanie pomiędzy graczami a MP: Gracze powinni ufać MP. Zaufanie zabudździej, jeśli będziesz konsekwentnie stosował reguły, zachowywał bezstronność (czyli nie faworyzował żadnych graczy kosztem innych) i dawał jasno do zrozumienia, że nie miszisa się na uczestnikach rozgrywki czy ich bohaterach. Jeżeli gracze ci ufają – a za twoją sprawą wierzają również w system – będą wiedzieli, że wszystkie elementy, jakie pojawią się w grze, będą dokładnie przemyślane. Jeśli rozstrzygniesz sytuację, gracze muszą akceptować twoje decyzje bez żadnych wątpliwości, nie mogą ich kwestionować. Dzięki temu mogą się skupić na odgrywaniu swoich postaci, zajmować się rozgrywką i dobrze bawić, powierając ci dbanie o sprawiedliwość i realizm. Zaufania ci także i w tym, że robisz wszystko, co tylko możliwe, by czerpać przyjemność z odgrywania postaci, mając przy tym szansę na zwycięstwo. Pamiętaj też, że przede wszystkim liczy się zabawa. Jeśli uda ci się osiągnąć taki poziom zaufania, zyskasz więcej swobody w zakresie dozwolania lub zmieniaania pewnych elementów rozgrywki, a gracze nie będą protestować ani dogłębnie analizować każdej twojej decyzji.

Niezrównoważenie BG

Może się zdarzyć, że sytuacja nagle wymknie się spod kontroli. Na przykład, bohaterowie pokonają przeciwnika, uderzającemu mu wydawałoby się doskonały plan ucieczki, i zdołają mieć myśliśtasy, który nigdy nie

powinien był wpaść w ich ręce. Postacie, którym powierzono dostarczenie cennego artefaktu prawemu właścicielowi, mogą zatem zatrzymać ów potężny przedmiot, albo też – co najbardziej prawdopodobne – jeden z graczy wymyśli nietypowy sposób wykorzystania jakiegos przedmiotu, czy zaklęcia, ewentualnie polaczy kilka takich elementów, co doprowadzi do niespodziewanego zachwiania równowagi, którego w ogóle się nie spodziewałeś.

Błąd został już popełniony i bohater gracza stał się zbyt potężny – ale jeszcze nie wszystko stracone. Możesz bez trudu zwiększyć wyzwania, którym musi sprostać postać, więc nie zawsze będzie sobie radziła z przeciwnościami losu. Niestety, ta metoda rozwiązywania problemów nie zawsze była satsfakcjonująca, gdyż jest niezwykle prawdopodobne, iż wyzwania okazały się zbyt trudne dla pozostałych BG. Jednocześnie – jak już wspomnieliśmy – utrata jakiegos powodującego zachwianie równowagi aspektu postaci (nowego zaklęcia, przedmiotu czy zdolności) zawsze będzie dla owej postaci przykry. Wszak z punktu widzenia gracza to nie jego wina, że tak się wszystko potoczyło.

Masz zatem dwie możliwości.

Rozwiązanie problemu w grze: Termin „w grze” użyto po to, aby opisać zdarzenie, do którego dochodzi w opowieści, w toku rozgrywki. Na przykład, wyborać sobie, że zachwianie równowagi nastąpiło za sprawą zaklęcia zyczenia, którym BG zapewnił sobie zdolność zraniania każdego przygotowanego czaru dwa razy, a nie raz (to nigdy nie powinno mieć miejsca, ale MP też popełniał błędy). Rozwiązaniem w grze może być wrogi kapłan, który używa czaru i pozbawia bohatera nowo nabytej mocy. Cokolwiek zrobisz, postaraj się jednak, by nie było oczywiste, iż takie zdarzenie ma być tylko narzędziem zmierzającym do przywrócenia równowagi w grze. Zamiast tego spraw, żeby wyglądało na część przygody (jeśli ci się nie uda, oburzeni gracze na pewno się rozczłują).

Rozwiązanie problemu poza grą: „Poza grą” oznacza coś, co ma miejsce w rzeczywistym świecie, ale ma wpływ na rozgrywkę. Aby rozwiązać poza grą opisany wcześniej problem, porozmawiaj z graczem, na osobności między sesjami i wyjaśnij, że jego postać jest niezrównoważona, zbyt potężna i że trzeba coś zmienić, bo w przeciwnym razie, rozgrywka się posypie. Rozsądna osoba spostrzeże korzyści wynikające z kontynuowania rozgrywki i będzie z tobą współpracować, czy to w grze (może przekazać zbyt potężny przedmiot odpowiedniemu strażnikowi BN), czy poza nią (chocby wymagując zbyt potężną moc z karty postaci i udając, że nigdy jej tam nie było). Uwajaj tylko, bo nie wszyscy gracze są rozsądni. Wielu sprzeciwi się takiej ingerencji MP i odmówi pozbycia się mocy czy przedmiotu, jaki „zдобыл” ich bohater. Nawet jeśli nie powiedziasz ci, żebyś dął sobie spokój, nie będą mogli oddawać strasy. Co gorsze, po takiej nieudanej wymianie, twoja próba przywrócenia równowagi rozwiązaniem w grze będzie oczywiście i szuczna. Cóż, nikt nie twierdził, że prowadzenie rozgrywki jest proste.

ZMIANA ZASAD

Prócz tego, że sędziujesz, masz również prawo coś zmienić. Nie ma w tym nic złego. Jednakże dla niezadowolonego MP modyfikowanie zasad okazuje się zadaniem trudnym.

Zmiana mechanizmów gry

Żadnej reguły opisanej w Podręczniku Gracza nie zamieszczano tam bez powodu. To jednak nie znaczy, że nie możesz zmienić ich w swojej rozgrywce. Być może graczom nie podoba się sposób, w jaki ustala się inicjatywę, albo ty uważasz, że zasady uczenia się nowych czarów są mocno ograniczająco gracy. Reguły, które wprowadzają dla potrzeb swojej gry, nazywa się zasadami domowymi. Mając na uwadze kreatywność graczy, należy uznać, iż w niemal w każdej kampanii z biegiem czasu pojawia się takie reguły.

Kluczowym elementem gry fabularnych jest umiejętność odpowiedniego wykorzystania mechaniki gry (i to zgodnie z własnymi zyczeniami) – zapewnia ona sukcesy, w ramach którego ty i gracze tworzyście kampanię. Niemniej zmian sposobu rozgrywki nie powinno się dokonywać pochopnie. Jeśli Podręcznik Gracza wprowadza jakąś zasadę, jej

wyhumaczenie i uzasadnienie można znaleźć w Przewodniku Mistrza Podziemi. Przeczytaj te objaśnienia dokładnie i zastanów się nad konsekwencjami wprowadzenia zmian.

Kiedy masz zamiar zmienić zasadę, odpowiedz sobie na następujące pytania.

- Dlaczego zmieniam tę regułę?
- Czy jestem pewien dokładnego działania zasady, którą chcę zmienić?
- Czy wiem, dlaczego taka reguła istnieje?
- Jak taka zmiana wypływa na inne zasady i wydarzenia?
- Czy taka zmiana wyniesie jedną klasę, rasę, umiejętność czy atut ponad inne?
- Uogólniając, czy ta zmiana uszczęśliwi, czy unieszczęśliwi graczy? (Jeśli odpowiedź brzmi „uszczęśliwi”, upewnij się, że nie zachwieje ona równowagi gry; jeśli odpowiedź to „unieszczęśliwi”, zastanów się, czy warto jej dokonywać).

Gracze często chcą pomagać w zmianie zasad. I nie ma w tym nic złego, ponieważ rozgrywka ma bawić wszystkich jej uczestników, obdarzać ich dużą wyobraźnią, gracie zapewne znajdą niejeden sposób poprawienia zasad. Wysłuchaj więc ich opinii na temat mechaniki gry. Jednocześnie uważaj na graczy, którzy celowo – bądź nieświadomie – chcą zmienić zasady dla własnej korzyści. Mechanika gry D&D jest elastyczna, ale ma to być także wyważony zbiór reguł. Gracze mogą chcieć, by zasady zawsze im sprzyjały, ale gdy bohaterowie nie będą natykali przeszkód, rozgrywka szybko stanie się nudna. Upewnij się, że zmiana rzeczywistości polepsza twoje kampanie i że wszyscy będą z niej zadowoleni.

UZUPEŁNIENIE GRY

Jako MP masz pełne prawo tworzyć własne zaklęcia, przedmioty magiczne, rasy i potwory. Twoja kampania może wymagać czaru, który zmienia wrogi w kryształ lub w potwora pokrywającego dziesiętkami macek wysysających ciepło z żywych istot. Dodawanie nowych ras, zaklęć, potworów i przedmiotów magicznych zwykle jest przyjemnym i satysfakcjonującym przeżyciem.

Z drugiej jednak strony takie uzupełnienie może zachwiać równowagę gry. A jak to stwierdzić wcześniej, utrzymywanie równowagi jest ważnym zadaniem MP. Niestety, większość wypływających na równowagę czynników to zwykle podstępne lub nieprzebrane wytwory prowadzącego. Nie pozwól, by przytrafiło się tobie.

Aby stwierdzić, czy nowa umiejętność, atut, czar lub inny element jest zrównoważony, należy zadać sobie pytanie: „Czy mój dodatek jest tak dobry, że spodobą się każdemu?” Nieco wcześniej zapytaj też: „Czy jest obwarowany takimi ograniczeniami, że nikt się nim nie zainteresuje?”. Pamiętaj, że łatwiej jest stworzyć coś, co będzie zbyt doskonałe, niż coś, co będzie za mało odpowiednie. Uważaj zatem na to, co robisz.

Biędy

Ze błąd należy uważać przedmiot magiczny, który pozwala postaciom swobodnie przechodzić przez ściany i daje im łatwy dostęp do wszelkich

miejsz, do jakich nie powinni dotrzeć (przynajmniej nie bez trudności). Błędem jest również 4-pozomowy czar, który zabija wielu wrogów bez rzutu obronnego. Kolejny przykładowy błąd to rasy z premiami +4 do Siły i +4 do Zręczności.

Zarzucając do kampanii wkładają się błędy, które początkowo wydają się nieszkodliwe. Czar 1. poziomu powodujący od istnienia podmuch wiatru przewracającego wrogi wyłazi się w porządku – dopóki sprytny gracz nie zacznie używać go do zrzucaania potężnych przeciwników ze skały. Z drugiej strony szybko się zorientujesz, że w skrzyni ze skarbami nie powinno się znaleźć korb do dezintegracji o nieograniczonej liczbie ładunków. Równie szybko odkryjesz, że nigdy nie powinieneś dać się przekonać graczom do tego, by trafienia krytyczne zadawały pięć razy więcej obrażeń.

Jeśli jakiś element rozgrywki powoduje zachwianie równowagi, musisz natychmiast naprawić taki stan rzeczy, albo w grze, albo poza nią – w zależności od sytuacji i osobowości zaangażowanych w całą sprawę graczy. Niezrównoważonym zdolnościom postaci lub przedmiotom najlepiej zaradzić w grze, ale zmiany zasad możesz dokonać tylko poza nią. Czasami, najlepiej jest po prostu przyznać, że się pomyliliś i że trzeba to naprawić, aby rozgrywka nadal sprawiała wam przyjemność, była zrównoważona i przebiegała gładko. Im rozsądniej to uzasadnisz, tym chętniej gracze zaakceptują twoje pomysły.

PRZYGOTOWYWANIE SCENY

Warto podkreślić to raz jeszcze: kiedy zaczyna się gra, wszystko zależy od ciebie. Gracie zapewne posłuchają twoich sugestii dotyczących tego, jak działać i reagować. Jeżeli traktujesz rozgrywkę poważnie, bardzo prawdopodobne, że oni też wezmą ją na serio. Jeśli żartujesz, mówisz dobo-drym tonem, zapewne rzucą kilka kawałków i będą komentowali grę na boku. Ty prowadzisz grę w sposób, w jaki chcesz i jaki najbardziej ci odpowiada.

Strasznie

Poprzednim razem odkryliśmy wejście do jamy bazylijskiej i dowiedzieliśmy się, że żyjące w pobliżu plemię goblino-w używa to stworzenie za bogę. Pięty dzień podróży przez las Thangrat miał się wtedy ku końcowi. Czardziejka Miałeś odniosła poważne obrażenia w starciu z goblinskimi zwiadowcami. Kruk chciał ich prosto do ich oboru i natychmiast się z nimi rozprawić, ale reszta przekonała go, by pomógł wam znaleźć odpowiednie miejsce na bezpieczny i łatwy do obrony obóz. W tym czasie gobliny przygotowywały się do walki, co wyniszczało na podstawie odgłosów dochodzących do was wcześniej tego samego dnia. Teraz słońce skrywa się za odległymi szczytami górskimi. Wszystko wskazuje na to, że bazyliżek rusza się w lewo. Co robicie?

W trakcie długiej kampanii strasznie wydarzeń z poprzedniej sesji (lub poprzednich sesji) na początku nowej często pomagają wprowadzić odpowiedni nastrój i przypomnieć wszystkim, co się działo. Fakt, że czynny sprządk chwili czasu gry miały miejsce kilka dni temu w prawdziwym świecie, bawi denerwujący zarówno dla graczy, jak

WYPOSAŻENIE PROWADZĄCEGO

Opisane tu wyposażenie usprawni prowadzenie rozgrywki, a nawet nada jej nowy wymiar. Pamiętaj jednak, że te przedmioty nie-muszą być przydatne każdemu.

Brak MP: Kartonowy ekran stojący na stole między tobą a graczami (dostępny w wielu sklepach z gram). Znajdują się tu pomocne tabele i zasady, co pozwala przyspieszyć prowadzenie rozgrywki. Do ekranu możesz przypiąć notatki tak, aby było ty je widział. Za nim z kolei będziesz w stanie zobaczyć mapy i zapiski oraz rzucić kostkami tak, by inni nie widzieli, co robisz. Jedną wada polega na tym, że ekran tworzy mur między tobą a graczami, co sprzyja podziałowi na „ciebie” i „nich”. MP, którzy chcą mieć pod ręką informacje zawarte na ekranie, ale nie chcą dystansować się od graczy, kładą czasami ekran płasko przed sobą, ukrywając pod nim notatki dotyczące przygody.

Zetony: Jeżeli nie masz figurek dla każdej postaci czy potwora, z którymi BG się spotykają, możesz wykorzystać dowolne zetony mające reprezentować różne

istoty: wydrukowane zety z obrazkami stworzeń, zatory pokerowe, szachowe figury, monety, kawałki papieru – wszystko, co zechcesz.

Komputer: Komputer wart miedzi prochu (na stole lub obok niego, z dala od graczy) z wielu powodów. Możesz przechowywać notatki i mapy w postaci plików, co pozwala na ich szybkie odnalezienie w czasie gry. Istnieją też specjalne programy dla MP zawierające informacje o BN, BG, potworach, skarbach itp. Niektóre generują losowe spotkania, inne kreują postacie, a jeszcze inne losują liczby. Nie wszyscy jednak lubią takie programy, ponieważ komputer zwykle odciąga uwagę MP od graczy. Jeżeli zauważysz, że dłuższy patrzysz w ekran niż na pozostałych uczestników rozgrywki, ogranicz używanie komputera w grze i być może tylko przygotuj na nim materiały pomiędzy sesjami.

i dla MP. Jeżeli nie przypomnisz im minionych wydarzeń w kilku słowach, mogą zapomnieć o ważnych szczegółach, które wpłynęły na ich decyzję.

Oczywiście oznacza to, iż ty też musisz prowadzić notatki, by nie zapomnieć, co takiego się wydarzyło. Najlepiej na samym końcu sesji zapisać wydarzenia, które zaszły w trakcie rozgrywki, i pozostawić notatki na wierzchu, by bez trudu znaleźć je na początku kolejnej sesji. Może zdarzyć się i tak, że myślisz o grze pomiędzy sesjami częściej niż gracie i dlatego lepiej pamiętać, co wydarzyło się ostatnio, szczególnie jeżeli przygody, nad którymi obecnie pracujesz, oparte są na poprzednich zdarzeniach.

WYKORZYSTYWANIE FIGUREK

Metalowe lub plastikowe figurki reprezentują bohaterów, potwory oraz sceny gry. Dzięki nim oraz siatce bitewnej bez trudu ustalacie odległość dzielącą poszczególne istoty, zastępując ruch taktyczny, ustalacie linie pola widzenia oraz obszary działania czarów. W tym podręczniku znajduje się mapa formatu A2 – na jednej stronie znajdziesz plan prostego lochu, a na drugiej siatkę składającą się z kwadratów o boku 2,5 centymetra (do codziennego użytku polecamy winylową matę, na której można pisać flamastrami zmywalnymi – okazuje się niezwykle przydatna; powinna być dostępna w sklepach, który sprzedaje kostki).

Nawet jeśli nie korzystasz z siatki bitewnej, możesz używać figurek, które – rozmieszczone na stole – będą odzwierciedlać sztyk oraz położenie postaci względem siebie. Możesz też za pomocą centymetra precyzyjnie określać odległości, przyjmując proponowaną przez nas skalę 2,5 centymetra = 1,5 metra. Czasem w trakcie walki położenie decyduje o życiu lub śmierci, a figurki (i, być może, różne przedmioty reprezentujące niektóre elementy lochu czy jego wyposażenie) pomagają wszystkim poznać położenie bohaterów, potworów oraz ważnych obiektów.

Większość graczy na pewno stosunkowo szybko znajdzie figurkę przypominającą bohatera, w którego się wcieliła. Być może miniaturowa postać będzie nawet wyposażona w to, czego używa śmiełek w świecie gry.

TWORZENIE MAP

Jeśli jeden z graczy rysuje mapę miejsc, które odkrywają bohaterowie, postaraj się mu pomóc. Opisz wygląd lokacji tak dokładnie, jak tego chce, łącznie z rozmiarami pomieszczeń. Dla rozbawienia sytuacji możesz nawet narysować komnatę na waszej siatce bitewnej, określając dokładnie jej kształt oraz rozmiary. Bądź gotów w razie potrzeby powtórzyć informacje. Opisz wszystko, co widzą bohaterowie (biorąc pod uwagę oświetlenie i działanie ich zmysłu wzroku) lub co potrafią oszacować (na przykład, odległość dzielącą ich od dalszej ściany jaskini).

Oczywiście, istnieje wyjątki od tej zasady. Kiedy BG zgubili się w lochu lub wędrują w magię, sedno sprawy leży w tym, że nie wiedzą, gdzie się znajdują (i dokoń zmierzają). W takich wypadkach nie pomagaj w rysowaniu mapy. Jeżeli śmiełkowie przekraczają się przez labirynt i pomysł drowie, niech spróbują wrócić po własnych śladach.

USTALANIE TEMP

Od tempa gry zależy, ile czasu poświęcisz danej czynności lub akcji podejmowanej przez postaci. Różni gracze preferują różną szybkość rozgrywki. Niektórzy rozwodzą się nad każdym szczegółem, podnoszą każde międziazak; inni uważają, że to strata czasu. Jedni odgrywają każde spotkanie, podczas gdy inni woła o razię przejść do „najlepszych kasków” – walki czy działań związanych z akcją.

Zrób, co w twojej mocy, żeby zadowolić grupę. Przede wszystkim jednak staraj się, by rozgrywka nie utykała w miejscu. Nie musicie przecież odgrywać odpoczynków, zakupów sprzętu czy zwykłych codziennych czynności. Czasami taki stopień dokładności sprzyja rozwojowi postaci, ale częściej to zwykła strata czasu.

Powinienesz zaważasz zdecydowanie, jeśli to możliwe, jak długo będzie trwała sesja. Pozwól to wszystkim zaplanować sobie czas gry. Dzięki temu określisz ponadto, ile masz czasu, i odpowiednio dostosujesz tempo rozgrywki – zawsze powinienesz skończyć sesję w dobrym momencie (patrz dalej, „Koniec sesji!”). Odpowiednia dlu-

gość wieczornej gry waha się od trzech do czterech godzin. Niektórzy lubią brać udział w dłuższych sesjach, zaczynając w weekendy. Nawet jeżeli zazwyczaj grasz krócej, czasami miło jest poprowadzić dłuższą „maraton”.

Sprawdzanie zasad

W czasie gry staraj się zgadzać do podręczników możliwe najrzadziej. Chociaż opracowano je po to, by ci pomóc, wertowanie książki spowalnia rozgrywkę. Zgadzaj do źródeł, jeśli to konieczne (i zaznaczaj zakładkami, miejsca, do których będziesz musiał wrócić). Staraj się przytaczać reguły z pamięci, jeżeli to możliwe. Może nie uda ci się powtórzyć ich słowo w słowo, ale gra będzie toczyć się dalej.

Pytania

Nie bój się zatrzymać gry i zadać ważne pytanie. Jeżeli gracz wygląda na znużonych, zapytaj, czy chciałby coś pominąć lub przyspieszyć akcję. Jeśli nie jesteś pewien, jakicha zareagować w danej sytuacji, zapytaj wprost.

Przerwy

Kiedy skończysz długą potyczkę lub pełną napięcia scenę, zrób przerwę. Szczególnie podczas długich sesji postaraj się o kilka przerw na posilkę, picie, wizytę w toalecie lub po prostu na odprężenie. Podczas takich pauz możesz na chwilę przestać myśleć o grze lub zacząć przygotowywać się do następnego starcia.

ZACHOWANIE BG

Musisz zapamiętać jedną bardzo istotną regułę: to gracz decyduje o działaniach swojej postaci. Nie zmuszaj go, by podejmował taką czy inną czynność (chyba że jego postać znajduje się pod wpływem magicznego przymusu; patrz dalej). Nie mów graczowi, co jego bohater ma sądzić na dany temat i jakie emocje odczuwa. Nawet jeżeli BN z wysoką Charizmą próbuje przekonać postać, że ten trud kosztka nie powinien zmniejszyć jej do podjęcia jakiejś akcji. Niektóre zasady gry odnoszą się do BN, a nie do BG, wśród nich zaś najważniejsza jest nastawienie tych pierwszych (patrz strona 128, „Nastawienie BN” oraz opis umiejętności Dyplomata na stronie 71 „Nastawienie Gracza”). Nie można jednakże używać tych reguł po to, by BN zmienił nastawienie do siebie bohatera Gracza. Kiedy odgrywasz postać tła, nie przejmuj się tym, że kłamiesz, oszukujesz lub mamiesz śmiełków. Nie wykorzystuj jednak swojego autorytetu MP, żeby odebrać graczowi kontrolę na jego bohaterem.

Magiczny przymus

Kiedy bohater Gracza znajduje się pod wpływem efektu (takiego jak czar zaostrzenia słuchu czy dominacja wampirów, w wyniku którego kontrolować go będzie potwór lub BN, kto inny zaczyna odpowiadać za jego działania. Teraz postać wykonuje czynności nakazane jej przez tymczasowego „władcę”, którego reprezentujesz.

Casem rozgrywanie takich sytuacji przypomina wędrowkę po cienkim lodzie. Na przykład, co ty, jako czarodziej, który rzucił na postać gracza zaostrzenie słuchu, nakazałbyś jej zrobić? Zgodnie z opisem wspomnianego zaklęcia w *Podręczniku Gracza*, „masz prawo próbować wydawać ofierze czaru rozkazy, ale musisz wygrać w sporzonym teście Charizmy, aby przekonać ją do zrobienia czegoś, czegoś normalnie by nie uczyniła”. A kto decyduje, co BG „normalnie by uczynił” – ty czy gracz?

Odpowiedź na to pytanie rzadko jest jednoznaczna. Casem będziesz musiał dojść z graczem do porozumienia w kwestii tego, co jego bohater będzie skłonny uczynić w takiej sytuacji. To jeden z niewielu momentów w rozgrywce, gdy nie powinienesz podejmować decyzji samodzielnie. Porozmawiaj chwilę z graczem o jego postaci, a wówczas – zakładając, że obaj macie pojęcie o tym, co może ona zrobić – nie powinienesz mieć trudności w osądzeniu efektu czaru.

W twojej własnej (lub kupionej) przygodzie będzie zapewne ustalono, jakie są cele i motywy BN czy potwora, który przejął kontrolę nad śmiełkiem. A zatem powinienesz mieć ogólne pojęcie o tym, co może on rozkazać postaci. Casem łatwo będzie ustalić reakcję bohatera na taką komendę (lub będzie to dla niego okazja do wykonania spornego testu

Charyzmy). Innym razem będziesz musiał dojść z graczem do porozumienia, co opisałeś wcześniej.

Zachowanie BN

Zwyczajaj BN obowiązują takie same zasady jak BG. Innym razem możesz ominąć dotyczące ich reguły (patrz dalej: „Oszustwa MP i percepcja graczy”), ale zasadniczo BN powinni żyć i umierać, odnosić sukcesy i przegrywać w zależności od rzutów kostką – dokładnie tak jak BG.

Kiedy decydujesz w rozróż BN, co ma on zrobić, bądź równie szybki – lub szybszy – jak gracz podejmujący decyzję o akcji postaci. Chcąc utrzymać tempo rozgrywki, przygotuj wcześniej zestaw czynności, które wykona BN (ponieważ z góry wiesz, że zbliża się potyczka, możesz być do niej przygotowany lepiej niż gracz). Rozpisz strategię BN tuż obok ich współczynnika.

BN to również istoty. Nie pozwól, by dla graczy było oczywiste, że dana osoba jest „tylko BN”. Sugerowałoby to, że jej uczynki nie są tak ważne, jak czyny BG. W pewnym sensie jest to prawda, ale nie powinno tak wyglądać. Świat gry będzie się jawił realnie, gdy jego mieszkańcy będą się odpowiednio zachowywać.

OPISYWANIE DZIAŁAŃ

Gracze otrzymują informacje od ciebie i tylko od ciebie. Jeśli przedstawiś coś niedokładnie lub zbyt ogólnikowo, nie będą wiedzieli, co dzieje się

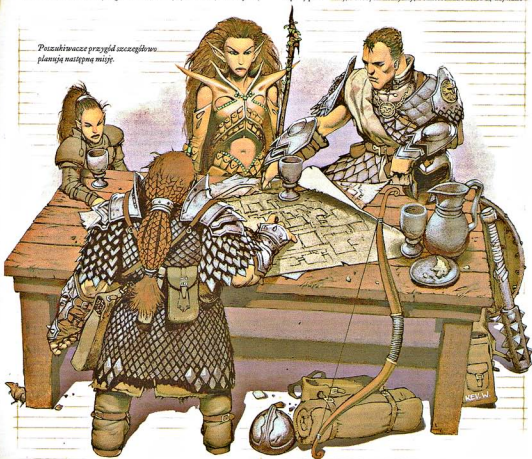
w świecie gry. Dobre opisy zawsze mają znaczenie, są jednak szczególnie istotne, gdy toczy się walka.

Opisy każdego działania, ustalenie położenia wszystkich przedmiotów i istot, a także wygląd otoczenia – to wszystko jest niezbędne, by gracze mogli podjąć rozsądną decyzję dotyczącą działań ich postaci. Musisz więc być niezwykle precyzyjny. Pozwól graczom zadawać pytania i odpowiadać na nie możliwie jak najwięcej. Zwracaj się do każdego z nich pojedynczo. Nie tytułuj wszystkich BN „ten facet”, bo nikt nie będzie wiedział, o kogo ci chodzi. Jeśli stworz atakując śmiałków, opisz jego rogi, kły czy pazury – gracze muszą zdawać sobie sprawę z tego, co bestia może im zrobić.

Jeśli gracze nie do końca pojeśli, co miałeś na myśli, wyjaśnij im wszystko raz jeszcze. Pamiętaj też, że czasami rzeczy istotne giną pod masą nowych opisów. Bez obaw powtarzaj, że od kraty, hję, ciepło, że każdy krok dragonne wywołuje drżenie pomieszczenia; że na podłogę raz po raz spadają odłamki. W najgorszym wypadku gracze orientują się, iż powtarzasz coś dlatego, że jest to istotne – i odpowiednio się zachowują.

Opisuj graczowi otoczenie, w jakim porusza się jego postać. Mów: „Mantikora odsuwa się od dziury w przeciwniejszej ścianie. Czujesz dochochodzący ze środka paskudny smród”. Albo też: „Barbarzyńca podchodzi bliżej jamy” czy „Sznurowiec powoli przesuwa się po nierównej podłodze”. Opisuj przedmioty, z których korzystają bohaterowie i które są używane

Poznajacowacze przygląd szczegółowo planują następną misję.



przeciw nim – „Zbrojny tnie cie falistym szyletem” brzmi znacznie ciekawiej niż „Trafił i zadał 3 obrażenia”.

Ton twoich wypowiedzi ma wpływ na nastrój i tempo akcji. Jeżeli mówisz szybko i z przejęciem, potęgujesz napięcie. Gdy zaś twoje wypowiedzi będą wyrwane, gracze zauważą ponęgnię, może nieco rozpaczą czy desperacją.

Czasami opis warto uzupełnić gestykulacją. Gdy przeciwnik podnosi nad głowę wielki, dwuręczny miecz, by zataśkować – uniesie rękę, jakby trzymał w nich orze. Kiedy ktoś uderza szczególnie celnie trafić wroga, wzdrygnij się lub skul, udając cierpienie. Jeśli zaś BG walczy z gigantem, opisując jego działania, wstań (albo nawet wejdź na krzesło), by patrzeć na graczy z góry.

Bez wstąpienia trudno unikać wypowiedzi w rodzaju: „Chybiś. A on trafił i zadał ci 12 obrażeń”. Czasami nie będzie w tym nic złego. Długie opisy również mogą nudzić – zarówno osobę, która się wypowiada, jak i słuchaczy. Koniec końców liczy się efekt. Pamiętaj jednak, że to tylko wyjątek od reguły, a nie zasada. Staraj się raczej mówić: „Uchylił się, a teraz tnie cie mieczem, co mi się udało – 12 obrażeń”. Lepiej jednak opisywać rany, a nie mówić wprost o liczbach. „Pęzury rozszarpały ci ciało – 8 obrażeń” brzmi z pewnością lepiej niż suche „Otrzymałeś 8 obrażeń”.

Pamiętaj też, że nie każdy atak niepowodujący obrażeń to pudło do słownym znaczeniu tego słowa. Ciekko opancerzone postacie łatwo jest trafić, chroni je jednak zbroja. Mówiąc „Jego miecz zezłiznął się po twojej zbroi płytowej”, nie tylko opiszesz akcję, ale też dasz graczowi do zrozumienia, że dobrze zrobił, wydając tyle szruku złota na dobry pancerz.

Działania BN

Gracze muszą wiedzieć, jakie akcje wykonują walczący z nimi. BN – zarówno jeśli chodzi o wymyślony świat gry, jak i jej mechanikę. Jeśli więc jakiś jaszczurkołód będzie osłaniał drzwi, celując z kuszy (przygotowanie akcji), gracze powinni zrozumieć, że gdy stana na progu, przeciwnik wystreli.

Zastanów się wcześniej, jak opisać pewne działania. Pomyśl, że oglądasz film akcji. Co zobaczysz, jeśli któryś z bohaterów będzie rzucał zaklęcie czy robił coś innego, czego nigdy nie widziałeś w rzeczywistości? Opisuuj czynności dokładnie, ale unikaj nadmiernych wyjatnień, gdyż te tylko spowolnią tempo akcji. Wystarczy, że też niespójności – twoje słowa to wszak nie tylko opis sytuacji, ale też wskazówki, na podstawie których gracze podejmują decyzje. Jeśli przed chwilą jedna postać pomogła dru-

Akcja	Opis
Szarga	„Pochylił się i pędzi z ogromną szybkością. Jego oczy przepłynęły nienawistnie”.
Pełna defensywa	„Unosi broń i przygląda się bacznie twoim atakom, starając się sparować każdy z nich”.
Pomaganie sprzymierzeńcowi	„W chwili, gdy jego towarzysze atakują, rzuca się w kierunku przeciwnika, a potem odsłakuje, rozpraszając wroga”.
Przygotowywanie broni dystansowej	„Trzyma wycelowaną broń i najwyraźniej na coś czeka”.
Rzucanie czar	„Wykonuje dołmiem zawiłe gesty i wymawia słowa przypominające raczej inkantację niż zwykłe zdanie”.
Rzucanie unieruchomionego czaru	„Wymawia kilka krótkich słów, wpatrując się uważnie w przestrzeń”.
Rzucanie przypięszonego czaru	„Jedno słowo, szybki gest...”.
Rzucanie wycożanego czaru	„W milczeniu wykonuje zawiłe gesty, ale nie robi nic więcej”.
Użycie zdolności specjalnej	„Nic nie mówi, nie gestykuluje, ale mimo to przywołuje jakąś niezwykłą moc, najwyraźniej potęgą woli i wewnętrznej siły”.
Aktywowanie przedmiotu magicznego	„Skupia się na przedmiocie, czerpiąc z niego moc”.
Opóźnienie akcji	„Rożgląda się, oceniając sytuację, i czeka na odpowiedni moment”.

giej, wykonać następnie działanie (pomaganie sprzymierzeńcowi) i użyłby wyrazów „rozpraszając” oraz „drecząc”, znów je wypowiedzi. Gdy po jakimś czasie słuchający ci gracze po twoim opisie stwierdzą: „Uuuu! Ten czarodziej rzuca zaklęcia”, to znak, że osiągnęłaś niezły wynik. Uczestnicy rozgrywki znają już wskazówki świadczące o czarowaniu. Dzięki temu będą mogli podejmować odpowiednie decyzje, opierając się na swoich opisach. Ponadto w ten sposób świat gry wyobraźni nabierze wiarygodności.

Oto kilka typowych działań wraz z przykładami krótkich, żywych opisów. Pomoga ci one przekazać graczom, co się dzieje, gdy postacie wykonują jakieś działania.

Interesujące walki

Spiralna ścieżka wznosiła się na okrągłą platformę, na której spoczywało siedemnaście magicznych klejnotów. Poniżej otwierała się szczelina wypełniona surową energią magiczną, wzbijającą raz po raz – wyglądała niczym otwarta paszcza krótkiego potwora. Ścieżka raspała się, czerwka poszukiwaczy przyspód, najwyraźniej szybko zmierzając do celu. Nagle, z niszcy wyskoczył ukryty w niej kwas i poleciał ku śmiśkom. Tordek wyciągnął zza pasa topór, zdając sobie sprawę, że walka na wąskiej ścieżce będzie trudna i niebezpieczna. Nie wiedział, co spotka tego, kto wpadnie w szczelinę pełną magicznej energii. Zresztą – wolał się tego nie dowiedzieć.

Każda walka może być ekscytująca. Mimo to czasami możesz zastanowić sytuację, w której BG będą stawiali czoło przeciwnikowi w nietypowym otoczeniu. Ciekawe wydają się walki na wieżach, w powietrzu. Równie interesująca może być sceneria podwodna. Oto kilka propozycji, które możesz wykorzystać.

Czynnik	Effekt w grze
Jamy, rozpady, mosty i pólki skalne	Postacie próbują spychać przeciwników za pomocą szarży boku (patrz Podręcznik Gracza, strona 157).
Mgła	Ukrycie (tylko chybiecia 20%) wpływające na wyszalech w jej obszarze.
Wirujące ostrza lub gigantyczne, obracające się przeleśnie	Postacie muszą w każdej rundzie wykonać rzut obronny na Refleks (ST 13) – nieudany oznacza, że otrzymują 6k6 obrażeń cieżych lub miążdżonych.
Oboki pary	Jedna losowo wybrana postać musi w każdej rundzie wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – nieudany oznacza, że otrzymuje ona 3k6 obrażeń od ognia.
Podnoszące się lub opadające platformy	Postacie mogą ścierać się wzrecz jedynie z przeciwnikami na tym samym poziomie; platformy zmieniają poziom w każdej rundzie.
Lód lub inne śliskie powierzchnie	Postacie muszą w każdej rundzie wykonywać testy Zachowania równowagi (ST 10) – nieudane oznaczają upadek; wstanie na nogi wymaga poświęcenia akcji ruchu.

Wiecej pomysłów znajdziesz w Rozdziale 8: Glosariusz, w części „Srodowisko” oraz w „Rozdziale 3: Przygody”. Czerp też inspirację z filmów i książek.

OKREŚLANIE WYNIKÓW

Odpowiadasz za wszystko, co dzieje się w czasie gry. Kropka.

Rzuty kostkami

Niektóre rzuty zdradzają zbyt wiele graczom, którzy widzą ich rezultat. Niski wynik w teście poszukiwania pulapek podpowie, że zdobyli niezbyt wiarygodne informacje („Nie nie ma. Wydaje ci się, że nie ma tu żadnych pulapek”). Gra jest o wiele bardziej interesująca, kiedy gracz nie wie, czy jego bohaterowi udało się ukryć czy cicho się poruszyć.

W przypadkach, gdy gracz nie powinien znać rezultatu rzutu, wykonaj go samodzielnie, zastraszając kostkę ekranem lub w inny sposób ukrywając ją przed wzrokiem pozostałych. Wprawdzie odbiera to uczestnikom sesji nieco przyjemności z rzucania kostkami (a pamiętajmy, że to część radości czerpanej z gry), ale pomaga ci dokładnie kontrolować wiedzę graczy.

Pomyśl, czy nie warto, byś wykonywał za graczy testy następujących umiejętności, których wyników nie powinni znać: Błefowanie, Ciche poruszanie się, Dyplomacja, Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie, Sposzergawstwo, Ukrywanie się oraz Używanie lin.

Rób to jednakże tylko w poszczególnych przypadkach. Kiedy to możliwe, zawsze pozwalaj graczom samodzielnie wykonywać rzuty. Jeżeli jednak trzymasz ich w nieświadomości zwiększy napięcie, wykonuj rzuty sam.



ST, KP i rzuty obronne

Nie mów graczom, jaki rezultat muszą uzyskać, aby rzut zakończył się sukcesem. Nie informuj, ile wynoszą wszystkie modyfikatory. Powiedz po prostu, że to ty masz za zadanie pilnować tych spraw. Niem, kiedy graczze zrucą kostkę, stwierdź tylko, czy im się powiodło, czy nie.

Ma to znaczenie dlatego, że gracze powinni skupić się na czynach swoich postaci, a nie na liczbach. Jest to istotne również z tego powodu, że ukrywa oszustwa MP, które są czasami konieczne (patrz dalej).



OSZUSTWA MP I PERCEPCJA GRACZY

W grze dochodzi do dramatów tylko dlatego, że kostki nie chcą współpracować. Wszystko może iść dobrze, gdy nagle graczy zaczyna przesładować pech. Runde później połowa drużyny leży nieprzytomna, a pozostali nie mają szans w starciu z wrogami. Jeśli wszyscy zginą, kampania może się równie dobrze skończyć, a to nikomu niczego dobrego nie przyniesie. Czy będziesz przyglądał się z boku, jak wszyscy giną, czy też „oszukasz” i sprawisz, że nieprzyjaciele uciekną, lub zmienisz wyniki rzutów tak, by BG w cudowny sposób zwyciężyli? Tu pod uwagę należy wziąć dwie kwestie.



Czy oszukasz? Odpowiedź: MP tak naprawdę nie może oszukiwać. Jesteś ostateczną wyrocznią i twoje słowa zawsze są słuszne. Wobec tego masz prawo zmieniać tok wydarzeń tak, by gracze byli szczęśliwi lub by wszystko przebiegało gładko. Śmierć długo czytelowanej postaci w wyniku potracenia przez wóz wcale nie jest zabawna. Dobra niepisana zasada mówi, że bohater nie powinien umierać w trywialny sposób, z powodu pechowego rzutu kostki, chyba że robił akurat coś naprawdę głupiego.

Nie powinienes jednak cieszyć się z tego, że nie musisz przestrzegać reguł obowiązujących graczy. Czasami BG mają szczęście i zabijają BN, o którym myślałeś, że na długie zagości w fabule. Analogicznie czasami sprawy idą nie po myśli śmiśków i może ich spotkać nieszczęście. Tak gracz, jak i MP muszą akceptować szczęście oraz pecha. To najszlachetniejszy sposób prowadzenia rozgrywki. Powinien się do niego stosować każdy prowadzący i każdy gracz.

Równie ważne jest to, czy gracze zdają sobie sprawę, że naginasz reguły. Nawet jeżeli stwierdzisz, że czasami nie stoi na przeszkodzie, by ominąć którąś z zasad i pozwolić postaciom przeżyć szczególnie niekorzystne dla nich starcie, żeby rozrywka toczyła się dalej, nie mów a tym graczom. Oni muszą wierzyć, że ich bohaterowie ciągle znajdują się w niebezpieczeństwie. Jeżeli będą – świadomie lub podświadomie – wierzyli, że nie pozwalasz, aby ich postaciom stało się coś złego, zmienia zachowanie. Bez ryzyka zwycięstw nie smakuje tak słodko. A jeśli postaci rzeczywiście przydadzą się coś złego, gracz może sądzić, że się na niego uwzględni – szczególnie gdy uważa, że ocaliłeś innych bohaterów.

Kiedy złe rzeczy przytrafiają się dobrym postaciom

Postacie przegrywają, tracą przedmioty magiczne, podlegają karom do atrybutów, tracą poziom i umierają (czasami wielokrotnie). Nieszczęśliwe zdarzenia są częścią gry, prawie tak samo jak sukcesy, zyskiwanie poziomów, zdobywanie skarbów i powolne osiąganie coraz większej potęgi. Niemniej gracz nie zawsze dobrze przyjmuje to, że coś złego przydarzyło się ich postaciom.

Przypomnij graczom, że czasem złe rzeczy się zdarzają. Wyzwania to istota rozgrywki. Powiedz, że każda porażka można przekuć na zwycięstwo. Jeżeli postać umiera, zachęć innych graczy (najlepiej subtelnie), aby ich śmiśkowie przywrócili zmarłego do życia. Jeśli nie ma takiej możliwości, zapewnij nieszczęsnemu graczowi, że nowe postacie oferują wiele opcji, których jeszcze nie wypróbował. Jakis bard z pewnością będzie opiewał heroiczną śmierć zmarłego bohatera, choć grupa z radością powita nowego BG. Cóż, gra toczy się dalej...

Razdiko, bo razdiko, ale czasem się zdarza, że ginie cała drużyna. W takim wypadku nie pozwól, by był to katastrofalny i ostateczny koniec gry. Poszukujący przygód BN mogą odnaleźć ciała śmiśków i ich wskazać, przez co postacie będą winne przyszłemu owym „ratownikom” (ciekawość początek kolejnej przygody). Gracze mogą też stworzyć tymczasową drużynę, starając się odzyskać ciała pokonanych bohaterów, aby przywrócić im życie lub chociaż z honorem pochować. Każdy ma też prawo stworzyć nowego śmiśka i zacząć od początku. Również w tym wypadku wcale nie oznacza to nieszczęścia – w rzeczywistości to okazja do gwałtownej zmiany charakteru gry.

KONIEC SESJI

Postaraj się nie kończyć sesji w czasie potyczki. Zawieszenie akcji w roku starcia to chyba najgorszy moment na zakończenie. Trudno jest zapamiętać do następnej sesji takie informacje, jak kolejność inicjatyw, czas działania czarów i tym podobne. Jedyny wyjątek od tej zasady następuje, gdy kończysz sesję w chwili suspensu. Jest to moment, kiedy opowiedz zwaśnia przed ważnym wydarzeniem, zdumiewający, dramatyczny zwrot akcji. Tak kończąc sesję, sprawisz, że gracze z zainteresowaniem i podekscytowaniem będą wyczekiwać następnej.



Jeżeli ktoś nie przyszedł na sesję i jego postać na chwilę opuściła drużynę, upewnij się, że istnieje jakiś sposób, by wrócić owego bohatera w fabule. Czasami suspens może służyć właśnie takiemu celowi – BG wkrocza w sam środek akcji, niczym kawaleria spiesząca z odsieczą obłożonym przysilolom.

Przeznacz trochę czasu – wystarczy kilka minut – na dyskusję o wydarzeniach, do których doszło w czasie sesji. Słuchaj reakcji graczy i po kryjomu dowiedz się więcej o tym, co im się spodobało, a co nie. Odpowiedz, jakie ich decyzje i akcje były według ciebie słuszne (chyba że taka informacja zdradziłaby jakieś istotne tajemnice dotyczące przygody). I pamiętaj: zawsze kończ pozytywnym akcentem.

Możesz przyznawać punkty doświadczenia na każdej sesji lub czekać do końca przygody? To zależy od ciebie. Jednakże zwycięzcy nakazuje przyznawać je na koniec każdej sesji, tak żeby gracze, których postacie awansowały na nowy poziom, mieli czas wybrać nowe czary, wykupić rangi w umiejętnościach i zająć się innymi szczegółami.



potem trząć po prostej (4,5 metra), a kolejne po przekątnej (3 metry), czyli w sumie poruszył się o 9 metrów.

Pancerz i obladowanie

W Podręczniku Gracza wyjaśniono, jaki efekt ma broń i obladowanie na istotę o bazowej szybkości 6 lub 9 metrów. Publikacja tabeli pokazuje zaś spadek predkości poruszania się dla stworzeń o różnej szybkości bazowej – począwszy od 6, a skończywszy na 30 metrach (licząc co 3 metry).

Bazowa szybkość	Zmniejszona szybkość	Bazowa szybkość	Zmniejszona szybkość
6 m	4,5 m	21 m	15 m
9 m	6 m	24 m	16,5 m
12 m	9 m	27 m	18 m
15 m	10,5 m	30 m	21 m
18 m	12 m		

RUCH W TRZECH WYMIARACH

Nie wszystkie stworzenia chodzą lub biegają. Rekin oczywiście pływa, ale może zrobić to szybko, wykonując akcję „bieg”. Postać, na którą rzucano zaklęcie lufania, ma pełne prawo zastawiać w powietrzu. Wspinający się złośliwie może częściej ruchu poświęcić na pokonanie do końca ściany, a resztę na to, by dobiec do wroga. Zasady opisujące ruch należy więc stosować do każdego sposobu przemieszczania się – nie tylko do ruchu po płaskiej powierzchni.

Taktyczny ruch w powietrzu

Elf barbarzyńca dosiadający ogromnego orka pakuje na łupieżców umysłów, syjąc z łuku. Jeden z przeciwników nosi skrzydlate buty – wzbija się w powietrze, by uławić sobie walkę z napastnikiem. Wszystko zaczyna się komplikować, gdy ruch odbywa się w trzech wymiarach, pojawiają się wówczas zasady dotyczące zwrotów oraz utrzymania minimalnej predkości potrzebnej do poruszania się w powietrzu.

Aby wykonać zwrot, większość stworzeń latających musi choć odrobnie zwolnić. Wiele ma ograniczoną zwrotność, a na dodatek musi się poruszać z minimalną predkością. Każdemu stworzeniu lotnemu przepisano pewną zwrotność, która podano w Tabeli 2-1. Zwrotność istot latających.

Minimalna szybkość do przodu: Jeśli stworzenie latające nie jest w stanie poruszać się do przodu z minimalną predkością, musi pod koniec ruchu wyłożyć się. Kiedy znajduje się zbyt wysoko, by tego dokonać, spada pionowo w dół, tracąc w pierwszej rundzie 45 metrów wysokości. Jeśli w ten sposób znajdzie się na ziemi, otrzymuje obrażenia wynikające z upadku. Jeżeli jednak nie spadnie, musi w następnej turze wyrównać lot. W tym celu ma obowiązek wykonać udany rzut obronny na Refleks (ST 20) – w innym wypadku spada następną 90 metrów. Jeśli tym razem uderzy w ziemię, otrzymuje obrażenia wynikające z upadku. W przeciwnym razie ma w następnej turze kolejną szansę na wyrównanie lotu.

Unoszenie się: Zdolność pozostawania w powietrzu w jednym miejscu.

Lot do tyłu: Zdolność latania do tyłu.

Zmiana kierunku: Stworzenie o dobrej zwrotności może poświęcić 1,5 metra ze swej szybkości i zacząć lecieć do tyłu.

Skręt: Informacja, pod jakim kątem stworzenie może wykonać skręt po pokonaniu ustalonej odległości.

Zwrot w miejscu: Stworzenie o dobrej lub przeciętnej zwrotności może poświęcić część swej szybkości i wykonać zwrot w miejscu.

Maksymalny skręt: Pod jakim kątem stworzenie może skrócić w danej przestrzeni.

Kąt wzniesienia: Kąt, pod jakim stworzenie może lecieć do góry.

Szybkość wzniesienia: Jak szybko stworzenie może się wznosić.

Kąt opadania: Kąt, pod jakim stworzenie może lecieć w dół.

Szybkość opadania: Stworzenie może opadać dwa razy szybciej, niż wynosi jego normalna predkość latania.

Pomiędzy opadaniem a wznoszeniem: Istota o przeciętnej, słabej lub kiepskiej zwrotności musi pokonać w poziomie pewną minimalną odległość po opadaniu i przed wznoszeniem. Każde stworzenie może zacząć opadać już po wznoszeniu i nie musi pokonać w tym czasie żadnej odległości.

UMYKANIE I POŚCIG

Jeśli ruch rozgrywany jest runda po rundzie, a pokonywane pola liczy się w zwykły sposób, powolna postać nie zdola uciec z determinowanemu i szybkemu przeciwnikowi – chyba że wprowadzone zostaną pewne zasady ułatwiające powrót na z góry upatrzone pozycje. Z drugiej jednak strony szybka istota bez najmniejszych problemów umknie powolnej.

W przypadku, gdy postacie poruszają się z tą samą predkością, rozstrzygnięcie pościgu nie następuje trudności. Jeśli ścigający i ścigany poruszają się równie szybko, a pościg trwa już co najmniej kilka rund, wystarczą wykonać sporne testy Zręczności, by ustalić, kto przez ten czas okazał się lepszy. Gdy wygra ścigany, umknie. Kiedy zaś szczęście uśmiechnie się do ścigającego, złapie on uciekiniera.

Czasami pościg ładowy trwa cały dzień, a ścigający i ścigany widzą się jedynie od czasu do czasu, gdzieś w oddali. W przypadku długotrwałego pogoni strony winny wykonać sporny test Budowy, który pozwoli stwierdzić, kto zdoła utrzymać tempo. Gdy wygra ścigany, umknie. Kiedy zaś szczęście uśmiechnie się do ścigającego (okazuje się wytrzymały), złapie on uciekiniera.

PORUSZANIE SIĘ PO POLACH

Postacie stoją w koźtarczy o szerokości ledwie 1,5 metra. Wymownik jest na jednym jej końcu, w ślepych żałku. Co gorsza, został zatury i umiera. Kapłan chce do niego dotrzeć, ale na drodze stały mu dwie postacie. Nie ma więc jak podejść do wojownika i rzucić neutralizacji brzozy. Oczywiście może zdecydować, że kapłan zdoła przeciągnąć się obok blokujących droge postaci, rzucić czar, a następnie wrócić na swoje miejsce.

Ogólnie rzecz biorąc, postacie niezagrożone w walkę toczącej się runda po rundzie powinny mieć możliwość poruszania się, gdzie tylko zechcą i jak tylko zechcą – jak normalni ludzie. Na kwadratowym polu o boku 1,5 metra zmieści się kilka osób, ale nie będą one w stanie bić się na tak małej przestrzeni. Zasady dotyczące przemieszczania figuerek mają znaczenie w trakcie walki, lecz kiedy się ona nie toczy, tylko niepotrzebnie utrudniają życie postaci.

TABELA 2-1: ZWROTNOŚĆ ISTOT LATAJĄCYCH

	Doskonała (błędny ogień)	Dobra (beholder)	Zwrotność (przykład stworzenia)	Słaba (wymywn)	Kiepska (mantikora)
Minimalna szybkość do przodu	Zadna	Zadna	Przeciętna (gągulec)	Słaba (wymywn)	Kiepska (mantikora)
Unoszenie się	Tak	Tak	Półowiczna	Półowiczna	Półowiczna
Lot do tyłu	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie
Zmiana kierunku	Darmowa	-1,5 m	Nie	Nie	Nie
Skręt	Dowolny	90°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/1,5 m
Zwrot w miejscu	Dowolny	+90°/-1,5 m	+45°/-1,5 m	Niemożliwy	Niemożliwy
Maksymalny skręt	Dowolny	Dowolny	90°	45°	45°
Kąt wznoszenia	Dowolny	Dowolny	60°	45°	45°
Szybkość wznoszenia	Pełna	Półowiczna	Półowiczna	Półowiczna	Półowiczna
Kąt opadania	Dowolny	Dowolny	Dowolny	45°	45°
Szybkość opadania	Podwójna	Podwójna	Podwójna	Podwójna	Podwójna
Pomiędzy opadaniem a wznoszeniem	0	0	1,5 m	3 m	6 m

RODZAJE PREMII

Wiele rasowych zdolności, właściwości klasowych, czarów i przedmiotów magicznych zapewnia premie do testów ataków, testów obrony, rzutów obronnych. Klasy Pancerna, wartości atrybutów czy testów umiejętności. Wspomniane premie podzielono na rodzaje, a każdy z nich w skrócie opisano w tym podrozdziale.

Premie różnego rodzaju zawsze się ze sobą kumulują. A zatem działanie planzacji odporności +1 (zapewnia ono premie z odporności +1 do rzutów obronnych) łączy się z właściwością klasową paladyna boska łaska. Także same rodzaje premii natomiast nie kumulują się ze sobą, a zatem na długi miecz +5 (premia z usprawnienia +5 do ataku i +3 do obrony) nie nadają zaklęcia magiczne łwi, które zapewniają orężu premie z usprawnienia +1 do testów ataków i obrony.

Premie mające różne nazwy zawsze się kumulują, a posiadające identyczną nazwę – zwykle nie (z wyjątkiem premii unikowej i niektórych premii z okoliczności).

Premia alchemiczna: Reprezentuje ona korzyści czerpane ze związków chemicznych, które zwykle pokażą się w celu jej uzyskania. Antyoksydant, na przykład, zapewnia premie alchemiczną +5 do rzutów obronnych na Wytrwałość na trucizny.

Premia bluźniercza: Reprezentuje efekt działania sił zła. Zapewnia ją na przykład czar profanacja.

Premia dziedziczna: Premia do wartości atrybutów, będąca wynikiem działania potężnej magii, choćby zaklęcia życzenia. Na wartość każdego atrybutu postaci może wpłynąć maksymalnie premie dziedziczna +5.

Premia rasowa: Istoty zyskują ją z racji gatunku, jakiego są przedstawicielami. Premie rasowe zwykle dotyczą testów umiejętności. Na przykład, orzeł otrzymuje premie rasową +8 do testów Spostępowalności.

Premia unikowa: Zwiększa ona szanse śmiałości na to, iż uda mu się szybko zejść z drogi niebezpieczeństwa. Premie unikowe kumulują się ze sobą. Czasem zapewniają je zaklęcia oraz przedmioty magiczne.

Premia uświęcona: Praceiwierstwo premii bluźnierczej i efekt działania sił dobra. Może ją zapewnić choćby czar konsekracja.

Premia z biegłości: Korzystający z niej bohater po prostu lepiej wykonuje dana czynność, na przykład każde zaklęcie przewidziane.

Premia z moralne: Jest efektem rosnącej nadziei, odwagi i determinacji. Wynikać może na przykład z czaru Negocjowania.

Premia z naturalnego pancerza: Premie tę otrzymuje wiele potworów mających twardą czy łuskowaną skórę. Czar zapewniający premie z naturalnego pancerza (na przykład: krowia skóra) utwardza skórę podmiotu.

Premia z odbicia: Zwiększa KP bohatera, sprawiając, że ataki ulepszają odbiciu i odchyleniu. Zapewnić ją może na przykład zaklęcie tarza uory.

Premia z odporności: Premia natury ogólnej, stosowana podczas obrony przed magią i innymi niebezpieczeństwami. Premie z odporności niemal zawsze dotyczą rzutów obronnych.

Premia z okoliczności: Zapewniają ją czynniki zależne od sytuacji, które mogą wpłynąć na test lub na ST. Modyfikatory z okoliczności kumulują się ze sobą, chyba że pochodzą z zasadzie z tego samego źródła. Istnieją też kary z okoliczności.

Premia z ośnienia: Reprezentuje ona fakt, że bohater lepiej wykonuje jakąś czynność, ponieważ zyskuje niemal prekognicyjną wiedzę dotyczącą

czynników wpływających na dane działanie. Premie z ośnienia może zapewnić na przykład czar celny cios.

Premia z pancerza: Zapewnia ją zbroja niemagiczna. Czar, który obdarza premią z pancerza, zwykle tworzy niewidzialne, acz namiętne pole mocy otaczające podmiot.

Premia z rozmiaru: Kiedy postać staje się większa (choćby za sprawą czaru powiększenie obrotu), wzrasta jej Siła, a czasem również i Budowa. To właśnie jest premie z rozmiaru.

Premia z tarczy: Premia ta, podobnie jak premie z pancerza, wpływa na KP, a reprezentuje ochronę zapewniaaną przez tarczę niemagiczną. Czar, który obdarza premią z tarczy, zwykle tworzy niewidzialne, acz namiętne pole mocy poruszające się tak, by chronić podmiot.

Premia z usprawnienia: Reprezentuje zwiększenie siły lub efektywności zbroi bądź broni bohatera. Zapewniają ją choćby czary magiczne szata czy magiczne łwi. Premia z usprawnienia może też wpływać na wartości atrybutów, na przykład za sprawą zaklęcia gwoździe kota.

Premia ze szczęścia: Reprezentuje ogólnie pojęte szczęście. Zapewnić ją może choćby zaklęcie boska łaska.

WALKA

Odwadźni poszukiwacze przygód rozwalają drewniane drzwi i wpadają prosto w pułapkę zastawioną przez krwiożerczych gohoblinów, uzbrojonych we włócznie i zandzawiałe miecze. Trzech rycerzy szarżuje przez las na walecznych wierzchołkach, by wbić kopie w łuskowate ciała straszliwej hydry, czające się w pobliżu brzegu rzeki. Smok wzbija się w powietrze i ściga elfygo aniołostkę, oraz jego świtę, kłapiąc szczękami tuż za uciekającymi w popłochu.

To przede wszystkim właśnie za sprawą walki w D&D jest zabawa tak ekscytująca. Bitwa to jeden z najlepszych sposobów, by się wykazać. Jednym z najważniejszych zadań MP jest prowadzenie walki, decydowanie, co dzieje się w danej rundzie, by wszystko szło szybko i sprawnie.

LINIA POŁA WIDZENIA

Linia pola widzenia pozwala określić, które z umiejscowionych na siatce bitewnej istot i przedmiotów dana postać widzi. Narysuj w wyobraźni prostą, (ewentualnie używaj liniijk lub nitki) łączącą pole, na którym stoi bohater, z obiektem, o który chodzi. Jeśli owej linii nie blokuje, w polu widzenia danego śmiałka znajduje się interesujący go obiekt (może więc rzucić na niego czar, strzelić z łuku itp.). W przypadku, gdy wspomniany obiekt to inna istota, wyimaginowana linia musi łączyć pola, na których stoi stworzenia. Jeżeli bohater widzi tylko jakąś część dużej istoty zajmującej więcej niż jedno pole, może być ona celem czaru i innych ataków.

Jeżeli obiekt znajduje się poza polem widzenia (wymyślona linia coś blokuje), postać nie może rzucić na niego zaklęcia i używać przeciw nim broni dyszanowej. Jeśli zaś coś ogranicza pole widzenia (choćby róg budynku, z który działają normalnie, natomiast KP celu zwiększa się z racji osłony, z której ten korzysta.

POCZĄTEK SPOTKANIA

Spotkanie można zacząć na trzy różne sposoby.

- Jedna strona jest świadoma obecności drugiej i w związku z tym może zaatakować jako pierwsza.

ZA KULISAMI: KUMULOWANIE SIĘ PREMII

Kontrolowanie wszystkich otrzymywanych przez bohaterów premii może być uciążliwe, są jednak powody, dla których trzeba to czynić.

Równowaga: Kontrolować kumulowanie się premii należy przede wszystkim dlatego, by nie przekroczyć one pewnych granic. Postać, która zdobyła pas siły giganta, nie powinna zostać podmiotem czaru siły bycia, a jeśli nawet, to premie nie powinny się zsumować. Podobnie bohater będący pod wpływem czaru zbroja maga, mający na sobie magiczną zbroję pływającą, pierścień ochrony oraz zabezpieczony przez zaklęcie boska łaska zachwiewać równowagę, jeżeli premie zostaną do siebie dodane. Stosowanie ograniczeń pozwala zachować pewne granice, a jednocześnie umożliwia śmiałkom korzystanie z różnych przedmiotów magicznych. Zauważ,

na przykład, że połowa aspektów poprzedniego przykładu – pierścień, magiczna zbroja i boska łaska – mogłyby jednocześnie działać, ponieważ zapewniają różne rodzaje premii.

Spójność i logika: Wprowadzenie różnych premii pozwala wskazać, co z czym może współdziałać. Rozważmy gracza, który chroni bohatera na różne sposoby, w pewnym momencie zda sobie sprawę, że pewna część zabezpieczeń jest po prostu zbędna. A zatem między logiką i sensownym systemem.

Zachęcanie do dobrej gry: Jakby tego było mało, podział premii na różne rodzaje sprawia, że gracz starając się być za sobą różnorodnie efekty, a to z kolei zachęca do mądrej gry, nie zaś do gromadzenia rozgrywki na chybił trafił.

- Obydwie strony są wzajemnie świadome swojej obecności i działają jednocześnie.
- Często, lecz nie wszystkie stworzenia po jednej lub obu stronach są świadome istnienia przeciwników, przez co mogą zadziałać jako pierwsze.

Ustalając, czy któraś ze stron jest świadoma obecności przeciwnika, korzystaj z testów Nasłuchiwania i Spozstrzegawczości, nie zapominając o zasięgu działania zmysłu wzroku i podobnych aspektach. Dzięki temu uda ci się zdecydować, która z trzech opisanych sytuacji zaistniała w konkretnym przypadku. Niemniej warto dać bohaterom szansę dostrzeżenia nadciągających przeciwników. Koniec końców to ty decydujesz, kiedy rozpocznie się pierwsza runda i gdzie znajdują się wtedy obie strony.

Jedna strona jest świadoma obecności drugiej i działa jako pierwsza: W tym przypadku ustalić, ile czasu ma świadoma strona, zanim przeciwnik zdola zareagować. Czasami grupa niedzająca sobie sprawy z obecności wrogów nie może działać, dopóki przeciwnicy nie podejmą jakiejś akcji. Jeśli dojdzie do takiej właśnie sytuacji, świadoma drużyna (lub bohater) może wykonać

Sw

standardową akcję przed testem inicjatywy. W tym czasie nieświadome stworzenia nie wykonują żadnej czynności i są nieprzygotowane, nie otrzymują też premii ze Złeczności do KP. Po owej akcji obydwie strony wykonują testy inicjatywy i ustalają porządek, w jakim walczący będą działali.

Zdarza się też, że strona świadoma ma kilka rund na przygotowanie (jeśli, na przykład, istoty z daleka widzą kierujących się ku nim przeciwników). W tym przypadku powinienś mierzyć czas w rundach, bo dzięki temu będzie wiadomo, ile czynności zdola wykonać postać, które zdąży sobie sprawę ze zbliżania się adwersarzy. Gdy dojdzie do kontaktu, świadome istoty mogą wykonać akcję standardową, nieświadome zaś nie mają prawa do działania.

Pamiętaj, że jeśli pierwszy z wymienionych zwróci na siebie uwagę przeciwników,

zanim nastąpi spotkanie, obydwie grupy należy traktować jak świadome. Przykład (nagle zdane sobie sprawy z obecności wroga): Widzący w ciemnościach kobolod zaklinacz dostrzega idącą dżigim korytarzem drużynę poszukiwaczy przygód. Zauważyła śmiółkow, ponieważ używają światła. Oni natomiast go nie widzą, bowiem jest poza zasięgiem blasku. Zaklinacz wykorzystuje akcję standardową, by rzucić w drużynę błyskawicę. Zaskoczeni bohaterowie nie mogą zrobić nic – z wyjątkiem wykonania rzutów obronnych. Po ustaleniu obrażeń spowodowanych przez czar wszyscy uczestnicy

starcia winni przeprowadzić testy inicjatywy.

WARIANT: TEST INICJATYWY KO RUNDĘ

Niektórzy gracze mogą uznać, że walka będzie zabawniejsza, jeśli testy inicjatywy będą wykonywane w każdej rundzie, a nie raz na początku spotkania. W tym przypadku kolejności nie ustala się na początku za pomocą jednego rzutu wykonywanego przez każdego z walczących. Po prostu na początku każdej rundy MP i gracze będą wykonywać testy dla BN i BG, ustalając nową kolejność. Ta zasada sprawi, że w walce pojawi się dodatkowy element losowy, odzwierciedlający zmienność starcia.

Niemniej ta opcjonalna zasada nie zmienia zbytnio sytuacji. Spowolnia jednak rozgrywkę, bowiem w każdej rundzie ustala się nową kolejność – więcej jest rzutów kostkami, obliczenia się mnożą, trzeba poświęcać dodatkowy czas na organizację. Nie zmienia to natomiast czasu działania zaklęć ani wykonywania rozmaitych akcji typowych dla ról. Efekty ciagnące się do następnej akcji postaci wciąż działają w ten sam sposób. Oczywiście są pewne różnice. Na przykład, ktoś może pod koniec rundy wykonać jakąś akcję (chocoby szarżę), która spowoduje karę za do jego następnej akcji. Jeśli ta osoba uzyska wysoki rezultat w teście inicjatywy, może zadziałać jako pierwsza, a przez to kara nie będzie miała zastosowania. To zaś oznacza, że czasem warto jest uzyskać niski wynik testu inicjatywy.

Ważę pod uwagę jeszcze taką oto sytuację. Czarodziej chce rzucić zaklęcie w taki sposób, by pedzacy na niego minich mu tego nie utrudnił. Zdaje sobie sprawę, że jeśli przeciwnik się do niego zbliży, rzucenie czaru będzie trudniejsze, gdyż czyniąc to, będzie prowokował atak okrzykiem. Czarodziej dochodzi do wniosku, że przecież kolejność akcji zależy od uzyskania lepszego wyniku w teście inicjatywy (pamiętaj, że zastosowanie tego opcjonalnego wariantu powoduje taką właśnie zmianę porządku do rozgrywania walki). Z drugiej zaś strony minich może dotrzeć do czarodzieja i osłaćmagającym atakiem uniemożliwić użycie zaklęcia. Tak czy inaczej, obaj wykonują testy inicjatywy. Czarodziej uzyskuje wyższy wynik i rzuca zaklęcie. Jednak minichowi udaje się przed nim obronnie (udany rzut) i nic się

nie dzieje. Teraz minich podbija i osłaćmagają przeciwnika, który pozostanie w tym stanie aż do następnej akcji adwersarza. W następnej rundzie minich wygrywa inicjatywę i znów atakuje, lecz chybia. Teraz czarodziej rzuca kolejne zaklęcie – oszłomienie na niego nie wpłynęło, gdyż miał mniejszą inicjatywę i zadziałał po przeciwniku.

W przypadku, gdy zdecydujesz się korzystać z tego opcjonalnego wariantu, zmienia się pewne zasady dotyczące przygotowania i odpiniania akcji. W obu wypadkach, gdy te działania dotyczą tej samej rundy, powodują kumulatywny karę –2 do następnych testów inicjatywy (za pierwszym razem kara wynosi –2, jeśli postać decyduje się na kolejne przygotowanie lub odpinianie akcji, wzrosnąć do –4 i tak dalej). Jednakże przygotowanie akcji do wykorzystania w następnej rundzie oraz jej odpinienie aż do następnej rundy nie powodują kar, choć w danej rundzie nie będziesz mógł wykonać żadnego działania.

Nawet jeśli stosujesz zasadę jeden test inicjatywy dla każdego na całą walkę, niektóre wydarzenia mogą sprawić, iż wykonanie drugiego rzutu będzie trafną decyzją. Na przykład, BG ściągają się z drowem czarodziejem, który rzucił na siebie potężniejszą niewidzialność. Jest to kulminacyjne spotkanie przygody, w trakcie którego życie członków drużyny wisi na włosku. W swej turze drow pokonuje 9 metrów i zbliża się do Jozana, który rzucił wyczyszczoną niewidzialność. Nagle wróg drużyny staje się widoczny. Gdyby zastosowano normalne zasady, widzialnego przeciwnika mógłby teraz zaatakować każdy bohater, który działa później w kolejności ustalonej przez inicjatywę. Nie biorąc nawet pod uwagę mechaniki, nie ma żadnego sensownego powodu, by pozwolić postaciom działać najpóźniej. Niemniej wszyscy bohaterowie będą mieli okazję zadziałać, zanim zdąży nadzielić kolejki drowa. Mimo to możesz zdecydować, że uczestnicy spotkania nie wykonują akcji we wcześniej ustalonym porządku i że wszyscy (włącznie z drowem) rząd jeszcze wykonają testy inicjatywy. W ten sposób oddasz różną szybkość reakcji postaci na nową sytuację – czyli pojawienie się przeciwnika drużyny.

Przykład (czas na przygotowanie): Kapłan Jozan słyszy stworzenia poruszające się za drzwiami lochu. Do jego uszu docierają również jakieś słowa. Orientuje się, że stworzenia posługują się mową orków. Uznaje, że nie wiedzą o jego obecności. Wykorzystuje więc czas, by rzucić na siebie błogosławieństwo i zacząć wstępy. Dopiero później otwiera drzwi i korzysta z akcji standardowej, rzuca na pierwszego z zauważonych przeciwników *uśmiercenie osoby*. Może utkać zaklęcie, zanim ktośkolwiek wykona test inicjatywy, chyba że w poprzednich dwóch rundach orkowie usłyszeli, jak rzuca błogosławieństwo oraz zaczął wstępy, i zdali sobie sprawę z jego obecności. Jozan nie miałby wówczas prawa do akcji standardowej, która pozwoliła mu na użycie *uśmiercenia osoby*. W takim wypadku musiałby liczyć na uzyskanie w teście inicjatywy wyniku lepszego niż orkowie.

Obydwie strony są świadome swojej obecności i działają jednocześnie: Gdy obydwie strony w tym samym czasie stają się świadome siebie nawzajem i natychmiast dochodzi do spotkania, wszystkie istoty biorące w nim udział wykonują test inicjatywy, a akcje przeprowadza się w zwykły sposób.

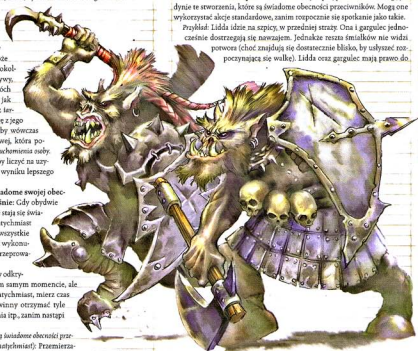
W przypadku, gdy strony odkrywają swoją obecność w tym samym momencie, ale spotkanie nie następuje natychmiast, mierz czas w rundach. Obie grupy winny otrzymać tyle samo rund na przygotowanie itp., zanim nastąpi rzeczywisty kontakt.

Przykład (obydwie strony są świadome obecności przeciwnika i kontakt następuje natychmiast): Przemierzająca podziemie korytarze drużyna poszukiwaczy przygód wbiega do komnaty pełnej orków. Żadna z grup nie wiedziała wcześniej o przeciwnikach. Obydwie strony są zaskoczone i nieprzygotowane na taką sytuację. Wszyscy wykonują testy inicjatywy, bo w takich sytuacjach szybciej zadziałają postacie obdarzone większym refleksem.

Przykład (obydwie strony są świadome obecności przeciwnika, lecz kontakt nie może nastąpić natychmiast): Drużyna poszukiwaczy przygód wędruje podziemnym korytarzem. Dociera do drzwi, za których dobiega śmiech orków. Mniej więcej w tym samym momencie strażnicy orków spogląda przez juchas, dostrzegają drużynę i ostrzega kamratów. Drzwi są zamknięte, więc bezpośredni kontakt nie jest jeszcze możliwy. Jozan rzuca *Błogosławieństwo*, Lidda wypija *eliksi*, a Tordek i Mailee podchodzą do drzwi. W tym samym czasie orkowie zajmują pozycje obronne, a jeden z nich używa *pierścienia niewidzialności* i znika. MP zapisuje, że upełniła jedna runda. Poszukiwacze przygód stają przy drzwiach i szybko ustalają plan. Tymczasem orkowie przetwarzają stoły i nakładają strzały na cieciewy łuków krótkich. MP zapisuje upływ kolejnej rundy. Wojownik otwiera drzwi, a MP nakazuje wszystkim wykonanie testu inicjatywy. Zaczyna się trzecia runda, tym

razem jednak kolejność działań jest już ważna, a ustalają ją wyniki wspomnianego testu.

Część, lecz nie wszystkie stworzenia po jednej lub obu stronach są świadome obecności przeciwników. W tym przypadku działają mogą jedynie te stworzenia, które są świadome obecności przeciwników. Mogą one wykorzystywać akcje standardowe, zanim rozpocznie się spotkanie jako takie. **Przykład:** Lidda idzie na szczyt, w przedniej strazy. Ona i gargulec jednocześnie dostrzegają się nawzajem. Jednakże reszta śmiatłok nie widzi potwora (choć znajdują się dostatecznie blisko, by usłyszeć rozpoczęcia się walki). Lidda oraz gargulec mają prawo do



akcji standardowych (wykonują wcześniej testy inicjatywy), po których nastąpi normalna walka. Pozostali wykonują testy inicjatywy po wspomnianych akcjach standardowych.

Runda zaskoczenia

Jeśli tylko jedna ze stron jest świadoma obecności przeciwników, MP rozgrywa pierwszą rundę walki jako tzw. rundę zaskoczenia, w której każda zjadająca sobie sprawę z obecności wrogów istota ma prawo jedynie do akcji standardowej. W ten sposób odzwierciedlony zostaje fakt, że nawet przygotowana postać pewną ilość czasu poświęca na ocenę sytuacji, a w związku z tym na początku może wykonać jedynie kilka czynności (czyli jedną akcję standardową).

Ta zasada sprawia, że inicjatywa ma mniejsze znaczenie – wszak właśnie w pierwszej rundzie liczy się ona najbardziej. Nawet jeśli wojownik zdoła skoczyć na przeciwnika, w najlepszym wypadku zdoła wykonać tylko jeden atak, zanim wróg zareaguje.

WARIANT: MYŚLĄCY WIERZCHOWIEC

Wierzchowiec paladyna jest tak bystry jak niektóre postacie. Ogromne only czy ogromne sowy, a także pagazy są bardzo inteligentne. Kiedy taka istota bierze udział w przygodach drużyny, możesz stosować jedną z dwóch opisanych tu metod.

- Możesz zdecydować, że wierzchowiec działa w inicjatywie *jeźdźca*, tak jakby miał zwierzęcą inteligencję. Oznacza to, że stworzenie i dosiadająca go osoba wykonują akcje w zasadzie jednocześnie.

- Możesz poprosić gracza, by wykonał dodatkowy test inicjatywy dla wierzchowca. W tym przypadku stworzenie porusza się i atakuje w stosownym dla niego porządku inicjatywy (wypuszczając przy okazji fakt, iż jest samodzielnym bytem). Jednakże jeździec, którego wierzchowiec oddał się od przeciwnika, z pewnością nie będzie zadowolony! Oczywiście w takim przypadku może on postarać się zgrać własną inicjatywę z inicjatywą stworzenia, które dosiada. Analogicznie wierzchowiec może opóźnić swą akcję, aby jego ruch był zbliżony z działaniami jeźdźcy.

W POTYCKĄKĘ ANGAŻUJĄ SIĘ NOWE ISTOTY

Poszukiwacze przygód walczą w lochu o życie. Za przeciwników mają kilka trolli, które zamierzają wrzucić śmiółków do ciemnej jamy, a potem nakarmić nimi smola – władcę tej części podziemi. Nagle, w samym środku walki, do pomieszczenia, w którym się ona toczy, wpada krasnoludzka grupa uderzeniowa. Jeśli do potyczki pomiędzy dwiema stronami przylączyła się ktoś trzeci, powinien on przystąpić do działania „pomiędzy rundami”. O takiej właśnie sytuacji mówią niniejsze zasady. Nie zależało one od tego, czy nowo przybyły jest speszony z jedną ze stron zaangażowanych, w już toczące się spotkanie.

Nowo przybyli są świadomi toczącej się walki: Jeśli wszyscy (bądź jeden) nowo przybyli są świadomi obecności jednej lub obydwu walczących stron, wykonują akcje jako pierwsi – działają jako pierwsi w kolejności ustalanej przez test inicjatywy. Po prostu należy uznać, iż w teście uzyskali wynik o 1 wyższy niż najwyższy rezultat pozostałych uczestników spotkania. Jeśli trzeba rozróżnić kolejność akcji nowo przybyłych, działają oni w porządku zależnym od wartości Zręczności – jak zwykle od najwyższej do najniższej. U podstaw tej zasady leżą dwie przyczyny.

- Nowi walczący są świadomi strachu, lecz nie mają prawa do wykonania akcji przed wszystkimi innymi (wszak spotkanie już się rozpoczęło). Niemniej mają przewagę, którą odzwierciedla fakt, iż działają pierwsi. Dzieje się to niezależnie od tego, czy pozostali walczący są świadomi pojawienia się nowych sil.
- Fakt, iż nowo przybyli działają jako pierwsi w danej rundzie, sprawia też, że nie ich pojawienie się najpierw zagraża postaci o najwyższej inicjatywie. To zapewnia tym ostatnim istotną przewagę.

Nowo przybyli nie są świadomi toczącej się walki: Jeśli wszyscy nowo przybyli (lub których z nich) nie są świadomi obecności walczących stron, gdy dołączają do toczącego się spotkania (na przykład, BG przemierzający lochy przypadkowo trafiają w sam środek walki między dwoma potworami), również pojawiają się na początku rundy, lecz w normalny sposób wykonują testy inicjatywy. Ci z toczących bój, którzy mają wyższą inicjatywę niż nowo przybyli, mogą zareagować na ich pojawienie się, zanim przybyśże będą mieli szansę zadziałać (nowo przybyli są w tym przypadku zaskoczeni i nieprzygotowani).

Jeżeli do spotkania dołącza więcej niż jedna grupa, musisz zdecydować, która z nich zadaje sobie sprawę z toczącej się walki. Nieświadomi przybyśże wpadają w wir bitwy zupełnie do niej nieprzygotowani. Świadomi zaś działają jako pierwsi w rundzie, w kolejności zależnej od wartości Zręczności, nawet jeśli są członkami różnych grup.

Przykład: Drużyna potężnych poszukiwaczy przygód walczy z naga w komnacie lochu. Stwór ma kieszka inicjatywę i wszyscy śmiółkowie działają przed nim. Pomiędzy trzecią a czwartą rundą walki do komnaty wbiega jednak trzeci patrolujący lochy orkowie – są zaskoczeni tym, co widzą. W tym samym czasie pojawiają się też dwie nagi, zaalarmowane odgłosami bitwy. Na początku czwartej rundy te ostatnie działają w porządku zależnym od ich Zręczności. Z kolei orkowie wykonują testy inicjatywy, których wyniki decydują o kolejności działania i które porównuje się z rezultatami ustalonymi na początku bitwy. Nie poszczęśliło im się i działają na samym końcu – nawet po nadzie, która od początku bierze udział w walce.

Teraz działają poszukiwacze przygód. Mogą zareagować zarówno na pojawienie się nieprzygotowanych orków, jak i na posłki nagi. Później działają pierwsza naga, po niej zaś orkowie (którzy najprawdopodobniej uciekła, bo wtem udział w starciu na pierwszy rzut oka przekracza ich możliwości). Tak

ustalona kolejność działania (inicjatywy) należy wykorzystywać w następnych rundach walki, chyba że coś się zmieni.

ABY WSZYSTKO PRZEBIEGAŁO BEZ PRZESZKÓD

Inicjatywa określa kolejność, w jakiej działają istoty biorące udział w spotkaniu. To narzędzie ułatwiające prowadzenie rozgrywki, dzięki któremu wszystko idzie gładko. Niemniej od ciebie zależy, czy akcja przebiegać będzie bez przeszkód. Zachęć graczy, by wcześniej przewidzieli, co zrobią, prowadzeni przez nich bohaterowie, gdy nadejdzie ich kolej, bo inaczej pozostali mogą się niecierpliwić, czekając, aż ktoś zdecyduje, co uczyni jego postać.

Niektórzy gracze zapewne nauczą się pomagać ci w kierowaniu sytuacją. Będą rzucać kostkami, wykonując jednocześnie testy ataku i obrony, dzięki czemu jeśli trafia, od razu powie, ile zadał ran. Jeżeli zaś zdecydują się wykonać jakąś akcję wcześniej, rzuca kostkami zawsza, dzięki czemu kiedy zapysta, co robią, będą mogli odrzec: „Atakuję toporem wojennym. Trafiam do KP 14. Jeśli to wystarczy, zadaje 9 obrażeń”. Oczywiście niektórzy MP lubią widzieć każdy rzut gracy, musisz więc powiedzieć wcześniej, czy pozwalasz na taką operację, czy też nie.

Ułatwisz wszystkim życie, zapisując kolejność inicjatywy, gdy ta zostanie ustalona. Jeśli każdy będzie widział kartkę z tą informacją, nie powstanie problemy, kto po kim działa i kiedy dana postać może wykonać akcję. Dzięki temu gracze wcześniej przemyslą, co chcą zrobić, i ogłoszą to, gdy nadejdzie ich kolej. Nie umieszczaj w owym porządku inicjatywy BN – przynajmniej dopóki ci czegoś nie zrobią. Przecież gracze nie powinni wiedzieć, kto zadziała przed przeciwnikami, a kto po nich. Łatwiej wszak zaplanować akcje, jeśli się wie, kto jest przed nami, a kto po nas.

Równoczesność

Rozgrywać walkę, a czasem także przy okazji innych aktywności mierzonych w rundach, warto pamiętać, że wszyscy BG i BN działają równocześnie. Na przykład, w jednej 6-sekundowej rundzie Miałe może rzucić zaklęcie, a w tym samym czasie Ludda będzie szukał miejsca, z którego uderzyć się wyprowadzić podstępny atak.

Podczas rozgrywania rundy walki wszyscy działają jednak w kolejności inicjatywy – następują po sobie tury poszczególnych istot. Jest to oczywiście konieczność, jeśli bowiem każdy działałby w tym samym momencie, w efekcie doszłoby do ogólnego chaosu. Niemniej w takim przypadku coś może się przydarzyć bohaterowi pod koniec jego tury, zanim jeszcze inni zadziałali w danej rundzie.

Zalóżmy, na przykład, że Tordek pośpiesznie porusza się korytarzem w odległości 4,5 metra przed przyjaciółmi. Mija zakręt i pokonuje kolejne 3 metry tunelu, a pod koniec swej tury uruchamia pułapkę. Chcąc zachować pozory jednoczesności działań, możesz zdecydować, że Tordek nie uruchomi pułapki aż do końca rundy. W końcu pokonanie korytarza wymaga czasu.

AKCJE W WALCE

Troll dosiadający purpurowego robla i uzbrojony w długą włócznię może atakować przeciwników znajdujących się cztery pola od niego. Otoczony przez wrogów, ma prawo nakazać wierzchowcowi, by atakował tych samych przeciwników, których i on próbuje trafić – w ten sposób ma większe szanse na wyeliminowanie go. Może jednak również sam atakować jednego przeciwnika i nakazać zachować, by ugryzł i spróbował połknąć innego, jedno-

WARIANT: TRAFIENIE W OSŁONĘ A NIE CHYBIENIE CELU

Jeśli podczas walki dystansowiec cel korzysta z osłony, warto ustalić, czy pudło nie uzyskany czasem trafienia w osłonę. W takim przypadku określić, po pierwsze, czy wynik uzyskany w teście ataku wystarczy do trafienia chronionego przez osłonę celu. Jeżeli rezultat wystarczy do trafienia niechronionego celu, pocisk uderza w osłonę. Jeśli ponadto za osłonę służy jakaś istota, a wspomniany wynik testu ataku przewyższa jej KP, otrzymuje one takie obrażenia, jakich ofiara padłby cel.

W przypadku, gdy szluzca za osłonę istota posiada premię ze Zręczności do KP lub korzysta z premii unikowej i właśnie dzięki nim uniknęła trafienia, wówczas pocisk uderza w oryginalny cel ataku. Należy po prostu przyjąć, że istota taka uchyliła się i tak naprawdę nie zapewnia celowi osłony. Szluzca za osłonę istota może zdecydować, że nie korzysta z premii ze Zręczności do KP (lub premii unikowej – jeśli, na przykład, chce przyjąć na siebie obrażenia i ochronić przyjaciela przed trafieniem).

częście dającą jadowitym żądlem trzęsico. Walka to rozgrywka taktyczna, w której podejmują się równie wiele dobrych, jak i złych decyzji.

Musiś odpowiednio odgrywać każdego BN. Utalentowany wojownik o znacznej wartości Intelektu nie prowokuje ataków okazyjnych, chyba że nie ma innego wyjścia. Z kolei gaby gołbin będzie to czynić. Pająk fazyowy o Inteliektie 7 może uznać, że fazyowy skok za plecy przeciwnika czarodzieja, z którym walczy, to dobry pomysł (tym bardziej, że ów rzucił na niego magiczny pocisk). Natomiast ankieb, którego Inteliekt wynosi 1, nie będzie wiedzieć, która postać stanowi największe zagrożenie.

Rozgrywanie akcji nieopisanych

W *Przewodniku* Gracza szczegółowo opisano dużo różnorodnych akcji, które postacie mogą wykonać w trakcie walki. Niemniej nikt nie jest w stanie przewidzieć wszystkich sytuacji, do jakich zapewne dojdzie podczas starcia – a co za tym idzie, również wszystkich działań, jakie podejmą bohaterowie. Do ciebie należy improwizacja i opracowanie na poczekaniu zasad, które rozwiążą wszelkie pojawiające się przy takiej okazji problemy. Uznaj po prostu reguły walki za wskazówki, wykorzystując też testy atrybutów czy umiejętności (i rzadko!) rzuty obronne, gdy ma to zastosowanie.

Oto kilka przykładów zasad przygotowanych na poczekaniu.

- Poszukiwacz przygód walcz z niedźwiedziem, którym w sukurs przychodzi pobratymcy. Tordek słyszy, że posłiski są za drzwiami i właśnie próbują je sforsować. Podbiega więc do podwojów i stara się uniemożliwić przeciwnikom ich otwarcie. Pozostali śmiałkowie podbijają się tymczasem adwersarzy, którzy przebywają w komnacie. Gdyby drzwi były normalne, mogłbyś zdecydować się na test sporny Sily Tordek i napierających niedźwiedziów. Ponieważ jednak są zatrzasknięte, postanawiasz, że przeciwnicy drużyny muszą najpierw ustalić sobie z zasuwą, a dopiero potem (jeśli im się to uda) przepchnąć krasnoluda, wygrywając w spornym teście Sily.
- Mnich chce podkroczyć, złapać się tytanolda i „przefrunąć” do przeciwnika. Decydujesz, że udany test Zręczności o ST 13 pozwoli mu chwycić tyranolda i się rozbijać. Gracz pyta, czy prowadzący przez niego mniach może wykorzystać umiejętność Zwinnosci, na co wyrażasz zgodę. Po chwili namysłu dochodzisz do wniosku, iż taki rozbiórka bohatera nabiera impetu podobnego do szarżującego postaci, dlatego też dajesz mu premię +2 do tak niewykelego ataku.
- Zaklinacz przygotowuje czar ofensywny, który chce rzucić tuż po tym, jak dostarcze promienie wystrzelujące z małych oczu beholdera (gracz doszedł do wniosku, że to najlepszy sposób, by ustalić, czy anymagiczny wrzok stwora działa). Oznacza to oczywiście, że promienie pojawia się przed zrzuconiem zaklęcia (na pewno nie na odwrót). Niemniej zaklinacz stara się rzucić czar, zanim dosięgnie go promień. Decydujesz więc, że

jeśli bohater zdoła pokonać beholdera w teście spornym, to uda mu się rzucić zaklęcie. Zaklinacz wykonuje test Roztropności, stwór zaś Zręczności.

Akcje bojowe niestosowane w walce

Ogólnie rzecz ujmując, akcje bojowe powinny być wykonywane tylko w trakcie walki – czyli wtedy, gdy liczy się porządek inicjatywy i wpływ rund. Oczywiście istnieją wyjątki od tej reguły, choćby w sytuacji, gdy kapłan rzuca na przyjaciela *leczenie lekkich ran* po skończonym już starciu (w tym przypadku nie warto wykonywać testu inicjatywy). Zaklęcia i umiejętności często będą wykorzystywane poza walką i nie ma w tym nic złego. Niemniej ataki, przygotowywanie akcji, starcia i inne czynności ewidentnie nie mają być wykonywane, stosując zasady inicjatywy i porządku działań w rundzie.

Rozważ następującą sytuację przykładową, która toczy się poza walką. Lidda postanawia pociągnąć tajemniczą dźwignię, którą znalazła w komnacie. Stojąca tuż obok niej Mialee uważa, że to był pomysł. Stara się więc powstrzymać Liddę. Najlepiej rozwiązać tę sytuację, stosując zasady walki. Lidda i Mialee wykonują testy inicjatywy. Jeśli wygra pierwsza, pociągnie za dźwignię. Jeżeli zwycięży druga, może spróbować chwycić Liddę, wymagając jednak testu ataku dorywkowego wręcz (analogicznie do rozpoczęcia zwarcia). Ustano, że Mialee uda się złapać przyjaciółkę za rękę. Teraz Lidda może zdecydować, czy mimo wszystko spróbować pociągnąć za dźwignię, czy też zrezygnuje z tego planu (koniec końców bohaterki są przyjaciółkami, więc chycenie za rękę powinno wystarczyć). Jeśli jednak Lidda nie zmieni decyzji, należy zastosować zasady zwarcia, by ustalić, czy Mialee odciągnie towarzyszkę od dźwigni.

Problemy z akcjami przygotowanymi

Przygotowywanie akcji to czynność niezbyt ściśle określona przez zasady. Dlatego też musisz wymusić na graczach, by możliwie najdokładniej wyjaśniali, co robią prowadzone przez nich postacie. Jeśli bohater przygotowuje czar, który chce rzucić w chwili, gdy wróg go zaatakował, gracz musi powiedzieć, jakie to zaklęcie i o jakiego przeciwnika mu chodzi (czy o konkretnego, który znajduje się w zasięgu wzroku, czy może takiego, który nadejdzie z konkretnej strony).

Postać, która przygotowała się do dokładnego określonego działania i która mimo wszystko postanowiła go nie wykonać (mimo spełnienia warunków), zachowa stan gotowości. Niemniej w trakcie pełnego zametu walki nie zawsze starca czasu na to, by się zastanowić, dlatego też możesz nieco utrudnić życie takiemu bohaterowi. Jeśli zatem postać nie wykona przygotowanej akcji, gdy spełnione zostały określone warunki, możesz postąpić na jeden z dwóch sposobów.

WARIANT: AUTOMATYCZNE TRAFIANIE I PUDEŁO

W *Podręczniku* Gracza napisano, że naturalne 1 w teście ataku (na k20 wypadu 1) zawsze oznacza pudło, zaś naturalne 20 (na k20 wypadu 20) – zawsze trafienie.

Ta zasada oznacza, że najmniejszy nawet kobold może trafić chronioną najpotężniejszą magią, opancerzoną i zreczną postać, jeżeli w teście wypadu 20. Oznacza to również, że niezależnie od wykształcenia wojownika, doświadczenia i magicznego wsparcia, wciąż w przynajmniej 5% przypadków nie trafi on przeciwnika.

Do tej zasady można również podejść inaczej – uznając, iż naturalne 1 należy traktować jak wynik –10. W tym przypadku kłótnie posiadający premie do ataku +6 ma w sumie rezultat –4, który oczywiście oznacza pudło. Natomiast osoba posiadająca premie do ataku +23 wyrzuciwszy 1, trafiłby do KP 13 i mniej. Z drugiej strony, naturalnie 20 należy traktować jak wynik 30 – czyli kłótnie z karą do ataku –2 w tym przypadku trafiła do KP 28.

WARIANT: RZUT DEFENSYWNY

Na pierwszy rzut oka wydaje się nieprawdopodobne, by postać wysokiego poziomu nie trafiła niskopozycyjnego bohatera, który z kolei nie ma żadnych szans na odwet. Można sobie w tym poradzić, zwiększając wpływ losu poprzez zastosowanie zasady rzutu defensywnych. Ta reguła wprowadza zmienną KP zamiast stałej jej

wartości. I tak atakowana postać za każdym razem wykonuje rzut k20 i do wyniku dodaje wszystkie modyfikatory do KP. W taki oto sposób każdy atak staje się testem spornym, w którym atakujący i broniący porównują ze sobą zmodyfikowane rzuty (można na to spojrzeć w taki sposób: reguły, które nie pozwalają na wykonanie rzutu defensywnego, milcząco korzystają z zasady 10 w każdej rundzie – stąd bazowa wartość Kłasy Przelatująco to 10).

Rzut defensywny opisuje taki oto wzór:

$$1k20 + (KP - 10)$$

Na przykład, paladyn atakuje złego wojownika. W rzucie wypadu 13, czyli po zastosowaniu premii do ataku +10 paladyn otrzymuje w sumie 23. Wojownik wykonuje rzut defensywny i uzyskuje 9. Dodaje premie defensywne (wszystko, co modyfikuje KP, w tym pancerz), wynoszące +11. Ma w sumie 20, czyli mniej niż 23 – paladyn trafi.

Ten wariant warto stosować, gdy postacie są na wysokich poziomach. Wtedy bardzo zaawansowani bohaterowie prawie zawsze trafają – przynajmniej pierwszym atakiem. Z kolei ich przeciwnicy najczęściej pudują. Niestety, ta reguła może spowodować, gdy podwaja liczbę rzutów. Można też pójść na kompromis i zdecydować, że każdy bohater wykonuje w rundzie tylko jeden test defensywny, którego wynik brany jest pod uwagę podczas wszystkich ataków w niego wymierzonych.

- Pozwolić graczowi zrezygnować z wykonania działania kosztem utraty przygotowanej akcji.
- Pozwolić graczowi wykonać test Roztropności (ST 15). Udany oznacza, że może zrezygnować z przygotowanej akcji. Jeśli więc postać celuje w drzwi z kuszy, zamierzając strzelić do pierwszej osoby, która przez nie przejdzie, udany test Roztropności pozwoli jej nie wykonać przygotowanej akcji, gdy na progu stanie sprzymierzeniec. Ponadto po owym udanym rzucie bohater będzie mógł wystrzelić w ghoula, który ściga jego towarzysza. Niepowodzenie w teście Roztropności oznacza zaś, że postać wykonuje przygotowaną akcję i strzela do pierwszej osoby, która staje w drzwiach – czyli do pechowego sprzymierzeńca.

Inteligentni gracze szybko odkrywają, że ściśle określenia sprawdzają się lepiej od ogólników. Postać, która pilnuje przejścia, może powiedzieć: „Strzele do pierwszego wroga, który pojawi się w drzwiach”. Gracze mogą oczywiście uściślać warunki ponad miarę, powinniśmy więc decydować, kiedy przekroczyć granicę. Dlatego też stwierdzenie „Pilnuj drzwi i zamierzam strzelić do pierwszego w pełni zdrowego ghoula, który w nich stanie” maśło prawo użycia za zbyt ściśle, ponieważ trudno odróżnić normalnego nieumarłego od zdrowego, szczególnie gdy na ocenę sytuacji ma się tylko chwilę. Pamiętaj, że decyzja zawsze należy do ciebie.

Na przygotowywanie akcji powinniśmy pozwalać tylko w trakcie walki. Powyższe przykłady potwierdzają, że przygotowywanie działania świetnie sprawdza się w trakcie starcia. Niemniej nie powinniśmy pozwolić postaci na pilnowanie drzwi, jeśli walka nie toczy. W przypadku, gdy bohater podejmie taką decyzję, a do walki nie dojdzie, będzie to oznaczać tylko tyle, że nie zaskoczy go pojawienie się kogos w drzwiach. Jeśli osoba stojąca w progu nie zdaje sobie sprawy z obecności postaci po drugiej stronie, pilnujący będzie miał prawo wykonać dodatkową akcję standardową, gdyż zaskoczył wroga (ma prawo strzelać do zaskoczonego przyszysza). W pozostałych przypadkach pilnujący musi wykonać normalny test istoty.

TESTY ATAKU

Kwintesencją walki jest rzut k20 decydujący o tym, czy atak ugodzi cel, czy też nie. Będzie to niewiarliwy test wykonywany podczas sesji najczęstsz. Dlatego też istnieje ryzyko, iż te rzuty staną się męczące, uciążliwe lub po prostu nudne. A wtedy trzeba coś zrobić, nie ma bowiem nic gorszego niż nuda, którą wywołuje gra z założenia intrygująca.

Testy ataku mogą stać się nudne, gdy graczy będzie się wydawać, że wynik już jest przesądzony lub też że bohater nie ma szansy trafić. Z tym potencjalnym problemem zasady radzą sobie na różne sposoby. Jednym jest malejąca premia do ataku przy kilku ciociach. W związku z tym nawet jeśli

pierwszy atak dojdzie celu, gracz nie będzie pewien, czy trafi również za drugim lub trzecim razem.

Monotonii pozwala uniknąć również ciekawy opis walki. Nie należy więc mówić o zwykłym trafieniu, ale o ciciu smoczey szali, po którym popłynęła istna fontanna plugawej, gadziej juchy. Dalej znajdziesz więcej porad związanych z opisami.

Trafienia krytyczne

Pamiętaj, by zawsze zaznaczać, że uzyskanie w teście ataku naturalnej 20 (a w niektórych przypadkach nieco mniejszego wyniku) oznacza zagrożenie trafieniem krytycznym, a nie trafienie krytyczne. W ten sposób nie wzbudzisz niepotrzebnych oczekiwań, bo przecież wcale nie musi dojść do krytyka. Niemniej dane trafienie krytyczne zawsze oznacza ugodzenie przeciwnika w punkt vitalny. To idealna okazja, by opisać graczom sytuację (ze szczególną!), potęgając bojowe podniecenie. „Trafiłeś budyngiem w głowę orka. Doskonale ciot! Przeciwnik jęknął, padł na kolana, po czym osunął się na ziemię”.

Istnieją stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne – nie mają one vitalnych organów, słabych punktów czy też wyróżniających się części ciała. Kamienny golem to lita, cielekaskzalna skała struktura, a zjawo to niemierna mgiła chmura. Natomiast szary słuz nie ma wyraźnie określonych części ciała.

OBRAŻENIA

Walka to istotna część gry, dlatego też kontrola obrażeń należy do ważniejszych zadań MF.

Słuczenia

Prowadząc walkę, pilnuj, by słuczenia i normalne obrażenia (czyli rany, zabójcze i niezabójcze) opisywać inaczej. To rozróżnienie musi być jasne i wyraźne – zarówno w wyobraźni graczy, jak na ich kartach postaci.

Wykorzystuj słuczenia, gdy tylko uznasz to za stosowne. Mogą być szczególnie przydatne, jeśli zamierzasz pojąć lub pokonać BG, nie zabijając ich przy okazji. Jeżeli jednak BN będą częściej zadawać słuczenia niż zwykłe rany, gracze mogą nagle zdać sobie sprawę, że ich postaciom nie nie grozi. Dlatego też wykorzystuj słuczenia od czasu do czasu, acz skutecznie.

Możesz być pewien, że gracze nie będą zachwyceni, gdy BN spróbują pojąć ich postaci. Kiedy więc się zorientują, że przeciwnicy powodują tylko słuczenia, zapewne i tak się przestraszą.

Jeśli odczuwasz taką potrzebę, możesz zadecydować, że pewne efekty, które normalnie zadają obrażenia, będą powodować słuczenia. Na przykład, opcjonalna zasada opisana w Rozdziale 8 (strona 303) mówi, iż pierwsze tko obrażeń spowodowanych przez upadek może oznaczać za słuczenie.

ZA KULISAMI: TRAFIENIA KRYTYCZNE

Trafienia krytyczne wprowadzono z myślą o zwiększeniu napięcia. Nie można jednak zapominać, że są one niezwykle zabójcze. Już podczas jednej sesji (nie mówiąc o całej kampanii) BG są celem ataków częściej niż jakiegokolwiek postaci. Wszak to śmiarkowie biorą udział w każdej walce, a większość BN tylko w jednej (czyli w tej, w której zostaną pokonani). Dlatego też każdy bohater pada ofiarą znacznie większej liczby trafień krytycznych niż dowolna postać (a przecież ona i tak raczej nie przetrwa spotkania). Oczywiście BG mają większą szansę przetrwać spotkanie, choć krytyki mogą to zmienić. Pamiętaj o tym i zaważasz decyduj, jak poradzić sobie z tym problemem.

Fakt, iż w przypadku krytyka mnoży się wszystkie obrażenia, nie tylko wynik rzutu kostką, sprawia, że ma on sens również na wysokich poziomach. Zaważanowy wojownik będzie prawdopodobnie korzystał z premii do obrażeń +5 z magii i +10 ze zwiększonej Siły. W tym przypadku zadawane przez miecz 1k8 rany nie wyrządzą mu krzywdy, nawet po wynikającym z trafienia krytycznego podwojeniu. Z drugiej jednak strony mnożenie rzutu oraz premii sprawia, że krytyki są bardziej niebezpieczne. Mogą one diametralnie zmienić przebieg walki, szczególnie gdy w jednym starciu zdarzą się na przykład dwa. To właśnie dlatego gra z wykorzystaniem krytyków jest mniej przewidywalna, a co za tym idzie – tak interesująca.

Zdaj sobie również sprawę z tego, że krytyk tylko na pierwszy rzut oka zadaje bardzo dużo obrażeń. Tak naprawdę różnica między podwojonymi ranami a normalnym trafieniem jest mniej więcej taka, jak między trafieniem a pudłem. Z kolei krytyczne trafienie zadające potrójne obrażenia odpowiada jednemu zwykłemu trafieniu plus dwóm dodatkowym. Natomiast krytyk $\times 4$ jest niczym trafieniem raz i jeszcze trzy razy ponad to.

Broń w Podreczniku guszą jest równoważona przy użyciu następującej koncepcji: dobra broń, która powoduje potrójne rany krytyczne, zagraża krytykiem na 20; dobra broń, która powoduje podwójne rany krytyczne, ma zasięg zagrożenia 19–20. Topory są duże i ciężkie. Dotrą trudno jest je stosować skutecznie, lecz gdy ktoś potrafi to zrobić, efekt jest piorunujący. Właśnie dlatego kat używa topora. Z drugiej strony, miecze są bardziej precyzyjne – posługujący się nimi częściej wykonują decydujące uderzenia, lecz nie są one tak niszczące jak trafienia toporem. Wiązo pod uwagę również kilka innych czynników (zasięg, możliwość wykorzystania oręża na większą odległość i tak dalej), jednak podstawową regułę opisano wcześniej. Dlatego też dodawanie do listy nowej broni o zagrożeniu krytykiem 19–20/3 należy uznać za błąd [takie obrażenia mogą zadać magia lub atuty, lecz nie może to być właściwością oręża].

WARIANT: POTURBOWANIE

Obrażenia nie mają znaczenia, dopóki postać jest przytomna i żyje. Nie wpływa na to, czy bohater jest w stanie stać i walczyć. Łatwo sobie jednak wyobrazić, że śmiełek może zostać poważnie poturbowany, a jednocześnie zachować życie i przytomność.

Zasada ta dotyczy sytuacji, kiedy postać otrzymała w jednym ataku obrażenia równe połowie jej aktualnych punktów wytrzymałości. Takiego właśnie bohatera uznaje się za poturbowanego. W swej następnej turze ma on prawo tylko do akcji standardowej. To jednak jedyny efekt poturbowania – w kolejnej turze postać działa normalnie.

Wprowadzając ten wariant, sprawisz, że walki nabiorą tempa, bowiem otrzymanie obrażeń wpłynie na możliwość ich zadawania. Owa zasada zwiększa również losowość, podnosząc znaczenie ran niepowodujących śmierci. Jednocześnie za jej sprawą rośnie znaczenie punktów wytrzymałości – kapłani będą starali się leczyć wojowników na długo przed tym, nim będzie im groziła śmierć (w ten sposób postarają się zmniejszyć ryzyko poturbowania). Co jednak najistotniejsze, łatwiej będzie zrobić krzywdę najpotężniejszym walczącym. Na dłuższą metę zasada ta zaszkodzi raczej BG niż BN.

WARIANT: ŚMIERĆ W WYNIKU OGRÓMNYCH OBRĄŻEŃ A ROZMIAR

Stworzenie, które w jednym ataku otrzymało 50 i więcej obrażeń, musi wykonać rzut obronny na Wtórność – nieudany oznacza śmierć. Zasadę tę wprowadzono po to, by w świecie dość abstrakcyjnych punktów wytrzymałości pojawiła się choć odrobina realizmu. Jeżeli pragniesz więcej autentyzmu, możesz zdecydować, iż na ogromne obrażenia ma wpływ rozmiar. Każda kategoria powyżej lub poniżej średniej zmienia próg ogromnych obrażeń o 10. Ten wariant może okazać się zabójczy dla postaci będących niższymi i gnomami, a także chochłami i niektórych zwierzęcych towarzyszy. Mówiąc wprost – faworyzuje on potwory.

Rozmiar	F	Dr	Mł	Mł	Ś	Du	W	O	K
Obrażenia	10	20	30	40	50	60	70	80	90

WARIANT: OBRĄŻENIA OKREŚLONEJ CZĘŚCI CIAŁA

Pomimo abstrakcyjnej natury walki rozgrywanej przy stole, możesz dodać rozrywek nieco realizmu, decydując, iż zraniał się określone części ciała istot – na przykład: ktoś włożył dłoń w ogień, pajaczkę porania stopy bohaterów, oko śmiałka przebite zostanie strzałką (co może się zdarzyć, gdy postać próbuje zajrzeć przez dziurę, która okazuje się pułapką), zmiażdżono zostaną jego palce czy uciętą nogę (to również mogą być efekty działania pułapki).

Obrżenia zadane określonej części ciała sprawiają, iż każda akcja wykonywana przy jej użyciu podlega karze –2. Postać, która nastąpiła na pajaczkę, podlegać będzie karze –2 do umiejętności wymagających wykorzystywania stóp (oczywiście poza podstawowym efektem działania pajaczków, opisanym w Podręczniku graczy).

W rozdziale 8 niniejszego podręcznika znajdziesz definicje efektów obrażeń zadanych niektórym częściom ciała – na przykład, co stanie się, gdy postać zostanie ogłuszona lub oślepią. Dodatkowe informacje zebrano w poniższej tabeli. Wykorzystaj je jako wskazówki, jakie rzuty ulegną modyfikacji w wyniku kontuzji takiej czy innej części ciała.

Kara należy stosować, dopóki postać nie zostanie wyleczona – magicznie lub w efekcie odpoczynku. W przypadku drobniejszych ran (takich jak obrażenia wywołane nastąpieniem na pajaczkę) wystarczy test Leczenia (ST 15), magiczne uleczenie punktu obrażeń lub dzień odpoczynku, by kary zostały anulowane.

Możesz również wprowadzić umiędziobienie do tej zasady. Pozwól graczom na rzut obronny na Wtórność (ST 10 + otrzymane obrażenia) ich postaci. Udany będzie oznaczał, że bohater „wytrzymał” obrażenia i może zignorować karę.

Kary nie powinny się kumulować. Dwie rany rąk nie oznaczają zatem kary –4.

Część ciała Obrażenia wpływają na

Dłoń	testy ataków oraz testy następujących umiejętności: Fałszerstwo, Leczenie, Otwieranie zamków, Rzemiosło, Unieszkodliwianie mechanizmów, Utywanie lin, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zrzec na dłoń
Ręka	testy ataków, Siły oraz testy umiejętności Pływanie i Wspinaczka
Głowa	testy ataków, rzuty obronne i wszystkie inne testy
Jedno oko	testy inicjatyw i Zręczności, rzuty obronne na Refleks oraz testy następujących umiejętności: Czarostwo, Fałszerstwo, Odcyfrowywanie zapiszków, Otwieranie zamków, Przeszukiwanie, Rzemiosło, Spostżegawczość, Szacowanie, Unieszkodliwianie mechanizmów, Wyczucie pobudek; testy Sztuki przetrwania (dotyczące tropienia); poważne obrażenia obu oczu sprawiają, że postać jest oślepią
Jedno ucho	testy inicjatyw i testy Nasyłowania; poważne obrażenia obu uszu sprawiają, że postać jest ogłuszona
Stopa/noga	testy Zręczności, rzuty obronne na Refleks oraz testy następujących umiejętności: Ciche poruszanie się, Jędrzość, Pływanie, Skakanie, Wspinaczka, Zachowanie równowagi, Zwinnosc

WARIANT: ODPOWIEDNIKI BRONI

Drużyna zabija dridera uzbrojonego w magiczne krótkie miecze. Wywołuje to ogromną radość niższymi lotnikami, choć człowiek tropiciel też z przyjemnością posługiwby się jednym z nich. Jako MP musisz im grzecznie przypomnieć, że te miecze krótkie są bronią dużej (patrz „Kategorie broni”, strona 112 Podręcznika graczy). Człowiek tropiciel może używać takiego oręża jedną ręką z karą –2, a niższe lotniki – oboma rękami z karą –4.

Zasady dotyczące kategorii broni oparto na założeniu, że w większości przypadków oręż jest nie tylko mniejszy niż większa wersja innej broni, ale też używa się go w inny sposób. Kształt miecza długiego odzwierciedla sposób, w jaki powinno się go używać – nie należy go zatem traktować jak większego sztyletu. Ten wariant przyda się MP, który chce dać bohaterom możliwość używania oręża, w jaki wyposażone są potwory. Jeśli broni posiada odpowiednik, którym śmiełek bieleje się posługując, może on walczyć tym orężem bez kar.

W poniższej tabeli w pierwszej kolumnie znajdziesz broni średnią, w kolejnych znajdują się odpowiedniki dla istot innego rozmiaru. Na przykład, średni topór wojenny to – zgodnie z tą systematyką – odpowiednik dużego topora. Zamiast tego możesz też w kolumnie dla istoty danego rozmiaru znaleźć oręż, którym się ona posługuje. W tym samym wierszu, w kolumnie dla broni stworzenia średniego podano stosowny odpowiednik. Na przykład, duży topór wojenny to w tym przypadku średni topór dwuręczny.

ODPOWIEDNIKI BRONI

Średnia broń	Rozmiar odpowiednika		
	Małutki	Mały	Duży
Topór wojenny	–	Topór dwuręczny	Toporek
Maczuga	–	Maczuga dwuręczna	Thuk
Sztylet	Miecz dwuręczny	Miecz krótki	–
Strzałka	Włócznia	Krótką włócznia	–
Korbacz, ciężki	–	–	Korbacz, lekki
Korbacz, lekki	–	Korbacz, ciężki	–
Topór dwuręczny	–	–	Topór wojenny
Maczuga dwuręczna	–	–	Maczuga
Miecz dwuręczny	–	–	Miecz długi
Toporek	Topór dwuręczny	Topór wojenny	–
Miecz długi	–	Miecz dwuręczny	Miecz krótki
Buzdygan, ciężki	–	–	Buzdygan, lekki
Buzdygan, lekki	–	Buzdygan, ciężki	–
Nadziak, ciężki	–	–	Nadziak, lekki
Nadziak, lekki	–	Nadziak, ciężki	–
Krótką włócznia	–	Włócznia	Strzałka
Miecz krótki	Miecz dwuręczny	Miecz długi	Sztylet
Włócznia	–	–	Krótką Włócznia

* Thuk powoduje sflaczaenie, a nie zabójcze obrażenia.

nia. Podobną operację masz jednak prawo przeprowadzić w wielu innych przypadkach. Stłuczona może zatem spowodować wiekszą, który ośmieli się rzucić kamieniem w ryceza. Pamiętaj tylko, że pewnych obrażeń nie wolno zmieniać na stłuczenia – przede wszystkim ram kłutych i efektów wielkości ataków opartych na energii, na przykład obrażeń powodowanych przez ogień.

EFEKT ZMIANY ROZMIARU BRONI

Kiedy broń zmienia rozmiar, modyfikacji ulega również wiele innych elementów. W Podręczniku Gracza podano wpływ rozmiaru na koszt i wagę oręża. Zgodnie z informacjami zawartymi w części „Właściwości broni” (strona 114 wspomnianej pozycji), cena dotyczy małego i średniego oręża. Duża broń natomiast kosztuje dwa razy więcej. W tym samym miejscu podano, że wagę należy podzielić przez 2 w przypadku małego oręża, a w przypadku dużego – pomnożyć przez 2.

Chcąc obliczyć, ile obrażeń powodowane będzie bronią mniejszą lub większą od standardowej, musisz najpierw ustalić, ile kategorii rozmiaru różni ją od średniego. Miecz długi (normalnie średni i powszechnie używany przez średnie istoty) w dłoni wielkiego giganta chmurnego to broń o dwie kategorie rozmiaru większą od średniej. Każda kategoria, o którą oręż zmienił swój rozmiar, wpływa na informacje uzyskiwane dzięki pobliskim tabelom. Najpierw znajdź oryginalne obrażenia powodowane przez oręż w pierwszej kolumnie, a następnie przejdź do tej kolumny, która odpowiada wspomnianemu różnicy w kategoriach rozmiaru.

TABELA 2-2: OBRĄŻENIA POWODOWANE PRZEZ BRONĲ WIEKSZEGO

ROZMIAR Średnie obrażenia	Kategoria rozmiaru większa o...			
	Jedna	Dwie	Trzy	Cztery
1k2	1k3	1k4	1k6	1k8
1k3	1k4	1k6	1k8	2k6
1k4	1k6	1k8	2k6	3k6
1k6	1k8	2k6	3k6	4k6
1k8	2k6	3k6	4k6	6k6
1k10	2k8	3k8	4k8	6k8
1k12	2k6	4k6	6k6	8k6
2k4	2k6	3k6	4k6	6k6
2k6	3k6	4k6	6k6	8k6
2k8	3k8	4k8	6k8	8k8
2k10	4k8	6k8	8k8	12k8

WARIANT: NATYCHMIASTOWA ŚMIERĆ

Kiedy w teście ataku (twoim lub któregośkolwiek z graczy) wypadła naturalnie 20, sprawdź się, czy nastąpiło trafienie krytyczne. Jeżeli i w drugim teście potwierdzenia krytyka wypadnie naturalnie 20, istnieje zagrożenie natychmiastowej śmierci. W tym przypadku wykonywany jest trzeci test (normalny test krytyka wykonywany gdy dochodzi do zagrożenia trafieniem krytycznym). Jeśli wypadnie w nim rezultat oznaczający trafienie w dany cel, ofiara zostaje natychmiast zabita. Istot niepodatnych na trafienie krytyczne nie można w ten sposób zamordować.

Natychmiastowa śmierć może mieć miejsce tylko w przypadku uzyskania naturalnej 20 w teście trafienia – bez względu na przedział zagrożenia krytykiem walczącego i broni (w przeciwnym przypadku oręż, atak i magiczne moce zwiększające zakres zagrożenia krytykiem byłyby potężniejsze niż w zamierzonym).

Wprowadzenie tego wariantu sprawi, że rozgrywka stanie się bardziej niebezpieczna, a w walce zagroci kolejny element przypadkowości. Warto jednak pamiętać, że zwiększenie losowości spowoduje wzrost szans słabszych. Ponieważ w większości walk zwyciężają BG, ta zasada będzie na rękę ich przeciwnikom.

WARIANT: SŁABSZE TRAFIENIA KRYTYCZNE

Możesz zdecydować, że trafienie krytyczne są zbyt śmiertelne i je osłabić. W tym celu zmniejsz o poziom zagrożenie i potęgę krytyka każdego oręża. Po tej operacji broń zagrożająca trafieniem krytycznym przy wyniku 20 i obrażenia $\times 2$ nie będzie powodować krytyków.

TABELA 2-3: OBRĄŻENIA POWODOWANE PRZEZ BRONĲ MNIJSZEGO

ROZMIAR Średnie obrażenia	Kategoria rozmiaru mniejsza o...			
	Jedna	Dwie	Trzy	Cztery
1k2	1	—	—	—
1k3	1k2	1	—	—
1k4	1k3	1k2	1	—
1k6	1k4	1k3	1k2	1
1k8	1k6	1k4	1k3	1k2
1k10	1k8	1k6	1k4	1k3
1k12	1k10	1k8	1k6	1k4
2k4	1k6	1k4	1k3	1k2
2k6	1k10	1k8	1k6	1k4
2k8	2k6	1k10	1k8	1k6
2k10	2k8	2k6	1k10	1k8

Broń może zmniejszyć swój rozmiar tylko do podanego tu stopnia. Oręż, który zadaje mniej obrażeń niż jedno, nie powoduje żadnych efektów. Broń, która zadaje tylko 1 ranę, przestaje być orężem, jeśli ulegnie dodatkowemu zmniejszeniu.

BRON SPRYSKUJĄCA

Broń spryskująca to oręż dystansowy, który pęka w chwili uderzenia, spryskując zawartością cel oraz pobliskie istoty i przedmioty. Większość tego rodzaju uzbrojenia to ciecz, jak choćby kwas czy woda święcona, znajdujące się w kruchych pojemnikach – na przykład szklanych flakonach. Ataki bronią spryskującą to ataki dystansowe. Opisano je dokładnie na stronie 158 Podręcznika Gracza.

Niektóre rodzaje broni spryskującej opisano na stronach 128 i 129 Podręcznika Gracza.

CZARY OBSZAROWE

Celem czarów obszarowych nie jest konkretne stworzenie, a jakaś część przestrzeni. Pole ich działania łatwo określić, korzystając z siatki bitewnej, dzięki której wiadomo, kto padł ofiarą takiego zaklęcia, a kogo ono nie objęło. Musisz wiedzieć, że bardzo często będziesz na poczekaniu decydować, na jaki obszar siatki bitewnej wpłynął dany czar. Oto wskazówki, które ci w tym pomogą. Przydadzą się również szablonu ze stron 305–307.

Rozpryski i emanacje: Postać czująca taki czar wybiera przecięcie się linii wyznaczających pola siatki bitewnej – to miejsce będzie środkiem efek-

Standardowy zakres zagrożenia krytykiem	Zmniejszony zakres zagrożenia krytykiem	Standardowy mnożnik obrażeń	Zmniejszony mnożnik obrażeń
20	—	$\times 2$	—
19–20	20	$\times 3$	$\times 2$
18–20	19–20	$\times 4$	$\times 3$

W ten sposób zmaleje znaczenie atutów oraz magicznych mocy zwiększających zakres zagrożenia. Jednocześnie spadnie też znaczenie niepodatności na trafienia krytyczne.

WARIANT: KRYTYCZNE PUDŁA (NIEFART)

Być może zechcesz wprowadzić zasadę, za sprawą której postać będzie mogła upuścić oręż. Jeżeli w teście ataku gracz uzyska naturalne 1, nakaz wykonanie testu Zreźniczości (5T 10). W przypadku, gdy ów się nie powiedzie, bohater ma niefart. Oczwiedź to ty decydujesz o tym, jak pech się objawi. Zasadniczo postać powinna stracić akcję, by odebrać równowagę, podnieść upuszczoną broń, oczyścić myśli, wyprostować się i tym podobne.

Niefart nie pasuje do wszystkich rozgrywek. Owszem, może wzbogacić walkę, ale równie dobrze może też zepsuć zabawę. Niewątpliwie zwiększa jednak losowość. Przemyśl zatem dobrze wprowadzenie tego wariantu.

nu, od którego będzie liczyć promień działania zaklęcia, korzystając ze skali i pól. Narysuj w wyobraźni koło o środku w wyznaczonym miejscu i promieniu ustalonym w opisie zaklęcia. W obszarze działania czaru znajdują się te pola, których ponad połowa powierzchni zmieści się w kole.

Stożki: Postać zrzucająca tarcę musi zdecydować, w jakim kierunku rozchodzi się efekt, oraz wybiera przecięcie linii siłci bitewnej, w którym ma on swój początek. Od tego miejsca zaklęcie rozchodzi się w ciwierszoku.

Inne: Wykorzystując opisane wcześniej zasady, dostosowując obszary działania zaklęć do pól na siatce bitewnej możliwe są najdokładniej. Pamiętaj, by zwracać uwagę na fakt, iż przekątna kwadratowego pola jest dłuższa od jego boku.

OĞORMNE I NIEWIELKIE ISTOTY W WALCE

Istot rozmiaru mniejszego niż mały i większego niż średni dotyczą specjalne zasady opisujące ich położenie. Wspomniane reguły związane są z „frontem” (czy bokiem) stworzenia oraz jego zasięgiem.

W Tabeli 2-4: Rozmiar istot zebrano informacje obejmujące wszystkie dzie- więć kategorii rozmiaru. Dane zaprezentowane w kolumnach „Maks. wyso- kość” oraz „Maks. waga” to tylko wskazówki, a nie sztywne ograniczenia. Na przykład, niemal wszystkie średnie stworzenia waga od 30 do 250 kilogramów, ale rzecz jasna istnieją wyjątki. Wyjaśnienia wiadomości podanych w kolum- nach „Przestrzeń” i „Naturalny zasięg” znajdziesz poniżej.

Przestrzeń: Jest to długość boku kwadratu – tyle przestrzeni stworzenie potrzebuje, by walczyć bez kar (*patrz dalej*, „Przeciskanie się”). Informacja ta określa, ile istot może walczyć ramie przy ramieniu w korzystu szerokości 3 metrów oraz du przeciwników da radę w tym samym czasie atakować da- nego adwersarza. W przestrzeni zajmowanej przez stworzenie nie wyróżnia się ani przodu, ani tyłu, ani prawej czy lewej strony. Długość istoty pozostałe mobilna, nie określa się stron jej ciała – a przynajmniej nie da się ich wskazać na stole do gry.

Naturalny zasięg: To informacja, jak daleko istota potrafi sięgnąć w trakcie walki – stworzenie zagraża obszarowi o takim promieniu wokół siebie. Pamię- taj, że gdy odmierzasz odległości po przekątnej, każde „drugie pole” traktuje się jak dwa pola. Wyjątek stanowi stworzenie o zasięgu 3 metry. Zagraża ono bowiem celom znajdującym się w odległości 2 pól od niego, włącznie z polami po skosie (jest to wyjątek od zasad mówiących, iż dwa pola po przekątnej to odległość 4,5 metra).

Przyjmij następującą zasadę uogólniającą: stworzenia są tak wysokie, jak przestrzeń, którą zajmują. A zatem są w stanie sięgnąć na odległość równą przestrzeni plus naturalny zasięg.

Ogromne istoty

Duże i większe stworzenia posługujące się bronią zasięgową ratą na obszarze podwojonego naturalnego zasięgu, ale nie mogą używać opeą w promieniu równym ich naturalnemu zasięgowi.

Istota może przejść przez zajmowane pole, jeśli jest o trzy kategorie roz- miaru większa od stojącego na nim stworzenia.

TABELA 2-4: ROZMIAR ISTOT

Rozmiar	Maks.		Przestrzeń	— Naturalny zasięg —	
	wysokość ¹	waga ²		(Wysoka istota)	(Długa istota)
Filigrano- wy	15 cm i mniej	125 g i mniej	15 cm	0 m	0 m
Drobny	30 cm	500 g	30 cm	0 m	0 m
Małutkie	60 cm	4 kg	75 cm	0 m	0 m
Mały	1,2 m	30 kg	1,5 m	1,5 m	1,5 m
Średni	2,4 m	250 kg	1,5 m	1,5 m	1,5 m
Duży	4,8 m	2 tony	3 m	3 m	1,5 m
Wielki	9,6 m	16 ton	4,5 m	4,5 m	3 m
Olbrzymi	19,2 m	125 ton	6 m	6 m	4,5 m
Kolosalny	Ponad 19,2 m	Ponad 125 ton	Ponad 9 m	Ponad 6 m	Ponad 4,5 m

1. W przypadku istot dwunożnych jest to wzrost, a czworonożnych – długość ciała (od nosa do nasyady ogona).

2. Zakładając, że gestocą ciała istoty nie odbiega od zwierzęcej. Stworzenie z ka- mienia będzie ważyć odpowiednio więcej, a gazowe – mniej.

Niewielkie istoty

Małutkie, drobne i filigranowe stworzenia nie posiadają naturalnego zasięgu. Muszą wejść na pole przeciwnika (czyz zwykle prowokują okazyjny atak), aby go zastawkować wręcz – chyba że są uderzone na brzoń zapewniającą im, przynajmniej 1,5 metra zasięgu.

Ponieważ małutkie, drobne i filigranowe istoty nie posiadają naturalnego zasięgu, normalnie nie mają prawa wyprowadzać ataków okazyjnych. W nie- których wypadkach zdarza się wyjątki. Inne tego rodzaju stworzenia mogą dźwierzć brzoń zasięgową, za sprawą której zagrażają sąsiadującym polom.

Rozmiar a zajmowanie pól

Dwie istoty różniące się od siebie rozmiarem o mniej niż dwie kategorie w trakcie walki nie mogą zajmować tej samej przestrzeni, chyba że zasłała specyficzną sytuacją (na przykład: tóczą starcie w zwiarcu, nie że jednakże dosiadający, wierzchowca, jedna z otych istot padła nieprzytomna lub nie żyje).

Stworzenia mogą przebywać na tym samym polu, jeśli różnią się rozmiar- em o dwie kategorie, nawet gdy nie zasady specjalne okoliczności. Te same przestrzeń co zwykle może zajmować połowa normalnej liczby istot (ułamki nie są możliwe).

Istoty mogą zajmować to samo pole, jeśli różnią się rozmiarem o trzy i wię- cej kategorii. Na przykład, człowiek może stać na jednym z kilkun pól zajmo- wanych przez grupowego robala.

Przykład: Człowiek (średnie stworzenie) walczy z gigantem chmurowym (wielka istota). Pierwszy z wymienionych zajmuje jedno pole, gigant natom- iast stoi aż na dziewięciu. Niemniej te istoty różnią się od siebie o dwie kategorie rozmiaru. Zatem tylko „pół człowieka” mogłoby przebywać na, którymś z pól zajmowanych przez giganta. Innymi słowy, człowiek ma, prawo znaleźć się na jednym ze wspomnianych pól jedynie wówczas, gdy dojdzie do zwarcia.

Przykład 2: Tym samym gigantem chmurowym walczy niziołek (małe stwo- rzenie). Podobnie jak człowiek, zajmuje on jedno pole. Niemniej niziołek ma, prawo znaleźć się w przestrzeni zajmowanej przez giganta, ponieważ istoty te, różnią się od siebie o trzy kategorie rozmiaru.

Jeżeli jakieś stworzenie znajduje się na przynajmniej jednym polu zajmo- wanym przez większą istotę, to otrzymuje prawo do ataku okazyjnego w ówa istotę, gdy opuszcza ona daną przestrzeń, poruszając się w inny sposób niż 1,5-metrowym krokiem.

Każda istota może wyprowadzić atak w cel znajdujący się w przestrzeni, która zajmuje (wyjątek zachodzi wówczas, gdy posługuje się bronią zasięgo- wą). Z tego powodu mniejsze stworzenie przebywające na jednym z pól, które zajmuje większy adwersarz, nie może wykonać akcji wycofania się.

Jeśli przynajmniej dwóch sprzymierzeńców zajmuje te same przestrzeń co ich przeciwnik (może to być to samo pole lub różne), zapewniają sobie na- wzajem korzyści wynikające z flankowania. Jeżeli stworzenie zajmuje część przestrzeni, wroga, zapewnia korzyści wynikające z flankowania wszystkim towarzyszom przebywającym poza przestrzenią adwersarza.

Przykład: Kolonia zadlaków (małutkie istoty) atakuje człowieka (średnie stworzenie). Te same przestrzeń mogą zajmować aż czterech małych istot. Zadlaki różnią się od człowieka o dwie kategorie rozmiaru, a zatem dwa z nich, mogą zajmować te same przestrzeń co on. Wówczas zapewniają one sobie na- wzajem korzyści wynikające z flankowania.

Przykład: Oddział niziołków (małe istoty) atakuje bulette (wielkie stwo- rzenie), które zajmuje przestrzeń kwadratu o boku złożonym z trzech pól. Napastnicy są o trzy i więcej kategorii rozmiaru mniejsi niż ich przeciwnik. A zatem mogą znaleźć się w tej samej przestrzeni, co bulette. Każdy z nizioł- ków ma prawo stać na jednym polu, niemniej ich wóóg przebywa na dziewię- cia. Wynika stąd, że w przestrzeni, którą zajmuje stwor, może nie znaleźć nawet dziewięciu napastników rozmiaru małego. W tej sytuacji niziołki zapewniają, sobie nawzajem korzyści wynikające z flankowania.

Przeciskanie się

Każda istota może przecisnąć się przez otwór o szerokości równej połowie zajmowanej przez nią przestrzeni. Znaczą to, porusza się z 1/2 szybkości i podlega karze –4 do testów ataków oraz karze –4 do KP. Kiedy stworzenie przeciska się przez wąską przestrzeń, mniejsze istoty nie mogą przebywać na tych samych polach co ono.

Każde stworzenie może się poruszać w obszarze o suficyce znajdującym się na wysokości równej 1/2 jego wzrostu, ale podlega karom, które opisano wcześniej. W przestrzeniach zarówno wąskich, jak i niskich kary należy podwoić. Istota może też poruszać się w obszarze o suficyce znajdującym się na wysokości równej 1/4 jej wzrostu, ale musi wówczas leżeć i pełzać. Dotyczy jej wtedy normalne ograniczenia i kary wynikające z tego, iż leży.

Stanie w ciasnej przestrzeni

Może się zdarzyć, że jakaś istota będzie stać na skalistym wzgórzu, walczą na tyle wozu czy korzystać z osłony zapewniającej przez rów w ziemi. W takich wypadkach zajmowana przez nią przestrzeń zmniejsza się do obszaru dostępnego na powierzchni, lecz nie ma to wpływu na jej ataki, jako że górniejszą jej część nie ma nigdzie ograniczenia. Może zatem bez kar wykorzystywać czer i naturalny zasięg.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI I ATRYBUTÓW

Całą grę można sprowadzić do bardzo prostej operacji: bohaterowie starają się wykonać rozmaite zadania. MP ustala trudność owych poczyni, a kosiści decydują o sukcesie lub porażce. W przypadku walki i czarów opracowano zasady określania trudności, natomiast testy umiejętności oraz atrybutów rozwiązuje wszelkie pozostałe problemy.

MODYFIKACJA WYNIKU LUB ST

Okończoności mogą modyfikować wynik rzutu kostką oraz Skale Trudności potrzebną do sukcesu.

- Okończoności ułatwiają wykonanie czynności – premie do rzutu kostką zapewniają, na przykład: doskonałe narzędzia potrzebne do pracy, pomoc przyjaciela oraz posiadanie niezwykle dokładnych informacji.
- Okończoności utrudniają wykonanie czynności – karę do rzutu kostką powodują, na przykład: używanie improwizowanych narzędzi lub posiadanie błędnych informacji.
- Okończoności ułatwiają zadanie – ST zmniejszają choćby przychylna publiczność lub przyjazne warunki.
- Okończoności utrudniają zadanie – ST zwiększają choćby nieprzyjazna publicznosc czy wykonywanie czegoś, co musi być zrobione bezbłędnie.

NAJLEPSZY PRZYJACIEL MP

Spriżajacy okoliczności zapewniają postaci premie +2 do testu umiejętności (lub modyfikator -2 do ST), a niespriżajacy powodują karę -2 do testu (lub modyfikator +2 do ST). Zapamiętaj te zasady, gdyż tak naprawdę innych nie potrzebujesz.

Miałeś bieżnie korytarzem, uciekając przed beholderem. Za zakretem czekają dwa ogry. Czy Miałeś usłyszy stworze szykujące zasadkę? MP prosi o wykonanie testu Nasłuchiwanie. Decyduje, że uciekając przed beholderem zmniejsza czynność czarodziejki, co objawia się karą -2 do testu. Tymczasem jeden z ogrow przemienia w pulapkę spuszcza kręte, której mechanizm robi sporo bałasu, co z kolei zmniejsza ST o -2. Ponadto Miałeś słyszał od innego poszukiwacza przygód, że mieszajacy w lochach ogry lubią urządzać zasadki – kolejne +2 do testu. Niemniej w uszach wciąż jeszcze dudni jej zaklecie kłwyt, który rzuciła na beholdera – tym razem -2 do testu. Co gorsza, poziom nieszczęśliwej hałasują smok – +2 do ST.

Modyfikatory można mnożyć w nieskończoność (tak naprawdę nie jest to dobra metoda, gdyż spowalnia tempo gry). Niemniej powyższy przykład pokazuje, iż tak naprawdę poza posiadaną przez postać premią do Nasłuchiwanie należy brać pod uwagę sytuację i dodawać bądź odejmować 2. Modyfikatory należy sumować, dopiero wszystkie razem dają bowiem ostateczną premie lub karę do wyniku testu lub ST.

Przekraczanie zasad: Masz pełne prawo zmieniać owe zasady. W sytuacjach szczególnie korzystnych lub niekorzystnych modyfikatory mogą wynosić więcej lub mniej niż +/-2. Masz choćby prawo zdecydować, że zadania praktycznie nie da się wykonać i zmodyfikować testu lub ST at o 20. Swobodnie zmieniaj liczby, jeśli uznasz to za stosowne. Modyfikatory (kary i premie) winny zamykać się po prostu w przedziale od 2 do 20.

OKREŚLANIE ZADAŃ

Tylko wykonanie zadania wymaga rzutu kostką. Wspinanie się z 1/2 szybkości to zadanie, podobnie jak stworzenie garnika, choć jedno zajmuje sekundy, a drugie – godziny, a nawet dni.

Oto przykłady prostych zadań.

- Przemieszczenie się na określony dystans (wyjaśnione w opisie umiejętności).
- Wykonanie przedmiotu.
- Wpływ na osobę lub grupę (MP decyduje, czy BN traktuje się jak pojedyncze istoty, czy jak grupę).
- Manipulacja przedmiotem (otwieranie drzwi, łamanie deski, przywiązywanie liny, wysłizgiwanie się z kajdan, otwieranie zamka wytrychem).
- Zdobycie informacji.
- Przeszukiwanie miejsca lub tropienie na danym obszarze (uciśnione w opisie umiejętności bądź atrybutu).
- Percepcja odgłosu lub obrazu (MP decyduje, czy BN działa pojedynczo, czy jako grupę).

W opisie każdej umiejętności kwestię zadań traktuje się inaczej. Tak, naprawdę w przypadku tej samej umiejętności można pewne czynności traktować odmiennie niż inne – zależnie od działań postaci. Na przykład, Leczenie pozwala ustabilizować istotę, a także wpływać na tempo powrotu do zdrowia całej grupy podczas odpochnięcia. W obu wypadkach mamy do czynienia z prostym zadaniem, które wymaga tylko jednego rzutu.

Czasami zdarza się jednak, że zadanie wymaga kilku rzutów. Kiedy, na przykład, bohater stara się Wyczuć pobudki grupy ogrow, musisz zdecydować, czy stworze te należy traktować jak grupę (jeden rzut), czy jako jednostki (oddzielny rzut dla każdego).

Kiedy do śmiatki zbliżają się dwie grupy, musi on wykonać dwa niezależne testy Spozstrzegawczosci, które zadecydują o tym, czy widzi kogoś z nich (oczywiście pod warunkiem, że MP traktuje grupy jako całość). Po stać, która uważnie Przeszukuje ścianę, może znaleźć kilka istotnych szaczków, jednak także takie odkrycie wymaga niezależnego testu. W takim przypadku powinienś drugi rzut (a także trzeci itd.) wykonać w tajemnicy. Powiedziałabyś graczy, by wykonał trzy testy, zdradzając informacje, których bohater zdobyć nie powinien.

Oto kilka przykładów długotrwałych obowiązków – wraz z liczbą zadań, które one nie składają.

Wartownia: Kiedy Miałeś obejmuję wartę, reszta drużyny śpi. MP prosi czarodziejkę o wykonanie testu Nasłuchiwanie (jest ciemno, więc bohaterka widzi znacznie gorzej, niż słyszy). Gdy minie mniej więcej pół godziny wartę. Udało się – do uszu Miałeś doszedł szeleś w pobliskich krzakach (to goblin, który podkraża się do obowozowiska). Czarodziejka próbuje sprawdzić, co się dzieje, zatem MP prosi ją o wykonanie testu Spozstrzegawczosci – spornego z Ukrywaniem się goblina. Miałeś nic nie odkryła (goblinoi udało się ukryć). Czarodziejka wraca więc do zwykłego wartowania. Później MP prosi o kolejny test Nasłuchiwanie (goblinoi kolejny raz się podkłada), który kończy się powodzeniem. Tym razem Miałeś łapie goblina i budzi resztę drużyny, by rozprawić się z wrogiem. Potem pozostali śmiatkowci wciągają do krainy snu, a czarodziejka nadzi strzeże obowozowiska. MP prosi o jeszcze jeden test Nasłuchiwanie, choć wie, że tym razem bohaterka nie ma już czego usłyszeć.

Warta była „zadaniem” wymagającym trzech niezależnych testów Nasłuchiwanie, ponieważ podzielono ją na trzy etapy, wyznaczane odpowiednio przez pojawienie się goblina, usłyszenie go przy okazji drugiego nadziejcia i wreszcie okres po rozprawieniu się z nim.

Dosiadanie wierzchowca: Sovellis jedzie na koniu po kamiennym terenie – to zwyczajne zadanie, nie wymaga więc testów. Dociera do strumego parowu i MP prosi o test Jeździectwa (ST 10). Tymczasem na dnie jaru znajduje się ranny centaur, odpiętyj ataki sowoniedźwiedzia. Triopiel, pomsiga konia, kierując się ku odgłosom walki, co nie wymaga rzutu. Po chwili włącza się do starcia. Sowoniedźwiedź atakuje triopielca potężnymi pazurami. MP zarządza dwa testy Jeździectwa – pierwszy pozwoli Sovellisowi utrzymać się w siodle, a drugi postrzyma ognistego panika konia przed ucieczką. Triopielcowi udało się obydwu testy. Decyduje się teraz zeskoczyć i walczyć z bestią na ziemi. MP wymaga jeszcze jednego testu Jeździectwa (ST 20). Sovellisowi ponownie się udaje – zstajając, nie upada i może zbliżyć się do sowoniedźwiedzia, by związać go walka.

TABELA 2-5: PRZYKŁADY SKALI TRUDNOŚCI

ST	Przykład	Rzut (kluczowy atrybut)	Kto jest w stanie tego dokonać
-10	Usłyszenie odgłosów tocącej się bity	Nasłuchiwanie (Rzt)	Plebjeusz po drugiej stronie kamienniej ściany
0	Tropienie giganta na błocistym polu	Przeszukiwanie (Int)	Wioskowy głupek pędzący z pełną szybkością w noc
5	Wspinaczka po linie z supłami	Wspinaczka (S)	Przeciętny człowiek mający na sobie plecak ważący 37,5 kilo-grama
5	Usłyszenie rozmowy tocącej się po drugiej stronie drzwi	Nasłuchiwanie (Rzt)	Rozstrągnięty medec, któremu ktoś przeszkadza
10	Zbiegnięcie lub zaszarżowanie w dół po schodach	Zachowanie równowagi (Zr)	1-poziomowy tropiciel
10	Podanie tropem pniastu orków wędrujących po twardym podłożu	Przeszukiwanie (Int)	1-poziomowy plebeusz
10	Przetękanie okrytych z naciętymi, by znaleźć mapę	Przeszukiwanie (Int)	1-poziomowy plebeusz
10	Zawiązanie solidnego węzła	Używanie lin (Zr)	1-poziomowy plebeusz
10	Poznanie aktualnych plotek	Zbieranie informacji (Cha)	1-poziomowy plebeusz
11 ¹	Uniknięcie przewrócenia przez wilka	— (S lub Zr)	1-poziomowy plebeusz
12	Ocenienie wartości srebnego naszyjnika	Szacowanie (Int)	1-poziomowy lotrzyk
13 ²	Oparcie się czarowi rozkaz	rzut obr. na Wole (Rzt)	1-poziomowy czarodziej lub niskopoziomowy wojownik
13	Wyważenie zwykłych drewnianych drzwi	— (S)	Wojownik
15	Ustabilizowanie umierającego przyjaciela	Leczenie (Rzt)	1-poziomowy kapłan
15	Sprawienie, by obojętne osoby stały się przyjaźne	Dyplomacja (Cha)	1-poziomowy paladyn
15	Skok na odległość 3 metrów (z rozbiegu)	Skakanie (S)	1-poziomowy wojownik
15 ³	Drobne kłamstwo pozwalające oszukać bystrego wartownika	Błefowanie (Cha)	1-poziomowy lotrzyk
16	Rozpoznanie własnie rzucającego czar 1. poziomu	Czarostwo (Int)	Czarodziej (lecz nie ktoś, kto nie zna się na zaklęciach)
17 ⁴	Oparcie się dominującemu spojrzeniu 10-poziomowego wampira	rzut obr. na Wole (Rzt)	Niskopoziomowy mnich lub wysokopoziomowy wojownik
18	Wyważenie solidnych drewnianych drzwi	— (S)	Rozwieszczony półtor barbarzyńca
18	Rzucenie kuli ognistej mimo zranienia strzałą	Koncentracja (Bd)	Niskopoziomowy czarodziej
20	Zauważenie typowych sekretnych drzwi	Przeszukiwanie (Int)	Sprytne, 1-poziomowy półtor lotrzyk
20	Zauważenie czujnika szpiegowania	— (Int)	Niskopoziomowy czarodziej (i tylko ktoś z Int 12+)
20	Dostrzeżenie poruszającego się pobliżu niewidzialnego stworzenia	Spostrzegawczość (Rzt)	Niskopoziomowy tropiciel
20	Otwarcie wytrychem bardzo prostego zamka	Owieranie zamków (Zr)	Zręczny, 1-poziomowy niezłoty lotrzyk (lecz nie ktoś niewy-szkolony w otwieraniu zamków)
20	Poznanie, jakie przewinienia uszły na sucho córce barona	Zbieranie informacji (Cha)	Niskopoziomowy bard
20	Uniknięcie putapki	rzut obr. na Refleks (Zr)	Średniopoziomowy lotrzyk lub wysokopoziomowy paladyn
20	Przejście po linie	Zachowanie równowagi (Zr)	Średniopoziomowy lotrzyk
21	Wychowanie szczeniaka złowieszczo wilka	Postępowanie ze zwierzęta-mi (Cha)	Średniopoziomowy tropiciel
21 ¹	Ciche przekradnięcie się obok piekielnego kota w odległości 15 metrów	Ciche poruszanie się (Zr)	Średniopoziomowy lotrzyk
22 ²	Wywanie się z chwytu sowniedźwiedzia	Wyzwalanie się (Zr)	Średniopoziomowy lotrzyk
23 ³	Pochwycenie włóczy wartownika i wydarcie mu jej z rąk	atak wręcz (S)	Średniopoziomowy wojownik
24	Oparcie się czarowi wyjętému banhe	rzut obr. na Wytrzymałość (Bd)	Średniopoziomowy wojownik
24 ⁴	Zastrzelenie opancerzonego wartownika przez otwór strzelniczy	atak dystansowy (Zr)	Średniopoziomowy wojownik
25	Dostrzeżenie, że coś jest nie tak z przyjacielem znajdującym się pod kontrolą wampira	Wyczucie pobudek (Rzt)	Średniopoziomowy lotrzyk
25	Przekonanie smoka, że wypuszczenie ofiary to dobry pomysł	Dyplomacja (Cha)	Wyskopoziomowy bard
25	Dowiedzenie się od mieszkańców miasta, kto jest szarą eminencją rządzącą okolicą	Zbieranie informacji (Cha)	Wyskopoziomowy bard
26	Przeskokowanie nad głową orka (z rozbiegu)	Skakanie (S)	20-poziomowy tropiciel mający na sobie lekki pancerz lub śred-niopoziomowy barbarzyńca noszący lekki pancerz (i potrzebu-jący naprawdę jedynie 22, ponieważ ma większą szybkość)
28	Unieszkodliwienie gifu strażniczego	Unieszkodliwianie mechani-zmów (Int)	Wyskopoziomowy lotrzyk (lecz nie przedstawiciel innej klasy)
30	Dostrzeżenie dobrze ukrytych sekretnych drzwi	Przeszukiwanie (Int)	Wyskopoziomowy lotrzyk
30	Wyważenie żelaznych drzwi	— (S)	Gigant ognioy
29	Uspokojenie nieprzyjaznego sowniedźwiedzia	Postępowanie ze zwierzęta-mi (Cha)	Wyskopoziomowy droid (i tylko on lub tropiciel)
30	Podpieszanie wspinaczka po śliskiej ceglanej ścianie	Wspinaczka (S)	Wyskopoziomowy barbarzyńca
30	Otwarcie wytrychem dobrego zamka	Owieranie zamków (Zr)	Wyskopoziomowy lotrzyk
43	Wytropienie goblina, który przeszedł tydzień temu po kamieniach, a którego ślady przetrwały wczoraj śnieg	Sztuka przetrwania (Rzt)	20-poziomowy tropiciel, który ma maksymalną liczbę rang w umiejętności Sztuka przetrwania, a jego preferowanym wogiem od 1. poziomu są goblinoi

1. Podana liczba to tak naprawdę przeciętny rezultat spornego testu przeciwnika, nie wartość stała.

2. Rzeczywista ST może być wyższa lub niższa, zależnie od tego, kto rzuca czar, czy używa zdolności.

3. Jest to zmodyfikowana Klasa Pancerza celu.

Uwaga: jaka trzeba uzyskać w rzucie, by postaci się powiodło.

Przykład: Przykładowe zadanie o tej ST.

Rzut (kluczowy atrybut): Rzut, jaki wykonuje postać – zwykle test umiejętności,

lecz czasami rzut obronny, test atrybutu lub nawet test ataku. Atrybut wpływający na zdanie podano w nawiasach. Znak „—” mówi, że to test atrybutu i nie stosuje się do niego rang umiejętności, bazowych premii do rzutów obronnych czy bazowych premii do ataku.

Kto jest w stanie tego dokonać? Przykład postaci, która miałaby szansę na sukces mniej więcej 50%. Kiedy podana jest klasa, zakładaj, że bohater posiada potrzebną umiejętność (inne postacie mogą mieć mniejszą lub większą szansę na sukces).

Zwykle działo na wierzchołku nie wymaga rzutów. Jedynym poruszeniem się po trudnym terenie lub określone zadania mogą wiązać się z koniecznością wykonania testu lub testów.

Tropienie: Sovelliss przemierza pustynię tropem ogromnego skorpiona. Śledzi go przez 4,5 kilometra, co 1,5 kilometra wykonuje test Szutki przetrwania. Nie jest to trudne, bowiem tropienie na miękkim piasku nie należy do skomplikowanych zadań. Niestety, nieco później rozpętuje się wichura. Tropiciel spokojnie przeczekał zmianę pogody, a wiatr szybko uciął – ledwie po godzinie. Teraz tropiciel musi jednak wykonać piąty test, który ustali, czy może podjąć trop, nieco już przyspiany przez poruszenie wichrem ziarenka piasku. Ten oraz następne testy są trudniejsze – dopóki Sovelliss nie dotrze wreszcie w okolice, które ominęła burza piaskowa.

Normalnie tropienie wymaga wykonania testu Szutki przetrwania co 1,5 kilometra, nagle zmiana warunków może jednak wymusić dodatkowy rzut.

Skradanie się: Lidda skradła się przez loch pełen hobgoblinów. Musi minąć otwarte drzwi, za którymi znajduje się pomieszczenie, gdzie owe stworzy siedzą i osuszają beczkę piwa. Wykonuje test Cichego poruszania się, a hobgobliny – sporne z nim testy Nasłuchiwania. Ponieważ jednak potwory nie zwracają baczniejszej uwagi na to, co się wokół nich dzieje, kobieta łatwo się przemyka. Hobgobliny nie patrzą nawet na drzwi, więc MP nie wymaga testu Ukrywania się. Niestety, Lidda chce wydostać się z niebezpiecznego lochu, a to wymaga, by przemknęła różniem obok strażników. Lidda musi wykonać test Ukrywania się, który pozwoli jej przemycić w cieniu pod ścianami, oraz kolejny test Cichego poruszania się (drugi, gdyż przemyka obok innych istot, w dodatku ostryższych). Jeśli te rzuty się jej powiedzą, niezaawazana minie wartowników i wydostanie się z lochu.

Trzeba wykonywać oddzielny test Cichego poruszania się dla każdej nowej grupy, której skradając się postać pragnie uniknąć. Czasami skradanie się wymaga zarówno testu Cichego poruszania się, jak i Ukrywania się. Innym razem wystarczy tylko jeden z nich.

OGÓŁ A SZCZEGÓŁ

Czasami gracz powie: „Rozglądam się po pomieszczeniu. Co widzę?”. Kiedy indziej stwierdzi: „Wchodzę do pomieszczenia, do którego cichyminal kobold. Spoglądam za krzesło i pod stół. Patrzą we wszystkie ciemne kąty. Widzę go!”. W obydwu przypadkach MP odpowie: „Wykonaj test Spostreżawczości”, w drugim jednak postać posiada konkretną wiedzę dotyczącą pewnej sytuacji. Zadać konkretne pytania. W takich przypadkach zawsze

przyznaj postaci premię +2 z racji sprzyjających okoliczności. Warto nagradzać postacie, którym wiedza pozwala zadawać konkretne pytania.

Jeśli w pomieszczeniu nie ma kobolda, a pod stropem czai się płaszczowiec, postać nic o nim nie wie i nie otrzymuje premii. Nie ponosi też jednak kary – za niezbyt dokładne pytania nie należy karać. Jeżeli zaś w komnacie przebywają i kobold, i płaszczowiec, wymagane będą dwa testy Spostreżawczości, chyba że MP traktuje te istoty jak jedną grupę, choć to jest najlepsze rozwiązanie. W tej sytuacji bohater otrzymuje premię +2 do testu dostrzeżenia kobolda, lecz nie ryzykuje premii do testu odnoszącego się do płaszczowca.

MIARA SUKCESU

Czasami samo określenie sukcesu nie wystarczy – liczy się jeszcze jego miara, czyli jakość wykonania zadania. Na przykład, niewidzialny skrytobójca podkraża się do kapłana, który wykonuje test Nasłuchiwania. Jest to test sporny z testem Cichego poruszania się mordercy. Kapłanowi rzut się udaje. Możesz opisać sukces graczy na wiele różnych sposobów, na przykład:

- Usłyszeliś hałas i wiesz, że coś się tu czai, lecz nic nie widzisz.
- Usłyszeliś dźwięk, jakby ktoś się poruszał. Dobiegł stamtąd.
- Usłyszeliś jakiś odgłos. Wiesz, że 5 metrów na północny-wschód od ciebie znajduje się niewidzialna istota. Domyślił się, gdzie uderzyć, by ją trafić.

Aby określić ilość informacji, wystarczą porównać wyniki testów spornych lub rezultat rzutu z ST. W powyższym przykładzie sukces oznacza, że MP podą pierwszą odpowiedź. Jeśli kapłan uzyska rezultat przekraczający wynik testu skrytobójcy o 10 lub więcej, uzyska drugą odpowiedź. Jeżeli zaś rezultat kapłana będzie o 20 lepszy niż mordercy, otrzyma wszystkie informacje, czyli trzecią odpowiedź.

Miara sukcesu ma znaczenie tylko wówczas, gdy istotna jest ilość informacji uzyskiwanych za pomocą testu, który ponadto na nią wpływa. Jednakże w większości wypadków ważne będzie tylko to, czy nastąpił sukces, czy też doszło do porażki.

STOPIEN PORAŻKI

Zwykle porażka sama w sobie stanowi już tak istotny problem, że lepiej jej dodatkowo nie komplikować. Niemniej czasami kłopoty mogą się spotęgować – na przykład, pułapka zadziałała lub wartownik odkryje obecność bohaterów. W przypadku, gdy takie konsekwencje są prawdopodobne, będą one miły miejsce, gdy test nie powiedzie się postaci o 5 lub więcej. Na przykład, jeżeli Liddzie test Unieszkodliwiania mechanizmów nie powiedzie się o przynajmniej 5, to uruchomi pułapkę, która próbowała rozbroić.

Dalej znajdziesz listę umiejętności, których nieudane wykorzystanie wiąże się z dodatkowym ryzykiem. Jeśli chcesz, postać mogą spotkać i inne przykrości.

*Bezczelne widma
mogą w kierunku
postawioną przyskoczyć.*

Umiejętność	Ryzyko
Pływanie	Dostanie się pod powierzchnię wody
Rzemiosło	Zniszczenie surowców
Sposób zagawadzic (czytanie z ruchu warg)	Zdobycie fałszywych informacji
Unieszkodliwianie mechanizmów	Urządzenie się uruchamia lub nie ulega uruchomieniu
Używanie lin	Kotwiczka zawiedzie po 164 rundach
Wspinaczka	Upadek
Zachowanie równowagi	Upadek

ZASADA 10

Zachęcaj gracza do wykorzystywania zasady 10. Kiedy postać, na przykład, wspina się na dużą wysokość lub płynie na daleki dystans, odwołanie się do tej reguły naprawdę przyspieszy rozgrywkę. Zwykle w przypadku umiejętności związanych z poruszaniem się gracz wykonuje test w każdej rundzie. Jeśli jednak sytuacja nie jest szczególnie trudna i bohaterka nic nie stresuje, zasada 10 pozwala uniknąć licznych rzutów, potrzebnych tylko po to, by ustalić, czy postać dotarła z punktu A do punktu B.

TESTY ATRYBUTÓW

Nie istnieją zasady, które mówią o tym, czy bohater zdoła przetrwać całą noc na nogach, zapisać bezbłędnie cyfry wypowiedzi, czy otworzyć metalowy słoik, nie rozlewając ani kropli. Niemniej w trakcie rozgrywki takie i wiele podobnych sytuacji mogą stać się przyczyną rozpoczęcia jakiejś przygody lub też zatrzymaniu toku akcji. Dlatego też musisz być gotowy do podejmowania decyzji o testach, które będą rozstrzygać powodzenie niepowodzenia zadań.

Przyjrzyjmy się opisanym wcześniej przykładom. Wytrzymanie na nogach całą noc bez snu wymagać będzie testu Budowy (ST 12, +4 za każdą spędzoną już tak noc), przy czym elfy otrzymają premię +2, ponieważ przedstawiciele tej rasy potrzebują czterech godzin transu, a nie ośmiu snu. Zapisanie każdego słowa z czyjej wypowiedzi będzie wiązało się z testem Intelaktu (ST 15), a wykonany wcześniej udany test Zrecznosci (ST 10) doda +2 do rzutu. Otwarcie metalowego słoja wymaga testu Siły (ST okolo 17), a potem potrzebny będzie jeszcze test Zrecznosci (ST 13), by nie rozlać zawartości naczynia.

Istnieją następujące trzy rodzaje testów atrybutów, które pozwolą ci rozstrzygać niestandardowe sytuacje.

- Jeden test odpowiedniego atrybutu (przykład ze snem).
- Jeden test atrybutu, który – zależnie od rezultatu – może zmodyfikować drugi test innego atrybutu (przykład z zapisaniem każdego słowa wypowiedzi).

WARIANT: UMIEJĘTNOŚCI Z INNYMI ATRYBUTAMI

Czasami test ma sprawdzić zarówno wyszkolenie postaci (ranga umiejętności), jak i jej wrodzone możliwości (wartość atrybutu), niekoniecznie związane z owym treningiem. Test umiejętności zawsze korzysta ze stosownej rangi oraz z modyfikatora atrybutu. Możesz jednak włączyć pod uwagę inny atrybut, normalnie niezwiązany z daną umiejętnością, i w teście zastosować wyjątkowo z niego modyfikator.

Oto przykłady.

- Postać znajduje się pod wodą i stara się wydostać na powierzchnię, korzystając z zaprogramowanych uchwyty. Ponieważ z racy wyporności jej waga jest mniejsza, MP decyduje, że w tej sytuacji stosowny będzie test Wspinaczki powiązany ze Zrecznością, nie z Siłą.
- Postać stara się wybrać najlepszego konia spośród kilku sprzedawanych przez kupca. Wydaje się, że stosowny byłby test Zaczarowania, tu jednak liczy się znajomość zwierząt. MP pozwala graczowi użyć posiadane przez postać rangi Złoty, a nie Zaczarowania, oraz stosuje modyfikator z Roztropności postaci (ryzyko brany pod uwagę podczas testu Zaczarowania).
- Postać musi przytrzymać ogarniętego paniką konia. Normalnie wymagałoby to testu Siły, lecz postać, która potrafi postępować ze zwierzętami, powinna móc

- Dwa lub więcej niezależnych testów atrybutów, zwykle różnych, pozwalających wykonać wieloaspektowe zadanie (przykład otwierania słoja). W niektórych sytuacjach możesz łączyć test atrybutu z testem umiejętności. Na przykład, płynąc w niezwykłej wzburzonej wodzie, Lidda musi wykonać udany test Budowy – inaczej podlegać będzie karze do testów Pływania. Musisz samodzielnie decydować o tym, jak radzić sobie z nietypowymi sytuacjami.

RZUTY OBRONNE

Rozstrzygnięcie kwestii związanych z rzutami obronnymi oraz rozróżnianie ich niewiele różni się od rozwiązywania problemów dotyczących umiejętności i atrybutów.

KTÓRY RZUT OBRONNY?

Wytrwałość, Refleks czy Wola? Kiedy decydujesz o wykonaniu rzutu obronnego, wykorzystaj następujące wskazówki.

Wytrwałość: Rzuty obronne na Wytrwałość odzwierciedlają odporność fizyczną. Dotyczą wytrzymałości, twardości, budowy ciała, masy, metabolizmu, odporności, niepodatności i podobnych cech fizycznych. Jeśli w danej sytuacji „wzwardział” poradziłby sobie najlepiej, należy wykonać rzut obronny na Wytrwałość.

Refleks: Rzuty obronne na Refleks odzwierciedlają sprawność fizyczną (a czasami umysłową). Dotyczą szybkości, zwinności, koordynacji ruchowo-wzrokowej, ogólnej koordynacji i prędkości reakcji. Jeśli w danej sytuacji zwinna osoba poradziłaby sobie najlepiej, należy wykonać rzut obronny na Refleks.

Wola: Rzuty obronne na Wole odzwierciedlają wewnętrzną siłę. Dotyczą siły woli, umysłowej odporności, mocy umysłu, zrównoważenia, determinacji, wiary w siebie, samoświadomości, ego i odporności na pokusy. Jeśli w danej sytuacji zdeterminowana osoba poradziłaby sobie najlepiej, należy wykonać rzut obronny na Wole.

RZUT OBRONNY CZY TEST?

Postać poslizgnęła się i upadła. Stara się utrzymać na skalnej półce, a jej towarzysze próbują ją złapać. Czy konieczne będą rzuty obronne na Refleks czy testy Zrecznosci?

Odpowiedź na powyższe pytanie brzmi: „Jedno i drugie”. Postać, która próbuje się uratować, wykonuje rzut obronny na Refleks. Bohater, który ją wspiera, wykonuje test Zrecznosci.

Kluczowa koncepcja nr 1: Testy należy stosować, gdy bohater chce coś osiągnąć. Natomiast rzuty obronne, gdy próbuje czegoś uniknąć.

Kluczowa koncepcja nr 2: Testy nie zawsze odzwierciedlają poziom postaci czy poziom klasowy, a rzuty obronne – tak. Jeśli zadanie powinno być

wykorzystać swą wiedzę do pokonkierowania wierzchołka. MP pozwala graczowi wykorzystać w teście Siły rangę Postępowania ze zwierzętami (bez modyfikatora z Charyzmy).

- Postać stworzyła mistrzowski szatyl – to dar dla znajomego szlachcika. Chce go jeszcze odczłubić zawiłymi wzorami. MP decyduje, że będzie potrzebny test Zrecznosci, do którego stosuje się rangę Rzemiosła (zbrojmistrzostwo).
- Postać stara się zejść po drabinie na dno bardzo głębokiego szybu. Normalnie MP wymagałby testu Budowy, który pozwoli stwierdzić, czy bohater zdoła dotrzeć tak daleko. W tym teście postać może jednak użyć rangi Wspinaczki.

Tego rodzaju niezwykle sytuacje zawsze rozpatruje się w zależności od warunków i zawsze są one wyjątkami. W zdecydowanej większości przypadków należy stosować normalny atrybut kluczowy dla danej umiejętności.

Pamiętaj, że gdy w ten sposób modyfikujesz zasadę działania umiejętności, musisz określić, kiedy zmiana wejdzie w życie – takie decyduje nie zależą od graczy. Mogą oni próbować przekonywać cię, dlaczego w teście umiejętności powinni mieć prawo użyć najwyższego atrybutu, który wcale nie jest dla niej kluczowy. Nie zgadzaj się jednak na takie zmiany, jeśli nie uważasz ich za słuszne.

łatwiejsze dla wysokopozycyjowej postaci, wykorzystają rzut obronny. Jeżeli zadanie sprawia jednakową trudność dwóm bohaterów o tej samej wartości odpowiedniego atrybutu, wykorzystają test. Na przykład, otwarcie drzwi zależy jedynie od siły, nie doświadczenia. Będzie to więc test Siły. Pomiedzy rzutami obronnymi a testami atrybutów jest miejsce dla testów umiejętności – takich, jak testy Zachowania równowagi pozwalające uniknąć upadku, gdy postać biegnie po nierównym podłożu. Test Zachowania równowagi odzwierciedla poziom tylko wtedy, gdy bohater posiada rangi w tej umiejętności.

SKALE TRUDNOŚCI

Ustalanie ST to zadanie MP, czyli twoje. Nie jest to jednak trudne. W przypadku czarów musisz stosować prostą metodę określania ST. W opisach stworzeń oraz przedmiotów magicznych wymuszających rzuty obronne zawsze znajduje się natomiast dokładne wyjaśnienie, jak ST obliczyć (ewentualnie stworzenia lub przedmioty działają jak zaklęcia, a wtedy wykorzystujesz się zasadę dotyczącą czarów). Oto informacje ogólne.

Czary: 10 + poziom zaklęcia + modyfikator z atrybutu rzucającego czar.
Zdolności potworów: 10 + 1/2 Koszt Wytężałości + modyfikator z atrybutu.

Inne: od 10 do 20, w przypadku wątpliwości zastosuj 15.
I tak w przypadku testów modyfikować można rzut lub też jego ST. Patrz „Najlepszy przyjaciel MP”, strona 30.

ROZGRYWANIE MAGII

Niemal wszyscy bohaterowie, którzy awansowali na średnie poziomy (od 6. do 11.), rzucają zaklęcia, a prawie każdy posiada przedmioty magiczne powodujące do istnienia dziwne efekty. Dlatego też sposób, w jaki radzą sobie z różnorodnością magicznych mocy, może stanowić o różnicy między dobrą grą a świetną rozgrywką.

OPISY EFEKTÓW CZARÓW

Magiczne efekty i zaklęcia są niezwykle barwne. Gdy ktoś rzuci czar lub wykorzystuje przedmiot magiczny, opisuć moc – to jak wygląda efekt, jak działa, jakie wywołuje odczucia oraz jak wpływa na świat gry.

Magicy powinni być mądrzy przez powietrze strumieniem energii w kształcie szczytów, ale także podzieleniem do pięciokrotnie, który gozi w cel, ewentualnie pojawiają się nagle głową demona, która pluje strumieniem.

WARIANT: KRYTYCZNY SUKCES LUB PORĄŻKA

Jeżeli gracz wyrzuci w teście naturalne (niemodyfikowane) 20, pozwól mu wykonać kolejny test. Jeżeli i on będzie udany, postać uzyskała krytyczny sukces – szczególnie trafnie wykorzystала umiejętność lub atrybut i osiągnęła naprawdę dobry rezultat. Z drugiej strony, jeżeli gracz wyrzuci naturalne 1, również ponownie wykonuje test. Jeżeli i ten zakończy się niepowodzeniem, postać spotkała krytyczną porażkę, co pociągnie za sobą naprawdę poważne konsekwencje.

Do ciekawych należy określić dokładnych rezultatów krytycznego sukcesu lub porażki. Oto kilka przykładów.

Krytyczny sukces

W przypadku testu Wspinaczki lub Pływania bohater porusza się dwa razy dalej niż przy normalnym sukcesie.

W przypadku testu Dyplomacji śmiełak zdobywa zaufanego przyjaciela na długi czas.

W przypadku testu Wiedzy postać dochodzi do istotnego wniosku związanego z aktualnym zadaniem.

W przypadku testu Przeszukiwania bohater odkrywa coś, czego inaczej nigdy by nie znalazł (jeśli jest coś do znalezienia).

W przypadku związanego z tropieniem testu Szukania przetrwania postać odkrywa jakieś niesamowite informacje dotyczące śledzonych. Uświadamia sobie na przykład, że trzej tropiwi osobnicy nie zgadzają się ze sobą, ponieważ co jakiś czas zatrzymują się i kłócą, co można odkryć na podstawie śladów tego, jak są względem siebie ustawieni.

energii. Kiedy ktoś staje się niewidzialny, jego ciało się rozmywa. Przyzwany czar pojawia się w bliskim krwawoczerwonej energii, otoczony wonią siarki. Inne zaklęcia mają bardziej oczywiste efekty wizualne. Na przykład kula ognista oraz błyskawica wyglądają mniej więcej tak, jak je opisano w *Rubryczniku Gacza*. Chociaż jednak dodać scenie dramatyzmu, możesz przedstawić błyskawicę jako cieniutki huk błękitnych promieni, a kulę ognistą jako zielone płomienie i migoczące czerwone iskry.

Możesz pozwolić graczom opisywać czary rzucane przez ich postaci. Nie zezwalaj jednak na opisy, które czynią zaklęcie potężniejszym niż jest w istocie. Kula ognista powołująca do istnienia iluzję zjeżdżającego płomienia smoka traci przesadę.

Opisywać można też czary, które nie posiadają wyraźnych efektów wizualnych. Ponieważ wykorzystują rzut obronny od razu wie, że coś niedobrego się z nią dzieje (efekt zaklęcia został w nią wymierzony), możesz przedstawić zaurzucenie lub przysmak jako chłodną łapę próbującą podchwycić umysł owej postaci, której oferuje udanie się wyznać (gdy czar zadziała, nie jest tego świadomy, bowiem umysł nadejść już nie tylko do niej).

Dźwięk również może być ważnym elementem opisu. Możesz powiedzieć, że błyskawicy towarzyszy huk pioruna. Stłęk zimna wywołuje dźwięk przypominający wycie wichru, po którym słychać odgłos dzwoniących kryształków lodu.

JAK RADZIĆ SOBIE Z EFEKTAMI POZNANIA

Zaklęcia takie jak *przepowiednia*, *proroctwo* czy *znajomość* legendy wymagają natychmiastowego podania informacji. Wiąże się z nimi dwa oczywiste problemy.

Gracz może dowiedzieć się zbyt wiele: Sprytne wykorzystanie magii poznania może odkryć przed graczami zbyt wiele informacji, zbyt szybko rozwiązać tajemnice lub ujawnić niespodziankę. Uniknięcie tego problemu, jeśli będziesz pamiętał o możliwościach BG podczas tworzenia przygody. Nie zapominaj o tym, że kapłan potrafi rzucić *obuwanie* i poznać tożsamość mordcy króla. Nie powinieneś pozwalać, by magia poznania zapewniała graczowi więcej informacji, niż tego chce, nie możesz też jednak oszukiwać i zmieniać efektów czarów – nawet dla dobra przygody. Pamiętaj również, że pewne zaklęcia chronią przed magią poznania, taką jak *wykrycie zła* czy *ujawnienie kłamstwa*. Nie o to tu jednak tak naprawdę chodzi. Nie tworzą sytuacji, w których wykorzystywanie przez śmiełaków magii poznania staje się bezwartościową. Kreuj natomiast takie, w których bierziesz wspomniane zaklęcia pod uwagę.

W przypadku związanego z udzielaniem pierwszej pomocy testu Leczenia śmiełak leczy punkt zadanych podmiotowi obrażeń.

Krytyczna porażka

W przypadku testu Występów postać robi tak źle wrażenie na publiczności, że ta żyje jej jak najgorzej.

W przypadku testu Wspinaczki bohater upada tak nieszczęśliwie, że otrzymuje dodatkowe 1k6 obrażeń lub niszczy kilka dogodnych uchwytów, wskutek czego przy następnej próbie wspinaczki będzie trudniejsza (ST +5).

W przypadku testu Przebierania śmiełak nie doś, że nie wygląda tak, jak zamierzał, lecz na dodatek jak coś lub ktoś, kogo oglądający nienawidzą.

W przypadku testu Wyzwalania się postać (jeszcze bardziej) się zaplataje, zwieszając d +5 ST następnej próby.

W przypadku testu Używania lin bohater ją zrywa.

W przypadku testu Otwierania zamków śmiełak łamie w środku wtych, uniemożliwiając w ten sposób jego otwarcie.

W przypadku używania jakiegos narzędzia postać je niszczy.

Mimo krytycznego sukcesu lub porażki nie można czasami osiągnąć ani lepszego, ani gorszego rezultatu. W takich wypadkach zignoruj ten wariant.

Powinieneś uświadomić wówczas, gdy postać wykorzystuje zasadę 10 lub 20. Nie można uzyskać krytycznego sukcesu, jeśli bohatera interesuje tylko realizacja zadania, a nie jakość jego wykonania. Krytyczna porażka z kolei nie jest możliwa, jeżeli postać nie znajduje się w stresującej sytuacji.

Zaklęty, że kapłan pozna tożsamość mordercy króla. W porządku, przecież przygoda dotyczy jeszcze pojmiania zabójcy, nie tylko zidentyfikowania go. Ważne będzie też uratowanie przed nim królowej.

Ujmując rzecz w skrócie, powinienś kontrolować przekazywane informacje i udzielać ich, jeśli BG sobie na to zasłużył.

Potrzeba natchniasztowych odpowiedzi. Zapewne nie będziesz wiedział, że poszukiwacz przygód ma zamiar użyć magii poznania – aż do chwili, gdy rzuci czar. I w takiej sytuacji musisz natchniasztowo odpowiedzieć graczowi.

Jeden ze sposobów uniknięcia tego problemu wydaje się oczywisty. Nie odpowiesz na pytanie, co znajduje się na dnie ciemnej klauzury schodowej, jeśli nie wiesz, co tam jest. A pewnie masz takie informacje, bo inaczej bohater nie zechciałby o to zapytać, korzystając z magii poznania. Jeżeli jednak nie masz pojęcia, co się tam kryje, musisz coś szybko wymyślić.

Przekazanie informacji to już trudniejsza sprawa. Na przykład, opis czaru *przewidywania* mówi: „Rada może być prosta i mieć postać krótkiej wypowiedzi, ale może również przyjąć formę zagadkowego wośra lub omenu”. Zagadkowe wośry trudno wymyślić w trakcie gry. Można zastosować jednak pewną sztuczkę, to znaczy przygotować wymowne wcześniej – i to taka, by pasowała do niemal każdego pytania, na przykład: „Jeśli X jest ziarnem poszukiwanym, zaccierpij i Y będzie ci znanym” w przypadku, gdy X jest działaniem, a Y jego rezultatem. Albo: „Jeśli do X skąkując się szlak, na końcu na Y markniesz się wśak” – tu X jest miejscem, a Y rezultatem lub konsekwencją, choćby niebezpieczeństwem lub skarbem.

WTWORZENIE NOWYCH CZARÓW

Czar, który zachwiece równowagę rozgrywkę, może spowodować więcej szkód niż nabyty potężny przedmiot magiczny. Ten ostatni ktoś przedziś czy później zdoła wśak ukraść, zniszczyć, sprzedać lub inaczej odebrać, gdy tymczasem postać, która pozna jakiś czar, z pewnością będzie chciała go używać, i to jak najdłużej.

Tworząc nowy czar, korzystaj z istniejących zaklęć jako przykładów, ale nie zapominaj o zdrowym rozsądku. Wykreowanie zaklęcia nie nastręcza trudności – trudne jest dopiero ustalenie jego poziomu. Zauważ, że „najlepszym” czarem z poziomu jest niewidzialność, a „najlepszym” 1. poziomu – „zawroscenie śwoły lub uspienie”. A zatem nowe zaklęcia, które mieć się będzie gdzieś pomiędzy tymi dwoma skrajnościami, to najpewniej czar z poziomu (co prawda uspienie to nie najlepszy przykład, bo traci ono na znaczeniu wraz z awansem na poziomy – co różni je choćby od magicznego *posku* czy *kuli ognistej*, które wraz z poziomami nabierają mocy, lecz też do pewnej granicy. Upewnij się również, że czary wpływające na istoty niskiego poziomu nie są na zbyt wysokim poziomie magii).

- Oto kilka wskazówek, które powinny ci się przydać.
- Czar tak dobry, że nie potrafisz wyobrazić sobie osoby, która nie chciałaby nim dysponować, jest albo zbyt potężny, albo na zbyt niskim poziomie.
- Koszt w punktach doświadczenia (PD) to dobry czynnik równowagi, w przeciwnieństwie do drogiego komponentu materialnego (pieniądze zwykle łatwo jest zdobyć, a strata PD niemal zawsze boli).

- Gdy określasz poziom czaru, porównaj jego zasięg, czas działania i cel (lub obszar) z innymi czarami, aby zrównoważyć dane zaklęcie. Długi czas działania lub duży obszar mogą wiązać się ze słabszym efektem, zależnie od czaru.
- Zaklęcie o bardzo ograniczonym zastosowaniu (działa jedynie przeciwko czerwonym smokom) zapewne mogłoby znajdować się na poziomie o nieco niższym niż w przypadku, gdyby miało większy wpływ. Nawet na niskim poziomie będzie to czar w rodzaju tych, których zaklętnacz lub hard nigdy nie wybierze. Inni przygotowują go zaś tylko wtedy, gdy wiedzą, że będzie przydatny.
- Czarodziej i zaklętnacz nie powinni rzucać czarów leczących, lecz powinni mieć najlepsze zaklęcia ofensywne. Podobnie, należy dla nich zarezerwować czary o potężnych i dramatycznych efektach.
- Kapłani najlepiej operują czarami dotyczącymi charakteru i mają dostęp do szerokiego wachlarza zaklęć leczących. Dysponują również najlepszymi czarami pozwalającymi zdobywać informacje, jak choćby *obsmawianie* czy *porochów*.
- Druidzi najspławniej posługują się czarami dotyczącymi roślin i zwierząt.
- Tropiciiele i paladyni nie powinni mieć dostępu do silnych czarów ofensywnych, takich jak *magiczny poroch* czy *kula ognista*.
- Bandowce posługują się przede wszystkim oczarowaniami oraz zaklęciami pozwalającymi zdobywać informacje. Członkowie tej klasy mają też dostęp do innych, różnorodnych czarów, nie mają jednak wśród nich potężnych, ofensywnych zaklęć, takich jak *stież zimna*.

Próg obrażeń

zadawanych przez czary

W przypadku zaklęć powodujących obrażenia wykorzystaj poniżskie tabele. (Jedną dotyczącą czarów wtajemniczenia, a drugą – objawień), które pozwolą ci określić, ile ran mogą one spowodować. Pamiętaj, że niektóre czary zadają obrażenia ustalane rzutem k6 (*plaszcz ślony*), a inne rzutem k6 (*kula ognista*). Na potrzeby maksymalnych ran, jakie może zadać zaklętnacz kapłana, k6 należy traktować jak 2k6.

MAKSYMALNE OBRABŻENIA ZADAWANE PRZEZ CZARY WTajemNICZENIA

Poziom czaru wtajemniczenia	Maksymalne obrażenia (jedno stworzenie)	Maksymalne obrażenia (wiele stworzeń)
1	5 kostek	—
2	10 kostek	5 kostek
3	10 kostek	10 kostek
4	15 kostek	10 kostek
5	15 kostek	15 kostek
6	20 kostek	15 kostek
7	20 kostek	20 kostek
8	25 kostek	20 kostek
9	25 kostek	25 kostek

Rzuty obronne na Wole stosowane podczas opierania się oczarowaniu mogą wykorzystywać Charyzme, nie Roztropność, pierwszy z tych atrybutów odzwierciedla bowiem siłę osobowości.

Rzuty obronne na Wole stosowane podczas opierania się iluzjom mogą wykorzystywać Intelkt, atrybut najlepiej odzwierciedlający zdolność rozróżniania prawdy od fałszu.

Podobnie jak w przypadku umiejętności, zmianę atrybutu związanego z rzutem obronnym zawsze należy rozpatrywać jednostkowo, w odniesieniu do konkretnej sytuacji. Jeśli ten wariant nie stanie się zasadą domową w twoich grach, takie modyfikacje powinienś stosować niezwykle rzadko.

Pamiętaj, że gdy w ten sposób modyfikujesz zasadę działania rzutów obronnych, musisz określić, kiedy zmiana wchodzi w życie – takie decyzje nie zależą od graczy. Mogą oni próbować ci przekonać, dlaczego w rzucie obronnym powinni móc użyć najwyższego atrybutu, który wcale nie jest z nim normalnie związany. Nie zgadzaj się jednak na takie zmiany, jeśli nie uważasz ich za słuszne.

WARIANT: RZUTY OBRONNE OPARTE NA INNYCH ATRYBUTACH

W niewielu sytuacjach możesz zmienić wartość atrybutu wpływającego na rzut obronny, podobnie jak to miało miejsce w przypadku umiejętności (patrz ramka na stronie 33). To jednak tylko wariant, gdyż powoduje duży stopień komplikacji, który nie odpowiada wielu MP.

Rzuty obronne na Wytrwałość przeciwko atakom umysłowym (takim jak czar *widmowy zabójca*) mogą być oparte na Roztropności, przez co będą połączeniem rzutu obronnego na Wytrwałość z rzutem obronnym na Wole (stosujesz wynikającą z klasy i poziomu premię do rzutu obronnego, lecz zamiast modyfikatora z Budowy dodajesz modyfikator z Roztropności).

MP może pozwolić graczowi rzucić przyspieszony czar *drwi* poprzez wymiar – będzie to odwołująca reakcja bohatera wpadającego do wilczego dołu. Szybka reakcja w obliczu pułapki wymaga rzutu obronnego na Refleks, lecz w tym przypadku opartej nie na Zreczości, lecz na Roztropności, rzucenie zaklęcia bowiem to akcja umysłowa.

MAKSYMALNE OBRAŻENIA ZADAWANE PRZEZ CZARY OBJAWIEN		
Poziom czaru objawień	Maksymalne obrażenia (jedno stworzenie)	Maksymalne obrażenia (wiele stworzeń)
1	1 kostka	—
2	5 kostek	1 kostka
3	10 kostek	5 kostek
4	10 kostek	10 kostek
5	15 kostek	10 kostek
6	15 kostek	15 kostek
7	20 kostek	15 kostek
8	20 kostek	20 kostek
9	25 kostek	20 kostek

Próg obrażeń zależy od tego, czy czar wpływa na jedno stworzenie, czy też na wiele. Zaklęcia pierwszego typu działają tylko na jedną istotę lub wszystkie obrażenia można rozdzielić na kilka stworzeń. Na przykład, magiczny potrak może zadać 5 kostek obrażeń jednej ofierze, lecz jeśli promień zostanie rozdzielony, kostki ran należy podzielić. Czary drugiego typu działają na wiele istot, zadając im wszystkie obrażenia ustalone w rzucie kością. Na przykład, kula ognista rani wszystkich w fali o promieniu 6 metrów.

NAGRODY

Miałeś i Tordek trafili wreszcie do skarbcia i mogą przynieść się leżącym przed nimi bogactwom. W drodze do tego miejsca musieli pokonać trzy mroły, omiąć kilka niebezpiecznych pulpek i rozważyć zagadkę złotego gołębia, który chciał ich zniszczyć. Teraz są nie tylko bogatsi w dobrą, ale i w doświadczenie, dzięki któremu zyskali wiedzę i potęgę.

Punkty doświadczenia stanowią miarę dokonanych postaci. Odrzucając ich wykształcenie i rutynę nabywane podczas wykonywania różnych czynności. Obrażają też fakt, że w świecie fantazy należy zdobyć, ale im postać bardziej doświadczona, tym potężniejsza. Punkty doświadczenia pozwalają bohaterowi awansować na kolejne poziomy, co z kolei wiąże się z czepianiem coraz większej radości z gry i nowymi przeciwnikami.

Postacie rzucające zaklęcia mogą wydać punkty doświadczenia i wzmacniać się najpotężniejszych ze swych czarów. Punkty doświadczenia to wskaz również energia, którą bohater nasacza tworzone przez siebie przedmioty magiczne.

Poza doświadczeniem, podczas przegród postacie zdobywają również skarby. Znajdują złoto i inne cenne przedmioty, które pozwalają im na kupno lepszego ekwipunku lub uzupełnienie starego wyposażenia. Mogą także nabyć przedmioty magiczne, dzięki którym zyskują nowe, bardziej różnorodne zdolności.

WARIANT: RZUT NA CZAR

Wariant ten może zastąpić standardową metodę ustalania ST rzutu obronnego na czary. Za każdym razem, gdy postać rzuci zaklęcie zmuszające do wykonania rzutu obronnego, gracz rzuca 1120 i do wyniku dodaje poziom czaru oraz modyfikator z odpowiedniego atrybutu (tego, od którego zależy zaklęcie bohatera). Wynik to ST rzutu obronnego. Rzut 1200 należy wykonać tylko raz, nawet jeśli czar działa na wiele stworzeń.

W ten sposób w procesie rzucania zaklęcia pojawia się dużo większa przypadkowość. Czasami niskopoziomowe zaklęcia rzucane przez niezbyt potężne postacie będą mieć wysokie ST. Innym razem oparcie się wysłoko poziomemu zaklęciu rzucanemu przez zaawansowanego bohatera okaże się niezwykle łatwe. W tym wariantcie mniejsze jednak znaczenie ma poziom czaru oraz modyfikator z atrybutu. Podobnie jak w przypadku opcjonalnych zasad walki, każda taka zmiana zwiększa szanse słabszych rywali, a tacy zwykle są przeciwnicy BG.

WARIANT: POTĘŻNE KOMPONENTY

Sproszkowany róg rzadko spotykanego czerwonego minotaura połączony z mieszaną silnych ziół może przynieść zdrowie okaleczonemu. Energia zawarta w takiej mieszkurze jest tak potężna, iż kapłan, który wykorzystuje ją (i używa), rzucając potężniejsze przewrócenie energii życiowej, nie musi poświęcać części osobistej mocy (PD).

NAGRADZANIE DOŚWIADCZENIEM

Kiedy drużyna pokona potwora, nagradzaj zwycięstwo punktami doświadczenia (PD). Im potwór był niebezpieczniejszy w porównaniu z poziomem grupy, tym więcej PD zyskują jej członkowie. BG dzielą między siebie tak uzyskane doświadczenie, a każda postać awansuje na kolejny poziomy zaletnie od posiadanych PD.

Musisz obliczać PD podczas przegród – i nie ma tu znaczenia, czy sam ją napisałeś, czy też zakupiłeś. Możesz nagradzać postacie doświadczeniem pod koniec sesji, dzięki czemu gracze zwracają swoje postacie na wyższy poziom, oczywiście jeśli udało im się zebrać dostateczną liczbę PD. Masa jednak pełne prawo rozdzielać PD na początku następnej sesji. Dzięki temu zyskasz czas, by wykorzystać opisane tu zasady oraz obliczyć stosowną liczbę punktów doświadczenia.

Przed rozdaniem doświadczenia bohaterom musisz podzielić rozgrywkę na spotkania, a te na segmenty. Jeśli do przegród wprowadziłeś istoty, opisane w *Księdze Potworów*, znaczna część pracy wykonano już za ciebie. Każdemu stworzeniu przypisano bowiem Skale Wyzwania (SW), która – porównawszy ją z poziomem drużyny – można szybko przełożyć na punkty doświadczenia.

Skala Wyzwania odzwierciedla to, jak łatwo jest pokonać potwora czy pulpkę. W Rozdziale 3: Przegród wykorzystano SW do określania Poziomu Spotkania (PS), który determinuje z kolei trudność całego wydarzenia (czasem są to walki z wieloma potworami). Przeciwnika zwykle należy pokonać w walce, pulpkę zaś unieszkodliwić lub dezaktywować – i tak dalej.

To ty decydujesz, kiedy spotkanie dobiega końca. Zaczynasz to im, w udziale przypada zwycięstwo w spotkaniu, otrzymują więc punkty doświadczenia. Czasami jednak sytuacja będzie bardziej złożona. Zaliczmy, że śmiółkowie przesłanęli się obok śpiącego minotaura i dostali się do magicznego skarba. Czy i tym razem zwyciężyli? Czy „pokonał” minotaura? Jeśli ich celem było dotarcie do skarbcia, a stwor był tylko jego strażnikiem, odpowiedź zapewne brzmi „tak”, ale ostateczna decyzja należy do ciebie.

Nagrody powinny otrzymywać jedynie te postacie, które wzięły udział w spotkaniach. Bohaterowie, którzy zginęli lub zostali w jakiś sposób ubezwłasnowolnieni, zanim przegród dobiegła końca, nie zyskują nic, nawet jeśli później wznowisz ich walkę czy ulecza.

Ustalając, jak nagradzić bohaterów punktami doświadczenia, postępuj w następujący sposób:

1. Określ poziom każdego członka drużyny. Nie zapomnij wziąć pod uwagę EPP (patrz „Potwory jako rasy”, strona 172), jeśli któryś z nich jest przedmiotem potężnej rasy.
2. Określ Skalę Wyzwania każdego pokonanego potwora.

Wariant ten wprowadza do gry pewne niezwykle rzadkie składniki (potężne komponenty), które mogą uzupełniać materiałne komponenty i zastępować koszt PD. Niemniej powiniemy na coś takiego zezwolić tylko w wyjątkowych przypadkach. Większość komponentów może dotyczyć jedynie określonych zaklęć. Z pewnością składniki te są rzadkie i kosztowne – liczbę poświęconego PD porównań przez 10 lub 20 (w szatach złota) to zatem odpowiednia cena bazowa. Ponadto poznanie składników powinno wymagać konsultacji z mędrcami lub użycia zaklęcia poznania.

Możesz uznać, że zakup potężnych komponentów jest niemożliwy. Niech ich poszukiwanie stanie się celnym przysiędą. Polowanie na czerwonego minotaura samo w sobie może być interesującą historią. A jeśli jego pokonanie to pierwsi krok na drodze do przywrócenia zdrowia towarzyszy, scenariusz nabiera większej wagi.

Specjalne składniki mogą w analogiczny sposób zastępować koszt PD konieczny podczas tworzenia magicznych przedmiotów.

Wprowadzenie tego wariantu ma sens, jeśli sprawni on, że potężna magia będzie bardziej banalna, i jeżeli pozwala to do sposobu, w jaki przedstawiasz ją w swojej kampanii. Pomyśl o tym, że jednak chłodzi, gdy rzucanie potężnych czarów i tworzenie magicznych przedmiotów (komponent PD) wymnieke ci się spod kontroli.

3. Wykorzystaj Tabelę 2-6: Nagradzanie punktami doświadczenia (za jednego potwora) i porównaj poziom bohatera ze Skalą Wyzwania, by ustalić, ile PD należy się drużynie.

4. Podziel bazową nagrodę PD na członków drużyny. Taką liczbę doświadczenia otrzymuje jeden bohater za to, że wziął udział w pokonaniu potwora.

5. Dodaj do siebie PD wszystkich potworów, w których pokonaniu wzięła udział postać.

6. Powtórz cały proces dla każdego bohatera.

Za pokonanie stworzeń, które przeciwnik przyzywał lub które z innego magicznego powodu go wsparły, nie należy się nagroda. Wróg posiadający taką moc ma odpowiednią Skalę Wyzwania, która odzwierciedla jego możliwości. Przeciwnik nie nagradzisz bohaterów za to, że kapłan drow rzucił na śmiółków przeklętą plagę, więc dlaczego miałbyś dawać im PD, jeśli zamiast wspomnianego zaklęcia wykorzysta przyzwanie potwora IV?

Przykład: Pleciw BG pokonał dwa potwory o SW 2 i jednego o SW 3. W skład drużyny wchodził bohater 3. poziomu, trzy postaci na 4. poziomie i jedna na 5. Udział pierwszego z wymienionych śmiółków gwarantuje zatem 600 PD za każdego potwora o SW2 oraz 900 PD za przeciwnika o SW 3. W sumie daje to 2100 PD, którą to liczbę należy podzielić przez 5 (tytuł członków liczy drużyna poszukiwaczy przygód), co daje 420 PD – i tyle doświadczenia otrzyma postać 3. poziomu. Bohaterowie 4. poziomu zdobędą natomiast 400 PD $[(600 + 400 + 800) \div 5]$, a 5-poziomemu śmiółkowi 350 PD $[(500 + 500 + 750) \div 5]$.

Potwory o SW mniejszej niż 1

Niektóre potwory mają SW wyrażoną ułamkiem. Na przykład, jeden ork nie będzie wyzwaniem nawet dla drużyny na 1. poziomie, chociaż już dwa mogłyby takowe stanowić. Możesz uznać, że ork ma SW mniej więcej 1/2. W takich przypadkach licz PD tak, jakby SW stworzenia wynosiła 1, a następnie podziel wynik przez 2.

Skala Wyzwania bohaterów niezależnych

BN posiadający klasę ma Skalę Wyzwania równą jego poziomowi. Jak zatem, widząc, 8-poziomemu zaklinacz będzie stanowił wyzwanie równe spotkaniu 8. poziomu. Ogólna zasada mówi, że podwojenie liczby przeciwników sprawia, iż Poziom Spotkania wzrasta o 2. A zatem starcie z dwoma wojownikami 8. poziomu będzie miało PS 10. Natomiast drużyna czterech BN, z których każdy jest na 8. poziomie, stanowi wyzwanie o PS 12.

Niektóre stworzenia stanowią większe wyzwanie, niż sugerowałyby to ich poziomy. Na przykład, drow posiada odporność na czary i inne atrybuty, a zatem w tym przypadku SW równa jest jego poziom +1.

Istnieją stworzenia, które poza poziomem, postaci posiadają także poziom potwora, na przykład centaur tropiciel. W takim przypadku dodaj bazową SW stworzenia do sumy poziomów klasowych – w ten sposób otrzymasz ostateczną SW. Na przykład, SW centaury wynosi 1, a zatem jeśli przedstawiciel tej rasy będzie jeszcze tropicielem 7. poziomu, to jego SW osiągnie wartość 8.

Ponieważ klasy BN (patrz Rozdział 5: Kampanie) nie zapewniają takiej potęgi jak klasy BG, poziomy tych pierwszych, w mniejszym stopniu wpływają na SW inncy. Dlatego też SW postaci dla posiadających klasę BN wynosi SW istoty o klasie BG minus 1. W przypadku stworzeń posiadających poza klasą BN poziom potwora, do ich bazowej SW dodaj wszystkie poziomy BN -1 (zawsze dodawaj przynajmniej 1).

WARIANT: PRZYZYWANIE OKREŚLONYCH POTWORÓW

Postać, która szuka przyzwania potwora lub przyzwania sojusznika natury, zyskuje pomoc typowego, losowo wybranego stworzenia danego rodzaju. Możesz jednak zdecydować, że każdy wyzywa konkretną, a nie przypadkową istotę. W ten sposób gracz będzie miał większą władzę nad stworzeniami, które przyzywa jego bohater. Pociąga to za sobą jednak pewne problemy, dlatego też przemysł ten wariant dozwolony, zanim go wprowadzisz.

Konkretnie stworzenia: Za każdym razem, gdy postać przyzywa stworzenie danego typu, zawsze jest to ta sama istota. Gracz może wylosować wartości atrybutów oraz punkty wytrzymałości dla każdego przyzwanego przez siebie bytu. Te konkretne istoty mogą być powyżej lub poniżej przeciętnej. Pozwól graczowi wykorzystać przeciętne statystyki, a nie losować, jeśli chce uniknąć ryzyka przyzwania słabego stworzenia (tu nie powtarza się rzutów, gdy uzyskasz nie „beznadziejnego sprzymierzeńca”). Gracz może również nazwać każdą istotę i określić jej cechy charakterystyczne.

Wiele stworzeń: Za każdym razem, gdy postać przyzywa więcej stworzeń, nie tylko pierwsze będzie konkretne, ale i wszystkie następnie. Jeśli zatem Miałee uzyska pomoc trzech formotów robotników nazywanych Kulik, Skitky i Kliss, to przyzwając jednego, zawsze ściągnie Kulika, Skitky'ego – gdy przyzywa dwóch, oraz wszystkich (Kulika, Skitky'ego i Klissa), gdy przyzywa trzech. Gracz może wylosować wartości atrybutów oraz punkty wytrzymałości dla całej trójki.

Przyzwając potwory postaci ściągnie to samo stworzenie niezależnie od tego, której wersji czaru używa. Za sprawą przyzwania potwora II Miałee uzyska pomoc Kulika, a dzięki przyzwaniu potwora III – Kulika oraz Skitky'ego i Klissa.

Ograniczenie przyzwania: Przyzwanie raz za razem tego samego integralnego stworzenia zapewnia pewne korzyści. Postać może, na przykład, wysłać istotę na zwiady, której potrzebują, ile wynosi czas działania czaru, a następnie ściągnąć ją ponownie, by zdał raport. Jeśli jednak określone stworzenie zostanie zabite

(a więc odesłane do domu) lub rozproszone, nie będzie można go przyzwać przez 24 godziny. W tym czasie czarnodziej przyzywa jedno stworzenie danego typu mniej, ponieważ niedostępny osobnik „zajmuje miejsce”. Jeśli więc Kulik zostanie zabity, a jeszcze tego samego dnia Miałee wezwie dwóch formotów robotników, pojawi się tylko Skitky (zamiast Kulika i Skitky'ego).

Jeśli stworzenie, które postać przyzywa, naprawdę zostanie zabite (a nie „tylko zabite” w czasie, gdy działa czar przyzwania), nie jest już dużej dostępny i bohater może korzystać z jednego stworzenia tego typu mniej niż normalnie. Osiągnięszy jednak nowo poziom, może zastąpić zabite stworzenie (patrz dalej).

Zastępowanie stworzeń: Przyzwając raz, gdy przyzwany uzyska poziom w klasie pozwalającej na rzucanie zaklęć, może pozbyc się jednego ze swych stworzeń i wylosować nowe, by wypełnić „miejsce”. Na przykład, na 5. poziomie Miałee może za pomocą przyzwania potwora III ściągnąć Kulika, Skitky'ego i Klissa. Gdy osiągnie 6. poziom, może zrezygnować z jednego z nich i zastąpić go nową istotą. Jeśli Kulik ma niskie wartości atrybutów lub został definitywnie zabity, Miałee może się go pozbyc na rzecz nowego, wylosowanego stworzenia, które zajmie miejsce „pierwszego formota robotnika”.

Wzmocnianie stworzeń: Przyzwając może wzmocniać stworzenia, które mu pomagają, zwykle za pomocą magicznych przedmiotów lub podobnych. Szutka polega na tym, że wzwane stworzenie nie może zbierać tych dóbr ze sobą. Gdy znikną, pozostawia wszystko, co zyskał podczas pobytu na Planie Materialny. Miałee nie może po prostu przyzwać Kulika i dać mu płaszcze odporności. Musi udać się na jego plan lub ściągnąć go naprawdę na Plan Materialny, zanim da mu coś, co ten będzie mógł zatrzymać. Do ściągnięcia stworzenia na Plan Materialny naprawdę można użyć jednego z następujących zaklęć: *stworzyć planarny sojusznik*, *planarny sojusznik*, *potężniejsze planarne spotkanie* lub *urota*. Te czary naprawdę sprowadzają istotę w pobliże osoby, która je rzuca.

TABELA 2-6: NAGRADZANIE PUNKTAMI DOŚWIADCZENIA (ZA POJEDYNCZEGO POTWORA)

Poziom bohatera	Skala Wyzwania									
	SW 1	SW 2	SW 3	SW 4	SW 5	SW 6	SW 7	SW 8	SW 9	SW 10
1-3	300	600	900	1350	1800	2700	3600	5400	7200	10 800
4	300	600	800	1200	1600	2400	3200	4800	6400	9600
5	300	500	750	1000	1500	2250	3000	4500	6000	9000
6	300	450	600	900	1200	1800	2700	3600	5400	7200
7	263	394	525	700	1050	1400	2100	3150	4200	6300
8	200	300	450	600	800	1200	1600	2400	3600	4800
9	*	225	338	506	675	900	1350	1800	2700	4050
10	*	*	250	375	563	750	1000	1500	2000	3000
11	*	*	*	275	413	619	825	1100	1650	2200
12	*	*	*	*	300	450	675	900	1200	1800
13	*	*	*	*	*	325	488	731	975	1300
14	*	*	*	*	*	*	350	525	788	1050
15	*	*	*	*	*	*	*	375	563	844
16	*	*	*	*	*	*	*	*	400	600
17	*	*	*	*	*	*	*	*	*	425
18	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Poziom bohatera	Skala Wyzwania									
	SW 11	SW 12	SW 13	SW 14	SW 15	SW 16	SW 17	SW 18	SW 19	SW 20
1-3		**	**	**	**	**	**	**	**	**
4	12 800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
5	12 000	18 000	**	**	**	**	**	**	**	**
6	10 800	14 400	21 600	**	**	**	**	**	**	**
7	8400	12 600	16 800	25 200	**	**	**	**	**	**
8	7200	9600	14 400	19 200	28 800	**	**	**	**	**
9	5400	8100	10 800	16 200	21 600	32 400	**	**	**	**
10	4500	6000	9000	12 000	18 000	24 000	36 000	**	**	**
11	3300	4950	6600	9900	13 200	19 800	26 400	39 600	**	**
12	2400	3600	5400	7200	10 800	14 400	21 600	28 800	43 200	**
13	1950	2600	3900	5850	7800	11 700	15 600	23 400	31 200	46 800
14	1400	2100	2800	4200	6300	8400	12 600	16 800	25 200	33 600
15	1125	1500	2250	3000	4500	6750	9000	13 500	18 000	27 000
16	900	1200	1600	2400	3200	4800	7200	9600	14 400	19 200
17	638	956	1275	1700	2550	3400	5100	7650	10 200	15 300
18	450	675	1013	1350	1800	2700	3600	5400	8100	10 800
19	*	475	713	1069	1425	1900	2850	3800	5700	8550
20	*	*	500	750	1000	1500	2000	3000	4000	6000

W przypadku potworów o SW powyżej 20 podwajaj nagrodę, która bohater otrzymalaby za istotę mającą SW o 2 mniejszą niż pokonane stworzy. A zatem wróg o SW 21 odpowiada podwójnej nagrodzie za przeciwnika o SW 19, przeciwnik o SW 22 – podwójnej nagrodzie za byt o SW 20, a istota o SW 23 – podwójnej nagrodzie za potwora o SW 21 i tak dalej.

Liczy wykluczone to punkty doświadczenia, które otrzyma drużyna za standardowe spotkanie odpowiadające jej poziomowi.

* Tabela PD nie podaje doświadczenia, które bohater może otrzymać za pokonanie potworów mających Skalę Wyzwania o osiem niższą niż jego poziom – po prostu spotkanie z kilkoma słabszymi istotami trudno oszacować. Patrz „Ustalenie PD na poczekaniu”, strona 39.

** Tabela PD nie podaje doświadczenia, które bohater może otrzymać za pokonanie potworów mających Skalę Wyzwania o osiem wyższą niż jego poziom. Jeśli śmiało podejmuje wyzwanie tak znaczenie przekraczające ich poziom, to znak, że dzieje się coś niedobrego – MP musi dokładnie przemyśleć kwestię nagrody, a nie po prostu korzystać z tabeli. Patrz „Ustalenie PD na poczekaniu”, strona 39.

Istota	Poziomy klas		
	1	2	10
Krasnolud zbrojny	SW 1/2	SW 1	SW 9
Krasnolud wojownik	SW 1	SW 2	SW 10
Ork wojownik	SW 1/2	SW 1	SW 9
Ork zbrojny	SW 1	SW 2	SW 10
Drow zbrojny	SW 1	SW 2	SW 10
Drow wojownik	SW 2	SW 3	SW 11
Ogr zbrojny ¹	SW 4	SW 4	SW 12
Ogr wojownik ¹	SW 4	SW 5	SW 13

¹ SW ogra nieposiadającego poziomu w klasie wynosi 3. Awansując na kolejny poziom w klasie, istoty te zachowują 4 KW, premie do ataku i inne aspekty wynikające z poziomu potwora.

Na przykład, kiedy postać awansuje na kolejny poziom w klasie, uzyskana SW będzie analogiczna do tej podanej w pobliskiej tabeli. Pamiętaj, że zbrojny to klasa BN, a wojownik to klasa BG.

Skala Wyzwania pułapek

Pułapki bardzo się od siebie różnią. Te, które opisano w niniejszym podręczniku (patrz strony 70-74), mają już ustaloną Skalę Wyzwania. W przypadku tych, które tworzący samodzielnie (a także tych zaprojektowanych przez graczy), wykorzystuj następującą zasadę ogólną: dodawaj +1 SW na każde 2ks obrażeń zadawanych przez pułapkę. W przypadku pułapek magicznych zaczynaj od SW 1, a potem zwiększaj tę wartość o +1 na każde 2ks obrażeń zadawanych przez pułapkę lub o +1 na każdy poziom naśladowanego przez nią czaru. Ogólnie rzecz biorąc, pułapki nie powinny mieć Skali Wyzwania przekraczającej 10.

Pulapka to również wyzwanie. Pokonanie owego wyzwania zakłada, że śmialkowi udało się ją unieszkodliwić, uniknąć jej lub po prostu przeżyć mimo zadawanych przez nią ran. Jeśli pulapka nie została ani odkryta, ani pokonana, należy uznać, że bohaterowie jej nie napotkali (a zatem nie otrzymują PD).

Modyfikowanie PD a Poziom Spotkania

Banda wojowniczych orków, które atakują BG z prymitywnych łotni i bombardują śmialków kamieniami stanowi zupełnie inne wyzwanie niż stwory, które szarżują za włóczęmami w łapach. Czasem okoliczności zapewniają przeciwnikowi istotną przewagę. Innym razem to postacie są w lepszej sytuacji. Dlatego też doświadczenie, którym możesz nagrodzić śmialków, zależy od PS, na to ostatnie zaś wpływają okoliczności, zmieniające trudność danego wydarzenia.

Wydarzenia o PS 2 i mniejszym powinny być wyjątkami. PS wzrasta lub maleje proporcjonalnie do zmian PD i tak, na przykład, zdarzenie, którego PS normalnie wynosi 1, ale które jest dwa razy trudniejsze niż normalnie, ma PS 2, nie 3.

Oczywiście możesz zmniejszać lub zwiększać PS o mniejsze wartości (choćby o +10% lub -10%) lub dopasowywać je „na oko”.

Modyfikuj PS i nagrody w punktach doświadczenia tak, jak uważasz za stosowne, lecz zawsze miej na uwadze tych kilka zasad.

- Punkty doświadczenia napełniają gre. Nie bądź ani zbyt skąpy, ani zbyt hojny.
- Większość spotkań nie wymaga modyfikacji. Nie marnuj zatem czasu i nie zajmuj się szczegółami. Nie przejmuj się modyfikowaniem spotkań, dopóki nie pograsz wystarczająco długo, by sobie z tym poradzić.
- Nieudane rzuty lub złe decyzje BG nie powinny wpływać na zmiany ani PS, ani PD. Jeśli spotkanie okazało się trudne, ponieważ gracze nie mieli szczęścia lub nie zachowali ostrożności, nie zdobyli wielu doświadczeń.
- Sam fakt, że BG są wyczerpani po wcześniejszym spotkaniu, nie oznacza, iż za następne (oczywiście już trudniejsze).

Okoliczności	Dostosowanie PD	Dostosowanie PS
Dwa razy łatwiejsze	x1/2 PD	-2 PS
Łatwiejsze	x2/3 PD	-1 PS
Trudniejsze	x3/2 PD	+1 PS
Dwa razy trudniejsze	x2 PD	+2 PS

WARIANT: INNY SPOSÓB OBLICZANIA DOŚWIADCZENIA

Zamiast dokładnie obliczać punkty doświadczenia, po wywołaniu spotkania każdego bohatera nagradzaj liczbą PD równą 75 razy średni poziom drużyny. Z kolei za trudne spotkania przyznawaj 100 PD, a nawet 150 PD przy średnim poziomie drużyny. Natomiast za łatwe – średni poziom drużyny razy 25 do 50 PD. Możesz również każda postać nagradzić za sesję sumą równą 300 PD razy średni

nagroda powinna być większa. Ustalaj trudność spotkania na podstawie wyzwania, jakie stawisz.

Ustalanie PD na poczekaniu

Czasem tabela PD nie odzwierciedla sytuacji. Jeśli dwaj orkowie oznaczają PS 1, czarnej – PS 3, ośmiu – PS 5, a szesnastu – (naprawdę podobnie) PS 7, to czy jeśli jest ich trzydziestu dwóch, to PS wynosi 9? Wszak drużyna, w której skład wchodzi bohaterowie 9. poziomu, bez kłopotu zmiecie tych biedaków. Na 9. poziomie postacie mają tak skuteczne metody obrony, że przeciętny ork nie zdoła ich trafić, a jeden lub dwa czary rzucone przez tak zawasowanego śmialka bez problemu zabiją wszystkich przeciwników za jednym zamachem. W takich i podobnych sytuacjach musisz samemu decydować o nagradzaniu doświadczeniem, a nie korzystać z tabeli.

Spotkanie, w którym śmialkowie niemal w ogóle się nie wysiliли i nie zostali zmuszeni do wykorzystania choćby części ze swych zasobów, nie powinno kończyć się przyznaniem całkowitej liczby PD. Z kolei niebezpieczna potyczka, która bohaterowie przetrwali tylko dzięki szczęściu czy też doskonałej strategii, będzie warta więcej niż zwyciężowa pula PD. Niemniej spotkanie, podczas którego postacie pokonały wyzwanie znacznie przewyższające ich poziomem (SW przekraczająca poziom drużyny o co najmniej 8), to istny fuks lub niepowtarzalny bieg okoliczności, więc określona dla niego stawka PD również może okazać się nieodpowiednia. Rozwiązanie tego problemu należy do Mę, czyli do ciebie.

Możesz wykorzystać jako wskaźniki informacji z Tabeli 2-6: Nagradzanie punktami doświadczenia (za pojedynczego potwora) – uznaj podane tam liczby za najmniejsze i największe wartości, jakimi masz prawo nagradzać BG. Pamiętaj też, że wszystko mogą zmieniać okoliczności. Możesz uznać, że spotkanie o poziomie 2, w którym wzięli udział drużyna 10. poziomu, jest warte odrobiny PD, gdyż śmialkowie użyli w jego trakcie kilku potrzebnych czarów. W tej sytuacji możesz postacie obdarzyć połową liczby PD, jaką uzyskalyby po potyczce o PS 3, czyli dać im 125 PD. Możesz

poziom drużyny, modyfikując ewentualnie tę liczbę w przypadku nazbyt łatwych i trudnych spotkań.

Ten system pozwala łatwo kontrolować tempo rozwoju postaci. Ma jednak wade, bo wprowadza pewne uśrednienia, i bohaterowie nie są nagradzani za konkretne osiągnięcia. Ryzykujesz też, że graczy nie będzie satysfakcjonowało otrzymywanie takiej samej liczby PD po każdej sesji.

też uznać, że potwory o SW 1 to odpowiednie wyzwanie dla drużyny 10. poziomu, gdyż jej członkowie stracili wcześniej cały ekwipunek.

Nagrody za opowieść

Bohaterowie uratowali syna konstabla z legowiska trolla. Opuścili ją leżącego i porzucają na chwilę wykonywane zadanie, by odpowiedzieć chłopca do domu i rodziców. Czy otrzymują za to punkty doświadczenia?

Niektórzy MP chcą, by odpowiedzi brzmiały: „Oczywiście, że tak”. Jeśli odpowiedź jest tak samo, musisz stworzyć system, według którego będziesz nagradzać PD za osiągnięcie celów oraz za spotkania, które nie wymagają walki.

Ustal gratyfikacje w punktach doświadczenia za czynności, za które normalnie się go nie przyznaje. Taka operacja zwymywna nagrodami za opowieść – te metody powinni wykorzystywać tylko doświadczeni MP.

SW spotkań niewymagających walki

Możesz nagradzać punktami doświadczenia za rozwiązanie zagadki, wyjaśnienie tajemnicy, przekazanie BN do pomocy lub umknienie potężnemu przeciwnikowi. Spotkania tajemnicze, zagadkowe i wymagające odgrywania postaci (takie jak negocjacje) mogą mieć przypisaną Skalę Wyzwania, ten styl nagradzania wymaga jednak od MP, by decydował o wszystkim samodzielnie.

Skale Wyzwania spotkań, w których nie dochodzi do walki, zmieniają się jeszcze bardziej niż SW pulpek. Wydarzenie, w którym duże znaczenie ma odgrywanie, należy uznać za wyzwanie tylko pod warunkiem, że sukces lub porażka pociągają za sobą jakieś istotne ryzyko. Na przykład, śmiatłowie znajdują BN, który zna hasło do wrot prowadzących do magicznego wietrzni, w którym zamknięto ich towarzysza. Muszą wydobyć ową informację – jeśli im się nie uda, przysięci pozostanie w zamknięciu do końca swych dni. Inny przykład: śmiatłowie są zmuszeni pokonać rwącą rzekę. Mogą ją przepłynąć, przepławić się na tratwie lub przejść na linie. Jeżeli im się nie uda, nie dotrą do celu wyprawy – miejsca, w którym ukryto magiczny klejnot. A gdy naprawdę będą mieli pecha, zostaną porwani w dol rzeki.

Takim i podobnym sytuacjom możesz przyporządkować SW równą poziomowi drużyny. Proste zagadki i mniej ważne spotkania powinny mieć SW niższą niż poziom grupy – zakładając, iż w ogóle należy się za nie nagrodzić. Nigdy jednak owa SW nie powinna przekraczać poziomu drużyny. Najlepiej zrobić: jeśli przyjmiesz zasadę, że za tego rodzaju spotkania śmiatłowie nie zyskują dużo doświadczenia. Jeżeli jednak postanowisz, iż na dwóch sesjach starcia zbrojne będą należały do rzadkości, możesz zwiększyć nagrody za takie wydarzenia.

Koniec końców, nagroda za opowieść niewiele różni się od standardowej. Nie masz obowiązku przyznawać PD za spotkania, których nie uważasz za prawdziwe wyzwanie. Pamiętaj, że w sformułowaniu „nagradzanie doświadczeniem” większe znaczenie ma wyraz nagroda. Bohaterowie muszą się postarać, by na nią zasłużyć.

Cele przygody

Przygoda często ma jakiś cel, do którego realizacji dąży śmiatłowie. Jeśli go osiągną, mogą otrzymać nagrodę za opowieść. W tym przypadku nie musisz ustalać SW – nagroda zależy wyłącznie od twójego widzimisle.

WARIANT: SZYBSZE I WOLNIEJSZE ZDOBYWANIE DOŚWIADCZENIA

Przyznając postaci punkty doświadczenia, kontrolujesz tempo jej rozwoju. Oczywiście, jeśli chcesz, by bohater szybciej czynił postępy, po prostu zwiększ o 10%, 20%, a nawet 50% liczbę PD, którymi go nagradzasz. Jeżeli zaś pragniesz, by postacie rozwijały się wolniej, odpowiednio obniż zdobywane przez nie doświadczenia.

Kiedy modyfikujesz w opisany sposób liczbę przyznawanych PD, wróć uwagę, jaki ma to wpływ na rozwój bohaterów. Pamiętaj, że pomiędzy zaawansowanymi postaciami a zdobywanymi skarbami musi być zachowana równowaga. Jeżeli, na przykład, zwiększasz wartość nagrody w PD o 20%, o tyle samo musisz zwiększyć wartość skarbów albo śmiatłowie skończą jako osoby biedne i pozbawione sprzętu odpowiadającego ich poziomowi.

To powinny być naprawdę znaczne nagrody – dostatecznie duże, by wydawały się znaczące w porównaniu z PD zdobytymi w drodze do celu. Gratyfikacja za cały scenariusz powinna być znacznie większa niż za jedno spotkanie, lecz nie może przekraczać sumy wszystkich standardowych nagród zdobytych w trakcie przygody (patrz dalej: „Nagrody standardowe i za opowieść”). Możesz przyznać postaciom tylko nagrodę za opowieść, rezygnując ze standardowej. Pamiętaj, że jeśli zdecydujesz się na tak nierypowa rozgrywkę, nagrody za osiągnięcie celów będą najistotniejszym składnikiem doświadczenia zdobywanego przez śmiatłowie.

Może się zdarzyć, że podczas jednej przygody drużyna chce osiągnąć kilka celów. Zwykle znaczna część owych celów śmiatłowie znają od początku misji – uwolnić złotego smoka, zniszczyć lub pojąć dwa czarne smoki i odnaleźć zaginioną kulę lewoszy. Innym razem drużyna pozna nowy cel, osiągnąwszy inny – np. zabiciu illithida śmiatłowie muszą odnaleźć osoby, które znalazły się pod jego mentalną kontrolą, i odpowiedzieć je do miasta.

Być może gracze zechcą wyznaczyć swoim bohaterom jakieś osobiste cele. Na przykład, paladyn wciąż żywi urazę do pewnej wiedzmy nocy, która spotkał jakiś czas temu. Stawia więc sobie za cel naprowadzić ją, jak się wyraża. Chce także powstrzymać ją przed popełnieniem kolejnych niegodziwości. Zobacze wiedzmy przed zadaniem, które chce wykonać sam paladyn, nie całą drużyną, i nie będzie stanowił kluczowego elementu aktualnej przygody. Inna postać może poszukiwać magicznego przedmiotu, który pozwoli powstrzymać zarazę rozprzestrzeniającą się w jej rodzinnej wiosce. To niewątpliwie istotne cele, więc bohater, który zdola je osiągnąć, powinien otrzymać nagrodę. Pamiętaj, że cel w rodzaju „Chcę być potężniejszy” z punktu widzenia gry wcale nie liczy, bo przecież wszyscy pragną większej potęgi.

Pamiętaj, że cel, który łatwo osiągnąć, jest wart niewiele lub zgola nie. Cele zaś, które są odbiciem standardowych nagród (na przykład, „Zabiec wszystkie potwory w tym kompleksie jaskiń”), powinny być traktowane jak one.

Nagrody za odgrywanie postaci

Wielu graczom przyjemność sprawia odgrywanie ról. Czasem podejmują zatem decyzję, która pasuje do ich postaci, ale niekoniecznie prowadzi do pożądanego rezultatu. Naprawdę utalentowani gracze potrafią dokonywać czynów, które świetnie odpowiadają ich bohaterom. Osoba wcielająca się w postać bardzo może ułożyć krótki wiersz opowiadający o wydarzeniach, w których brała udział drużyna. Zaklinacz – irytujący i pozuający na inteligentnego – rzuci dotyczący świata gry dowcip, po którym wszyscy będą śmiać się ze śmiechu. Ktoś inny z kolei uzna, iż jego postać nakochała się w BN, i poświęcił nieco czasu na odgrywanie romansu. Takie rzeczy powinien nagradzać, gdyż wpływają one pozytywnie na rozgrywkę (jeśli jest inaczej, nie nagradzaj gracza).

Liczba PD, którą przyznasz za odgrywanie, zależy wyłącznie od ciebie. Nie ma systemu, który pozwoliłby przypisać takim sytuacjom SW. Postaraj się tylko, by nagrody były tak duże, by gracz je dostrzegł, ale nie wyższe, niż 50 PD na poziom postaci za przygodę.

Nagrody standardowe i za opowieść

Kwestie nagrody za opowieść można rozstrząsać na dwa sposoby. Pierwszy polega na tym, iż wszystkie traktuje się właśnie jako nagrody za opowieść.

Modyfikacja Skali Wyzwania

Innym sposobem wpływania na rozwój postaci jest modyfikacja Skali Wyzwania spotkańnych potworów. Zwiększając te liczby zwiększasz też liczbę punktów doświadczenia i przyspieszasz awans na następne poziomy.

Oczywiście, zmieniać Skalę Wyzwania możesz niezależnie od chęci przyspieszenia lub spowolnienia rozwoju bohatera. Jeśli uważasz, że jakiś istota jest warta więcej (lub mniej), niż podano w *Księdze potworów*, zmień to. Pamiętaj, jednak, że nawet jeżeli BG w twojej przygodzie przypadkiem posiadają zatrutą erę, który akurat okazał się przydatny w walce z wyznurzeniami, nie sprawia to całej, że beholder staje się mniejszym wyzwaniem. Oznacza jedynie, że twoja drużyna jest dobrze wyposażona i może zmierzyć się z takimi przeciwnościami.

W tym przypadku zabicie potwora samo z siebie nie wiąże się ze zdobyciem doświadczenia (choć może być krokiem ku zdobyciu nagrody za opowieść). Stosując te metody, zwracaj uwagę na liczbę PD, jaką śmiółkowie dostali za pokonanie przeciwników, by się upewnić, że otrzymają też odpowiednią ilość skarbow.

Drugi sposób polega na tym, iż za pokonanie przeciwników obdarzasz bohaterów doświadczeniem w zwykły sposób, jednak tylko połowa nagrody jest standardowa, a druga to nagroda za opowieść. Dzięki temu zdobycie przez bohaterów skarby będą mniej więcej odpowiadać otrzymywanym PD.

Nie dodawaj nagród standardowych do nagród za opowieść (nawet jeśli kompensujesz to przyznawaniem większych skarbow) – chyba że chcesz przyspieszyć rozwój postaci.

KARANIE UTRAŁĄ DOŚWIADCZENIA

Bohater może tracić punkty doświadczenia, tworząc przedmioty magiczne lub rzucając niektóre czary. To poświęcenie osobistej mocy ma istotną funkcję w rozgrywce – ogranicza oraz kontroluje wspomniane czynności i sprawia, że gracie stają przed interesującymi wyborami. Poza tymi jednak przypadkami nie powinniśmy karać postaci utratą doświadczenia. Nagrody są po to, by skłaniać do podobnych zachowań. Kary natomiast nie zawsze zniechęcają do podejmowania niewłaściwych działań. Zwykle powodują jedynie złość i mogą doprowadzić do kłótni. Jeśli gracz zachowuje się w sposób, którego nie pochwalasz, po prostu z nim o tym porozmawiaj. Jeżeli nic to nie da, przestańcie razem grać.

ŚMIERĆ I PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Bohater, który wziął udział w spotkaniu – nawet jeżeli w jego trakcie stracił przytomność lub zginął – otrzymuje przypadającą na niego część doświadczenia. Otrzymałby postać otrzymującą nalezite PD po powrocie do świata śmiertelniczego (i po tym, jak z powodu zgonu utraci poziom, jeśli ma to miejsce).

SKARBY I INNE NAGRODY

Jeśli nie tworzysz przygody podczas prowadzenia jej, powinniśmy ustalić kwestie związane ze znajdującymi przez różne skarby, opracowując spotkanie. Zasady dotyczące wspomnianych dóbr i innych nagród opisano w Rozdziale 3: Przygody.

ŚMIERĆ BOHATERA

Zdarza się. Śmierć bohatera po prostu się zdarza. Wszak poszukiwanie przygód to dość ryzykowne zajęcie. Pamiętaj zatem, że bohaterowie w twojej kampanii będą umierać. Czasem śmierć spotka ich dlatego, że byli lekkomyślni. Innym razem umrą, gdyż zwyczajnie mieli pecha. Na szczęście D&D to gra, w której śmierć nie zawsze oznacza koniec wszystkiego.



ZA KULISAMI: PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Wysokość nagrody w PD za spotkanie oparto na założeniu, że przeciętne 13,33 spotkań o PS równym poziomowi postaci pozwala jej awansować na kolejny poziom.

Czasem trzynastę czy czterdzieści spotkań zdarzy się dość szybko. Tak będzie szczególnie na niższych poziomach – wtedy bowiem PS większości wydarzeń, w których bohater bierze udział, odpowiada jego poziomowi. Zauważono, że postacie uczestniczące w spotkaniach o bardzo różnorodnym PS (więcej będzie tych o mniejszym, a mniej tych o większym, gdyż inaczej śmiółka może nie przetrwać), więc zdobywanie kolejnych poziomów będzie następować wolniej. Ponadto bohaterowie na wyższych poziomach zdobyli więcej czasu poświęcając interakcji ze sobą nawzajem i z BN, co oczywiście wiąże się z mniejszą liczbą zdobywanych PD.

Mając na uwadze wspomniane fakty, możesz w przybliżeniu ustalić, jak szybko będą awansować bohaterowie twoich graczów. Będzie to tak naprawdę kontrolować. Ty však decydujesz o rodzaju spotkań i ich okolicznościach. Możesz zatem przewidzieć, na jakim poziomie będą śmiółkowie, gdy dotrą do świątyni mrocznego

Bohater może powrócić między żywych za sprawą wskrzeszenia, reinkarnacji, zmierzchniustania oraz prawdziwego zmierzchniustania. W Podręczniku Gracza, w podręczniku „Przywracanie życia umarłym” (strona 171) w skrócie opisano każde z tych czterech zaklęć. Wszystkie istoty, które zostaną w taki sposób ożywione, tracą jeden poziom doświadczenia, chyba że do ich ożywienia użyto czaru prawdziwego zmierzchniustania. Postać podobna potem level PD, ile odpowiada liczbie punktów pomiędzy minimum potrzebnym na nowym poziomie a minimum koniecznym do awansu na następny. Śmiółka, który był na 1. poziomie, traci 2 punkty Budowy, a nie poziom. Tej utraty poziomów lub wartości Budowy nie da się w żaden sposób cofnąć, nawet za pomocą tak potężnych czarów śmiertelników, jak *cad cry* i *tycz*. Niemniej bohater może w normalny sposób zwiększyć Budowę (na 4., 8., 12., 16. i 20. poziomie), oraz zdobyć doświadczenie podczas kolejnych przygód i w ten sposób odrzucić utratę poziomu.

Wskrzeszenie zostało w pewien sposób ograniczone. Postać rzucająca to zaklęcie może ożywić bohatera, który zmarł przed maksymalnie jednym dniem na poziom czarującego. Ponadto czas rzucając zaklęcie wynosi 1 minutę. Wskrzeszenie leczy 1 punkt wytrzymałości na Koszcie Wytrzymałości. Ciało podmiotu musi być zachowane w całości, gdyż zaklęcie nie regeneruje jego brakujących części. Zapłata za rzuconie wskrzeszenia wynosi 450 sz (przyjmując, że czaruje jest na 9. poziomie) plus 5000 sz, tyle bowiem warte są kosztowne komponenty materialne.

Reinkarnacja zdola ożywić istotę zmarłą przed maksymalnie tygodniem, ale za to obdarzy ją zupełnie nowym ciałem. Podmiot niniejszego zaklęcia traci jednakże poziom lub wartość Budowy tak jak w przypadku innych opisanych tu czarów. Zapłata za rzuconie reinkarnacji wynosi 1280 sz (przyjmując, że czaruje jest na 7. poziomie), co oznacza, że jest to najmniej kosztowna operacja przywracania życia. Ma ona jednak wadę – gracz nie posiada żadnej kontroli nad nową formą, przez co tak ożywiona postać może nie być mile widziana w cywilizowanych społeczeństwach.

Zmierzchniustanie natomiast należy rzucić w ciągu 10 lat od chwili śmierci na poziom czarującego. To zaklęcie działa, jeśli przetrwał choć niewielki kawałek ciała bohatera. Czas jego rzucańca wynosi 10 minut. Wskrzeszenie kompletnie leczy bohatera, który jednakże traci poziom lub wartość Budowy, tak jak w przypadku wskrzeszenia. Zapłata za rzuconie

bośwa – i odpowiednio się przygotować, jeśli okaże się, że się przeżyłeś, możesz – w zależności od sytuacji – dołożyć spotkania, które pozwolą awansować drugie na odpowiedni poziom, lub też zwiększyć trudność spotkania w przybytku.

W opublikowanych przygodach zawsze znajdziesz wskazówki dotyczące poziomu postaci, które powinny wziąć w niej udział. Pamiętaj, że te informacje oparto na możliwościach bohaterów i ich skarbach. W Tabeli 5-1: Mienie postaci zależności od poziomu znajdziesz wiadomości dotyczące dóbr, jakie śmiółka danego poziomu powinien posiadać – podano tam przybliżone wartości skarbu. Szacunki te również oparto na założeniu, że trzynastę lub nieco więcej spotkań wystarczy do awansu. Jeżeli prowadzisz oryginalną przygodę, ale hojnie rozdajesz doświadczenia, może się okazać, że bohaterowie nie posiadają tak wielu skarbow, jak założyli autorzy scenariusza. Odratowanie będzie, gdy nie jesteś zbyt szczerzy – wtedy postać zdobywa szybkie skarby niż doświadczenie. Oczywiście, jeśli będziesz tak samo hojny lub skąpy zarówno w dawaniu doświadczenia, jak i skarbow, wszystko może się wyrównać.

niniejszego zaklęcia wynosi 910 zł (przyjmując, że czaruje jest na 13. poziomie) plus 10 000 zł, tyle bowiem są warte kosztowne komponenty materialne.

Prawdziwe *zmarłychuchanie*, tak jak zwykłe *zmarłychuchanie*, można rzucić w ciągu 10 lat od chwili śmierci na poziom czarujucego. Zaklęcie nie wymaga natomiast użycia żadnego kawałka ciała zmarłego. Jego czas rzucania również wynosi co najmniej 10 minut. Prawdziwe *zmarłychuchanie* przywraca bohaterów pełnię życia i nie wiąże się z utratą ani poziomu, ani wartości Budowy. Niemniej jest to najkosztowniejszy tego rodzaju czar. Zapłata za rzucenie prawdziwego *zmarłychuchania* wynosi 1530 zł (przyjmując, że czaruje jest na 17. poziomie) plus 25 000 zł, tyle bowiem są warte kosztowne komponenty materialne.

Tworzenie nowego bohatera

Gracz zawsze ma prawo stwierdzić, że chce stworzyć nowego bohatera, a nie kontynuować przygód tym, w którego aktualnie się wciela. Może się też zdarzyć, że do twojej kampanii dołączy nowy jej uczestnik. Kiedy jakiś gracz tworzy nową postać, musisz odpowiedzieć sobie na jedno bardzo ważne pytanie: „Na jakim poziomie winien znajdować się nowy śmialek?”

Uogólniając, D&D zachęca do ciągłości, do tego, by ci sami bohaterowie dłużej czas tworzyli drużynę poszukiwaczy przygód. Gracze będą jednak w większym stopniu odczuwać sukces, jeśli zdolają rozwijać postacie przez dłuższy czas. Grupa staje się bardziej efektywna – i lepiej się bawi – gdy pozna swoje słabe i silne strony oraz zdziwacza poszczególnych jej członków. Trudno, by zrezygnował z efektu współpracy, jeżeli skład drużyny raz po raz się zmienia.

Niemniej śmiałożycie jest też sytuacja, w której stworzenie nowego śmiאלka to najlepsze z możliwych wyjść. Oto kilka przykładów.

- Do kampanii dołącza nowy gracz.
- Jeden z bohaterów zginął, a drużyna nie ma dostępu do magii pozwalającej przywrócić mu życie.
- Jeden z bohaterów nie może przez dłuższy czas brać udziału w przygodach, bo na przykład oddający cześć meduzie kult przemienił go w kamień, a potem ukrył gdzieś posąg. Reszta drużyny stara się uratować towarzysza, ale zanim w końcu do tego dojdzie, gracz powinien prowadzić jakąś postać, a nie zaniechać gry.
- Gracze orientują się, iż w drużynie nie ma bohatera odgrywającego kluczową rolę dla niej role. Jeśli gracz wcielać się w jedynego kapłana odchodzą, inny może stworzyć nową postać tej klasy, aby grupa ponownie uzyskała dostęp do magii leczniczej.
- Jednego z bohaterów trudno prowadzić, a gracz jest skłonny do stworzenia nowego. Być może pozwalał komuś stworzyć postać obra barbarzyńcy, ale doszedłszy potem do wniosku, iż bardziej odpowiadałby mu przygody oprowadzające o politycznych intrzygach, rozgrywane w środowisku miejskim.
- Gracz ma wielką ochotę sprawdzić nową rasę lub klasę. Tylko od ciebie zależy, jak rozwiązać pojawiającą się w tej sytuacji problem. Istotne jest jednak również ustalenie poziomu nowego śmiאלka – musisz znaleźć złoty środek pomiędzy czerpaniem przyjemności z prowadzenia postaci a przykrociem pozostałych BG.

ZA KULISAMI: GDY BG ZOSTAJE Z TYŁU

D&D sprawdza się najlepiej, jeżeli wszyscy BG są na poziomach nieróżniących się od siebie o więcej niż dwa. Klasy zrównoważono na każdym poziomie z ogromną dokładnością, a system Skali Wyzwania umożliwia ci opracowywanie stosownych trudności dla drużyny, jednocześnie zapewniając wszystkim dużo zabawy.

Jednakże czasem pechowa postać – lub bohater gracza, który często nie uczestniczy w sesjach – zostaje z tyłu za resztą drużyny. W przypadku, gdy różnica między poziomem, który ma, a poziomem, na którym jest, jest większa niż dwa, nie musisz się tym przejmować. System nagradzania doświadczeniem skonstruowano w taki sposób, że więcej zyskuje BG niższego poziomu, zatem dany śmiאלek szybko nadrobi stratę. Na przykład, gdy drużyna składająca się z trzech postaci 9. poziomu i jednej 7. pokona wroka o SW 9, to pierwszy z wymienionych otrzymał po 675 PD (2700 + 4), ale ostatni już 1050 PD (4200 + 4).

W większości wypadków nowy bohater powinien wchodzić do gry na poziomie niższym niż poprzedni śmiאלek danego gracza. Jeżeli, na przykład, jedna z osób stwierdziła, iż jej 9-poziomowy paladyn odjechał w kierunku zachodzącego słońca, jej nowa postać zaczyna grę z 28 000 PD na początku 8. poziomu. Nowy gracz z kolei powinien wykroczyć bohatera na początku tego samego poziomu, na którym znajduje się najmniej zaawansowany BG w drużynie.

W niektórych wypadkach portrakty graczy pobliższe. Jeśli BG najniższego poziomu przebywa w magicznym wienieniu, może pełne prawo pozwolić graczowi wykroczyć nowego, tymczasowego śmiאלka tego samego poziomu (odjeżdżając na dół łamusa po uwolnieniu podstawowej postaci). Unikaj jednakże sytuacji, w których uczestnicy rozgrywki byłby karani za to, że cały czas posługują się starymi postaciami, zamiast tworzyć nowe. Złe wpłynę na ciągłość choćby taka sytuacja, w której gracz stworzył zupełnie nowego bohatera 10. poziomu w zastępstwie starej postaci, która powróciłaby między żywych na 9. poziomie.

Musisz również powiedzieć graczowi, jakie wyposażenie posiada jego nowy bohater. Wszak taka postać musi mieć ekwipunek odpowiedni do poziomu. Niemniej jej broń, zbroja i magiczne przedmioty nie mogą budzić zazdrości pozostałych graczy, a zatem być zbyt dobre. Na kwestię ekwipunku nowego śmiאלka mają wpływ dwa czynniki. Po pierwsze, średnia wartość wyposażenia pozostałych BG, a po drugie to, czy nowa postać będzie miała dostęp do wyposażenia starego bohatera.

Jeżeli prowadzisz kampanię w sposób, który nie odbiega od wskazówek przedstawionych w dziale „Tworzenie postaci na poziomie powyżej 1.” (strona 199), zawsze możesz skorzystać z Tabeli 5-1: Mienie postaci zależnie od poziomu i na jej podstawie rozwiązać kwestię wyposażenia. Na przykład, bohater 13. poziomu powinien posiadać ekwipunek wart 110 000 zł. Jeśli wyposażenie pozostałych członków drużyny kosztuje średnio o 20% mniej lub więcej, po prostu zmodyfikuj stan posiadania nowej postaci. W przypadku, gdy każdy z trzech 12-poziomowych bohaterów posiada dobrą wartość 132 000 zł (50% powyżej normy równej 88 000), przyznaj nowemu BG 99 000 zł (50% ponad wyznaczające 66 000).

W przypadku, gdy nowy bohater zastępuje starego, zredukuj wartość jego mienia o wartość wyposażenia pozostawionego przez poprzednią postać. Jeśli jednak, na przykład, gracz kreuje druida 3. poziomu, gdy poprzedni, 4-poziomowy, zginął, jego śmiאלek może wykorzystać ekwipunek, który pozostawił po sobie zmarły – nie musisz w tym wypadku decydować o stanie posiadania nowej postaci. Jeżeli natomiast nowa postać jest 3-poziomowym łotrzykiem, wyposażenie druida zdecydowanie mu nie przysię. Gdy drużyna sprzeda dobrą zmarłego za – powiedzmy – 1000 zł, daj łotrzykowi ekwipunek wart 1700 zł. Dzięki temu postać będzie miała w sumie ekwipunek wart 2700 zł. Jeśli zaś grupa pochowa druida wraz z jego dobrami, pozwól postaci na wyposażenie za 2700 zł.

Pamiętaj jeszcze o następującej zasadzie ogólnej: Nowy bohater nie może na jeden przedmiot wydać więcej niż 1/5 wszystkich posiadanych pieniędzy, a na przedmioty, które się zużywają (pociski, zwoje, eliksiry, różdżki, przedmioty alchemiczne itp.) – 1/4 sumy, którą dysponuje.

System nagradzania doświadczeniem po jakimś czasie zmniejszy różnicę trzech poziomów, ale może jej nie zniwelować. Z kolei BG na poziomie o cztery lub więcej niższym niż reszta drużyny to doskonały sposób na utrudnienie życia MP. Spotkania stanowiące wyzwanie dla pozostałych członków grupy będą taką postacią po prostu przynęty. Wzrośnie ryzyko tego, że zginie – i przepada dodatkowo się powiększy. Gracz wcielający się w bohatera na znacznie niższym poziomie będzie się czuł jak przyszywaną piętę koło u wozu. Pozostali natomiast mogą mieć zwyczaj chronić go przed niebezpieczeństwem.

W przypadku, gdy bohater zostanie tak daleko w tyle za resztą drużyny, musisz wykonać jakiś działania mające na celu przywrócenie równowagi. Możesz porozmawiać z graczem o nowej postaci albo przygotować przygodę tylko dla takiego śmiאלka, dzięki czemu zyska on PD potrzebne do zmniejszenia dystansu dzielącego go od drużyny. Masz też prawo opracować wyposażenie odpowiedniej jednocześnie dla postaci niskiego poziomu oraz dla reszty BG.



Zamek
Jaskiniowy



Północny Trakt

Kopiec Półny

Wiosna
Kopiec Półny

Świątynia



Rys. A. Szwed

PRZYGODY

ROZDZIAŁ TRZECI



Jeśli mistrzowie Podziemi uważa, że kreowanie przygód to jedna z największych przyjemności, jakie wiały się z prowadzeniem gry. To rodzaj twórczej ekspresji. MP wymyśla fantastyczne miejsca, kreuje wydarzenia, wypełnia świat potworami i stworzeniami, jakie rodzą się w jego wyobraźni. Gdy tworzysz przygodę, nic cię nie ogranicza. Robisz to, co chcesz i jak chcesz.

Wymyślenie ciekawego scenariusza wymaga ogromu pracy, lecz wiąże się z dużą satysfakcją. Zaciekawieni gracie emocjonują się wydarzeniami, zagadkami i fabułą. Doświadczony MP może poczynić się nie tylko niesamowitymi przygodami własnego autorstwa, ale również ciekawymi sytuacjami oraz niezwykłymi miejscami czy intrygującymi BN. Starannie przemyślane spotkanie – w którym najważniejszą rolę odgrywać będzie potwór, BN lub pulpan – to naprawdę majstersztyk.

Czym jest przygoda? To pytanie, na które niełatwo odpowiedzieć. Owszem, na kampanie składają się przygody, niełatwo jednak czasem stwierdzić, gdzie kończy się jedna, a zaczyna następna. Scenariusze mogą być tak różnorodne, że trudno wskazać ich podstawy. Ten rozdział ma za zadanie pomóc ci w określaniu owych fundamentów oraz tworzeniu samych przygód.

Niemal każdy scenariusz rozpoczyna się od przysłowiowego haczyka – plotki o skarbie, opuszczonej opactwie czy prośbie o pomoc. BG, których skusi taka przemyślna, wciągająca się w akcję aż do punktu w fabule, w którym rozpoczyna się prawdziwa przygoda. Owym punktem może być miejsce (opactwo lub pałac królowej) bądź też wydarzenie (kradzież królewskiego berła, o którego odzyskanie prosi władcy).

Przygody umownie dzieli się na spotkania – zwykle związane z jakimś miejscem na przygotowanej przez ciebie mapie. Spotkania mogą zdarzać się niezależnie od działań BG albo mieć posac warunki jeśli to, na przykład, Jeżeli bohaterowie będą czekać obok zaginiona druida co najmniej godzinę, zaatakują ich trzy trzosewne sowniedźwiedzie. Bez względu na postać, wszystkie spotkania są ze sobą powiązane – albo tematem

(toczą się podczas podróży z miasta Greyhawk do Gór Kryształowej Mgły), albo miejscem (wszystko dzieje się w ruinach Zamku Śmiałości), albo też wydarzeniami, których doryczą (toczą się podczas gdy śmiałości próbują uwolnić syna burmistrza z rąk króla ogarów, Rahurga).

MOTYWACJA

Do tego, by BG zaangażowali się w wymyśloną przez ciebie fabułę, potrzebna jest motywacja. To ona pcha akcję przygody do przodu, ularwia jej zawiązanie. Jeżeli śmiałkami nic nie powoduje, nie będą robić tego, czego od nich oczekujesz, a twoja praca zostanie zmarnowana. A jakie mogą być motywacje? Chciwość, strach, złość, konieczność, moralność, gniew, ciekawość – to dobre przykłady. Podobnie jak, oczywiście, sama zabawa. Nigdy nie zapomnij o tej ostatniej.

Napisanie przygody opartej na silnej motywacji w dużym stopniu zależy od tego, czy wiesz, jaki styl gry ty i twój gracz preferujecie (o stylach gry pisaliśmy na stronie 7).

DOPASOWANE DO POSTACI CZY NIEZALEŻNE

Motywacja dopasowana do postaci to motywacja, które stworzyłeś z myślą o swoich BG. Oto kilka z wielu przykładów.

- BG to grupa najemników, których nie wzrusza błagania bezbronnym czy opowieści o niebezpieczeństwie zagrażającym jakimś dobremu królestwu. Złoto od razu wzbudzi ich zainteresowanie...
- W Jaskiniach Głowy gargulce zabili czarodziejke Miałec. Teraz pozostali BG szukają sposobu przywrócenia jej życia. Wiedząc o tym, wspominasz, że słyszano o dobrym

kapłanie Pelora, który żyje gdzieś na pobudniu, w mieście Dyvers. Kiedy bohaterowie wreszcie dotrą na miejsce, kapłan zgodzi się ożywić Malale pod warunkiem jednak, że śmiarkowie pomogą mu oczyścić dolny poziom świątyni ze szczurołoków...

- Drugą zakochała badanie opuszczanej wieży czarodzieja, w której zdołała mnożyć skarbowe. Złoto nie będzie więc odpowiednią motywacją, która wciągnie ich w kolejną przygodę. Jednakże płodki o tym, jakoby zapomniani czarodziej powstał z martwych jako wampir i poszukuje złodziei – to zupełnie inna sprawa...
- Brat Tordeka Ralcoos odnajduje śmiarków i z przejęciem opowiada, że na krasnoludzkie miasto Dumadan spadła straszna tragedia. Oczywiście prosi śmiarków o pomoc...

Motywacje niezależne czy ogólne nie są motywacjami w ścisłym tego słowa znaczeniu. Mogą to być jakieś fakty (na przykład: w Zapomnianej Dolinie przygoda czeka na każdego, kto ośmieli się pokonać nawiedzane przez wywerny góry), które zachęca BG do działania (podać we wspomniane miejsce lub nie – zależy tylko od nich).

Pamiętaj, że motywacje opracowane dla postaci sprawiają, że gracze czują, iż ich bohaterowie znaleźli swoje miejsce w świecie wyobraźni. Natomiast motywacje ogólne to sytuacje niezależne od śmiarków, które sprawiają, iż wyobrażony świat jest dużo bardziej złożony, niż to wygląda, i że nie ogranicza się tylko do BG.

STO POMYSŁÓW NA PRZYGODY

Oto proste pomysły na przygody, które pomogą ci stworzyć lub rozwinąć scenariusz.

kts Pomysł na przygodę

- 1 Złodzieje kradną klejnoty koronie.
- 2 Smok włazuje do miasta i żąda daniny.
- 3 Odkryto grobowiec starego czarodzieja.
- 4 Bogaci kupcy giną w swych domach.
- 5 Rzeźba na placu miejskim okazuje się spetryfikowanym paladynem.
- 6 Planowana jest wyprawa karawany wiozącej cenne dobra przez niebezpieczne tereny.
- 7 Członkowie kultu porwują ofiary.
- 8 Na podzamcze napadają gobliny dosiadające pajakoterców.
- 9 Miejscowi bandyci połączyli siły z plemieniem niedźwiedzków.
- 10 Rycerz ciemności zbiera gromadę potworów.
- 11 Otwiera się brama do Niższych Planów, przez którą może przejść wiele demonów.
- 12 Górniczy przypadkowo uwolnił coś paskudnego, co nigdy nie zostało głęboko zagrzebane.
- 13 Gilda czarodziejów sprzeciwia się rządzącej radzie.
- 14 Pomiędzy ludźmi a elfami narastają międzyrasowe napięcia.
- 15 Tajemnicza mgła jest przyczyną pojawienia się w mieście zjaw.
- 16 Ginie święty symbol jednego z najważniejszych kapłanów.
- 17 Zły czarodziej stworzył nowy rodzaj golemsa.
- 18 Ktoś w miasteczku jest wilkołakiem.
- 19 Raz po raz na miejscową społeczność napadają łowcy niewolników.
- 20 Z laboratorium czarodzieja ucieka żywioł ognia.
- 21 Niedźwiedźki żądają myta od przechodzących przez czesto uczęszczany most.
- 22 W wyniku działania zwiastuła przeciwników powstała zła kopia dobrego bohatera.
- 23 Dwa plemiona orków toczą krwawą wojnę.
- 24 Podczas budowy odkryto nieznaną przynależność grobowiec.
- 25 Pobliskie królestwo rozpoczyna inwazję.
- 26 Dwaj dobrze znani herosi toczą pojedynek.
- 27 Należy odnaleźć prawdziwy miecz i pokonać nim rozsiałego potwora.
- 28 Proroctwo przepowiada nadciągającą zagładę, jeśli nie zostanie odnaleziony pewien artefakt.
- 29 Ogry porwują córkę burmistrza.

STRUKTURA

Przygoda zawsze ma początek, rozwinięcie i zakończenie. Niektóre scenariusze można rozegrać w godzinę. Fabuła innych będzie wymagać wielu sesji rozgrywania w ciągu kilku miesięcy. Długość przygody zależy tylko od ciebie. Rozsądek podpowiada jednak, iż warto spróbować przewidzieć, ile czasu zajmie jej rozegranie (i upewnić się, że wszyscy gracze będą mogli tyle czasu poświęcić). Oto kilka wskazówek, które pomogą ci ocenić długość gry, stworzyć dobre scenariusze oraz uniknąć złych.

POPRAWNA STRUKTURA

Dobre przygody zapewniają dobrą zabawę. To truizm, ale warto zdawać sobie z niego sprawę. Rzeczy, które sprawiają przyjemność graczom i tobie, wpływają na to, czy rozgrywka zapewni dobrą zabawę. Dobra przygoda powinna zawierać następujące elementy.

Wybory: W każdej poprawnie skonstruowanej przygodzie znajdziesz się kilka istotnych momentów, w których gracze muszą podjąć ważną decyzję. Od owego wyboru porywamy zależą późniejsze wydarzenia. Decyduje mogą być proste: iść w kowitany lewo (gdzie czeka pirohydra) czy w prawo (ku magicznej fontannie). Mogą być jednak znacznie bardziej złożone: czy pomóc królowej w sporze z wielkim wizerem (w efekcie czego władczyni zostanie zamordowana, a na tronie zasiądzie sługus wizerza).

- 30 W uśnionym pułapkami grobowcu pochowano czarodzieja, a wraz z nim potężne przedmioty.
- 31 Znaczący oscarowań przysmaża przedstawicieli różnych ras, by dla niego krał.
- 32 Łupieżca umysłów – przybawczy fałszywa postać – zbiera armie mentalnie kontrolowanych sług.
- 33 Członek społeczności zagraża sprowadzona przez szczurołoki zaraza.
- 34 Zagnieży klucze, dzięki którym można unieszkodliwić wszystkie magiczne pułapki w wieży czarodzieja.
- 35 Sahuaginowie wychodzą z morza i atakują nadbrzeżne wioski.
- 36 Grabarze odkrywają pod cmentarzem wielkie, pełne ghoulów katakumby.
- 37 Czarodziej potrzebuje wyjątkowo rzadkiego komponentu do zaklęcia, który można znaleźć jedynie w samym środku niebezpiecznej dzungli.
- 38 Odnaleziono mapę ukazującą położenie prawdziwej magicznej kuźni.
- 39 Na ludzi i niedźwiedzi od dawna polują rozmaite potwory, wypętlające z kanałów dużego miasta.
- 40 Udać się do wrogoego królestwa emisariusz potrzebuje eskorty.
- 41 Na mieszkających małego miasteczka zerują wampiry.
- 42 W nawiedzonej wieży podobno jest wiele skarbow.
- 43 Wioska niszcza opętani diabolami szaleńcami barbarzyńcy.
- 44 Giganci kradną bydło miejscowym rolnikom.
- 45 Niewyjaśnione burze śnieżne stają się przyczyną pojawienia się zimowych wilków w zwykle spokojnej okolicy.
- 46 Górskiej przełęczy strzeże potężny sfinks, który nikomu nie pozwala przejść.
- 47 Nieopodal miasta żyli tajemniczy magicy budować fortece.
- 48 Należy znaleźć antidotum na zaczynającą truć, zanim książę umrze.
- 49 Druid potrzebuje pomocy w obronie zagajnika przed goblinami.
- 50 Prawdą kława zmienia niewinne osoby w złych morderców.
- 51 Gargulce zabijają w górach ogromne orły.
- 52 Tajemniczy kupcy sprzedają w miasteczku niedziałające magiczne przedmioty, a następnie próbują umknąć.
- 53 Niedawno odkryty artefakt sprawia, że nie działają czary w tajemnicznym.
- 54 Zły szlachciz nakłada cenę na głowę dobrego arystokraty.

cd. na następnej stronie

Trudne wybory: Czasem podjęcie decyzji powinno być niezwykle trudne i pociągać za sobą poważne konsekwencje. Czy śmiółkowie powinni pomóc kościołowi Heitoneniusa w wojnie z goblinami, co uniemożliwiłby potworom dotarcie do Fortecy Nast, zanim zły książę przywołałby zbrojne słały? Czy BG powinni zaufać słowom smoka, czy raczej zignorować jego ostrzeżenia?

Różnorodność spotkania: Dobra przygoda powinna dostarczyć pewnej liczby rozmaitych doznań – związanych z działaniami agresywnymi i defensywnymi, rozwiązywaniem problemów, odgrywaniem postaci oraz prowadzeniem śledztwa. Upewnij się, że w scenariuszu zastosowałeś rozmaite rodzaje spotkań (patrz „Spotkania”, strona 48).

Emocjonalne wydarzenia: Jak jak w dobrej opowieści, tak też i w dobrej przygodzie napięcie powinno to narastać, to opadać, a emocjonujący punkt kulminacyjny musi się znaleźć w każdej z nich. Larwiej ustala się tempo akcji i napięcie w przygodach związanych z wydarzeniem (gdzie masz większą kontrolę nad następującymi po sobie zdarzeniami). Również scenariusze związane z miejscem pozwalają jednak wykreować okolicę, w której zdarza się pewne istotne sytuacje. Postaraj się ustalić tempo gry w odpowiedni sposób. Zaczynaj powoli i powoli akcji powoli się rozkręcaj. Ciekawe spotkanie o niezwyklej klimacie to doskonały sposób na zakończenie fabuły.

Spotkania wykorzystujące zdolności BG: Jeśli czarodziej lub zaklinacz, potrafi zwać latańca, wprowadzić do przygody elementy wymagające poruszania się w powietrzu. Gdy w skład drużyny wchodzi kapłan, siegaj po nieumarłych, by mógł wykorzystywać moc odpędzania ich. Jeśli w drużynie jest

tropiciel bądź druid, postaraj się o spotkania ze zwierzętami (złowieszcze zwierzęta pozwalają wykreować emocjonujące spotkania, które będą wyzwaniami nawet dla średnio- lub wysokopoziomowych BG – więcej informacji znajdziesz w *Księżce Bestiarii*). Pamiętaj o zasadzie: „Każdy musi mieć swoje pięć minut”. Wszystkie dostępne BG zdolności stworzone z myślą o tym, by postacie były odpowiednio potężne. Niemniej zdolność czy czar, z których nie można korzystać, stają się po prostu bezużyteczne.

BŁĘDNA STRUKTURA

Staraj się unikać pewnych błędów.

Prowadzenie BG za ręce: W przygodach związanych z wydarzeniem bardzo często pojawia się błąd polegający na tym, iż śmiółkowie są w znacznym stopniu ograniczeni przez MP lub akcja toczy się niezależnie od ich działań. Na przykład, fabuła oparta na idei, iż BG znajdują tajemniczą pamięćkę rodzinną, którą w chwili później ktoś im kradnie, wiąże się z pewnym niebezpieczeństwem – co będzie, jeśli gracie znajdą skuteczną sposob na przyprowadzenie przedmiotu? Wtedy na pewno nie przypadnie im do gustu fakt, że został on skradziony tylko dlatego iż zaplanowali to wcześniej. W takiej sytuacji gracie poczuja się bezsilni, może nawet będą sfrustrowani. Musisz zatem pamiętać, że gracie także powinni mieć wpływ na fabule przygody i czuć się tak, jakby ich działania były znaczące. Czyni śmiółków muszą wpływać na scenę kampanii (choćby nawet w nieznacznym stopniu) i pociągać za sobą jakieś konsekwencje (dobre lub złe).

cd. z poprzedniej strony

- 55 Badający loch poszukiwacz przygód nie wraca, choć minął już tydzień.
- 56 Pogrzeb dobrego wojownika zakłócają wrogowie, których narobił sobie za życia.
- 57 Robactwo kolosalnych rozmiarów przyłazi z pustyni i atakuje osady.
- 58 Zły tyran zakazuje nieusankcjonowanego stosowania magii.
- 59 W lesie wataha wilków zbiera wielki złowieszczy wilk, najwyraźniej niepodatny na magię.
- 60 Społeczność gnomów buduje latający statek.
- 61 Wyspa posród jeziora to tak naprawdę czubek dziwniej, zatopionej forticy.
- 62 Głęboko pod Drzewem Świata leży zagrzebany Wielki Zegar Czasu.
- 63 Dziecko zaginęło gdzieś w rozległej nekropolii, a zmierzach jest coraz bliżej.
- 64 Znikły wszystkie krasnoludy mieszkające w podziemnym mieście.
- 65 Z jaskini w pobliżu tajemniczych ruin unosi się dziwny zielony dym.
- 66 Z nawiedzanego lasu dochodzi w nocy tajemnicze wycie.
- 67 Złodzieje kradną wielki skarb i uciekają do imponującej posiadłości Mordenkainena.
- 68 Zaklinacz wyrusza w eteryczną podróż, lecz w jej trakcie znika bez śladu.
- 69 Odbijający pokutę paladyn trafia do legowiska trolli, zdecydowanie zbyt dobrze bronionego, by mógł sobie z nim poradzić w pojedynkę.
- 70 Królestwo, którego czarodzieje słyną na cały świat, przygotowuje się do wojny.
- 71 Stojący wysoko w kościelnej hierarchii kapłan okazuje się iluzją.
- 72 Pewien szlachcic pragnie oczyścić dzicz z wszystkich potworów.
- 73 Bulette niszczy rentowne gospodarstwo.
- 74 Plaga żądliaków wygania yuanty z głąb cywilizowanego ziem.
- 75 Drzewcom w lesie zagraża ogromny pożar tajemniczego pochodzenia.
- 76 Kapłan wskrzesił dawno poległą bohaterkę tylko po to, by odkryć, że nie jest ona osobą, za którą ją uważano.
- 77 Przyniebiony bard opowiada w tawernie historię swych uwięzionych towarzyszy.
- 78 Zły szlachcic tworzy gildię śmiółków, pragnąc kontrolować i pilnować poszukiwaczy przygód.
- 79 Karawana niziołków musi przejechać przez dzicę, w której roi się od ankiegów.

- 80 Wszystkie drzwi w królewskim zamku zostały nagle zamknięte na mistyczny zamek i zabezpieczone ognistą pułapką.
- 81 Niewiny męcząca, który ma zostać powieszony, prosi o pomoc.
- 82 Wypełniony magicznymi przedmiotami grobowiec potężnego czarodzieja zapadł się w bagno.
- 83 Ktoś sabotuje wóz, by rozpadł się, gdy jada z pełną prędkością.
- 84 Pewien gatunek żab, spotykany jedynie w odizolowanej dolinie, spada niczym deszcz w dużym mieście.
- 85 Zazdrosny rywal grozi, że zakłóci wesele, w którym ma wziąć udział wielu gości.
- 86 Kobieta, która zaginęła przed laty w tajemniczych okolicznościach, nagle się pojawia – kroczy po powierzchni jeziora.
- 87 Trzęsienie ziemi odsłania nieznaną wcześniej loch.
- 88 Skrzywdzona pódleka potrzebuje kawaleria, by walczyć dla niej w pojedynku gladiatorów.
- 89 W oku pustoszącej krainie burzy porusza się latająca cytadela.
- 90 Mieszkańcy podejrzliwie traktują półokrowych kupców handlujących na rynku fragmentami: ciała złotego smoka.
- 91 Roztargniony czarodziej pozwala, by jego bardo cudów wpadło w niepowołane ręce.
- 92 Nieumarłe cienie nawiedzają wielką bibliotekę, a zwłaszcza od dawna nieużywany stary magazyn.
- 93 Drzwi do zapuszczanego domu w środku miasta okazują się magicznym portalem.
- 94 Rzecznicy piraci zawierają układ z konfraternią wiedźm i zadają ogromnego myta za podróż.
- 95 Dwie części magicznego przedmiotu znajdują się w rękach zaciekle wrogów, a trzecia zaginęła.
- 96 Stado wywornów zeruje taranno na owcach, jak i na pasterzach.
- 97 Złi kapłani zbierają się w tajemnicy, by przywrócić na świat potwornego boga.
- 98 Duże miasto oblegają ludzie, duergary i gnolle.
- 99 W prawdziwym znużonym opactwie prawdopodobnie wciąż można odnaleźć wielki klejnot.
- 100 Dosiadający smokozłowi jaszczurki sprzedają swe usługi temu, kto zapłaci najwięcej.

BG są widzami: W takiej przygodzie BN wykonują wszystkie istotne zadania. Fabuła może być interesująca, ale toczy się jakby obok postaci graczy, które nie mają z nią wiele wspólnego. Postaraj się, by zażen BN – bez względu na to, jak bardzo go lubisz – nie wyrzucił we wszystkich poszukiwaczy przygód. Pamiętaj, że jeśli zaprzagniesz, by twoja wspaniała postać tła zabiła złego czarodzieja (również BN), który zagrozi całemu światu, gracze nie będą się dobrze bawić, bo rola widzów wcale im nie odpowiada.

Deus ex machina: To kolejna wstępująca sytuacja, przypominająca nieco opisany wcześniej błąd. „Deus ex machina” (z łaciny: bóg zstępujący z maszyny) to pojęcie odnoszące się do niezwykłego zakończenia fabuły – rozwiązanie zagadki, osiągnięcie celu i tym podobny koniec akcji następuje za sprawą zewnętrznego czynnika boskiego, a nie w wyniku działań BG. Starać się nie stawiać śmiałków w sytuacji, w której przetrawienie drużyny zależy od innych. Czasami warto zostać uratowanym, lecz używanie tego rodzaju „wyjść ewakuacyjnych” szybko zaczyna denerwować. Lepiej, by bohaterowie sami pokonali młodego smoka, niż stawili czoło wielkiemu jaszczurowi i zabili go tylko dzięki pomocy BN wysokiego poziomu, który akurat teleportował się w pobliże.

Niwelowanie zdolności postaci: Warto znać możliwości BG, lecz myślenie przygód, w których nie mają okazji z nich korzystać (gdz są niepotrzebne lub niwelowane) nie ma sensu. Jeśli czarodziej akurat nauczył się kuli ognistej, nie wystawiaj przeciw drugiemu przeciwnikom nieopodartych na ogień. Nie twórz lochów, w których czary latanie czy teleportacja nie działają. Nie powinienes niwelować zdolności postaci tylko dlatego, że trudniej jest wymyślić spotkanie, które będzie dla nich wyzwaniem. Moce bohaterów powinny dawać im okazję do przezwyciężenia możliwie najbardziej emocjonujących przygód, dlatego też nie ma sensu arbitralnie stwierdzać, iż nagle przestają one działać.

PRZEPŁYW INFORMACJI

Struktura przygody w znacznej mierze zależy od tego, czego i kiedy dowiedzą się BG. Jeśli zdają sobie sprawę, że na najbliższym poziomie lochów czai się smok, zachowują siłę na to spotkanie i przygotowują odpowiednie czary oraz zaplanują strategię. Gdy poznają tożsamość zdrajcy, najprawdopodobniej od razu podejmą przeciw niemu odpowiednie działania. Jeśli zbyt późno odkryją, iż przez przebiegłość doprowadzili do zaważenia się jaskini, nie będą w stanie powstrzymać już rozpoczętego procesu niszczenia.

Nie zdradzaj od razu całej intrygi, lecz o jakis czas przekazuj graczom strzępki informacji. Na przykład, jeśli to drowy stoją za buntem gigantów, powoli ujawniaj różne wskazówki prowadzące do takiego wniosku. Informacje uzyskane podczas walki z gigantami wzróżniowymi doprowadzą BG do gigantów lodowych, którzy z kolei skierują ich do gigantów ogniwych.

LISTA KONTROLNA AUTORA PRZYGODY

Jeśli chcesz napisać przygodę, ale nie wiesz, od czego zacząć, po prostu wykorzystaj niniejszą listę kontrolną punkt po punkcie. Każdy opisany tu krok odwołuje się do informacji przedstawionych w niniejszym rozdziale.

- Wymyśli przynajmniej jedną motywację, której użyjesz w przygodzie. Miej na uwadze styl gry, który preferujesz. I ustal, dlaczego BG miałby ryzykować życie.
- Zdecyduj, czy piszesz przygodę związaną z miejscem, czy z wydarzeniem, albo łącząc oba te style.
- W przypadku przygody związanej z miejscem wyobraź sobie, gdzie się ona toczy. Nie musisz jeszcze ustalać wszystkich szczegółów, ale tylko ogólnie określić, co to za miejsce.
- W przypadku przygody związanej z wydarzeniem, wyobraź sobie sceny pierwszą i finałową oraz przynajmniej kilka pomiędzy nimi.
- Wybierz najważniejszego przeciwnika BG. Jeśli znaczenie będą mieli również sprzymierzeńcy, mentorzy czy inni BN, o nich również pomyśl.
- Połącz elementy przygody, tworząc spójną całość. Jeżeli jest ona związana z miejscem, naskakuj jej i zdecyduj, gdzie najwłaściwiej BN spędzają większość czasu. Jeśli związana jest z wydarzeniem, ustal prawdopodobną kolejność wy-

Dopiero u nich BG znajdą wiadomości, dzięki którym zrozumieją, że w sprawie zaangażowane są drowy. Ten zabieg sprawi, że spotkanie z mrocznymi elfami nabierze dodatkowego dramaturgizmu.

Może się zdarzyć, iż jeszcze przed rozpoczęciem przygody gracze posiadają wszystkie potrzebne im informacje. I nie ma w tym nic złego. Po prostu czasami tajemnica nie jest potrzebna. Na przykład, postacie dowiadują się, że w nawięzionej wieży w lesnych ostępach mieszka wampir i jego sługi. Śmiałkowie oczywiście udają się tam z kolkami i wodą święconą, wyznają bandę nieumarłych, potem spryskują wampira i pokonują go. To może być ciekawa przygoda. Czasami jednak niespodzianka, która zaskoczy graczy, sprawia, że przygoda staje się jeszcze ciekawsza. Wampir z wcześniejszego przykładu może okazać się nieumarłym o dobytej charakterze, który próbuje stłumić lądnięcie krwi, ale ulega podstępom diabelskiej erynii mieszkającej pod świątynią w pobliskim miasteczku. Obie koncepcje – „bez niespodzianek” i „nieoczekiwany zwrot akcji” – są skuteczne, jeśli tylko ich nie nadużywasz.

Magia poznania

Kontrolując przepływ informacji, nie zapomnij o magii poznania. Tych potężnych czarów nie powinno się ograniczać. Lepiej dokładnie poznać możliwości BG i zaplanuj, jak zareagujesz, jeśli wykorzystają tego rodzaju zaklęcia (patrz „Jak sobie radzić z efektami poznania”, strona 34). A jeśli zaskoryles, że przez odpowiednie czary, lecz tego nie zrobili, zasłużyli sobie na porażkę!

PRZYGODY ZWIĄZANE Z MIEJSCEM

Grobowiec Grozy, Świątynia Złych Zwiolów, Widmowa Wieża Inverness – to miejsca legendarne i tajemnicze, w których toczyć się może wiele przygód. Akcja twojego scenariusza może rozgrywać się w konkretnym miejscu – w lochu, w ruinach, pod górą, w dolinie, w kompleksie jaskiń, w dzikich ostępach, w mieście. Tego rodzaju przygody będą de facto kręcić się wokół mapy, na której zaznaczono pewne istotne obszary. Każde zaś spotkanie będzie związane z jakąś lokacją – rozpocznie się, gdy bohaterowie wkroczą (zwykle tylko po raz pierwszy) na dany teren.

Tworzenie przygody związanej z jakimś miejscem można podzielić na dwa etapy: narysowanie mapy i opis spotkań.

Narysowanie mapy: Mapę lochów itp. najlepiej rysować na kartce w kratkę, gdyż łatwo wtedy ustalić skalę, na przykład 0,5 centymetra to 1,5 metra lub 3 metry. Nietrudno też kreślić linie proste, co przydaje się zwłaszcza podczas tworzenia planów budynków lub podziemi. Ważne miejsce warto oznaczać liczbami bądź literami, odnoszącymi się do legendy.

darzeń, które poprowadzą BG od początku do końca scenariusza, biorąc pod uwagę kilka ważnych kwestii, na jakie natrafia po drodze.

- Uzupełnij szczegóły. Stwórz obszary i sceny, które nie stanowią integralnej części przygody, ale mimo to mogą okazać się zabawne lub stanowić ciekawe wyzwanie. Narysuj potrzebne mapy, stwórz postacie bła, wykreśl losowe spotkania – jeśli chcesz je wykorzystać.
- Spławdź swoją pracę. Przyjrzyj się temu, co zrobiłeś, ale myśl jak gracz. Czy istnieje sprytny sposób ominięcia większości wyzwań? Pomyśl, jak nagrodzić inwencję śmiałków, nie przebudowując całej przygody.

A teraz, kiedy zakończyłeś sprawdzać naszą listę kontrolną, czas przekazać ci pewien sekret: Wcale nie musisz robić wszystkiego w takiej kolejności. Możesz zacząć od stwierdzenia: „Chcę napisać przygodę, w której głównym czarnym charakterem będzie kłopotliwy umysłowy skrytobójca”. Innymi słowy, wpiąć wybrzeż przeciwnika, a pozostałe decyzje podejmij później. Możesz też najpierw opracować jakies miejsce, a dopiero potem wymyślić sposób, w jaki bohaterowie się w nim znajdą. Niemniej zawsze warto zacząć od motywacji, ponieważ jest to energia napędzająca całą przygodę.

Rób na mapie notatki opisujące najistotniejsze szczegóły, na przykład wyposażenie komnaty (rzeźby, sadzawki, meble, kolumny, schody, zapadnie, zasłony itp.). Zaznaczaj, które obszary zamieszkują jakie istoty, czy mają spójrzmy, a jeśli tak, to gdzie się oni znajdują. Rozmieszcza pulapki, nie zapominając przy tym kwestii zaklęć. Jeśli któryś z mieszkańców może być uruchomiony. Przemysł też kwestie zaklęć. Jeżeli któryś z mieszkańców potrafi rzucać czary, zanotuj, jaki obszar znajduje się pod ich działaniem, i jaki mają zasięg. To oszczędzi ci pracy w trakcie sesji.

Tworząc mapę danego miejsca, pomyśl, w jaki sposób przedstawić je na stole do gry. Lepiej nie kreuj obszarów, które są, na przykład, większe niż używana podczas rozgrywki siatka bitewna. Jeśli z kolei spodziewasz się, że bohaterowie będą wędrować w kółko pomiędzy dwoma komnatami, spraw, by dzięki swojej wielkości mieściły się one na stole do gry.

Pamiętaj, że bohaterowie to czynnik powodujący zmiany. Podczas sesji notuj więc, jak ich obecność wpłynęła na dane miejsce – choćby zapisując wszystko na mapie. Dzięki temu nie nie umkniesz twórczo (uruchomione pulapki, wywołane drzwi, znalezione skarby, pokonani przeciwnicy itd.), jeśli BG wróci w zbadaną już okolicę.

Opis spotkań: Stwórz zbiór notatek (szczegółowych lub ogólnych, jak wolisz) opisujących każdy obszar, BN (opis, statystyki, możliwe zachowania) oraz inne detale. Na przykład, na mapie jakiejś okolicy możesz zaznaczyć urwisko, które z czasem się osuwa, gdy śmiakłowie po nim przejdą; pilnowany przez jaszczurki most przerzucony nad rzeką; leże bazylijska wraz z informacjami o wyglądzie nory, skarbach stwora oraz znajdujących się tu na wópeł zjedzonych szczątkach ofiar i skamielinach nieszczęśliwych. Opis każdego miejsca należy skonstruować tak, by na jego podstawie bez problemu doprowadzić spotkanie. Nie marnuj czasu na zaznaczanie na mapie obszarów, w których nie znajduje się nic ciekawego.

Wielkość scenariuszy, których akcja toczy się w lochach, to przygody związane z miejscem. Zatrzyj do części zatytułowanej „Lochy” (strona 57) oraz do przykładu przygody związanej z takim właśnie miejscem (strona 78).

Przygoda związana z jakimś miejscem zapewnia BG większy wpływ na fabule. Jeśli trafiają na skrzyżowanie korytarzy lub rozwidlenie drogi, mogą wybrać, dokąd chcą pójść. Nie jest ważne, w którym kierunku się udadzą albo gdzie dotrą wcześniej, a gdzie później. Moga nawet wrócić w dane miejsce i w pewnym sensie rozpocząć przygodę raz jeszcze – w punkcie, w którym podziwili w nieodpowiednim ich zdaniem kierunku. Oczywiście niektóre aspekty lokacji mogą ulec zmianie, o czym dowiesz się za chwilę.

Prowadzenie przygody związanej z miejscem nie stanowi wielkiego wyzwania. MP ma pod ręką wszystkie informacje – potrzebuje tylko mapy opatrzonej legendą. Ma wszak wszelkie wiadomości pozwalające mu zareagować na każde działanie podejmowane przez BG.

W tego rodzaju scenariuszu postacie mogą szukać tylko słowa danego miejsca. Czasem jednak jakieś wydarzenie zmusi ich do wędrowki w daną okolicę. Kiedy już dotrą na miejsce, mapa lokacji oraz jej legenda stają się najważniejsze.

NIEZIEMNOŚĆ CZY ZMIENNOŚĆ

Czasami przygoda związana z miejscem toczy się w niezmiennych okolicach. Mapa przedstawia stare ruiny i żyjące w nich potwory, ukryte skarby, a także pulapki i inne niebezpieczeństwa. BG mogą przybyć na miejsce w dowolnym czasie, stając, jak długo zechcą, odejść, jeśli uznają to za stosowne, i wrócić – a miejsce będzie wyglądać mniej więcej tak, jak je zostawili (choć może pojawiło się więcej potworów albo kilka odeszło, może jakieś stworzenie uruchomiło jedną z pulapek; może wreszcie unieszkodliwić przez postacie pulapkę znów ktoś uzbroid).

Wymyślenie przygody związanej z miejscem, w którym niewiele się zmienia, jest zadaniem stosunkowo prostym. Nie trzeba się zastanawiać nad tym, jak wpłyną na siebie mieszkańcy danej okolicy, a w każdym spotkaniu należy określić jedynie natchnioną skutki – czyli to, co się stanie, gdy w danym miejscu pojawią się BG.

Z drugiej zaś strony dobrem przykładem miejsca, w którym następują ciagle zmiany, jest ufortyfikowana świątynia drzew. Chodzi zatem o okolicę, w której działa jakaś organizacja inteligentnych istot. W takim miej-

scu w każdej chwili może nastąpić jakaś zmiana. I tak, jeśli BG zabiją we wspomnianej świątyni dwie kapłanki, a trzecia zdoła im uciec, śmiakłowie mogą się spodziewać akcji odwetowej – w końcu w forticy żyje przynajmniej kilkanaście drzew. Obroncy nie będą czekać beczynnie: zaczną działać i może nawet zaatakują intruzów, a pytania zadadzą trupom. Być może dwie zabite kapłanki powstaną z martwych jako wampiry i będą przemieniać na swe podobieństwo inne istoty, tworząc nieumarłą straż przybocznej.

Stworzenie miejsca, w którym mogą nastąpić zmiany, narażać nieco więcej trudności. Poza przygotowanie mapy oraz legendy (oba te elementy musisz uaktualniać stosownie do rozwoju scenariusza) musisz jeszcze:

- Określić plany obrony mieszkańców: „W razie ataku strażnicy uderzą w gong, by zaalarmować mieszkańców. Sygnał rozlegnie się w obszarach A, B i D. Mieszkańcy tych obszarów przynajmniej pancerze i poprzeczają stoly, za którymi się ukryją. Zaklinacze w obszarze B rzuci na siebie i na barbarzyńców zbroń nieważności”.
- Ustalić warunki rozpoczynające daną akcję: „Jeśli ktokolwiek naruszy trzy przekleństwa na ołtarzu, w obszarze 5 otworzą się Fiekiele Brame do Miasta Dnia, przez które przejdą 3k4 diabły borbora. Stworzenia te opamiętaj lochy, a nocą będą wyruszać na polowania, niepokojąc okolicznych mieszkańców w promieniu 7,5 kilometra”.
- Zaplanować działania mieszkańców danego miejsca na dalszą przyszłość: „W ciągu miesiąca gołbiny wykonają ściane w obszarze 39. Tak zabezpieczone, rozpoczyna szurm na jaskinie koboldów zamieszkujących obszary od 32 do 37. Jeśli nie się nie stanie, w ciągu trzech tygodni gołbiny zlikwidują przeciwników, a adept tej rasy zdobędzie różdżkę błyskawic, przechowywaną w sekretnej krypcie w obszarze 35”.

PRZYGODY ZWIĄZANE Z WYDARZENIEM

Śmierć króla. Deszcz bezbarwnego ognia. Karnawał w mieście. Niewyjaśnione zniknięcia. Kucy z Druus poszukują strażników swej karawany. I tak dalej, i tym podobne. Wydarzenie może rozpocząć przygodę, wciągając BG w wir akcji lub tworząc kłopotliwe sytuacje. Struktura tego rodzaju scenariusza ma postać na wópeł rurokawkę. „Ma miejsce takie-takie wydarzenie, a potem, jeśli BG zrobią to, stanie się tamto...”. Jest to tak naprawdę opis wydarzeń, na które wpływają bohaterowie. Śmiakłowie zmieniają fabule i akcje, podejmując różne działania. Ich czynny wpływają bezpośrednio na wydarzenia lub zmieniają ich porządek, bądź też jedno i drugie.

Tworząc tego rodzaju przygodę, staraj się, by ich struktura miała następującą postać: „Coś się stanie, gdy BG zrobią to, a potem wydarzy się tamto...”. Scenariusz niniejszego typu powstaje wokół ciągu wydarzeń, na który mają wpływ działania śmiakłowie. Zachowania postaci zmieniają zdarzenia, porządek, w jakim one zachodzą lub oba te elementy.

W tak skonstruowanych scenariuszach bohaterowie mają bardziej złożony cel czy misję niż tylko „zabić wszystkie potwory” lub „zdobycie możliwe jak najwięcej skarbów” czy nawet „zabudować ten obszar”. Taka przygoda opiera się na tym, iż śmiakłowie starają się wykonać pewne określone zadanie. Spotkania są niejako efektem wysiłków dotyczących do celu postaci – albo są to konsekwencje ich działań, albo reakcje przeciwników próbujących powstrzymać bohaterów (albo jedno i drugie).

Tego typu przygody są bardziej opisowe, bliższe opowieściom. Przypominają raczej książki lub film i nie są zwykłą eksploracją lokacji, na którą działania postaci jako takie nie mają wpływu. Tworząc scenariusz w tym stylu, nie opisuj pomieszczenia po pomieszczeniu, a notuj, co się stanie, kiedy i pod jakim warunkiem. Oto kilka sposobów na opracowywanie notatek.

Schemat: Śledzenie rozwoju wypadków ułatwia schemat ze strzałkami i opisami wydarzeń w kółkach czy prostokątach. „Gdy poszukujący mordery BG wypytują karczmarke, ta powie im, że odeszły nioć widziała, jak ktoś podejrzany kręcił się obok stajni. Jeśli zapytają o Grzegorza, zrynkarka powie im, gdzie mieszka mężczyzna”. W tym przykładzie w schemacie od karczmarzki należy doprowadzić dwie strzałki. Jedna biegnie do stajni, a druga do domu Grzegorza – jedną z tych dwóch dróg najprawdopodobniej

obiora BG. Oczywiście drużyna może zignorować te wskazówki i podążyć innym tropem.

Chronologia: Taką przegrodę można również zorganizować w oparciu o upływ czasu. Chronologia rozpoczyna się, gdy BG angażują się w akcje (a czasami nawet wcześniej), i decyduje o tym, co się dzieje i kiedy. W dzień, po przyjeździe BG do miasta do drużyny przychodzi Jotham, prosząc o pomoc. Następnego dnia BN zostaje znaleziony martwy w swoim pokoju, w karczmie. Tego wieczora do gospody przychodzi Grzegorz, próbując odkryć, czy ciało znaleziono.

Połączenie: W przypadku związanej z wydarzeniem możesz wykorzystywać zarówno schemat, jak i chronologię, które są wszak ze sobą ściśle związane. Jeżeli BG zapytają karczmarke o Grzegorza w dzień po zabójstwie, kobieta odpowie im, gdzie ów mieszka. Następnego ranka w gospodzie pojawi się Grzegorz w przebraniu. Karczmarzka zgodzi się go ukryć. Jeśli po tym wydarzeniu BG zapytają o Grzegorza, wskaże im, gdzie znajduje się jego dom. Wspomni jednak (co jest nieprawdą), iż przez kilka ostatnich dni nie było go w mieście, gdyż udał się na wycieczkę.

Losowe spotkania: Nawet w przypadku, której akcje napędzają wydarzenia, spotkania niezwiązane z fabułą mogą spowodować znaczenie głównego wątku (lub odwrócić od niego uwagę). Patrz Tabela 3-28: Spotkania w mieście (strona 102), stanowiąca przykład losowych spotkań.

KONIEC (?)

Przedziś czy później każda przegrana musi dobieć końca. Final to zwykłe ciekawy punkt kulminacyjny fabuły, o którym gracze wiedzą lub którego nadejścia się spodziewają (na przykład, gdy przez całą przegrodę walczyli z ogromi sprzymierzonymi ze smokiem, walka z gadem będzie doskonałym ukoronowaniem ich wysiłków).

W wielu przypadkach musi nastąpić jakies ostateczne rozstrzygnięcie – coś, co ma miejsce po spotkaniu kulminacyjnym. Na przykład: znalezienie cennego przedmiotu w skarbku smoka; scena na dworze króla, który dziękuje śmiółkom i roduzie trybny szlachcie; pogrzeb towarzyszy, którzy polegali podczas walki. Owo rozstrzygnięcie powinno trwać krócej niż sam punkt kulminacyjny.

Czasami przegrody zasługują na kontynuację – podobnie jak dobra książka czy film. Wiele scenariuszy wieǳe do następnych, wykorzystując znane bohaterom fakty lub dokonania. Na przykład, śmiółkow, którzy zbryzali zamek zgieł władcy, mogą wśród zgłoszczać znaleźć wskazówki wiodące do sprzymierzonego z owym królem zdradcy, zasiadającego w radzie miejskiej. A może banda orków zdołała zbiec przed kleską swego pana – niezależnie od tego, dokąd się udała, będzie sprawić kłopoty! Jeśli zaś poszukiwaczy przegrod maszerujących do zamku zgieł władcy napadli bandyci, odnalezienie ich kryjących będzie stanowiło podstawę scenariusza łączącego w sobie chęć zemsty i dążenie do sprawiedliwości.

SPOTKANIA

Choć interesująco rozmawia się o przypadkach (oraz kryjących się za nimi opowieściach), gra składa się tak naprawdę ze spotkań. Każde spotkanie jest niższym gra sama w sobie – a początkiem, środkiem, końcem oraz warunkami zwycięstwa i przegranej.

DOPASOWANE DO POSTACI CZY NIEZALEŻNE

Podobnie jak motywacje, spotkania też mogą być dopasowane specjalnie do BG lub też niezależne. W przypadku pierwszych bierzemy pod uwagę, że czynnikiem ma rólby niezależności, a KP wojownika wynosi 23. W dopasowanym spotkaniu określasz sytuację tak, by odpowiadała postaci. Możesz nawet ustalić, co który z BG powinien zrobić – szkielec miniaturowa to wyzwanie dla barbarzyńcy; szkielec uzbrojony w kuszę i stojący na polce skalnej to zadanie dla łotrzyka, który jako jedyny może do niego dotrzeć; tylko mniach zdążył przeszkodzić rozpadnie, by pociągnąć za dzwignię podnoszącą opuszczaną kratę, za która ciekają skarby; ułecne przed namiarowymi pozwoli kapłanowi dotrzeć do strzeżonego przez szkielec ranka jeszcze w trakcie bitwy.

Spotkanie niezależne zmusza BG, by przystosować się do sytuacji, a nie odwrotnie. Niedźwiedzi żyją na Wzgórzu Koniecznym; jeśli zatem śmiół-

kowie trafia w okolicę wzgórz, na pewno napotkają te stworzenia – i to, niezależnie od tego, czy będzie to spotkanie odpowiadające możliwościom drużyny, czy też nie. Takie spotkania nadają realność światu fantazy, do brze więc przepłatać je z innymi.

Jeśli decydujesz się stosować jedynie spotkania niezależne, poinformuj o tym graczy. Po prostu w tym przypadku niektóre spotkania w przegrodzie będą na odpowiednim dla nich poziomie, inne zaś już niekoniecznie. Na przykład, możesz zdecydować, gdzie znajduje się legowisko smoka na długi przed awansem postaci na poziomy pozwalające im przećwać walkę z gadem. Jeśli gracz będą zawracać wiedzieć, że zdarza się im niezależne spotkania, które mogą przekraczać możliwości ich bohaterów, będą mieli również prawo podjąć odpowiednią decyzję, gdy dojdzie do trudnego spotkania. Oczywiście wówczas powinni udać się na z górą उपatrzenie pozycję i powrócić w odpowiednim czasie (gdy będą lepiej wyposażeni i przygotowani na przetrwanie danego wyzwanie).

SKAŁE WYZWANIA ORAZ POZIOMY SPOTKANIA

Skala Wyzwania (SW) powtórza określa poziom drużyny, dla której dana istota stanowi godne wyzwanie. Byt o SW 5 odpowiada grupie czterech 5-poziomowych postaci. Jeśli bohaterowie są poziomem wyższym niż SW stwora, otrzymają mniej PD, ponieważ pokonanie go powinno im przyjść łatwiej. Analogicznie, jeśli potwór drużyny (średnia poziomów wszystkich jej członków) jest niższy niż Skala Wyzwania potwora, BG dostaną większą nagrodę.

Drużynie liczącej pięciu lub więcej członków częściej uda się pokonać potwory o wyższej SW, a dla grup najwyższej trzysobowych wyzwanie stanowić będą istoty o mniejszej SW. Niemniej nagroda w PD zależy od przeciennego poziomu drużyny (patrz „Nagrody”, strona 36).

Wiele potworów a Poziomy Spotkanie

Rzecz jasna większa liczba potworów stanowi wyzwanie znaczniejsze niż jeden. co powinno znaleźć odzwierciedlenie w SW. Do określenia Poziomu Spotkania (PS) grupy istot przyda ci się Tabela 3-1: Liczba napotkanych stworzeń. Ta tabela określi również, ile potworów odpowiada danemu Poziomemu Spotkaniu, a to ułatwi dostosowanie potęgi przeciwników do możliwości BG.

Chcąc dostosować przeciwników do możliwości drużyny, określ najpierw jej poziom, czyli wylicz średnią wszystkich poziomów postaci. Następnie znajdź otrzymaną liczbę w kolumnie „Poziom Spotkanie”. Przesuwając teraz palcem wzdłuż wiersza, znajdziesz SW stworzenia, które chcesz wystawić przeciw drużynie. Kolumna, w jakiej znajduje się owa SW, pozwoli ci stwierdzić, ile danych istot możesz wykorzystywać, by spotkanie stanowiło odpowiednie wyzwanie dla prowadzonej przez ciebie drużyny.

Zalóżmy, dla przykładu, że chcesz wystawić przeciw 6-poziomowej drużynie bandę ogrow. W Księdze Potworów znajduje się informacja, że SW tych istot wynosi 2. W kolumnie „Poziom Spotkanie” odnajdujesz więc liczbę 6, a następnie przesuwając palcem wzdłuż wiersza, dochodzisz do pozycji 2. Jest to kolumna odpowiadająca czterem potworom. Wiesz teraz, że cztery ogry o SW 2 stanowią wyzwanie dla drużyny 6. poziomu. Chcąc określić SW grupy potworów, postępuj dokładnie na odwrót (zaczynaj od liczby stworzeń, znajdź SW pojedynczej istoty, a idąc wzdłuż wiersza w lewo, dowiesz się, jaki jest poziom danego spotkania).

Ogólnie rzecz biorąc, jeśli SW istoty jest o 2 niższa niż PS, to dwa stworzenia tego rodzaju odpowiadają spotkaniu o danym PS. Tak więc spotkanie z dwoma gigantami lodowymi (każdy SW 9) oznacza PS 11. Podobnie dzieje się w przypadku dużego wzrostu liczby stworzeń, przy jednoczesnym spadku ich SW o wielokrotność 2. A zatem cztery stworzenia o SW 7 (powiedzmy giganty wzgórzowe) tworzą spotkanie o PS 11, tak jak i osiem stworzeń o PS 5 (na przykład, enty). Takie obliczenia nie sprawdzają się jednak w przypadku stworzeń o SW 1 lub mniej – tym razem należy skorzystać z Tabele 3-1: Liczba napotkanych stworzeń.

Grupa mieszana: Jeśli chcesz wystawić przeciw drużynie stworzenie, którego Skala Wyzwania jest tylko o 1 niższa niż zamierzony PS, możesz podnieść PS o 1, wprowadzając do spotkania drugą istotę, której SW jest o trzy niższa niż pożądaną PS. Na przykład, MP chce, by drużyna 8. poziomu stoczyła walkę z abolethem (SW 7). Dwa abolethy to PS 9, prowadzący uważa jednak, że PS 8 wystarczy. Decyduje się wystawić u boku aboletha

jakiemu towarzysz, by podnieść PS do 8. Zastrzegamy do Tabeli 3-1: Liczba napotykaných stworzeń, ustala, że na przeciwnika wiersza odpowiadającego grupie 8. poziomu i kolumny „Grupa mieszana” znajduje się informacja „7-5”. Oznacza to, że potwór o SW 7 oraz istota o SW 5 podnosi poziom spotkania do PS 8.

Uogólniając, możemy traktować grupę stworzeń jako jeden byt, którego SW jest równa PS grupy. Na przykład, zamiast przeprowadzać spotkanie śmiółkowie z jednym stworzeniem o SW 4 (powiedzmy z niedźwiedziem, brunatnym), masz prawo zamienić niedźwiedzia na dwie istoty o SW 2 (para czarnych niedźwiedzi), których sumaryczny PS wynosi 4. Pamiętaj jednak, że przeciwnicy, których SW jest znacznie niższe od poziomu drużyny, nie stanowią dla niej wyzwania. Innymi słowy, nie zastępuj jednego stworzenia o dużym SW hołdą istot o niskiej SW.

SW niektórych potworów wyrażono ułamkami. Na przykład, ork (SW 1/2) to za słaby przeciwnik nawet dla 1-poziomowej drużyny. W tym przypadku należy albo liczyć PD tak, jakby ork miał Skale Wyzwania 1, a następnie dzielić wynik przez 2, albo traktować dwóch orków jako potwora o SW 1.

Spotkania z ponad dwunastoma istotami trudno jest ocenić. Jeśli w walce musi wziąć udział więcej niż dwanaście stworzeń, aby drużyna otrzymała sensowną liczbę PD, to przeciwnicy są tak słabi, że starcie właściwie nie budzi emocji. Dlatego też w Tabeli 3-1: Liczba napotykaných stworzeń maksymalna liczba to 12.

TABELA 3-1: LICZBA NAPOTYKANÝCH STWORZEŃ

Poziom spotkania	Liczba stworzeń											Grupa mieszana
	1	2	3	4	5-6	7-9	10-12					
1	1 lub 2	1/2	1/3	1/4	1/6	1/8	1/8	1/2-1/3				
2	2 lub 3	1	1/2 lub 1	1/2	1/3	1/4	1/6	1-1/2				
3	3 lub 4	1 lub 2	1	1/2 lub 1	1/2	1/3	1/4	2-1				
4	3, 4, 5	2	1 lub 2	1	1/2 lub 1	1/2	1/3	3-1				
5	4, 5, 6	3	2	1 lub 2	1	1/2	1/2	4-2				
6	5, 6, 7	4	3	2	1 lub 2	1	1/2	5-3				
7	6, 7, 8	5	4	3	2	1	1/2	6-4				
8	7, 8, 9	6	5	4	3	2	1	7-5				
9	8, 9, 10	7	6	5	4	3	2	8-6				
10	9, 10, 11	8	7	6	5	4	3	9-7				
11	10, 11, 12	9	8	7	6	5	4	10-8				
12	11, 12, 13	10	9	8	7	6	5	11-9				
13	12, 13, 14	11	10	9	8	7	6	12-10				
14	13, 14, 15	12	11	10	9	8	7	13-11				
15	14, 15, 16	13	12	11	10	9	8	14-12				
16	15, 16, 17	14	13	12	11	10	9	15-13				
17	16, 17, 18	15	14	13	12	11	10	16-14				
18	17, 18, 19	16	15	14	13	12	11	17-15				
19	18, 19, 20	17	16	15	14	13	12	18-16				
20	19+	18	17	16	15	14	13	19-17				

Co stanowi wyzwanie?

Co tak naprawdę jest „wyzwaniem”? Wszak w trakcie sesji dojdzie zapewne do kilku spotkań, a ty zechcesz, by każde zmuszało BG do maksymalnego wysiłku. Po każdej walce musiałbyś więc przerywać akcję, by śmiółkowie odpoczęli i wyleczyli rany, a to spowodowałoby rozgrzewanie. Dlatego też zwykle nie warto przesadzać z wyzwaniem, zdając sobie sprawę, iż spotkanie o PS równym poziomowi drużyny wyczerpie 20% jej możliwości (punktów wytrzymałości, czarów, przedmiotów magicznych itp.). To zaś oznacza, że po mniej więcej czterech takich spotkaniach gracze postanowią zapewne, że ich postacie muszą odpocząć. Piąte spotkanie mogłoby natomiast doprowadzić do śmierci wszystkich członków drużyny.

BG powinni dać sobie radę ze stosunkowo dużą liczbą spotkań o PS niższym niż poziom drużyny i z odpowiednio mniejszą takich, których PS będzie wyższe. Przyjmijmy zasadę, że śmiółkowie zdołają przetrwać dwa razy więcej spotkań, niż wspomnieliśmy wcześniej, jeśli ich PS będzie o 2 niższy niż poziom grupy. Te liczby możemy podować raz jeszcze, gdy PS spadnie o kolejne 2–1 tak dalej. Z drugiej jednak strony spotkania o PS wyższym o 2 niż poziom drużyny będą na postaci bardzo trudne. Jeśli BG dopi-

szczęście, zdołają przetrwać dwie takie walki. Pamiętaj, że jeżeli PS jest wyższy niż poziom drużyny, śmiertelność w grupie wzrasta.

Spotkania z pojedynczymi potworami

Punkt kulminacyjny wielu przygód stanowi spotkanie z autorem intrygi, który stoi za intrygami w postaciom w fabule lub też z potężnym potworem, takim jak smok czy beholder, którego leża bohaterowie poszukiwali. Niestety, wynik spotkania z jednym przeciwnikiem trudno jest przewidzieć. Jeżeli drużyna poświęci czas na wykorzystanie umiejętności Zbieranie informacji lub czarów poznania, może rozpocząć spotkanie nieopodłatna na większość broni adwersarza. W przypadku, gdy jeszcze wygra inicjatywę, rzuci się na potwora i od razu znacznie go osłabi.

Planując przygodę, weź pod uwagę przynajmniej część (a najlepiej wszystkie) ze wskazówek, dzięki którym spotkanie z jednym potworem będzie ciekawsze.

- W przypadku, gdy potwór wykorzystuje zaklęcia lub przedmioty magiczne, przygotuj dodatkowe statystyki, w których weźmiesz pod uwagę wpływ czarów i efektów obronnych oraz wszelkich wzmacnień. W zależności od tego, jak wczesnie przeciwnik drużyny odkryje jej nadejście, może on wykorzystać tylko część lub całość swoich zdolności defensywnych. Pamiętaj tylko, że przygotowanie akcji to działanie dostępne jedynie w walce, więc potwór nie powinien szybko opęci, dopóki nie rozpocznie się starcie (przygotowanie kuli ognistej, zanim gracz wykonają testy zaskoczenia i inicjatywy, jest po prostu nie fair).
- Przygotuj zawczasu taktykę potwora, biorąc pod uwagę również taką możliwość, iż przegra inicjatywę. Ma on prawo uciec lub tylko rzucić zaklęcia w innej kolejności, ewentualnie przeprowadzić innego typu atak.
- Rozpoczni uwagę drużyny lub podzieli jej siły. Jeśli wszyscy BG skupia, wysłki na jednym przeciwniku, spotkanie skończy się niewiele szybko (szczególnie jeśli bohaterowie wygra inicjatywę).
- Postaw bohaterów w sytuacji, w której muszą się pożywić zwiększając zasobów, aby podążyć dalej do celu. Na przykład, w bardzo gorącym środowisku będą co runde otrzymywali obrażenia, przez co wykorzystają zaklęcia w rodzaju odporności na żywioły, a gdy już przebrną przez ten obszar, kapłan wykorzystają większość czarów na leczenie.
- Zastosuj taktykę agresywną. Niech potwór zaatakuję drużynę, zanim ta będzie miała okazję użyć wszystkich swych atrybutów wzmacniających i obronnych.
- Oszukaj drużynę. Wykorzystaj przynęty i fałszywe informacje, przekonując bohaterów, że najważniejsze spotkanie właśnie się rozpoczęło. Wówczas zużyją większość zaklęć wysokiego poziomu oraz potężnych przedmiotów, jeszcze zanim dojdzie do walki z najważniejszym potworem.

TRUDNOŚĆ

Czasem spotkanie okazuje się łatwe dla BG. Innym razem bywa zbyt trudne i wówczas śmiółkowie muszą uciec przed przeciwnikiem. W dobrze skonstruowanej przygodzie powinni rozgrywać się spotkania o różnej trudności. W Tabeli 3-2: Trudność spotkania podano (w procentach), ile spotkań i jakiego rodzaju powinno znaleźć się w scenariuszu.

TABELA 3-2: TRUDNOŚĆ SPOTKANIA

% ilości	Spotkanie	Opis
10%	Łatwe	PS niższy niż poziom drużyny
20%	Łatwe, jeśli BG odpowiednio się zachowują	Sytuacja specjalna (patrz dalej)
50%	Stosunkowo trudne	PS równy poziomowi drużyny
15%	Bardzo trudne	PS wyższy o 1-4 niż poziom drużyny
5%	Przysłajające	PS o co najmniej 5 wyższy niż poziom drużyny

Łatwe: BG bez trudu odnozą zwycięstwo i niewiele im grozi. PS niższy niż poziom drużyny. Grupa powinna poradzić sobie z bardzo dużą liczbą takich spotkań.

Łatwe, jeśli BG odpowiednio się zachowują: Z tego rodzaju spotkaniem związana jest sztućka, którą BG muszą zastosować, aby zwiększyć szansę na zwycięstwo. Jeśli uda im się odnaleźć i wyeliminować kapłana z pomocą potężniejszej niewidzialności, aby przestał leczyć nieumarłych, spotkanie będzie dla nich znacznie prostsze. Jeśli jednak BG zachowają się nieodpowiednio, zdecydowanie utrudnią sobie dalsze poczynania.

Stosunkowo trudne: Podczas większości stosunkowo trudnych spotkań, przynajmniej jeden z bohaterów znajduje się w poważnym niebezpieczeństwie. Ich PS odpowiada mniej więcej poziomowi drużyny. Przeciwna grupa poszukiwaczy przygód powinna poradzić sobie z czterema lub większą liczbą stosunkowo trudnych spotkań, zanim wyzerpnie jej się czary, punkty wytrzymałości i inne moce. Do tej kategorii nie zalicza się spotkań, które nie wymagają od BG poświęcenia istotnej części ich zasobów.

Bardzo trudne: Bardzo prawdopodobne, że podczas takiego spotkania zginie jeden BG. W tym przypadku PS przekracza nieco poziom drużyny. Tego typu spotkanie może okazać się bardziej niebezpieczne niż spotkanie przytłaczające, gdyż gracze często nie zdają sobie sprawy, że ich bohaterowie powinni wiać nogi za pas.

Przytłaczające: BG powinni uciec. Jeśli tego nie zrobią, prawdopodobnie przegrają. Poziom Spotkania jest o pięć lub więcej wyższy niż poziom drużyny.

Czynniki wpływające na trudność

Istnieje kilka sposobów na to, by spotkanie uczynić trudniejszym lub łatwiejszym – wystarczy odpowiednio zmienić warunki, w których do niego dochodzi, na korzyść lub niekorzyść drużyny. Oto przykłady.

- Ograniczona przestrzeń komplikuje życie lotrzykom, gdyż trudniej im się podkraść i wyprowadzić podstępne ataki.
- Rozproszona siła wroga utrudnia używanie czarów, ponieważ zaklęcia działają na mniejszą liczbę przeciwników.
- Trudniej toczyć walkę wręcz z dużą liczbą słabszych przeciwników jednocześnie niż z jednym potężnym.
- Drużyna będzie miała większe problemy z nieumarłymi, jeśli w jej skład nie wchodzi kapłan.
- Spotkania, w których biorą udział zwierzęta lub rośliny, są znacznie trudniejsze, gdy w drużynie nie ma druida lub tropiciela.
- Spotkania, w których biorą udział zli przybysze, są znacznie trudniejsze, jeżeli w drużynie nie ma paladyna lub kapłana (albo też czarodzieja bądź zaklinacza).
- Znaczenie trudniej walczyć z licznymi przeciwnikami, gdy do drużyny nie należy czarodziej lub zaklinacz.
- Pokonywanie zamkniętych drzwi i pułapek jest znacznie trudniejsze, gdy w drużynie nie ma lotrzyka.
- Wiele następujących po sobie spotkań, w trakcie których toczy się walka, będzie stanowiło dużą trudność, gdy w grupie brak wojownika, barbarzyńcy, tropiciela lub paladyna.
- Wiele następujących po sobie spotkań, w trakcie których toczy się walka, będzie stanowiło dużą trudność, gdy w drużynie nie ma kapłana.
- Bard i kapłan doskonale wspierają drużynę. Członkowie tych klas ułatwiają przetwarzanie niemal każdego spotkania.

Kiedy obliczasz lub zmieniasz Skalę Wyzwania, niniejsze uwagi nie zawsze mają znaczenie. Pamiętaj jednak o nich, gdy wymyślasz spotkanie.

POTĘŻNIEJSZE POTWORY

Pokaznych rozmiarów bazylikszy z większą liczbą punktów wytrzymałości oraz wyższą premią do ataku stanowi dla drużyny wyzwanie większe niż zwykły przedstawiciel tego gatunku. Jeśli korzystasz z przedstawionych w *Księdze Potworów* zasad zwiększania Kosztów Wytrzymałości istot, powinieneś również zwiększyć odpowiednio punkty doświadczenia (PD) za ich pokonanie. Patrz „Skala wyzwania zmocnionych potworów” (strona 293, wspomnianego podręcznika).

Określenie SW istot, które posiadają poziomy w klasach BN lub BG, znajdziesz w *Księdze Potworów*, w podrozdziale „Potwory a poziomy w klasach” (strona 290).

MIEJSCE

Walka tocząca się na moście z czałach przetrzuconym nad rzeką wrzającą lawę będzie bardziej emocjonująca i niebezpieczna niż starcie w miliej, zacisznej komnacie w lochach. Pole bitwy może przemienić nudne spotkanie w interesujące, a łatwiejsze w trudniejsze – i na odwrót.

Sytuacje bardziej interesujące

Loch może być ciekawy, lecz przedziwny czy późniejszy zwyczajnie pomieszczenie 9 na 9 metrów znuzi się bohaterem. Podobnie jak podróże przez mroczną puszcze wyda się interesująca i przerażająca, ale nie za dziesięć dni razem. D&D jest grą fantasty, możesz więc pozwolić wyobraźni podać w dowolnym kierunku i wymyślać najdziwniejsze nawet miejsca, w których toczyć się będą spotkania. Pomyśl o walce we wnętrzu wulkanu, na skalnej półce nad przepaścią, na grzbiecie latającego wieloryba lub głęboko pod wodą. Najpierw wymyśl niesamowite miejsce, a potem wymyśl, dlaczego BG tam trafili.

Na przebieg spotkania i wywołane przezeń emocje duży wpływ ma nie tylko miejsce, ale również sytuacja. Kiedy lotrzyk otwiera zamek w jednych drzwiach prowadzących z górnego poziomu zatawiającej się wsi, gracie mają do czynienia z wyzwaniem innym niż przeżycie w lochach. Pomyśl o spotkaniu, w którym BG muszą się zachowywać dyplomatycznie, gdy wokół szaleje bitwa. Wypłynęła woda podziemi kompleks jaskiń, a przygoda w lochach nabiera zupełnie innego wymiaru. Niech do kilku spotkań dodasz w wielkim drewnianym forcie – i to planujemy.

Nieco informacji na ten temat znajdziesz w podrozdziale „Interesujące walki”, strona 17.

Modyfikacja trudności

Orkowie korzystający z osłony szanca i szyjący z kusz do śmiatłok, którzy idą waską polką skalną nad przepaścią, będą przeciwnikiem zdecydowanie bardziej niebezpiecznym, niż ci sami orkowie toczący walkę wręcz w jakimś tunelu. Sytuacja może być też odwrótą. Jeżeli bohaterowie dostrzegą w jaskrze poniżej niewiadomych niczego orków, którzy toczą przed sobą beczki łatwopalnej oliwy, spotkanie będzie łatwiejsze.

Zastanów się nad czynnikami, związanymi z miejscem lub sytuacją, które sprawiają, że spotkanie staje się trudniejsze. Oto kilka przykładów.

- Przeciwnik korzysta z osłony (na przykład, chowa się za murem wyposażonym w otwory strzelnicze).
 - Wrog znajduje się wyżej lub trudno się do niego dostać (na przykład, stoi na półce skalnej lub na szczycie muru obronnego).
 - Przeciwnik zaskakuje postacie (BG śpi).
 - Warunki ograniczają zmysły wzroku lub słuchu (mgła, ciemność, głośnie maszynieria).
 - Warunki utrudniają poruszanie się (pod wodą, duża grawitacja, bardzo wąski korytarz).
 - Warunki zmuszają do uwagi i koncentracji (schodzenie po gładkim urwisku, zniżanie się stromu).
 - Warunki powodują obrażenia (przezajający mroź, wewnątrz płonącego budynku, przestrzeń ponad jeziorami kwanu).
- Warto wiedzieć, że pierwsze trzy warunki sprawiają, że spotkanie staje się łatwiejsze z punktu widzenia BG, jeśli oni korzystają z osłony, przewagi wysokości lub zaskoczenia.

NAGRODY A ZACHOWANIE

Podczas spotkań – traktowanych oddzielnie lub łącznie jako przygoda – nagradzaj pewne typy zachowań, i to niezależnie od tego, czy MP jest tego świadom, czy nie. Te, w których istotna jest śmierć przeciwnika, wyróżniają agresję i umiejętności wojenne. Jeżeli większość spotkań będzie tego właśnie rodzaju, czarodzieje i kapłani szybko zaczną przygotowywać tylko zaklęcia bojowe. Gracze opamiętajcie też różne taktyki walki, dzięki którym zdołają poradzić sobie z różnymi przeciwnikami. Natomiast spotkania, gdzie najistotniejszą rolę odgrywa dyplomacja, doprowadzą do sytuacji, w której bohaterowie będą próbować rozmawiać z każdym, kogo postawi im na drodze. Z kolei spotkania, w których liczy się spryt i chytrych, nagradzają bystrość. Pamiętaj, że spotkania, które zachęcają do śmiałości, przyspieszają tempo gry. Te zaś, w których preferowana jest ostrożność, spowalniają je.

Zawsze pamiętaj o tym, jakie działania będziesz nagradzał. W tym przypadku nie chodzi jednak wcale o punkty doświadczenia czy skarby, o wszystko to, co pozwala osiągnąć sukces. Pamiętaj, że w dobrej przygodzie powinny znaleźć się spotkania, w których istotna rolę odgrywały różne rodzaje zachowań. W ten sposób uzyskasz nie tylko większą różnorodność, ale też zadowolisz wszystkich graczy. Rzadko wieszak się zdarza, by wszyscy lubili spotkania tego samego typu. A nawet jeśli – ktoś nie doceni zmiany tempa? Pamiętaj, że masz do wyboru wiele różnych rodzajów spotkań. Oto ledwie kilka przykładów.

Walka: Rozróżnia się dwa rodzaje spotkań tego typu – atak i obrona. Przez większość czasu BG są agresorami, jako że to oni napadają na legionskie potworków i badają lochy. Dlatego też miła odmiana może być walka, w której smialkowicie muszą obok siebie jakieś miejsce, przedmiot lub osobę.

Negocjacje: W tych spotkaniach chodzi nie o biegnąć w poszukiwaniu się mieczem, a językiem. Przekonanie BN do jakichś działań to wyzwanie nie tylko dla graczy, ale i dla MP. Tu liczą się bowiem umiejętności aktorskie i pomysłowość. Nie bój się odgrywać odpowiednio postaci dla (głupich, inteligentnych, szacodzielnych, samolubnych itp.) – przynajmniej dopóki ma to sens. Pamiętaj jednak, że nie mogą być oni zbyt przewidywalni, by gracze zawsze wiedzieli, co dany BN zrobi w takiej czy innej sytuacji. Spójność – tak; jednomyślność – nie.

Warunki: Pogoda, trzęsienie ziemi, lawiny, rzeki o bystrym nurcie czy plomienie – to tylko kilka z wielu warunków, jakie mogą stanowić wyzwanie nawet dla średnio- lub wysokopoziomowych BG.

Rozwiązywanie problemów: Spotkania polegające na rozwiązywaniu problemów wiążą się z tajemnicami, zagadkami, łamigłówkami i tym wszystkim, co wymaga od graczy logicznego myślenia oraz roszadki.

Osad: Czy powinniśmy pomóc więziom zamkniętym w lochu, nawet jeśli to może być pułapka? Tego rodzaju spotkania nie wymagają logicznego myślenia, odwołują się bowiem raczej do skłonności i instynktu.

Słedztwo: Tego rodzaju spotkania zwykle ciągną się dłużej czas. Wiąza się z licznymi negocjacjami oraz rozwiązywaniem niejednego problemu. Melem słedztwa może być rozwiązanie jakiejś zagadki lub zdobycie informacji.

SKARBY

Czy przygoda byłaby kompletna bez skarbow?

Nie tylko punkty doświadczenia motywują bohaterów do tego, by wyruszyli na poszukiwanie przygód. Drugim istotnym przyczynkiem do wypasu są skarby, które można zdobyć w ich trakcie. One również zwiększają potęgę smialków. Im postacie zdobędą więcej skarbow, tym trudniej je pokonać, bo mają większe możliwości.

POTWORY I ICH SKARBY

Standardowy sposób zdobycia skarbow polega na zabiciu przeciwnika, który je posiada, strzeżę ich lub przez przypadek kreci się w ich pobliżu. W opisie każdej istoty przedstawionej w *Księdze Potworów* znajdziesz informacje o posiadanym przez nią skarbie, chociaż oczywiście niektóre go nie mają. Publikacje te pomoż ci ustalić, jakie dobro posiada dane stworzenie. W opisie istoty znajdziesz informacje o poziomie i rodzaju skarbu (monety, dobra czy przedmioty), dzięki czemu będziesz mógł wykonać rzut, którego wynik odczytasz w odpowiedniej kolumnie i wierszu stosownej tabeli.

Jeśli bohaterowie spotykają się z istotą, która opuściła swoją siedzibę (stworze jest wędrowny albo to zwykły patrol), pamiętaj, że bestia mogła wziąć ze sobą tylko tyle skarbow, ile bez problemu zdołał unieść, a w przypadku pewnych potworów (choćby złudnej bestii) skarbu w ogóle nie będzie. Zwykłe istoty takie ukrywają swoją zdobycz i strzeżę jej, lecz kiedy opuszczają siedzibę, pozostawiają ją bez opieki.

Przykład: Zamieszkuje lochy gnoll często opuszcza swoją siedzibę i toczą walki z żyjącymi nieopodal orkowymi bandytami, którym kradnie przedmioty i inne rzeczy. Smialkowicie zwyciężają w starcu z gnollami, które akurat brały udział w wypadzie na wrogów. Każdy z pokonanych ma zatem przy sobie tylko garść monet i odrobinę przedmiotów. Przywódca posiada mistrzowsko wykonany miecz dwuręczny, którym walczą, a który,

należy do plemienia. Niemniej większość skarbow gnollu pozostała w siedzibie, której strzeżę kilka stworów i dwa wilcze dopy.

Potwory posiadające skarby

Wiele potworów rozwija swoje możliwości, awansując na poziomy w klasach (patrz Księga Potworów). Chcąc ustalić, jaki skarb posiadają takie istoty, najpierw stosownie je wyposaż. Wykorzystaj w tym celu Tabele 4-23: Wartość wyposażenia BN (strona 127) i określ wartość ekwipunku, posługując się poziomem klasowym potworów. Następnie opracuj skarb zgodnie z informacjami podanymi w opisie stworzeń, stosując się do przedstawionych dalej zasad (patrz „Kreowanie skarbu”). W ten sposób może uda ci się wprowadzić do gry więcej przedmiotów, niż istota potrafi wykorzystywać, ale nie ma w tym nic złego (patrz dalej „Nietypowe skarby”).

Skarby przypadające na spotkanie

Tabele 3-5: Wartość skarbow przypadających na spotkanie skonstruowano tak, by po pokonaniu odpowiedniej liczby wzywać bohaterowie nie tylko awansowali na kolejny poziom, ale również by zyskali proporcjonalnie duże skarby. Innymi słowy nie powinni być wyposażeni w skarby mniej niż to przewiduje Tabela 5-1: Mienie postaci zależnie od poziomu (strona 135). Jak wspomnieliśmy, trzymać się czystości rachunków o poziomie równym poziomowi drużyny wystarczy postaciom do tego, by awansować na następny poziom. Na podobnej zasadzie czystości rachunków rzutów w tabeli (w części zależnej od poziomu drużyny) da skarb, dzięki któremu bohaterowie zdobędą przedmioty odpowiadające ich teoretycznej potędze. Założyliśmy przy tym, iż podczas wspomnianych spotkań BG stracą pewną liczbę zwłoków i eliksirów.

TABELA 3-5: WARTOŚĆ SKARBOW PRZYPADAJĄCYCH NA SPOTKANIE

Poziom spotkania	Skarb na spotkanie	Poziom spotkania	Skarb na spotkanie
1	300 sz	11	7500 sz
2	600 sz	12	9800 sz
3	900 sz	13	13 000 sz
4	1200 sz	14	17 000 sz
5	1600 sz	15	22 000 sz
6	2000 sz	16	28 000 sz
7	2600 sz	17	36 000 sz
8	3400 sz	18	47 000 sz
9	4500 sz	19	61 000 sz
10	5800 sz	20	80 000 sz

Przeciętnie bohaterowie powinni otrzymać jeden skarb odpowiadający ich poziomowi na każde spotkanie, w którym zwyciężyli. Oczywiście nie należy zapomnieć o słowie „przeciętnie”. Niektóre potwory będą wspaniałe posiadacze skarbow, inne zaś wcale, a jeszcze inne mogą ich wcale nie mieć. Kiedy piszesz przygodę, łącz skarby posiadane przez pojedynczych przeciwników w większe całości. Jeśli, na przykład, w lochu trzy beholery i pewna liczba niedźwiedzi, możesz zdecydować się lub całość majątku tych ostatnich dołączyć do zasobów pierwszego.

Musisz kontrolować ilość dóbr zdobywanych przez smialków. Możesz, na przykład, wykorzystywać znaczną liczbę potworów, które posiadają większe lub mniejsze skarby. Cały czas jednak pamiętaj, by bohaterowie otrzymywali wystarczająco wiele dóbr na każdym szczeblu kariery. Jeśli zdarzy się, że przez kilka poziomów ich zdobycze będą odbiegały od przeciętnej (nie ma znaczenia, czy w górę, czy w dół), musisz naprawić ten błąd, obdarzając ich większymi lub mniejszymi skarbm.

TABELA 3-4: PRZECIĘTNA WARTOŚĆ SKARBU

Rodzaj skarbu	Przeciętna wartość
Klejnot	275 sz
Dzieło sztuki	1100 sz
Zwykły przedmiot	350 sz
Słaby przedmiot magiczny	1000 sz
Przeciętny przedmiot magiczny	10 000 sz
Potężny przedmiot magiczny	40 000 sz

TABELA 3-5: SKARB

Poziom	k% —Monety—	k%	Dobra	k%	Przedmioty
1.	01-14 — 15-29 1k6 x 1000 sm 30-52 1k8 x 100 ss 53-95 2k8 x 10 sz 96-100 1k4 x 10 sp	01-90 — 91-95 1 klejnot 96-100 1 dzieło sztuki	— 1 klejnot 1 dzieło sztuki	01-71 — 72-95 1 zwykły 96-100 1 słaby	— 1 zwykły 1 słaby
2.	01-13 — 14-23 1k10 x 1000 sm 24-43 2k10 x 100 ss 44-95 4k10 x 10 sz 96-100 2k8 x 10 sp	01-81 — 82-95 1k3 klejnoty 96-100 1k3 dzieła sztuki	— 1k3 klejnoty 1k3 dzieła sztuki	01-49 — 50-85 1 zwykły 86-100 1 słaby	— 1 zwykły 1 słaby
3.	01-11 — 12-21 2k10 x 1000 sm 22-41 4k8 x 100 ss 42-95 1k4 x 100 sz 96-100 1k10 x 10 sp	01-77 — 78-95 1k3 klejnoty 96-100 1k3 dzieła sztuki	— 1k3 klejnoty 1k3 dzieła sztuki	01-49 — 50-79 1k3 zwykłe 80-100 1 słaby	— 1k3 zwykłe 1 słaby
4.	01-11 — 12-21 3k10 x 1000 sm 22-41 4k12 x 1000 ss 42-95 1k6 x 100 sz 96-100 1k8 x 10 sp	01-70 — 71-95 1k4 klejnoty 96-100 1k3 dzieła sztuki	— 1k4 klejnoty 1k3 dzieła sztuki	01-42 — 43-62 1k4 zwykłe 63-100 1 słaby	— 1k4 zwykłe 1 słaby
5.	01-10 — 11-19 1k4 x 10 000 sm 20-38 1k6 x 1000 ss 39-95 1k8 x 100 sz 96-100 1k10 x 10 sp	01-60 — 61-95 1k4 klejnoty 96-100 1k4 dzieła sztuki	— 1k4 klejnoty 1k4 dzieła sztuki	01-57 — 58-67 1k4 zwykłe 68-100 1k3 słabe	— 1k4 zwykłe 1k3 słabe
6.	01-10 — 11-18 1k6 x 10 000 sm 19-37 1k8 x 1000 ss 38-95 1k10 x 100 sz 96-100 1k12 x 10 sp	01-56 — 57-92 1k4 klejnoty 93-100 1k4 dzieła sztuki	— 1k4 klejnoty 1k4 dzieła sztuki	01-54 — 55-59 1k4 zwykłe 60-99 1k3 słabe 100 1 przeciętny	— 1k4 zwykłe 1k3 słabe 1 przeciętny
7.	01-11 — 12-18 1k10 x 10 000 sm 19-35 1k12 x 1000 ss 36-93 2k6 x 100 sz 94-100 3k4 x 10 sp	01-48 — 49-88 1k4 klejnoty 89-100 1k4 dzieła sztuki	— 1k4 klejnoty 1k4 dzieła sztuki	01-51 — 52-97 1k3 słabe 98-100 1 przeciętny	— 1k3 słabe 1 przeciętny
8.	01-10 — 11-15 1k12 x 10 000 sm 16-29 2k6 x 1000 ss 30-87 2k8 x 100 sz 88-100 3k6 x 10 sp	01-45 — 46-85 1k6 klejnotów 86-100 1k4 dzieła sztuki	— 1k6 klejnotów 1k4 dzieła sztuki	01-48 — 49-96 1k4 słabe 97-100 1 przeciętny	— 1k4 słabe 1 przeciętny
9.	01-10 — 11-15 2k6 x 10 000 sm 16-29 2k8 x 1000 ss 30-85 5k4 x 100 sz 86-100 2k12 x 10 sp	01-40 — 41-80 1k8 klejnotów 81-100 1k4 dzieła sztuki	— 1k8 klejnotów 1k4 dzieła sztuki	01-43 — 44-91 1k4 słabe 92-100 1 przeciętny	— 1k4 słabe 1 przeciętny
10.	01-10 — 11-24 2k10 x 1000 ss 25-79 6k4 x 100 sz 80-100 5k6 x 10 sp	01-35 — 36-79 1k8 klejnotów 80-100 1k6 dzieł sztuki	— 1k8 klejnotów 1k6 dzieł sztuki	01-40 — 41-88 1k4 słabe 89-99 1 przeciętny 100 1 potężny	— 1k4 słabe 1 przeciętny 1 potężny
11.	01-08 — 09-14 3k10 x 1000 ss 15-75 4k8 x 100 sz 76-100 4k10 x 10 sp	01-24 — 25-74 1k10 klejnotów 75-100 1k6 dzieł sztuki	— 1k10 klejnotów 1k6 dzieł sztuki	01-31 — 32-84 1k4 słabe 85-98 1 przeciętny 99-100 1 potężny	— 1k4 słabe 1 przeciętny 1 potężny

TABELA 3-5: SKARB (CD.)

Poziom	k%	—Money—	k%	Dobra	k%	Przedmioty
12.	01-08	—	01-17	—	01-27	—
	09-14	3k12 x 1000 sz	18-70	1k10 klejnotów	28-82	1k6 słabych
	15-75	1k4 x 1000 sz	71-100	1k8 dzieł sztuki	83-97	1 przeciętny
	76-100	1k4 x 100 sp			98-100	1 potężny
13.	01-08	—	01-11	—	01-19	—
	09-75	1k4 x 1000 sz	12-66	1k12 klejnotów	20-73	1k6 słabych
	76-100	1k10 x 100 sp	67-100	1k10 dzieł sztuki	74-95	1 przeciętny
					96-100	1 potężny
14.	01-08	—	01-11	—	01-19	—
	09-75	1k6 x 1000 sz	12-66	2k8 klejnoty	20-58	1k6 słabych
	76-100	1k12 x 100 sp	67-100	2k6 dzieł sztuki	59-92	1 przeciętny
					93-100	1 potężny
15.	01-03	—	01-09	—	01-11	—
	04-74	1k8 x 1000 sz	10-65	2k10 klejnoty	12-46	1k10 słabych
	75-100	3k4 x 100 sp	66-100	2k8 dzieł sztuki	47-90	1 medium
					91-100	1 potężny
16.	01-03	—	01-07	—	01-40	—
	04-74	1k12 x 1000 sz	08-64	4k6 klejnoty	41-46	1k10 słabych
	75-100	3k4 x 100 sp	65-100	2k10 dzieł sztuki	47-90	1k3 przeciętne
					91-100	1 potężny
17.	01-03	—	01-04	—	01-33	—
	04-68	3k4 x 1000 sz	05-63	4k8 klejnoty	34-83	1k3 przeciętne
	69-100	2k10 x 100 sp	64-100	3k8 dzieł sztuki	84-100	1 potężny
18.	01-02	—	01-04	—	01-24	—
	03-65	3k6 x 1000 sz	05-54	3k12 klejnoty	25-80	1k4 przeciętne
	66-100	5k4 x 100 sp	55-100	3k10 dzieł sztuki	81-100	1 potężny
19.	01-02	—	01-03	—	01-04	—
	03-65	3k8 x 1000 sz	04-50	6k6 klejnoty	05-70	1k4 przeciętne
	66-100	3k10 x 100 sp	51-100	6k6 dzieł sztuki	71-100	1 potężny
20.	01-02	—	01-02	—	01-25	—
	03-65	4k8 x 1000 sz	03-38	4k10 klejnoty	26-65	1k4 przeciętne
	66-100	4k10 x 100 sp	39-100	7k6 dzieł sztuki	66-100	1k3 potężne

W przypadku skarbów powyżej 20. poziomu wykorzystaj informacje dla 20. poziomu, a następnie dodawaj pewną liczbę losowych potężnych przedmiotów magicznych.

Poziom	Przedmioty magiczne	Poziom	Przedmioty magiczne	Poziom	Przedmioty magiczne
21.	+1	25.	+9	28.	+23
22.	+2	26.	+12	29.	+31
23.	+4	27.	+17	30.	+42
24.	+6				

KREOWANIE SKARBU

Możesz wykorzystać dowolną z kilku metod tworzenia skarbu, który pojawi się w opracowywanym przez ciebie spotkaniu lub przygodzie. Wszystkie odwołują się do Tabeli 3-5: Skarb. Instrukcje korzystania z niej znajdziesz dalej, w podrozdziale „Wykorzystanie tabeli skarbów”.

Losowy skarb

Najprostszą metodą polega na losowaniu skarbu w oparciu o informacje podane w Księdze Postępów przy okazji opisu danej istoty. Niektóre stworzenia posiadają ponadprzeciętne skarby, inne są znacznie mniej majątkowe. Jeżeli zdecydujesz się korzystać z tego sposobu, na skarby wpływ będzie miał przede wszystkim rodzaj istoty, które pojawią się w przygodzie. Scenariusz, w którym rola się od inteligentnych stworzeń, obdaruje będzie w większe bogactwa niż ten, w którym bohaterowie ścigać się będą przede wszystkim ze sługami, roboćwami i złowieszczyimi zwierzętami. W tym przypadku jakoś skarbów,

powinieneś równoważyć, wprowadzając różnorodne istoty lub dopasowując zdobycze do przeciętnej.

Jeżeli uważasz, że łupy powinny być odpowiednio zrównoważone, rzuć w Tabeli 3-5: Skarb przy okazji każdego spotkania, oczywiście biorąc pod uwagę jego poziom. Jeśli chcesz, by przygoda nabrała koloru, losuj wszystkie skarby, ale potem decyduj, czy dany przedmiot rzeczywiście powinien się pojawić w grze. Możesz również postanowić, że niektóre skarby warte będą dwóch, a nawet trzech losowych skarbów, inne zaś nie przyniosą drażniny, żadnych łupów. Jeżeli, na przykład, przygoda podzielona jest na siedem spotkań, z których każde ma PS 5, wykonaj rzuty w Tabeli 3-5: Skarb i sprawdź wynik w miejscu odpowiadającym temu poziomowi. Następnie siedem uzyskanych skarbów rozdać na siedem spotkań.

Istnieje też nieco bardziej złożony sposób ustalania liczby skarbów. Możesz mianowicie określić procentową szansę uzyskania każdego z łupów pojawiających się w Tabeli 3-5: Skarb, a następnie wykonać jeden rzut dla

kazdego jej wiersza. Na przykład, poziom 1. oznacza szansę 15% na pojawienie się wstrod zdobywcę miedzianków, 23% – srebrników, 43% – sztuk złota, 5% – sztuk platyny, 5% – klejnotów oraz 5% w przypadku dzieli sztuki. Dzięki zastosowaniu tej metody uzyskasz skarby, w których pojawią się różne rodzaje monet oraz zarówno diamenty sztuki, jak i klejnoty – i tak dalej.

Masz również prawo wykorzystać Tabelę 3-5: Skarb tak, by najpierw wylosować klejnoty i dzieła sztuki. Następnie powinieneś odjąć od całkowitej wartości skarbu danego poziomu (znajdziesz ją w Tabeli 3-3: Wartość skarbu przypadających na poziomie) sumaryczną wartość rzeczy, które w ten sposób uzyskałeś. Wynik odejmowania oznacza wartość pieniędzy uzupełniających skarbu. Wybierz rodzaj monet i ich liczbę.

Możesz też nie korzystać z Tabeli 3-5: Skarb, a luzy tworzyć w oparciu o ich sumaryczną wartość. Na przykład, każda zdobycz uzyskana podczas spotkania o poziomie 5. warta jest średnio 1600 sz., a więc siedem przeciętnych skarbu będzie miało w sumie wartość 11 200 sz. Możesz teraz od razu wykorzystać następną tabelę (Tabela 3-6: Klejnoty, Tabela 3-7: Dzieła sztuki ind.) i wykonać następne rzuty. Musisz je jednak zrównoważyć. W tym celu ustal średnią wartość każdego elementu wchodzącego w skład skarbu (patrz Tabela 3-4: Przeciętna wartość skarbu). A zatem w przypadku skarbu wartego około 11 200 sz. możesz wylosować przeciętny przedmiot magiczny (10 000 sz.) i dzieła sztuki (1100 sz.) lub też cztery słabe przedmioty magiczne (1000 sz. każdy), pięć klejnotów (275 sz. każdy), a resztę uzupełnić pieniędzmi. W zależności od wyników rzutu uzyskasz skarb powyżej lub poniżej przeciętnej. Niemniej na przestrzeni całej kampanii wyniki będą średnie.

ZA KULISAMI: WARTOŚĆ SKARBU

Pomiędzy Tabelą 5-1: Mienie postaci zależnie od poziomu, Tabelą 3-5: Skarb i Tabelą 3-2: Trudność spotkania istnieje związek. W przypadkach stworzonych w oparciu o wskazówki z tego rozdziału oraz z wykorzystaniem Tabeli 3-2: Trudność spotkania bohaterowie będą zyskiwać mienie stosownie do Tabeli 5-1. Tak naprawdę w tego rodzaju scenariuszach powinno pojawić się nawet więcej bogactw, ponieważ część pieniędzy śmiałkowicie zawsze przeznaczą na zwoje, eliksiry, pociski i żywność, które zużywają podczas wypraw.

Jak zatem widzisz, opracowywane za pomocą wspomnianych tabel nagrody są większe niż wskazane bogactwo. Założyliśmy po prostu, że dodatkowe pieniądze bohaterowie przeznaczają na pokrycie wydatków związanych z przywracaniem życia umarłym i zakupem eliksirów, zwojów, pocisków, jedzenia i tak dalej.

Twoje zadanie polega na porównywaniu łupów zyskanych podczas spotkań składowych się na przegrydzie z przewidywalnym bogactwem zaprezentowanym w pobliskiej tabeli. Jeśli w scenariuszu pojawiło się więcej skarbu, ogranicz je w jakiś sposób. Jeżeli zaś w przegrydzie jest mniej bogactw, zwiększ ilość skarbu niezwiązanych ze spotkaniem (patrz dalej, „Inne skarby”) tak, by ich wartość odpowiadała stosownej liczbie.

Masz również obowiązek przypilnować, by bohaterowie równo rozdzielili bogactwa pomiędzy siebie. W trzeciej kolumnie pobliskiej tabeli pokazano, że każdy śmiałek powinien otrzymać równy udział w skarbach. Jeśli znaczącą część skarbu łupu stanowi magiczna laska, zwiększ część drużyny nie nie uzyska pomimo włożonego w przegrydzie wysiłku. Możesz oczywiście wyznaczyć ich stan posiadania podczas późniejszych spotkań, ale lepiej wykorzystaj przedstawione w tym rozdziale reguły i dopilnuj równego podziału zdobyczy.

Masz wreszcie prawo zrezygnować z losowania i samodzielnie zdecydować o składzie skarbu. W przypadku łupu wartego w sumie 11 200 sz. możesz ustalić, że monety oraz klejnoty będą w sumie warte 5000-6000 sz., i dodać do tego przedmiot magiczny wybrany z Rozdziału 7: Przedmioty magiczne.

Czarodzieje i skarby

Jeśli przystaniesz na spotkanie z czarodziejem, odejmij od średniej wartości skarbu wartość jego księgi zaklęć (patrz „Sprzedaż księgi zaklęć”, strona 179 *Przewodnika Gmca*) oraz posiadanych przez niego komponentów materialnych – i to jeszcze przed losowaniem łupów. Zamiast tego możesz dodać do siebie koszt wszystkich komponentów i księgi zaklęć, a sumę porównać z całkowitą liczbą podaną w Tabeli 3-3: Wartość skarbu przypadających na spotkanie. Znajdź poziom, który najlepiej odpowiada uzyskanej sumie, a następnie odejmij go od poziomu spotkania. Do wykrowania reszty skarbu zastosuj nowy poziom.

Nietypowe skarby

Możesz wykreować również skarby nietypowe, czyli przedmioty znajdujące się w posiadaniu najpotężniejszego potwora, przywódcy spisku czy wodza armii najemników, albo po prostu związane z jakimiś specjalnym spotkaniem. Wartość takiego łupu powinieneś ustalić przy użyciu Tabeli 3-3: Wartość skarbu przypadających na spotkanie, ale zamiast rzucić w Tabeli 3-5: Skarb, po prostu wybierz interesujące cię przedmioty.

W takim przypadku pamiętaj, by przedmioty, które mogą zostać zużyte podczas spotkania, miały maksymalnie połowę wartości skarbu. Po prostu

PORÓWNIANIE BOGACTW

Poziom drużyny	Spodziewany zysk	Skarb w spotkaniu	Udział bohatera
1	90 sz	3999 sz	1000 sz
2	1800 sz	7988 sz	2000 sz
3	2700 sz	11 997 sz	2999 sz
4	3600 sz	15 996 sz	3999 sz
5	4000 sz	21 328 sz	5332 sz
6	6000 sz	26 660 sz	6665 sz
7	8000 sz	34 658 sz	8665 sz
8	9000 sz	45 322 sz	11 331 sz
9	13 000 sz	59 985 sz	14 996 sz
10	17 000 sz	77 314 sz	19 329 sz
11	22 000 sz	99 975 sz	24 994 sz
12	22 000 sz	130 634 sz	32 659 sz
13	40 000 sz	173 290 sz	43 323 sz
14	50 000 sz	226 610 sz	56 653 sz
15	60 000 sz	293 260 sz	73 315 sz
16	80 000 sz	373 240 sz	93 310 sz
17	100 000 sz	479 880 sz	119 970 sz
18	140 000 sz	626 510 sz	156 628 sz
19	180 000 sz	813 130 sz	203 283 sz

Spodziewany zysk: Podana w Tabeli 5-1 wartość oznaczająca, ile bohater powinien posiadać, osiągając następny poziom.

Skarb w spotkaniu: Średnia wartość skarbu z Tabeli 3-3: Wartość skarbu przypadających na spotkanie pomnożona przez 13,33 spotkań.

Udział bohatera: Wartość z kolumny „Skarb w spotkaniu” podzielona przez 4, czyli typową liczbę drużyny. Liczby zaokrąglono do najbliższej sztuki złota.

na ewentualny łup nie powinny się składać tylko przedmioty w rodzaju zwojów, eliksirów czy innych zużywalnych dóbr. W takim przypadku bohaterowie mogą wyjść ze spotkania z pustymi kieszeniami – zostają im co najwyżej puste butelki i tuby.

BN posiadający skarby

Posiadane przez BN wyposażenie stanowi znaczną część ich skarbu. Przeciętna wartość ekwipunku postaci tą podano w Tabeli 4-23. Wartość wyposażenia BN, a sprzęt, który mogą posiadać, zaprezentowano w opisach przykładowych BN danej klasy i poziomu (patrz Rozdział 4: Bohaterowie niezależni). Oprócz wyposażenia bohaterowie niezależni mogą też posiadać skarby – należy to tylko od Ciebie. Pamiętaj jednak, że ekwipunek pogaci ła jest wart mniej więcej potrójną wartość skarbów ich poziomu. Pokonanie BN oznacza zdobycie łupu, czyli wyposażenia. A ponieważ składa się na nie przede wszystkim magia (często jednorazowego użytku), która postać ła zapewne wykorzystwała w walce ze śmiakami, wszystko się wyrównuje.

Inne skarby

Od czasu do czasu spróbujesz zapewne stworzyć skarb, który nie będzie należał do jakiegoś potwora. Możesz, na przykład, wymyślić niebezpieczny loch pełen pułapek i zagadek, w którym w ogóle nie ma istot, ale w którym znajduje się wielki skarb. Możesz wykorzystywać w tym celu tabele. Weź po prostu pod uwagę średni poziom drużyny, a następnie korzystaj z tabeli i ramki „Wartość skarbu” (strona 54), aby ustalić bogactwa, jakie śmiaki powinni zdobyć podczas takiej przygody. Odjemij ich sumaryczną wartość od wartości wszystkich innych skarbów znalezionych w trakcie danego scenariusza – pozostanie wartość wielkiego skarba. Możesz teraz ustalić jego poziom. W tym celu wykorzystaj średnią wartość znalezionej i zajrzyj do Tabeli 3-3. Wartość skarbów przypadających na spotkanie (biorąc w niej pod uwagę oczywiście wartość mu najbliższą). Znajac poziom skarba, możesz teraz rzucić w Tabeli 3-5: Skarb i wylosować monety, dobra oraz przedmioty.

Wykorzystanie tabeli skarbów

Znajdź przeciętnie poziomu skarbu w lewej kolumnie z jego typem. Poziom skarb jest równy SW potwora biorącego udział w spotkaniu. Ustalenie standardowego skarbu (w skład którego wchodzi monety, dobra i przedmioty) wymaga trzech rzutów – po jednym na każdą kategorię.

TYPY SKARBÓW

Skarby bywają bardzo różnorodne. Mogą je tworzyć stopy monet, sakiewki pełne klejnotów czy przydatne poszukiwaczom przygód ekwipunek i przedmioty magiczne.

Monety: Skarby najczęściej stanowią monety. W Tabeli 3-5: Skarb wzięto pod uwagę wszelkie pieniądze – od najczęściej spotykanych miedzianków do niezwykle rzadkich sztuk platyny. Pamiętaj, że objętość i waga dużej liczby monet jest znaczna – 100 sztuk waży kilogram, więc 10 000 to 100 kilogramów.

Klejnoty: Inteligentni BG cenią klejnoty, ponieważ są one male, niewiele waży i – w porównaniu z monetami o podobnej wartości – łatwo je ukryć. Skarby, w których skład wchodzi takie precjoza, nieco trudniej wykreować, wypada bowiem opisać każdy kamień, a nawet go jakoś nazwać. Czekawiej wskaż brzm. „połyskująca czarna perła” niż „klejnot wartości 100 sz”.

Dziela sztuki: Posiąki z litego złota, naszyjnik zdobne w klejnoty, wielkowie malowidła pradawnych królów, wysadzany szlachetnymi kamieniami srebrny dzban i tak dalej, i tym podobne. Kategoria dziela sztuki jest naprawdę obszerna. W tym przypadku duże znaczenie ma to, czy dany przedmiot da się łatwo przetransportować. Wysadzany klejnotami grzebień nie trudno schować. Co innego posąg rycerza z brązu (w naturalnej skali!). Starej się, by większość zdobywanych przez śmiaków przedmiotów łatwo było przemieścić (ich waga nie powinna przekraczać 5 kilogramów). Skarb, którego nie da się wynieść z łochów, po prostu traci swoją wartość.

Zwykłe przedmioty: Nie są magiczne, ale to nie znaczy, że nie mają wartości i że na nie się nie przysądza. Wiele z tego typu przedmiotów inteligentni przeciwnicy wykorzystują, a nie trzymają w skarbach jak monety czy klejnoty.

TABELA 3-6: KLEJNOTY

k%	Wartość	Przeciętna	Przykłady
01–25	4k4 sz	10 sz	Opalizujący, arlekinowy lub paskowany agat; azury; niebieski kwarc; hematyt; lapis lazuli (lazuzyt); malachit; obsydian; słodowodna perła (nieregularna); rodochryt; turkus tygrysie oko
26–50	2k4 × 10 sz	50 sz	Chalcodon; chryzopraz; cyfiony; cytryn; halit; jaspis; karniol; kamień księżycowy; krwawik; kryształ górski (czysty kwarc); onyks; peridot; różowy, dymny lub różowy kwarc gwiazdowy; sard; sardonyks
51–70	4k4 × 10 sz	100 sz	Ametyst; bursztyn; biała, złota lub srebrna perła; chryzoberyl; czerwono-brązowy lub ciemnozielony spinel; czerwony lub brunatny granat; czerwony spinel; gagat; korall; nefryt; turmalin
71–90	2k4 × 100 sz	500 sz	Akwamaryn; aleksandryt; ciemnoniebieski spinel; czarna perła; zielono-czerwony granat; złoto-żółty topaz
91–99	4k4 × 100 sz	1000 sz	Biały, czarny lub ognisty opal; niebieski szafir; niebieski lub czarny szafir gwiazdowy; rubin gwiazdowy; szmaragd; żółty lub ciemnoczerwony korund
100	2k4 × 1000 sz	5000 sz	Hiacynth; niebieskobiały, jasnożółty, różowy, jasnobrunatny lub niebieski diament; przezroczysty, jasnozielony szmaragd

TABELA 3-7: DZIELA SZTUKI

k%	Wartość	Przeciętna	Przykłady
01–10	1k10 × 10 sz	55 sz	Srebrny dzban; rzeźbiona figurka z kości słoniowej lub kości; wspaniale wykuta, mała, złota bransoleta
11–25	3k6 × 10 sz	105 sz	Tkanina ze złotym ornamentem; czarna, aksamiłna maska z wieloma cyframi; srebrny kielich wysadzany lapis lazuli
26–40	1k6 × 100 sz	350 sz	Duży, dobrze wykonany gobelin; miedziany kubek inkustowany nefrytem
41–50	1k10 × 100 sz	550 sz	Srebrny grzebień z kszycowymi kamieniami; posrebrzany, stalowy, długi miecz z gagatem w rekojści
51–60	2k6 × 100 sz	700 sz	Rzeźbiona harfa z rzadkiego drewna i rzeźbionej kości słoniowej, wysadzana cyframi; posażek z litego złota (5 kg)
61–70	3k6 × 100 sz	1050 sz	Grzebień w kształcie złożonego smoka z oczkiem z czerwonego granatu; zatyczka do butelki ze złota i topazu; ceremonialny sztylet z elektum z gwiazdowym rubinem w rekojści
71–80	4k6 × 100 sz	1,400 sz	Przepaska na oko z fałszywym okiem z szafiru i księtychowy kamienia; wisior z ognistego opalu na wspaniałym, złotym łańcuszku; stary obraz (mistrzowska robota)
81–85	5k6 × 100 sz	1750 sz	Haftowany płaszcz z jedwabiu i aksamił, zdobiony licznymi kamieniami księtychowymi; szafrowy wisior na złotym łańcuszku
86–90	1k4 × 1000 sz	2500 sz	Haftowana i zdobiona klejnotami relikwia; wysadzana klejnotami bransoleta na kostkę; złota pozytywka
91–95	1k6 × 1000 sz	3500 sz	Złoty diadem z czterema akwamarynami; sznur małych, różowych pereł (naszyjnik)
96–99	2k4 × 1000 sz	5000 sz	Wysadzana klejnotami, złota korona; wysadzany klejnotami pierścionek z elektum
100	2k6 × 1000 sz	7000 sz	Pierścionek ze złota i rubinów; złoty kielich wysadzany szmaragdami

TABELA 3-8: ZWYKLE PRZEDMIOTY

k%	Przedmiot
01-17	Alchemiczny
01-12	Alchemiczny ogień (1k4 flakony, 20 sz każdy)
13-24	Kwas (2k4 flakony, 10 sz każdy)
25-36	Pazyki dymne (1k4, 20 sz każdy)
37-48	Woda święciana (1k4 flakony, 25 sz każdy)
49-62	Antytoksyna (1k4 dawki, 50 sz każdy)
63-74	Wieżciana pochodnia
75-88	Placchożone worki (1k4, 50 sz każdy)
89-100	Kamienie grzmotów (1k4, 30 sz każdy)
18-50	Pancerz (rzuć k6: 01-10 = mały rozmiar, 11-100 = średni rozmiar)
01-12	Koszulka kolcz (100 sz)
13-18	Mistrzowska ciwkowana skórzina (175 sz)
19-26	Napiersnik (200 sz)
27-34	Zbroja kryta (250 sz)
35-54	Zbroja półpłytowa (600 sz)
55-80	Pełna zbroja płytowa (1500 sz)
81-90	Ciemnodrzew
01-50	Puklerz (205 sz)
51-100	Tarcza (257 sz)
91-100	Mistrzowska tarcza
01-17	Puklerz (165 sz)
18-40	Lekka drewniana tarcza (153 sz)
41-60	Lekka stalowa tarcza (159 sz)
61-83	Ciężka drewniana tarcza (157 sz)
84-100	Ciężka stalowa tarcza (170 sz)
51-83	Broń
01-50	Mistrzowska typowa broń do walki wręcz (rzuć w Tabeli 7-11: Typowa broń do walki wręcz)
51-70	Mistrzowska broń rzadka (rzuć w Tabeli 7-12: Rzadka broń)
71-100	Mistrzowska typowa broń dystansowa (rzuć w Tabeli 7-13: Typowa broń dystansowa)
84-100	Narzędzia i sprzęt
01-03	Plecak, pusty (2 sz)
04-06	Łom (2 sz)
07-11	Łatarnia, górnicza (12 sz)
12-16	Zamek, bardzo prosty (20 sz)
17-21	Zamek, przeciętny (40 sz)
22-28	Zamek, niezły (80 sz)
29-35	Zamek, świetny (150 sz)
36-40	Kajdany, mistrzowskie (50 sz)
41-43	Lusterko, stalowe (10 sz)
44-46	Lina, jedwabna (15 m) (10 sz)
47-53	Luneta (1000 sz)
54-58	Narzędzia rzemieślnicze, mistrzowskie (55 sz)
59-63	Zestaw wspinaczkowy (80 sz)
64-68	Zestaw do przebijania (50 sz)
69-73	Zestaw uzdrowiciela (50 sz)
74-77	Święty symbol, srebrny (25 sz)
78-81	Klepydra (25 sz)
82-88	Sakło powiększające (100 sz)
89-95	Instrument muzyczny, mistrzowski (100 sz)
96-100	Narzędzia złodziejskie, mistrzowskie (50 sz)

Slabe, przecietne i potezne przedmioty magiczne: Znajdź odpowiednią kolumnę w Tabeli 7-1: Losowe tworzenie przedmiotów magicznych i użyj jej do wykreowania odpowiedniej liczby przedmiotów magicznych.

INNE NAGRODY

Wspaniałe czyny i coraz lepsza reputacja pociągają za sobą wdzięczność otoczenia. Bohaterowie często są nagradzani ziemią (co ułatwia im budowanie siedzib), składanymi przez uradowane społeczności deklaracjami przyjaźni, a nawet honorowymi tytułami szlacheckimi. Wraz z poziomu

mi i zakończonymi przygodami, ich sława (dobra lub zła) rozchodzi się po okolicy, aż wreszcie każda postać dla zaspokojenia natchnienia rozpoczyna poszukiwania przygód.

BG o ustalonej reputacji łatwiej zdobywa sojuszników i zwolenników o podobnych poglądach, którzy na dodatek podziwiają śmiałkow. Pojawia się wówczas w grze kompani, którzy chętnie wyruszyli z bohaterami na poszukiwanie przygód, a także potencjalni uczniowie pragnący szkolić się pod okiem tak znanych postaci. Sława ma jednak i złe strony. Niejedni czarny charakter, smując się złośliwie, uwzględni w nich istnienie śmiałkow. Tak czy inaczej, wspaniałe czyny postaci graczy sprawiają, iż odskakują one swe piętno na świecie kampanii.

To, czy powinności wprowadzać nagrody w rodzaju tytułów szlacheckich, nadań ziemskich oraz powszechnej reputacji zależy od motywacji twoich graczy. Mniej namacalne wyróżnienia sprawdzają się tylko wówczas, gdy śmiałkow uważają je za wartościowe. Punkty doświadczenia są rzeczą jasną zawsze mile widzianą. Nawet najbardziej egotyczne skarby da się w końcu sprzedać i zyskać gotówkę. Sława Rycerza z Czerwonej Wieży liczy się jednak tylko wówczas, gdy gracz uzna to za wartościowe wyróżnienie. Być może znaczenie takiej nagrody opresni na czymś innym – na przykład na dostępie do szlachetnie urodzonych mentorów, którzy wcześniej nie mieli dla śmiałkow czasu. Zamiast tego możesz wprowadzić hierarchie rycerzy, po której szczeblach bohaterowie chcą się wspinać. A może gracze po prostu lubią, by chłopcy BN na widok ich postaci kłaniali się i mieli czapkę z przejeźdźcą.

Rozważmy przykład warowni, którą wdzięczny król ofiarował BG. Dla jednego gracza taki prezent będzie stanowił okazję, by stworzyć bazę wypadową i podjąć współpracę z miejscową społecznością. Inny z kolei po prostu pozostawi warownię samej sobie, bo czerpie przyjemność z wędrownego stylu życia. Trzeci zaś może zatrzymać rozgrzewkę, bo będzie się bał, że gdy tylko jego bohater wyruszy na wyprawę, ktoś zniszczy forteccę. A zatem zanim zaczniesz wprowadzać tego rodzaju nagrody, zastanów się dobrze, jak gracie na nie zareagują.

Nagrody materialne wymagają mniejszego nakładu pracy niż standardowe skarby czy punkty doświadczenia. Niemniej mogą się stać niezwykle potężnym narzędziem motywowania graczy, jako że nie sposób ich sprowdzić tylko do szczytu PD. Ostrożnie o pewnych wartościach mówimy czasem, że „nie da się ich kupić za pieniądze”. Zapewne zdawisz się, odkrywając, do czego są zdolni gracze, byle tylko śmiałkow zdobyli coś, czego nie można kupić, pożyczyc czy ukradnąć.

ŁĄCZENIE PRZYGÓD

Kilka różnych, połączonych ze sobą przygód tworzy kampanię. Na ich temat znajdziesz informacje dalej (patrz Rozdział 5: Kampanie), tutaj zaś przedstawił kilka pomysłów na pisanie scenariuszy, które da się ze sobą w łatwy sposób związać.

EPIZODY CZY SERIALE

Przygody epizodyczne stanowią całość same w sobie, nie są spójzowane ani ze zdarzeniami, które nastąpiły wcześniej, ani z tymi, do których dopiero dojdzie. Takie scenariusze są zabawne i łatwo je wykorzystać; można po nie sięgnąć, gdy akurat są potrzebne. Często stają się ciekawym przerwaniem dłuższej kampanii. Na przykład, w samym środku przygód toczących się wokół złego księcia, jego sług oraz zarazy, która za jego sprawą spada na krainę, BG mogą rozegrać krótki epizod opowiadający o odyskaniu zaginionego szczeniaka lamusa.

Seria scenariuszy to kilka połączonych ze sobą przygód. Wiażać je może, na przykład, pojawiający się raz po raz BN lub kilka podobnych wydarzeń. Osoba zaklinacza, który zleca śmiałkow odzyskanie trzech zaginionych artefaktów (trzy różne przygody), łączy trzy scenariusze w serie. Inny przykład stanowi trzy przygody związane z pokonaniem złego mnicha, następnie jego złych kompanów, którzy przybyli pomóc śmiertelnikowi, a później złego barła, poszukującego potężnego klejnotu, niedawno należącego do pierwszego ze zwyciężonych wrogów. Każdą część serii scenariuszy oparto na wcześniejszym wydarzeniu, a konsekwencje ciągu wydarzeń powodują serię następnych, tworząc kolejną przygodę.

W kampanii najlepiej łączyć przygody epizodyczne z seriami scenariuszy – dzięki temu zwiększysz prawdopodobieństwo dobrej zabawy. Warto korzystać z najcenniejszych elementów każdej z kategorii. Najprościej w pewnej liczbie epizodów zamieszczać aluzje dotyczące dziejów, gdzieś w tle intrygi, która w końcu wypłynie na światło dzienne pod postacią jakiejś serii scenariuszy. Na przykład, gdy BG wędrują od lochu do lochu i od ruin do ruin, zbierają plotki oraz odnajdują ślady świadczące o tym, że podziemna rasa planuje atak na świat powierzchni. Być może zagłębiając się w podziemia, śmiółkowcy odkrywają, że potwory, z którymi walczą, są sługami spisłokowców. Nieco później okazuje się zaś, że za wszystkim stojał lupietczy umysł. A ci wreszcie ruszą do ataku i BG będą musieli ich powstrzymać. Tak oto seria niepowiązanych ze sobą przygód nagle stworzy spójną całość. To poczatek splatania wątków.

SPLATANIE WĄTKÓW

Splatanie wątków polega na prowadzeniu jednocześnie kilku przygód. Wzmyślny za przykład następujące dwa scenariusze: w jednym poznanie tożsamości mordercy prowadzi BG do konfliktu z gildią skrytobójców; w drugim BG poszukują magicznej laski, która prawdopodobnie znajduje się w posiadaniu troglodyckiego kapłana. Oto jak można spleść ze sobą te dwie przygody:

1. Bohaterowie, którzy poszukują laski w mieście, są świadkami morderstwa. Gdy się nim zainteresują, odkryją sprawcę i wysiedla go. Będzie walczył do śmierci. Na jego ciele bohaterowie odkrywają tajemniczy tatuaż.
 2. Postacie dowiadują się, że przed laty troglodyci skradli laskę leczenia.
 3. Gdy bohaterowie próbują zdobyć więcej informacji o troglodytach i ich siedzibie, atakuje ich skrytobójca z tym samym tajemniczym tatuażem.
 4. Postacie podążają do kompleksu jaskiń, w których żyją troglodyci. Napotyka na opór i wycofują się.
 5. Powróceni do miasta, BG znajdują się pod obserwacją, a nawet padają ofiarą ataku gildii.
 6. Wzmocnieni śmiółkowcy wracają do kompleksu jaskiń i zdobywają laskę.
 7. Zwycięscy bohaterowie wracają do miasta. Poznają lokalizację gildii. Dochodzi do bezpośredniej konfrontacji ze skrytobójcami.
- Splatając wątki, sprawiasz, że twoja kampania w mniejszym stopniu przypomina cykl przygód, a bardziej... no cóż, prawdziwe życie. Będzie to jednak trudne, bowiem gdy zaczniesz spłatać ze sobą więcej niż dwa lub trzy wątki, graczy może przestać cieszyć liczba „luźnych nici”, czyli nierozwiązanych motywów, jakie pozostały po starciu z scenariuszem, podczas gdy już rozpoczęła się akcja nowego. Niektórzy z nich sprzeciwiają się nawet splataniu wątków – wola bowiem dążyć do jednego celu i nie bawić się w nowe zagadki, dopóki nie uznają, że zakończyli wcześniejszą fabulę. W takim przypadku BG mogliby zagnatować troglodytów i magiczną laskę i najpierw zająć się skrytobójcami. Ostatecznie dobry MP zawsze potrafi stworzyć przygodę, która graczom będzie chciała rozebrać, ponieważ bierze pod uwagę ich pragnienia.

POMIĘDZY PRZYGODAMI

Kiedy przygoda dobiegnie końca, powinienes wykonać kilka czynności, zanim przejdziesz do następnej.

PRZYJMAJ PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Nawet jeśli przyznajesz doświadczenie po każdej sesji, pewna liczba PD należy się też graczom na koniec przygody (zwykle będzie to również finał aktualnej sesji). W najgorszym razie PD powinny odzwierciedlać osiągnięcia bohaterów w danym scenariuszu, muszą jednak obejmować również nagrodę za opowieść (patrz strona 40). Jeśli któryś z bohaterów zgromadził wystarczającą liczbę PD, by awansować na kolejny poziom, zajmij się tym wraz z graczem (albo przed następną sesją gry, albo przed najbliższą przygodą) i wprowadź odpowiednie zmiany na kartce postaci.

UAKTUALNIJ INFORMACJE O BG

Uzupełnij notatki dotyczące bohaterów tak, by były jak najbardziej aktualne. Zapisz wszystkie ich zdobycze, takie jak przedmioty magiczne czy

poziomy. Nie zapomnij też o wrogach, których drużyna rozniewiała, oraz o przyjaciółach, których zyskała. Pomyśl, czy nie zdarzyło się jeszcze coś ważnego – i ewentualnie zanotuj i to. Ilość informacji oraz stopień ich szczegółowości będą zależały od tego, czy akurat zakończona przygoda była epizodem (pojawił się w niej BG i wyzwania, z którymi śmiółkowcy więcej się nie spotkali), czy też częścią serii (w tym przypadku BG i wyzwania pojawią się po raz kolejny później lub też poprowadzą do innych, związanych z nimi postaci czy przetrwał).

UZUPEŁNIJ NOTATKI

Jeśli zakończyłeś właśnie epizodyczną przygodę, notowanie najważniejszych informacji nie powinno ci zająć zbyt wiele czasu. Wszak w tym przypadku bohaterowie przeżyli coś, co nie będzie miało wpływu na przyszłość kampanii.

Jeżeli zaś nastąpił finał przygody wchodzącej w skład serii, musisz stworzyć dokładniejsze notatki. Pamiętaj, by zapisać wszystkie ważne informacje na temat wydarzeń rozgrywkowych. Notatki powinny być możliwie kompletne. Zapisz informacje o wszystkich napotkanych BG, o ważnych pokonanych potworach, poznanych tajemnicach, odkrytej magii i tak dalej.

W obu wypadkach nie zapomnij sprawdzić, czy w trakcie zakończonej przygody nie pojawiły się jakieś wątki mogące stanowić wyjście do kolejnych scenariuszy. Zapamiętaj, co graczom się wyraźnie podobało, a co nie – dzięki temu w przyszłości przygotujesz dla nich ciekawsze spotkania.

LOCHY

Lochy to głębokie, mroczne podziemia, które zamieszkują plujące stworzy i w których pełno zapomnianych, pradawnych istotek. Żyją w nich nie tylko drapieżne bestie, ale również inteligentne łe istoty, które tylko czekają na odpowiednią chwilę, by zaatakować zalane słońcem krainy dobra. W lochach można też znaleźć jeziora trujące kwasem oraz magiczne pulapki wystrzelujące w intruzów ogniem, a także strażące skarbow smoki i magiczne artefakty, czekające na szczęśliwego znalazcę.

Krótko mówiąc, lochy oznaczają przygodę.

LOCH JAKO SCENERIA PRZYGODY

Pojęcia „loch” używamy dość swobodnie. Zwykle odnosi się ono do podziemi, ale tak być nie musi. Niektórzy MP określają je na terminem praktycznie każde miejsce, w którym toczy się przygoda. Na kilkunastu następnych stronach loch będzie oznaczał jednak zamkniętą, dobrze zdefiniowaną przestrzeń połączonych ze sobą lokacji, w których mogą przydarzyć się spotkania.

Loch to najczęściej podziemny kompleks zbudowany przez inteligentne stworzenia. W jego skład wchodził pomieszczenia i łączące je korytarze, schody prowadzące na powierzchnię, drzwi oraz pulapki mające odstraszać intruzów. W archetypicznym lochu nie żyją jego pierwotni mieszkańcy, a inne stworzenia. Przyciąga on poszukiwaczy przygód, którzy chcą na znalezienie w podziemiach skarbow pozostawionych przez budowniczych lub zebranych przez aktualnych lokatorów.

RODZAJE LOCHÓW

Na potrzeby gry rozróżniamy cztery rodzaje lochów, które definiuje ich stan. Zwykle bohaterowie będą mieli do czynienia albo z któryś z tych typów, albo z ich kombinacją. Czasami aktualni mieszkańcy używają starych lochów do nowych celów.

Zrujnowana budowla: To miejsce opuścił (całkowicie lub częściowo) jego pierwotny twórca bądź twórcy, a zamieszkały w nim nowe istoty. Wiele zjawczych w mroczkach stworów szuka takich opuszczonych obszarów i osiedla się w nich. Większość ewentualnych pulapek już tu nie działa, napotkanie można za to wredowne stworzy.

Czasem można rozpoznać pierwotne przeznaczenie pomieszczeń zrujnowanej budowli. W letach rdzewiający mieścili się koszary – gniazda resztek drewnianych łózek to teraz gniazdo stworów. Sala trumna, wciąż odwołana strzępkami niegdyś pięknych gobelinów, jest pustą i cichą – nałożona na króla prawdziwa kława wciąż wisi w powietrzu, rzucając cień na najbliższy tron z brązu.

Zrujnowana budowla aż się prosi o zbadanie. Poszukiwacze przygód mogą usłyszeć opowieści o skarbach porzucanych po opuszczeniu labiryntu, które pewnie będą ich do zmierzania się z niebezpieczeństwami i do odzyskania bogactw. To typowy i najbardziej oczywisty z lochów, w którym niebezpieczeństwo (mieszkańcy) równoważy nagroda (skarby). Stworzenia zamieszkałe zrujnowaną budowlę zwykle nie są dobrze zorganizowane, więc poszukiwacze przygód mogą wędrować po labiryncie jak im się żywnie podoba, dzięki czemu początek i zakończenie przygody nie powinny stanowić problemu.

Zamieszkała budowla. Ten loch wciąż jest używany. Mieszkańcy w nim stworzenia (zwykle inteligentne), choć niekoniecznie to one go zbudowały. Może to być ich dom, forteca, świątynia, czynna kopalnia, więzienie lub kwatery główna. W tym lochu pulapki i wędrownie stworzenia będą rzadziej spotykane, natomiast większe jest prawdopodobieństwo spotkania ze zorganizowaną strażą – ich posterunków i patroli. Pulapki i wędrownie istoty zwykle kontrolują mieszkańców lochu. Wyposażenie lochu zależy od jego mieszkańców. To samo dotyczy osob i zapasów. Oczywiście lochy muszą być takie, by mieszkańcy mogli się po nich swobodnie poruszać (drzwi powinny się bez problemu otwierać, korytarze są dostatecznie szerokie, by nimi chodzić itp.). Gospodarze mogą też posiadać jakiś system komunikacji. I z pewnością kontrolują wyjścia.

Zdarza się też lochy częściowo zamieszkałe, a częściowo puste lub zrujnowane. W tym przypadku aktualni mieszkańcy nie zbudowali tego miejsca. To zapewne grupa inteligentnych stworzeń, które przemieniły opuszczony loch w swoją bazę, fortecę lub dom.

Zamieszkała budowla może być siedzibą plemienia goblinów, ukryta podziemia warownia lub zamkiem. Jeżeli aktualni gospodarze są wrogo nastawieni do intruzów, zbadanie tego lochu będzie stanowiło duże wyzwanie dla poszukiwaczy przygód (przed wszystkim dlatego, że mieszkańcy tworzą zorganizowaną grupę). Trudno wszak walczyć z przeciwnikiem na jego terenie – terenie, który dobrze zna i którego umie bronić.

Bezpieczny schowek. Ktoś, kto chce ukryć lub skutecznie zabezpieczyć jakiś przedmiot, może go zakopać. Nie ma znaczenia, czy będzie to wspaniały skarb, zakazany artefakt czy martwe ciało ważnej osobistości. Istotne jest tylko to, że ów przedmiot umieszczono w lochu, w którym strzeża go zapory, pulapki oraz strażnicy.

Tego typu loch zapewne wyposażono w przeróżne pulapki, ale nie spotka się tu wędrownych potworów. Katakumby prawdziwego lochu będą najcięższe przenośnymi magicznymi zabezpieczeniami, pilnowanymi dodatkowo przez licznych strażników. Mało prawdopodobne jednak, by jakiś żyjący pod ziemią potwór wprowadził się do nich i urządził tu sobie łóżko – uniemożliwiają to pulapki i strażnicy. Konstruktorzy takiej budowli mieli na uwadze raczej jej funkcjonalność niż wygląd. Mimo to czasem zdarza się

tu ozdoby – rzeźby lub malowidła naciętne – zwłaszcza w przypadku grobowców ważnych osobistości.

Zdarza się, iż krypte zbudowano tak, by mogły w niej żyć jakieś stworzenia – strażnicy. Oczywiście takim istotom trzeba zapewnić środki umożliwiające przetrwanie pomiędzy wizytami rabusiów grobów. Zwykle stosuje się magię, która jest najlepszym sposobem na dostarczenie żywności i wody.

Oczywiście strażnikami nie muszą być istoty żywe. Krypte i grobowce często strzeżone nieumarłymi i konstrukcjami, które nie potrzebują ani żywności, ani odpoczynku. W lochach mogą się też pojawiać potwory, które przyzwyczajone do uruchomienia pulapki i które zatakują intruzów. Niepotrzebni już strażnicy znikają, więc nie trzeba się nimi przejmować.

Kompleks naturalnych pieczar. W grotach mieszkające przeróżne potwory wodzące podziemny tryb życia. Tego typu naturalne jaskinie łączą korytarze. Nie zbudowano ich w oparciu o jakiś plan i nie odznaczono. Natura sama postarała się o taki, a nie inny wygląd. Dlatego też raczej nie będzie tu pulapek, a nawet drzwi.

Niemniej groty nie muszą być wcale bezpieczne. Żyją w nich wszelakie grzyby, czasem tworzące całe lasy kapeluszy i porzeczek, w których mieszkańcy podziemi drażniącej polują na istoty żywiące się grzybami. Czasami grzyby fosforyzują, oświetlając jaskinie niezwykłym blaskiem. W pozostałych obszarach mogą się rozwijać żyjące rośliny, ale światło musi im zapewnić magia (na przykład: czar światła dnia).

Czasem kompleksy naturalnych grot łączą się z innymi lochami. W takim przypadku do eksploracji pieczar dochodzi zwykle po zbadaniu podziemi zbudowanych przez inteligentne istoty. Jest jakś miedzy też łączyć zupełnie różne lochy, przez co powstaje niezwykłe, wymieszane środowisko. Naturalne grot łączące się z wykutymi podziemi kompleksami mogą być drogą, dzięki której różne stwory zaludniają straszne kompleksy. Kraja płotki o przetwarzającej krawie zwanej Podmokłem – podziemiem świętym, będącym w istocie wielkim kompleksem pieczar, ciągnących się pod powierzchnią kontynentów.

Takie pieczary bywają naprawdę piękne – natura tworzy niesamowite struktury, stalagmity, naciek, kolumny i inne wapienne formy. Z punktu widzenia poszukiwaczy przygód mają jednak poważną wadę: jest tu mniej skarbow (lub zgola wcale). Tego rodzaju lochy nie powstały w określonym celu, więc niewielka jest szansa, że znajdzie się tu tajemna komnata wypełniona złotem pozostawionym przez poprzednich mieszkańców.

WYGLĄD LOCHU

Nie ma lochu bez ścian i podłóg, większość posiada też drzwi i inne cechy wspólne, a często niewidoczne misterne konstrukcje. Przemierzający podziemia poszukiwacze przygód szybko zapoznają się z podstawowymi wła-

ZA KULISAMI: DLACZEGO LOCHY?

Lochy ułatwiają rozgrywkę. Ponieważ znajdują się pod ziemią, oddzielają w wyraźny sposób „przygodę” od reszty świata. Wędrowni korytarzami, otwieranie drzwi i przesłanie spotkania to niewątpliwie znaczące uproszczenia, ale dzięki nim grę łatwiej opowiadać, a sytuację metruśno sobie wyobrazić.

Bez trudu da się też kontrolować tok przygody decydującej się w lochach, nie prowadząc jednocześnie postaci za rękę. Gracze nie będą mieli wątpliwości, do czego zdołali są prowadzeni przez nich bohaterowie – nie mogą przechodzić przez ściany (przynajmniej na początku) czy wchodzić do pomieszczeń, które nie istnieją. Pomijając jednak owe ograniczenia, mają prawo iść, gdziekolwiek zechcą w danym momencie. Ograniczony obszar lochu daje też graczom pewną świadomość kontrolowania przeznaczenia ich postaci.

Loch to tak naprawdę swego rodzaju schemat opisujący przygodę. Pomieszczenia to spotkania, korytarze zaś – łączniki między nimi, dzięki którym wiadomo, co po czym następuje. Jeśli analogiczny schemat stworzysz w przypadku przygody, która nie będzie się toczyć w lochu, osiągniesz bardzo podobny efekt. Jedno spotkanie prowadzi do dwóch dalszych, które z kolei prowadzą do następnych, a część z nich wiedzie z powrotem do wcześniejszych. W ten sposób loch staje się niejako modelem wszystkich przygód.

Abstrahując od owej akademickiej analizy, lochy są zabawne. Położone głęboko pod ziemią, mroczne, tajemnicze i przerażające... W lochach na niewielkiej przestrzeni może mieć miejsce wiele spotkań. Trudno wyobrazić sobie większe emocje niż te, które wiażą się z otwieraniem kolejnych drzwi i próba przedostania, co czai się na nich. Lochy dają też okazję do przeprowadzenia bardzo różnorodnych spotkań, wymagających od graczy i postaci innych umiejętności (walka, taktyka, nawigacja, pokonywanie przeszłości, rozbrajanie pulapek itp.). Zachęcają graczy, by baczenie zwracali uwagę na otoczenie, ponieważ w lochu wszystko stanowi potencjalnie niebezpieczeństwo.

W DUNGEONS & DRAGONS klasy, czary, magiczne przedmioty oraz wiele innych aspektów gry powstało właśnie z myślą o lochach. Nie oznacza to, że podziemia to jedyne możliwe środowisko, w którym toczy się akcja przygód. Niemniej to podstawowe miejsce wydarzeń. Wiele zdolności, które posiadają postacie – Otwieranie zamków korytarzy czy efekty wykrywania sekretów drzwi – idealnie pasuje właśnie do przygód toczących się w lochach.

Cdy masz wątpliwości dotyczące scenarii przygody, wykorzystaj loch. Pamiętaj jednak, że choć podziemia zachęcają do licznych walk i zwykłej eksploracji, w scenariuszu powinny również następować interakcje z BN – na przykład, z krasnoludką drużyna uderzeniowa, inna grupa poszukiwaczy przygód czy dziwnymi istotami, które chętniej porozmawiają, niż podążają walkę.

ściwościami badanych miejsc. Wykorzystaj to na swoją korzyść. Wspólne cechy zapewniają spójność (urealnianie świat wyobraźni), a jednocześnie umożliwiają wprowadzanie od czasu do czasu różnych niespodzianek – poprzez nieznaczne choćby zmiany. Kiedy BG wrócić do lochu, warto ustalić pewne konwencje, aby później nie dochodziło do nieporozumień.

Konwencja nr 1 – Cechy wspólne: Powiedzieć graczom, jak wygląda podłoga, z czego wykonane są ściany i na jakiej wysokości znajduje się sufit. Dodaj, że dasz im znać, jeśli któryś z tych elementów ulegnie zmianie. Dzięki temu zdolają sobie wyobrazić wygląd lochu, a ry nie będzie musiał wszystkiego powtarzać. Jeśli większość drzwi czy grzebnowców w twoich podziemiach niczym się od siebie nie różni, opisz pierwszy taki element ze szczegółami, a potem dodaj: „Jeżeli nie powiem inaczej, pozostałe wyglądają dokładnie jak ten”.

Konwencja nr 2 – Każde pole siatki bitewnej może posiadać jeden element: Kiedy zaznaczasz na mapce płytkie jezioro, to każde pole przynajmniej w połowie zajęte przez ten staw należy traktować jak zalane wodą; z kolei pola, których mniejsza przestrzeń zajmuje akwen, uznaj się za suche. Wykorzystując tę konwencję, nie będziesz musiał tworzyć nienaturalnych elementów terenu o prostokątnych, ostrych krawędziach, do czego zmusza siatka bitewna – a zarówno ona, jak i te nieprawdopodobnie kształty nie istnieją w świecie gry.

Konwencja nr 3 – Ustalenie standardowych procedur: Kiedy bohaterowie opracują jakiś przewidywalny wzór radzenia sobie z wyzwaniami danego rodzaju (na przykład z zamkniętymi z drzwiami, mołozem zakłóty, że zawsze stosują taki własny sposób. Jeżeli zatem tenemu przeskakują drzwi w poszukiwaniu pulpek, następnie nasłuchując, czy z drugiej ich strony nie dochodzi żaden dźwięk, a dopiero później bierze się za otwieranie zamka, masz prawo wprowadzić opisaną tu procedurę. Ta konwencja oszczędzi ci wam czasu, gdyż nie będziesz musiał czekać na deklaracje graczy dotyczące zachowania ich śmiałości, zanim poprosisz o wykonanie testów. Z punktu widzenia graczy stosowanie standardowej procedury też się opłaca, nie zapomna bowiem o kroku, który zwykle wykonywali.

ŚCIANY

Czasami korytarze i komnaty lochów tworzą murowane ściany – kamienie ułożone jeden na drugim (zwykle, choć nie zawsze, połączone zaprawą). Ściany lochów mogą być również wyściełane z litej szałki, przez co wyglądają nieco surowo. Możliwe też, że wykonano je z gładkiego, ale nieobrobionego kamienia. Mogą za to nie wreszcie służyć ścianom naturalnej jaskini. Trudno jest przewrócić taką ścianę lub zrobić w niej dziurę, ale to zwykle dość łatwo się po niej wspiąć.

Ściany murowane: Najczęściej spotykane w lochach. Zwykle mają przynajmniej 30 centymetrów grubości. Często są popękane i pozmaczone szczelinami, w których zbiera się osad oraz żyła może stworzenia czekające na pożywienie. Murowane ściany blokują wszystkie dźwięki poza najbliższymi. Wspinaczka po niej wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 20.

Lepsze ściany murowane: Czasami murowane ściany są lepiej wykonane (gładziej, dokładniej dopasowane kamienie, mniejsza liczba pęknięć), a czasami pokrywa je gips lub tynk. Otynkowane ściany często zdobia malowidła, płaskoreźby czy inne dekoracje. Równie łatwo je zniszczyć jak zwykłe murowane ściany, lecz trudniej się po nich wspiąć (ST 25).

Ociosane ściany kamienne: Pomieszczenia bywają wykute w litej skale. Szorstka powierzchnia ociosanej ściany sprawia, że ciężko rosną na niej grzyby, a w szczelinach żyją stworzonka (zwykle robactwo, nietoperze lub podziemne węże lubiące

ciemności). Jeśli po drugiej stronie coś się znajduje (inna komnata czy korytarz), ściana ma zwykle przynajmniej 90 centymetrów grubości – inaczej wszystko zawałoby się pod ciężarem skal rozciągających się ponad kompleksem. Wejście na taką ścianę wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 25.

Nieobrobione ściany kamienne: Nierówne, rzadko kiedy płaskie powierzchnie. W dotyku gładkie, lecz pełne małych otworków, ukrytych nisz oraz pęków na różnych wysokościach.

Zwykle mokre lub przynajmniej wilgotne, bowiem to woda najczęściej przyczynia się do powstania naturalnych jaskiń. Jeśli po drugiej stronie coś się znajduje, ściana ma zwykle przynajmniej 1,5 metra grubości. Wejście na taką ścianę i poruszanie się wzdłuż niej wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 15.

Ściany specjalne: Czasami w lochu pojawiają się niezwykle ściany. Gdy gracz napotyka kłosa z nich, staną się podejrliwi, ale i ciekawi.

Ściany wzmocnione: Murowane ściany wzmocnione żelaznymi sztabami po jednej lub obu stronach, bądź też w środku. Trwałość wzmocnionej ściany pozostaje taka sama, lecz punkty wytrzymałości ulegają podwojeniu, a ST jej przebiega za pomocą testu Siły wzrasta o 10.

Ściany lodowe: Odczają one ważniejsze miejsca w lochu, na przykład krypty.

Ściany papierowe: Przeciwnieństwo ścian żelaznych. Ograniczają one jedynie pole widzenia, nic więcej.

Ściany drewniane: Zwykle stanowią nowy element w starych lochach. Drewniane ściany mają zagrody dla zwierząt czy magazyny. Tego typu ściany pozwalają też jedno wiekze pomieszczenie podzielić na kilka mniejszych.

Ściany wzmocnione magicznie: Te ściany są mocniejsze niż przeciętne, mają większą trwałość, więcej punktów wytrzymałości oraz wyższą ST przebiega. Magia zwykle podwaja trwałość oraz punkty wytrzymałości i zwiększa o 20 ST przebiega. Wzmocniona w ten sposób ściana otrzymuje również prawo do rzutu obronnego na zaklęcia, które mogłyby na nią wpłynąć, z premią równą $2 + 1/2$ poziomu czarującego, który wzmocnił ścianę. Skonstruowanie magicznej ściany wymaga posiadania atutu Stworzenie magicznego przedmiotu i poświęcenia 1500 sz na obszar o powierzchni kwadratu o boku 3 metrów.

Ściany z otworami strzelniczymi: W otwory strzelnicze można wypożyczyć ściany murowane, z ociosanych kamieni i drewna. Obejście magia przez te dziury są strzałami lub belkami, korzystając z lepszej osłony, która zapewnia im premie +8 do Klasy Pancernia, premie +4 do rzutu obronnego na Refleks oraz właściwość klasową doskonałość uchylanie.

Podłogi

Podłogi lochów, podobnie jak ściany, są bardzo różnorodne.

Podłogi brukowane: Podobnie jak ściany murowane, brukowane podłogi wykonane z dopasowanych do siebie kamieni. Są zwykle popękane i niezbyt równe. W pęknięciach zbiera się szlam, osad i pleśń. Czasami pomiędzy kamieniami pływa stróżka wody; z rzadka tworzą zastawę kaluże. Tego rodzaju podłogi spotyka się w lochach najczęściej.

Nierówne podłogi brukowane: Z biegiem czasu brukowane podłogi mogą stać tak nierówne, że każdy, kto próbuje po nich biec lub szarżować, musi wykonać test Zachowania równowagi o ST 10. Porządek oznacza, że postać nie może się w danej rundzie poruszyć. Tak zdradziła podłoga powinna być jednak wytykiem od reguły.

Murowana ściana



Ociosana kamienna ściana



Nieobrobiona kamienna ściana

TABELA 3-9: ŚCIANY

Rodzaj ściany	Przeciętna grubość	ST	Przebieg	Trwałość	Punkty	
					wytrzymałości	ST
Murowana	30 cm	35	8	90 pw	20	
Lepsta murowana	30 cm	35	8	90 pw	25	
Wzmocniona murowana	30 cm	45	8	180 pw	25	
Ociosana kamienna	90 cm	50	8	540 pw	15	
Nieobrobiona kamienna	1,5 m	65	8	900 pw	20	
Żelazna	7,5 cm	30	10	90 pw	25	
Papierowa	Papieru	1	—	1 pw	30	
Drewniana	15 cm	20	5	60 pw	21	
Magicznie wzmocniona ¹	—	+20	x2	x2 ¹	—	

1 Na cześć 3 m na 3 m.

2 Modyfikatory te można zastosować do wszystkich powyższych rodzajów ścian.

3 Lub dodatkowo 50 punktów wytrzymałości – pod uwagę należy brać większą wartość.

Podłogi z ociosanego kamienia: Szorstkie i nierówne podłogi z ociosanego kamienia zwykle pokrywa warstwa kamyków, żwiru czy pyłu lub gruz. Każdy, kto próbuje po nich biegać lub szarżować, musi wykonać test Zachowania równowagi o ST 10. Porażka oznacza, że postać może w danej rundzie działać, ale nie ma prawa ani biec, ani szarżować.

Nieco gruzu: Podłóże zaimcuje nieco gruzu, zwiększając o 2 ST testów Zachowania równowagi oraz Zwinności.

Dużo gruzu: Podłóże to gruzowisko, na które składają się odłamki różnej wielkości. Wejście na każde pole pokryte taką ilością gruzu należy traktować jak przejście dwóch pól. Rumowisko zwiększa o 5 ST testów Zachowania równowagi oraz Zwinności, a o 2 ST testów Cichego poruszania się.

Gładkie podłogi kamienne: Wykończone, a czasami nawet wypolerowane podłogi napotkać można jedynie w lochach zbudowanych przez dokładnych i sprawnych rzemieślników (to cecha charakterystyczna krasnoludzkich podziemi). Czasami takie posadziki zdobą mozaiki przedstawiające jakies obrazy lub zwykłe wzory. Innym razem są wykonane ze zwykłego marmuru.

Naturalne podłogi kamienne: Podłogi naturalnych jaskiń są tak nierówne, jak ich ściany. W grotach trudno znaleźć dość płaskie powierzchnie. Podłoża grot są, rzecz można, wielopoziomowe. Czasem różnice w wysokości między sąsiadującymi odcinkami podłogi sięgają 30 centymetrów, więc chodzenie po nich jest niewiele trudniejsze niż poruszanie się po schodach. Czasem jednak różnice mogą wynieść 2, a nawet 3 metry – wtedy przemieszczanie się z jednego poziomu na drugi wymaga uduśnianego testu Wspinaczki. Jeśli na podłożu naturalnej jaskini nie widać wyraźnej, wytartej ścieżki, każde wejście na takie pole należy traktować jak pokonanie dwóch pól. Ponadto ST testów Zachowania równowagi

i Zwinności wzrasta o 5. Po takim podłożu nie można biegać – z wyjątkiem wyrobionych ścieżek.

Podłogi specjalne: Dziwne podłogi oraz inne elementy, które je uzupełniają, sprawiają, że łoch staje się bardziej interesujący.

Śliskie podłogi: Woda, lód, śluz lub krew mogą sprawić, że opisane wcześniej podłogi staną się bardziej zdradliwe. Śliskie podłogi zwiększa o 5 ST testów Zachowania równowagi i Zwinności.

Kratownice: Często zakrywają jamy lub miejsca pokątne niższej niż główna podłoga. Zwykle są wykonane z żelaza, lecz jeśli zajmują większy obszar, mogą być również zrobione z drewnianych belek okutych żelazem. Węzły kratownic wyposażono w zawiasy, umożliwiające dostęp do tego, co znajduje się pod nimi (można je zamknąć na zamek, tak jak zwykłe drzwi), inne są zamocowane na stałe i nie zaplanowano ich podnoszenia. Typowa, gruba na 2,5 centymetra żelazna kratownica ma 25 punktów wytrzymałości, trwałość 10, a ST wywania jej lub wylamania wynosi 27.

Chodniki: Pozwalają poruszać się ponad innymi obszarami. Zwykle otaczają jamy, biegną wzdłuż podziemnych strumieni, tworzą tarasy wokół dużych pomieszczeń bądź polki strzelnicze, z których łucznicy mogą strzelać do przeciwników na dół. Wąskie chodniki (węższe niż 30 centymetrów) wymagają od poruszających się po nich osób testów Zachowania równowagi (patrz opis tej umiejętności na stronie 84 Podręcznik Gracza). Porażka oznacza, że idąca postać spada z polki.

Niektóre chodniki bywają wyposażone w poręcze. Zapewniają one poruszającym się po nich osobom premie z okoliczności +5 do testów Zachowania równowagi. Bohater znajdujący się przy poręczy otrzymuje premie z okoliczności +2 do spornych testów Siły pozwalających mu oprzeć się zepchnięciu z polki za pomocą szarży byka.

Czasem wzdłuż krawędzi chodników ciągną się ścianki o wysokości od 40 do 90 centymetrów. Zapewniają one osłone względem atakujących znajdujących się po ich drugiej stronie, w odległości do 9 metrów od niej – pod warunkiem, że cel znajduje się bliżej ścianki niż jego przeciwnik.

Przemierzalne podłogi: Wykonane są ze wzmocnionego szkła lub magicznych materiałów (nawet ze ścian mury). Pozwalają bez ryzyka obserwować, co dzieje się poniżej. Takie podłogi często znajdują się ponad jeziorami lawy, arenami, leżącymi potworów czy salami tortur. Czasem ułatwiają też obronę kluczowych miejsc lochu przed napastnikami.

Podłogi rozsławane: To tak naprawdę rodzaj zapadni, zwykle ujawniający coś, co znajduje się pod spodem. Podłoga rozsławia się tak wolno, że stojące na niej istoty z łatwością umkną, nie wpadając w powstającą szczelinę – oczywiście zakładając, że jest gdzie uskoknąć. Może to również być pułapka (patrz strona 67), a wówczas pod otwierającym się podłożem znajduje się najezona kołami jama, kadź z wrzącym olejem czy jezioro pełne rekinów.

Podłogi zdradzieckie: Zaprojektowano je tak, by nagłe stały się niebezpieczne. Pod odpowiednim naciskiem lub po pociągnięciu dźwigni z podłogi wyszłyby szpikulce, z ukrytych otworów wylgnęły obłoki pary lub płomień albo też cała podłoga się trzęsie. W tak zdradzieckie podłożu wyposaża się areny, na których dzieki temu mogą być bardziej emocjonujące i niebezpieczne walki. Takie podłogi konstruuje jak pułapki.

DRZWI

Drzwi w lochach to coś więcej niż droga wejścia lub wyjścia. Często mogą same w sobie stanowić niezwykle spotkanie. W końcu wszystko, co może okazać się paskudną pułapką, dać wskazówkę, uruchomić coś bądź po prostu zablokować drogę, zasługuje na baczna uwagę eksploratorów lochów. Framugi drzwi mogą mieć postać prostych luków lub nadproży pokrytych rzeźbami – zwykłych gargulców bądź wyszczerzonych twarzą. Może się też zdarzyć, że będą na nich wypisane słowa – wskazówka dotycząca tego, co czeka za drzwiami. Wyodrębniamy trzy podstawowe typy drzwi: drewniane, kamienne i żelazne.

Drzwi drewniane: Grube deski zbite ze sobą gwoździami, czasami wzmocnione żelaznymi okuciami (co również zmniejsza podatność na wypacanie drewna wystawionego na działanie wilgoci). To najczęściej



Wzmocniona ściana

ŚCIANY I DRZWI A CZARY WYKRZICA

Kamienne i żelazne ściany oraz żelazne drzwi są zwykle wystraszające grube, by zatrzymać działanie większości czarów wykrzica, jak na przykład wykrzyci myśli. Drewniane ściany, także drzwi oraz kamienne drzwi nie są zwykle na tyle grube, by dawać taki efekt. Niemniej sekretnie kamienne drzwi wbudowane w ścianę i równie grube jak ona (przynajmniej 30 centymetrów) blokują działanie większość czarów wykrzica.

spotykane drzwi w lochach. Mogą mieć różną odporność na zniszczenie: zwykle, dobre i wytrzymałe. Zwykle drzwi (ST wyważenia 13) nie są w stanie powstrzymać zdecydowanych napastników. Dobre drzwi (ST wyważenia 16) – choć solidne – nie przetrwają długo. Wytrzymałe drzwi (ST wyważenia 23) są okute żelazem i stanowią dość dobre zapórę.

Drzwi wyposażone są w żelazne zawiasy (zwykle białe we framugę), a często również w okragły uchwyt, który ułatwia otwieranie. Czasami zamiast piersienicy pojawia się w nich służący za klamkę żelazny pret – z jednej lub obu stron. Jeśli lochy zamieszkuje jakiś istoty, drzwi zwykle są w niezłym stanie (niezablokowane) i niezamknięte na zamek, choć dostęp do ważniejszych miejsc może być ograniczony.

Kamienne: Ciekłe, niepotrzeżne drzwi wykute z masywnych kamiennych bloków. Często po otwarciu obracają się na osiach (tzw. trzpieniach), na których są osadzone. Krasnoludy i inni zdolni rzemieślnicy potrafili jednak wykonać zawiasy tak wytrzymałe, by utrzymały ciężar kamiennych wierz. Sekretne drzwi zwykle wykonuje się właśnie z kamienia. Takie wrota stanowią świetną zapórę chroniącą cenne dobra znajdujące się za nimi. Dlatego też często są zamknięte na klucz lub zaryglowane.

Żelazne: Zardzewiałe, lecz wytrzymałe. Wiszą – jak drewniane – na zawiasach. To najmocniejsze niemagiczne drzwi. Zwykle są zamknięte na klucz lub zaryglowane.

Zamki w drzwiach, rygle i pieczęcie: Drzwi w lochach mogą być zamknięte na zamek, zabezpieczone pułapką, wzmocnione, zaryglowane, magicznie zapieczętowane, a czasami po prostu zablokowane. Wszystkie postacie – poza najlepszymi – mogą zniszczyć drzwi, używając odpowiedniego narzędzia (choćby młota kowalskiego), czaru lub przedmiotu magicznego.

W przypadku prób niszczenia drzwi bronią tnącą lub miażdzącą należy wykorzystywać trwałość oraz punkty wytrzymałości podane w Tabeli 3-10. Drzwi. Często najprostszym sposobem na pokonanie opornych drzwi nie jest ich zniszczenie, lecz rozbicie zamka, rygła bądź zawiasów. Gdy ustalasz ST prób pokonania drzwi, wykorzystaj następujące wskazówki.

ST 10 lub mniej: drzwi, które praktycznie każdy może wyważyć.

ST 11-15: drzwi, które silna osoba zdola wyważyć od razu, a przeciętna po niedługim czasie.

ST 16-20: drzwi, które niemal każdy zdola wyważyć, o ile tylko wystarczy mu czasu.

ST 21-25: drzwi, które jedynie silna lub bardzo silna osoba zdola wyważyć, i to prawdopodobnie nie za pierwszym razem.

ST 26 i więcej: drzwi, które jedynie wyjątkowo silna osoba ma szansę wyważyć.

Przykładowe zastosowanie tych wskazań pokazano w Tabeli 3-17: Rodzaje drzwi, strona 78.

Zamki: Drzwi w lochach są często zamknięte na zamki, więc umiejętność Otwieranie zamków okazuje się bardzo przydatna. Zamki są zwykle wbudowane w drzwi, albo po przeciwnej stronie niż zawiasy, albo pośrodku. Wbudowane zamki poruszają żelaznym rygłem, który wychodzi z drzwi i wsuwa się we framugę, lub też żelazną (ewentualnie ciężką drewnianą) sztabą, która blokuje całe drzwi. Klódkę nie są elementem drzwi, lecz zwykle zamykają dwa piersienice, z których jeden przymocowany jest do drzwi, a drugi do ściany. Bardziej skomplikowane zamki – choćby szyfowe – są zwykle wbudowane w drzwi. Ponieważ mechanizmy, które nie wymagają użycia kluczy, bywają dość kosztowne, wyposaża się w nie tylko solidne drzwi (wytrzymałe drewniane, kamienne lub żelazne).

TABELA 3-10: DRZWI

Rodzaj drzwi	Przeciętna grubość	Trwałość	Punkty wytrzymałości	— ST wyważenia —	
				Zablokowane	Zamknięte na klucz
Zwykłe	2,5 cm	5	10 pw	13	15
Drewniane					
Dobre	4 cm	5	15 pw	16	18
Drewniane					
Wytrzymałe	5 cm	5	20 pw	23	25
Drewniane					
Kamienne	10 cm	8	60 pw	28	28
Żelazne	5 cm	10	60 pw	28	28
Spuszczana krata, drewniana	7,5 cm	5	30 pw	25 ¹	25 ¹
Spuszczana krata, żelazna	5 cm	10	60 pw	25 ¹	25 ¹
Zamek	—	15	30 pw		
Zawias	—	10	30 pw		

¹ ST uniesienia. Przy wyważaniu wykorzystaj liczby podane przy odpowiednich drzwiach.

ST otwarcia zamka za pomocą umiejętności Otwieranie zamków zwykle waha się od 20 do 30, choć istnieją również zamki o niższych lub wyższych ST. Drzwi mogą mieć więcej niż jeden zamek, a każdy z nich należy otworzyć oddzielnie. Zamki są często zaopatrzone w pułapki – zwykle zatrute igły, które wysuwają się i kłują lotrzyka w palec.

Wyłamane drzwi często zajmują mniej czasu niż wyłamanie drzwi. Potraktowany orzeł, będzie miał trwałość 15 i 30 punktów wytrzymałości. Zamek można wyłamać tylko wówczas, gdy uderza się w mechanizm, a nie w drzwi. To zaś oznacza, że wbudowanego zamka nie można w ten sposób zniszczyć.

Pamiętaj, że w zamieszkanym lochu do każdego zamka musi się znaleźć klucz. Jeśli poszukiwaczce przygód nie są w stanie otworzyć zamka ani wyważyć drzwi, odnalezienie posiadacza klucza i zabranie mu go może być interesującym fragmentem przygody.

Specjalne drzwi (przykłady znajdziesz dalej) mogą być wyposażone w zamek, którego nie otwiera się kluczem, a za sprawą ustawienia odpowiedniej kombinacji znajdujących się obok dźwigni lub wcisnięcia w odpowiedniej kolejności pewnych symboli.

Masz pełne prawo wymagać od graczy, by sądzić, że rozwiązywać takie łamigłówki, a nie uciekali się do testów Otwierania zamków. Tak więc, jeśli na przykład drzwi otwierają się tylko wówczas, gdy śmiałkowicie prawidłowo odpowiedzą na wyryta na nich zagadkę, do graczy należy jej rozwiązanie.

Drzwi zablokowane: W lochach często jest dość wilgotno i drzwi czasem ulegają wypaczeniu, a co za tym idzie – blokują się we framudzie. Dotyczy to zwłaszcza drzwi drewnianych. Możesz założyć, że zablokowanie uległo około 10% drzwi drewnianych oraz 5% wykonanych z innych materiałów. Liczby te mogą ulec podwojeniu (odpowiednio do 20% i 10%) w lochach, które już dawno zostały opuszczone lub są szczególnie zaniedbane. W Tabeli 3-17 (strona 78) podano ST testów Siły potrzebnych do otwarcia zablokowanych drzwi różnego typu.



Drewniane drzwi



Kamienne drzwi



Żelazne drzwi

Drzwi zaryglowane: Kiedy bohaterowie próbują wywalczyć zaryglowane drzwi, znaczenie ma jakość ryglu, a nie materiał, z jakiego jest wykonano. Wylaminie drzwi o drewnianym ryglu wymaga udanego testu Siły o ST 25. Jeśli zaś rygiel jest żelazny, ST Siły wzrasta do 30. Rzecz jasna śmiółkowie mogą zaatakować drzwi i je zniszczyć – a wówczas rygiel będzie wisiał bezużyteczny w przejściu.

Magiczne pieczęcie: Nie tylko magiczne pulpaki utrudniają przejście przez drzwi (opisano je dalej). Przydają się do tego celu również czary w rodzaju mistycznego zamka. Drzwi zabezpieczone wspomnianym zaklęciem traktuje się jak zamknięte, nawet jeżeli nie posiadają „fizycznego” zamka. Otwarcie ich wymaga udanego testu Siły lub użycia czarów koltańskich, zaś rozpoznanie magii.

Zawiasy: Większość drzwi wyposażono w zawiasy. Oczywiście te przesuwne ich nie mają – zwykle za to w podłodze są wtedy szyny lub rowki, dzięki którym z łatwością można je odsunąć na bok.

Standardowe zawiasy: Te metalowe zawiasy łączą krawędzie drzwi z framugą lub ścianą. Pamiętać, że drzwi otwierają się na stronę z zawiasami (wiele jest zawiasów są po stronie BG, otwierają się do nich, a w przeciwnym wypadku – od nich). Rozszukiwacze przygód mogą zdejmować zawiasy po kolei, jeden za drugim, za pomocą udanych testów Unieszkodliwiania mechanizmów (zakładając oczywiście, iż mają do nich dostęp). To zadanie ma ST 20, bowiem większość zawiasów jest zardzewiała i zalakowana. Rozbicie zawiasu jest stosunkowo trudne. Większość ma trwałość 10 i 30 punktów wytrzymałości. ST wylaminania zawiasu jest taka sama, jak wylaminania drzwi (patrz Tabela 3-17: Rodzaje drzwi, strona 78).

Zawiasy kulkowe: Są znacznie bardziej złożone. Spotyka się je w lepiej skonstruowanych lochach, na przykład w podziemnej krasnoludzkiej cytadeli. Te zawiasy mocowane są w ścianach, a dzięki nim drzwi mogą otwierać się na obie strony. BG nie zdolają się dostać do takich zawiasów, chyba że rozbiją framugę lub ścianę. Zawiasy kulkowe są zwykle stosowane w drzwiach kamiennych, lecz zdarzają się też w przypadku drewnianych lub żelaznych.

Trzpień: Nie są to tak naprawdę zawiasy, lecz zwykle osie wychodzące z framugi w górę i w dół drzwi, na których te się obracają. Trzpień trudniej jest zniszczyć niż zawiasy, a jednocześnie łatwo je skonstruować. Nie są jednak pozbawione wad. Wyposażone w trzpień drzwi obracają się jakoś środka swojej ciężkości (zwykle po prostu w samym środku), przez co przejść przez nie mogą tylko istoty nie szersze niż połowa wrot. Drzwi z takimi zawiasami są zwykle kamienne i często dostatecznie szerokie, by wspomniana niedogodność nie miała znaczenia. Inna metoda na rozwiązanie tego problemu polega na tym, by przesunąć trzpień ku krawędzi, a jednocześnie tak skonstruować drzwi, by w pobliżu osi były grubsze, im zaś od niej dalej – tym cieńsze. Wbudowane w ścianę ukryte drzwi są zwykle osadzone właśnie na trzpieniach, gdyż nie widac wtedy zawiasów, przez co łatwiej je ukryć. Osie pozwalają również przemienić w sekretne drzwi różne przedmioty, na przykład regał z książkami.

Drzwi specjalne: Interesującym elementem lochu mogą być zapieczętowane drzwi, zbyt wytrzymałe, by je wywalczyć. Takie wrota udają się otworzyć tylko za pomocą ukrytych przełączników lub znajdujących się daleko dźwigni. Utalentowani konstruktorzy mogą utrudnić całą sprawę – przełączniki czy dźwignie należy poruszyć w określonej kolejności lub w konkretny sposób. Na przykład, pewne drzwi otwiera się tylko, jeśli cztery dźwignie zostaną ustawione w odpowiedniej konfiguracji – dwie w górę i dwie w dół. Jeśli jakiś dźwignia znajduje się w złej pozycji, ukątywni się pulpaki. Wybrał sobie teraz, że są to cztery dźwignie, a dziesięć, i każda można ustawić nie w dwóch, a trzech pozycjach, no i ponadto rozróżniono je po całym lochu. Odkrycie sposobu otwarcia drzwi (być może prowadzących do krypty, legowiska wampira lub zaplamianej smoczej świątyni) może być przygodą sama w sobie.

Czasami wrota wyróżnia ich konstrukcja. Na przykład, pokryte oliwem drzwi to doskonała ochrona przed czarami wykrywania. Ciężkie żelazne mogą być osadzone na okrągłej konstrukcji – będą się odsuwać na bok po otwarciu. Mechaniczne drzwi połączone z dźwigniami lub kołowrotami otwarcia się zaś dopiero po uruchomieniu jakiegoś urządzenia. Takie drzwi wsuwają się często w ścianę, podłogę lub w sufit, albo też opuszczają niczym most zwodzony, a nie uchylają jak zwykłe drzwi.

Drzwi sekretne: Wyglądają jak ściana, podłoga czy też strop, albo też, regał z książkami, kominek lub fontanna. Zwykle prowadzą do ukrytego korytarza lub komnaty. Jeśli istnieje, można je znaleźć, badając dany obszar i wykonując udany test Przeszukiwania (ST od 20 dla typowych tajemnych drzwi do 30 dla dobrze ukrytych). Pamiętaj, że elfy mają szansę wykryć sekretne drzwi nawet wówczas, gdy po prostu na nie patrzą, a nie szukają ich aktywnie.

Wiele takich drzwi otwiera się w specjalny sposób, na przykład po naciśnięciu ukrytego przycisku lub pływ w podłodze. Tajemne drzwi mogą mieć zwykłe zawiasy lub trzpień albo też obracać się, przesuwając, zapadając, podnosić czy nawet opuszczać niczym most zwodzony. Budowniczy może umieścić tajemne drzwi tuż nad podłogą bądź wysoko pod sufitem, aby utrudnić ich znalezienie i dotarcie do nich. Czar wtajemniczeń słyszeli drzwi powoduje od istnienia magicznych tajemnych drzwi, z których korzystają, mogą jedynie tworzyć.

Drzwi magiczne: Zaklęte przez budowniczych drzwi mogą przemawiać do badaczy lochów, radząc im opuścić labirynt bądź udzielając im ostrzeżenia. Magia może też chronić przed uszkodzeniami, zwiększać trwałość lub liczbę punktów wytrzymałości, a także zapewniać premię do różnych obronnych na dezintegracji i podobne czary. Zaklęte wrota mogą również prowadzić do zupełnie innego miejsca niż to, które widac za progiem (są tak naprawdę portalem prowadzącym do odległej lokacji lub nagiem na inny plan). Do otwarcia niektórych magicznych drzwi może być potrzebne hasło lub specjalny klucz (pióro z ogona złego orla, melodia zagrana na lutni czy odpowiedni nastrój otwierającego lub jego stan umysłu). Magicznych drzwi nie ogranicza nic poza wolą wyobraźni.

Drzwi zabezpieczone pulpakami: Drzwi najczęściej z wszystkich elementów podziemi bywają chronione pulpakami. Powód jest oczywisty – otwarte oznaczają nadzieję intruza. Mechaniczna pulpaka może być połączona z drzwiami za pomocą drutu lub sprężyny, przez co otwarcie ich spowoduje jej uruchomienie, czyli wystrzelenie strzały, uwolnienie chmury gazu, otwarcie zapadki, wypuszczenie potwora, spuszczenie na obcych ciężkiego kamiennego bloku i tak dalej. Magiczne pulpaki, takie jak glij stacynicy, zwykle zruca się na drzwi, a wówczas otwierają je intruzi. Padają ofiarą płomieni lub innego ataku magicznego.

Spuszczane kraty: Te specjalne drzwi mają postać żelaznych lub grubych, okutych metalami drewnianych bel, które wysuwają się z sufitu w przejściu. Czasami wyposażone są w poprzeczki, tworzące kratownicę. Zwykle opuszczane są i podnosi za pomocą kołowrotu. Otwarciście je można szybko, ale podniesienie ich nie należy do zadań najłatwiejszych. Biele są zastrzeżone, co skutecznie zniechęca do tego, by zatrzymać się pod opadającą kratą lub rzucić się na drugą jej stronę. Opuszczanie krat nie da się w zasadzie podnieść, nawet jeśli sprężuje tego odpowiednio wysoka istota. Gdyby jednak bohaterowie próbowali tego dokonać, muszą wykonać udany test Siły (ST 25).

POMIESZCZENIA

Podziemne pomieszczenia mają różne kształty i rozmiary. Wiele komnat niczym nie jest wyróżnia. Natomiast w szczególnie interesujących pomieszczeniach mogą znajdować się schody łączące różne poziomy, rampy czy drabiny, a także rzeźby, ołtarze, szacelny, jamy, mosty i tym podobne elementy.

Wymyślając wygląd pomieszczenia, pamiętaj o ozdobach, podporach sufitowych oraz wyściółce.

Większość inteligentnych stworzeń lubi ozdabiać swe domostwa. Poszczególne powinny być więc rzyty lub malunki na ścianach komnat. Postrzuwacze przygód mogą również znaleźć rzeźby i płaskorzeźby, a także wyryte wiadomości, znaki i mapy – ślady po poprzednikach, którzy odbyli podobną wyprawę. Część owych znaków będzie mało znacząca („Robiłam, był tutaj”), podczas gdy inne mogą okazać się przydatne, jeśli śmiółkowie przyrząta im bliżej.

Podziemne komnaty mogą się zaważać, więc większość dużych pomieszczeń będzie wyposażona w lukowe sklepienia lub kolumny podtrzymujące stropy i rozciągające się ponad nimi masy skalne.

Zwracaj baczna uwagę na wyjścia. Stworzenia, które nie potrafią otworzyć drzwi, nie mogą mieszkać w zapieczętowanym pomieszczeniu bez jakiegś pomocy z zewnątrz. Silne istoty, które nie potrafią porządkować sobie z drzwia-

mi, po prostu je wylakują, jeśli uznają to za konieczne. Stworzenia potrafiące żyć w ziemi mogą same wykonać sobie wyjście.

Uogólniając, zarówno BG, jak i potwory powinny mieć prawo poruszać się po pomieszczeniu bez większych kłopotów. Niemniej walka tocząca się na niewielkiej przestrzeni może zmieniać tempo akcji i okazać się niezwykle interesująca.

Typowe pomieszczenia w lochach należą do jednej z opisanych dalej kategorii. Pamiętaj, że to tylko pomysły i sugestie, a nie zamknięta lista.

Postępek strażi: Inteligenty, żyjący w większych społecznościach, mieszkańcy lochów uznają pewną liczbę połączonych pomieszczeń za „swoje” i strzegą wejść do tej wspólnej przestrzeni. Za strażnicę może służyć zwykła komnata ze stołem, na którym zbudowane gnieźno grają w kości. Nie jednak nie stoi na przeszkodzie, aby warte peludno zalegające gołymi, których wspiera taka sama liczba drowów czarodziejów rzucających kałe ogniste z kryjówek na balkonach powyżej. Opracowując postępek, zdecydować, ilu strażników pełni na nim służbę, zapisać ich modyfikatory. Nasłuchiwanie oraz Spostreżawczość; ustalić, kto zrobia na widok intruzów. Jedni zapewne rzuca się od razu do walki, inni mogą negocjować, a jeszcze inni ogłosić alarm i wycofać się po pomoc.

Kwatery mieszkalne: Wszystkie istoty – z wyjątkiem tych władających tryb niewykrywalności – posiadają leża, w których odpoczywają, przyjmują się i gromadzą skarby. W kwaterach mieszkalnych znajdują się zatem posłania (na których mieszkańcy śpią) oraz przedmioty osobistego użytku (te cenne i zwykłe). Wydzielony jest w nich też jakiś obszar służący do przygotowywania jedzenia (może to być niemal cokolwiek, począwszy od dobrze zaopatrzonej kuchni, a skończonyż na stercie na wpol zgnilęj dziczyzny). Tu zwykle przebywają też niewalczące istoty, a więc dzieci i starszyzna.

Miejsce pracy: W jednej z nisz niedzielnik grotnik wykonuje strażę dla całego plemienia. Łupieżcy umysłowi stworzyli przetwarzającą komnatę tortur, do której trafiają ich oszołomione ofiary, zanim zostaną pozabawione mózgow. Większość inteligentnych istot robi coś ponad pełnienie wart, jedzenie i spanie. Wiele tworzy laboratoria magiczne, warsztaty (w których powstaje broń i zbroje) lub pracownie poświęcone bardziej ezoterycznym czynnościom.

Kapliczka: Zamieszkujejcie pieszczotę ogr często zapala świeczkę, która stawia niepoodczaski swego dziecka, zabitego przez ludzkich myślicieli. Kuo-to posiadają kilka podziemnych ołtarzy poświęconych przetwarzającemu bóstwu. Błędolopodopółki. Każda religijna istota posiada się na jakiejś miejsce poświęcone bóstwu. Inne stworzenia mogą oddawać część czasu, co ma dla nich wartość historyczną lub osobistą. W zależności od zasobów istoty i jej pobożności, kapliczka będzie skromna lub wręcz przepiękna. W tym właśnie miejscu śmiółkowie najpewniej spotykają BN kapłanów. Do zaprzyjanych kapliczek będą też uciekać ranne potwory, mając nadzieję znaleźć w nich leczenie.

Skarbiec: Jak sama nazwa wskazuje, w tym dobrane chronionym pomieszczeniu, często znajdującym się za zamkniętymi żelaznymi drzwiami, spoczywa skarby. Do takiej komnat najczęściej prowadzi tylko jedno wejście stanowiące idealne miejsce na pulapkę.

Krypta: Czasem to pomieszczenie ma konstrukcję podobną do skarbcia. Niemniej na kryptę może się też składać kilka komnat (każda z sarkofagami) lub długi korytarz z niszami po obu stronach (półkami, na których spoczywają trumny lub ciała). Równieśd poszukiwawce przygód powinni się spodziewać, że w takim miejscu spotykają nieumarłych. Zapewne podejmy jednak ryzyko, licząc na skarby, które często chowa się wraz ze zmarłymi. Krypty, większość kłutur są łatwe do znalezienia i bogato zdobione – po prostu wygląd tego miejsca świadczą o szacunku, jaki istoty oddają zmarłym.

Istoty, które obawiają się powstających z grobu nieumarłych, stosownie zabezpieczają krypty. Zwykle chronią je od wewnątrz, przez co łatwo się do nich dostać, ale wyjście bywa już znaczenie trudniejsze. Z kolei stworzenia, które niepokoją grabieżce grobów, starają się, by do ich krypt trudno było dotrzeć.



Spiralne żelazne schody

Jeszcze inni konstruktorzy stosują oba typy zabezpieczeń – tak na wszelki wypadek.

KORYTARZE

Mroczne, tajemnicze, zasnuite pajęczynami tunele ciągnące się w głąb podziemi mogą być intrygujące lub przerażające. We wszystkich lochach są pomieszczenia, w większości są również korytarze. Znaczną ich część po prostu łączą różne pomieszczenia, ale czasem stają się miejscem spotkania, a to za sprawą pulapek, patroli czy wędrownych potworów.

Planując korytarze, pamiętaj, że muszą być one dostatecznie szerokie, by mogli z nich korytarze mieszkańcy lochu (na przykład, smok musiał mieć dość spory tunel, by wychodził i wchodził do legowiska). Bogaci, potężni lub utalentowani budowniczymi zwykłe ceną szerokie tunele, które nadają ich siedzibom odpowiedni wygląd. W większości jednak wypadków korytarze nie będą szersze niż potrzeba (w końcu drażnienie tuneli w skałe jest kosztowne, męczące i czasochłonne). Te o szerokości mniejszej niż 3 metry utrudniają życie BG, gdyż nie wszyscy członkowie drużyny będą mogli wziąć udział w walce. Dlatego też winny być wyjątkiem, a nie regułą.

Pulapki w korytarzach: Tunele w lochach są zazwyczaj dość wąskie i ograniczają ruchy. Nic więc dziwnego, że twórcy podziemi lubią w nich umieszczać pulapki. Trudno obejść je, gdy korytarz jest bardzo wąski. Niemal nie da się też uniknąć spadających głazów, wystających poisków, zapadzi czy kamiennych ławin, które razią na całej szerokości tunelu. Z tego samego powodu niewerwkie skuteczne okazują się umieszczone w korytarzu magiczne pulapki, jak choćby *głg trącinicy*.

Labirynty: Zwykle korytarze łączące komnaty są proste i prowadzą możliwie najkrótszą drogą. Czasem jednak twórcy postanawiają zbudować w lochu labirynt. W takich podziemiach trudno odnajdywać drogę (a w najlepszym razie robić to szybko). A jeśli pełni w nich potwory lub pulapki, sytuacja intruzów staje się naprawdę trudna. Taki loch to doskonała przeszkoda. Labirynty oddzielają zwykle pewną część lochu, uniemożliwiają intruzom dotarcie do chronionego miejsca – niemal zawsze znajduje się za nimi ważne pomieszczenie (krypta, grobowiec czy skarbiec), do którego mieszkańcy lochu rzadko zaglądają.

ROZMAITE DETALE

Loch można urozmaicić, sięgając po następujące elementy uzupełniające jego „wystroju”.

Schody: Różne poziomy lochu łączą zwykłe schody – proste lub kręcone, klarki schodowe z licznymi półpiętami, pochylone (czasem o tak niewielkim nachyleniu, że trudno je dostrzec – potrzebny jest test Spostreżawczości o ST 15). Schody to oczywiście miejsca strategiczne, często strzeżone lub najłatwiej pułapkami. Te ostatnie zwykle przyczyniają się do upadku intruzów, którzy następnie zeskakują się w dół, gdzie czeka na nich jama, kwas, kołce lub inne niebezpieczeństwo.

Schody łagodne: Schody, które na każde 1,5 metra odległości w poziomie wznoszą się na mniej niż 1,5 metra, w żaden sposób nie wpływają na ruch. Istoty walczące z przeciwnikami znajdującymi się poniżej zyskują premie +1 do testów ataków z rąk różnicy wysokości. Większość schodów w lochach jest łagodna, ale nie dotyczy to schodów spiralnych (patrz dalej).

Schody stopni: Bobater poruszający się po takich schodach (wznoszą się one pod kątem przynajmniej 45 stopni) każde pole, na które wszedł, traktuje jak dwa pola. Istota szarżująca lub biegająca w dół musi w chwili wkroczenia na pierwsze pole strzomych schodów wykonać test Zachowania równowagi o ST 10 – nieudany oznacza, że się pokłnka i kończy ruch 1x2 x 1,5 metra istoty. Osoba, której test nie powiedzie się o 5 lub więcej, otrzymuje dodatkowo 1x6 obrażeń i pada, leżąc na polu, na jakim skończyła ruch. Strzome schody wznoszą ST testów Zwinnosci o 5.

Schody spiralne: Te strzome schody wykonano z myślą o obronie forticy. Bobatowicie zyskują osłone względem przeciwników znajdujących się poniżej, ponieważ łatwo mogą się schować za centralnym wspornikiem klarki schodowej.

Powłócz i niszki ścianki: Schody otwierające się na duże pomieszczenia często wyposaża się w powłócz lub niskie ścianki. Działają one tak, jak to opisano przy chodnikach (patrz „Podłogi specjalne”, strona 40).

Mosty: Łaczą ze sobą obszary położone powyżej niższego poziomu. Rozpięta się je ponad rozpadlinami, rzekami lub jamami. Most może być niezwykle prosty (przerzucana nad szczeliną kłoda drewna) lub skomplikowany (zbudowany ze skalnych bloków powiązanych ze sobą zaprawą, oparty na żelaznych przyporach i wyposażony w barierki chroniące przed upadkiem).

Mosty wody: Szczególnie wąskie most – na przykład kilka desek przerzucanych ponad szczeliną wypełnioną lawą – należy traktować jak chodnik (patrz „Podłogi specjalne”, strona 60). Wędrówka po nim wymaga danego testu Zachowania równowagi (ST zależy od szerokości).

Most liny: Jest to konstrukcja wykonana ze sznurów, w które wpleciono drewniane deski tworzące kładki. Liny most jest wygodny, ponieważ można go bez trudu demontować i transportować. Dwie akcje calorundowe wystarczą, by odwiązać sznur na jednym końcu korytu; udany test Używania lina o ST 15 zmniejsza wymagany czas do akcji ruchu. Jeśli przywiązany jest tylko jeden z dwu utrzymujących most sznurów, wówczas każda znajdująca się na nim istota musi wykonać rzut obronny na Refleks o ST 15 – udany pozwala uniknąć upadku. Wspinaczka po pozostałości mostu wymaga danego testu Wspinaczki o ST 15. Most liny ma zwykle 1,5 metra szerokości. Każda z podrzymujących go lin ma 8 punktów wytrzymałości.

Most zwodzony: Tego typu most wyposażony w mechanizm, dzięki któremu, da się je opuścić (lub podnieść), by umożliwić przejście nad szczeliną. Zwykle poruszający nimi kolowrot znajduje się tylko z jednej strony przepaści. Opuśzczenie mostu to akcja ruchu, ale nie znajduje się on na dole aż do następnego trybu postaci, która go obniża. Z kolei uniesienie go to akcja calorundowa – most znajduje się w pionowej pozycji pod koniec wspomnianej akcji.

Oposzczenie i podniesienie szczególnie długiego mostu może zająć więcej czasu, a poruszenie kolowrotem będzie wówczas zapewne wymagać testów Siły.

Powłoki i niskie ścianki: Niektóre mosty wyposaża się w powłoki lub niskie ścianki biegnące przy ich krawędzi. Działają one tak, jak to opisano przy chodnikach (patrz „Podłogi specjalne”, strona 60). Ścianki zapewniają osłone osobom przebywającym na moście.

Szyby i kolumny: Szczyty to nie jedyny sposób poruszania się w górę i w dół. Czasami pionowy szyb łączy różne poziomy lochy lub nawet powierzchnie. Szyby mogą też być pulpami, które przenoszą postacie w niżej położone, często niebezpieczne miejsce.

Kolumny: Sposób niejednego lochu podpierają filary i kolumny. Im obszerniejsze pomieszczenie, tym większe prawdopodobieństwo, że sufit został w taki sposób wsparty. Przyjmujmy się, że im głębszy loch, tym grubsze są kolumny podtrzymujące ciężar stropu. Filary te są zwykle wygładzone, często zdobione je też rzeźbienia, malunki bądź napisy.

Waska kolumna: Takie filary mają ledwie od 30 do 60 centymetrów szerokości, a zatem nie zajmują całego pola. Istota stojąca na tym samym polu zyskuje premię za osłony +2 do Klasy Pancernia i premię za osłony +1 do rzutów obronnych na Refleks (premie te nie kumulują się z premiami za osłony wynikającymi z innych źródeł). Obecność filara w zadaniu inny sposób nie wpływa na przestrzeń bojową stworzenia, ponieważ należy założyć, iż wykorzystuje ono kolumnę tak, by zyskać przewagę. Typowy wąski filar ma KP 4, trwałość 8 i 250 punktów wytrzymałości.

Szeroka kolumna: Filary te zajmują całe pole i zapewniają osłone znajdującym się za nimi istotom. Maja KP 3, trwałość 8 oraz 900 punktów wytrzymałości. Wejście na taką kolumnę wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 20 lub 25, jeśli jest ona wygładzona lub niezwykle śliska.

Stalagmity/Stalakty: Cienkie naturalne formacje skalne wystające z podłoża (stalagmity) lub stropu (stalakty). W mechanice gry należy je traktować jak wąskie kolumny. Płotki jednak głoszą, że głęboko w Podmroku istnieją szerokie stalagmity i stalakty.

Rzeźby: Posagi mogą być wspomnieniem z przeszłości, pamiętką po dawnych mieszkańcach. Czasem wyobrażają żyjące niegdyś stworzenia lub przedstawiają sceny, które miały miejsce przed laty. Mogą to również być wizerunki bogów bądź też nieistniejących, fantastycznych bytów. Rzadko posagi są pomalowane, a na niektórych można znaleźć inskrypcje lub znaki. Roztropni badacze podziemi do rzeźby odnośno się ostrożnie,

gdyż mogą one ożyć i zaatakować – jak choćby kamienny golem. Rozczucone po lochu posagi mogą również świadczyć o tym, że mieszkający tu powoły wykorzystuje zdolności petyfikacyjne (choćby meduza czy kokatryks). Wykorzystaj obie te możliwości, ale nie zapomnij, że czasami rzeźba jest tylko rzeźba.

W wielkości wypadków rzeźby w mechanice gry traktuje się jak szerokie kolumny – zajmują całe pole i zapewniają osłone. Niektóre posagi są jednak małe, a wówczas należy je uznać za wąskie filary. Bohater, który chce wejść na rzeźbę, musi wykonać udany test Wspinaczki o ST 15.

Gobeliny: Bogato haftowane tkaniny zdobne we wzory lub przedstawiające epickie sceny. Często wiszą na ścianach pomieszczeń lub korytarzy. Nie tylko upiększają kaplice czy sale tronowe, ale też sprawiają, że komnaty wydają się nieco bardziej komfortowe. Sprytnym istotom zdarza się wieszać gobeliny tak, by ukrywały alkowy, drzwi lub dzwignię. Czasami obrazy na tkaninach mogą stanowić wskazówkę dotyczącą natury budowniczych, mieszkańców bądź samego lochu.

Jeśli gobelin zwisa z sufitu, to zapewnia znajdującym się za nim bohaterom całkowite ukrycie (ryzyko chybnia 50%). Jeżeli zaś tkanina wisi równo na ścianie, umożliwia zwykłe ukrycie (ryzyko chybnia 20%).

Wejście na gobelin dużej rozmiarów nie jest specjalnie trudne – wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 15 (lub ST 10, gdy ściana jest w zasięgu).

Piedestały: Ważne przedmioty, wymagające odpowiedniego wyekspozowania – sławny skarb lub zwykła trumna – spoczywają zwykle na podestach, podium czy piedestałach. Umieszczenie przedmiotu ponad podłożem skrupa na nim uwagę (a patrzac na sprawę od strony praktycznej: chroni go przed wodą, która może zalać podłogę). Podwyższenie często zabezpiecza pulpą, chroniącą spoczywający na nim przedmiot. Podest, piedestał i podia ukrywają czasem zapadnię, albo też umożliwiają dotarcie do drzwi w suficie. Tylko największe piedestały zajmują całe pole. Większość nie zapewnia osłony.

Sadzawki: Woda w naturalny sposób zbiera się w niżej położonych miejscach lochu (suche podziemia to rzadkość), tworząc sadzawki. Zdarzają się też studnie lub naturalne podziemne źródła, a także baseny, zbiorniki wodne i fontanny – wszystkie zbudowane w jakimś celu. Tak czy inaczej, wodę spotyka się w lochach niemal na każdym kroku. W głębszych sadzawkach żyją ryby albo – co gorsza – wodne potwory. Jeziora są też źródłem wody pitnej, a więc strategicznie ważnym miejscem, przy którym czają się drapieżniki (analogia z wodopojami na powierzchni jest jak najbardziej na miejscu).

Płyta sadzawki: Jeśli na polu znajduje się płyta sadzawki, ma ona postać stojącej wody głębokości mniej więcej 30 centymetrów. Wejście na takie pole traktuje się jak pokonanie dwóch pól. Na takich polach ST testów Zwinnosć wzrasta o 2.

Głęboka sadzawka: Na tych polach rozlała się woda o głębokości przynajmniej 120 centymetrów. Wkroczenie na każde takie pole stworzenia rozmiaru średniego i większego traktuje się jak pokonanie 4 pól (bohater może też, jeśli chce, pływać). Istoty rozmiaru małego i mniejsze muszą pływać, aby pokonać pola, na których rozlało się takie jezioro. W głębszej sadzawce nie można korzystać z umiejętności Zwinnosć.

Woda w głębszej sadzawce zapewnia osłone stworzeniom rozmiaru średniego i większym. Mniejsze istoty korzystają z tej lepszej osłony (premia +8 do KP i premia +4 do rzutów obronnych na Refleks). Stworzenia średnie i większe mogą w akcji ruchu kucnąć i zyskać taką samą lepszą osłone. Niemniej korzystające z niej istoty podlegają karze –10 do testów ataków względem przeciwników, którzy nie są pod wodą.



Rzeźba
przedstawiająca
wężowłosa



Kolumna



Piedestał, na którym
spoczywa wielki klejnot

Pola z głęboka sadzawka zwykle są skupione wokół siebie, a otaczają je pola płytkiego jeziora.

Zarówno płytka, jak i głęboka woda powoduje karę z okoliczności – 2 do testów Cichego poruszania się.

Specjalne sadzawki: Jeziora mogą zostać nasączone magią – przez przypadek lub celowo. Czasami woda przenosi korzystne zaklęcia na pijące ją istoty – leczy, zmienia wartości atrybutów, modyfikuje za sprawą magii przemiany, a czasami nawet obdarza czymś tak niesamowitym, jak czar tyczenia. Równie prawdopodobne jest jednak, iż woda z sadzawki niesie przekleństwo – przyczynia się do utraty zdrowia, powoduje polimorfie czy inne przypadłości. Zwykle woda traci swą moc po godzinie lub dwóch od momentu zacerpnięcia.

Niektóre sadzawki ozdabiają fontanny. Czasami stanowią tylko dekorację, choć mogą być również pulapką lub źródłem magicznej mocy wody.

Większość sadzawek zawiera wodę, ale w lochach wszystko może się zdarzyć. Nic nie stoi na przeszkodzie, by pojawiły się w nich jeziora pełne podejrzanych substancji, takich jak krew, trucizna, olej czy magma. Również w sadzawce pełnej wody może się przecież znajdować woda święcona, słona lub skazona chorobą (przykłady schodzi na stronie 292).

Windy: Mogą zastępować schody lub oferować dodatkową metodę przemieszczania się między poziomami. Windy mają postać dużych wyciągów. Są mechaniczne (dźwignie, kołowroty i blokadki) bądź magiczne (choćby lotnicza zrzucona na poruszającą się powierzchnię). Winda mechaniczna może być platformą tak małą, że zmieści się na niej tylko jedna postać, bądź też wielką, jak całe pomieszczenie poruszające się w górę i w dół. Zdolni konstruktorzy potrafia budować windy, która będzie się poruszać bez wiedzy przebywają-

cych w niej istot (będzie to dość skuteczna pulapka). Z drugiej strony można też sobie wyobrazić windę, która tylko sprawia wrażenie, że się porusza, choć tak naprawdę jest nieruchoma.

Typowa winda unosi się w górę lub w dół z szybkością 3 metrów na rundę w turze obsługującej ją osoby (lub z inicjatywą 0, jeśli działa niezależnie od istot, które się w niej znajdują). Widny mogą być zamknięte, wyposażone w poręczce lub niskie ściany, albo też stanowić zdradliwe, unoszące się w powietrzu powierzchnie.

Drabiny: Tak wolnostojąca, jak i oparta o ścianę drabina wymaga testu Wspinaczki o ST 0 – udany pozwala po niej wejść lub zejść.

Ruchome bloki skalne lub ściany: Te elementy potrafią uniemożliwić dostęp do korytarzy lub ścian, zamykając poszukiwaczy przegód w ślepych zaułkach czy odcinając im drogę ucieczki z lochu. Ruchome ściany zwykle zmuszają śmiółków do wkroczenia na niebezpieczną ścieżkę lub nie dopuszczają ich do jakiegos miejsca. Nie wszystkie ruchome ściany to pulapki. Na przykład, przekroczenie ukrytej dźwigni lub naciśnięcie płytki może spowodować, że ze ściany wysuną się kamienne schody prowadzące do tajemnego pomieszczenia czy tarasu znajdującego się powyżej (bądź poniżej).

Ruchome bloki skalne i ściany należy tworzyć tak jak pulapki (patrz strona 67), z mechanizmami spustowymi oraz ST. Przeszukiwanie i Unieszkodliwianie mechanizmów. Niemniej nie posiadają one Skali Wyzwania, jako że nie są zabójcze, a stanowią tylko pewną niedogodność.

Teleportery: Czasami się przydają, lecz zwykle bywają niebezpieczne. Teleportery to miejsca nasączone magią teleportacyjną (choćby czarem krąg teleportacji). Przenoszą one postacie w inny obszar lochu lub w odległe miejsce. Mogą być pulapkami teleportującymi nieostrożnych śmiółków w sam środek



Postać fontanna istoty

Tabela 3-11: WAZNIEJSZE ELEMENTY

WYPOSAŻENIA I MEBLE

k%	Element/mebel
1	Alkova
2	Balkon
3	Baryka
4	Biurko
5	Chrzcielnica
6	Częściowo zawalony strop
7	Drabina
8	Drzwi (rozbite)
9	Dywan
10	Dziura
11	Dziura (wybita)
12	Fontanna
13	Gobelin
14	Gong
15	Jama (płytki)
16	Kadzi
17	Kajdany
18	Kapliczka
19	Klatka
20	Kocioł
21	Kolumna
22	Kołowrót
23	Kołowrót i wielokrążek
24	Komin
25	Kominek
26	Komoda
27	Kopuła
28	Koryto
29	Kredens
30	Krosno
31	Kzesło
32	Kuchnia

33	Kufel	68	Sterta gruzu
34	Kuźnia	69	Sterta siana
35	Lichtarz	70	Sterta śmieci
36	Luźno dopasowana ściana	71	Stojak na broń
37	Lawka	72	Stopnie
38	Lóżko	73	Stół (duży)
39	Łukowe sklepienie	74	Stół (mały)
40	Malowidło	75	Studnia
41	Mebel (połamane)	76	Symbol zła
42	Mozaika	77	Szafa
43	Nawis	95	Szczelina strzelnicza (ściana) lub machuła (strop)
44	Niewielka rzeźba	78	Szyb
45	Ołtarz	79	Taboret
46	Otomana	80	Tron
47	Palenisko	81	Trójnog
48	Parawan	82	Trumna
49	Piec garncarski	83	Umywalka
50	Piedestał	84	Wąski chodnik
51	Platforma	85	Wąski taras
52	Płaskorzeźba	86	Wieszak
53	Pochylnia	87	Wizjer
54	Pokruszone kamienie	88	Winek
55	Posąg bóstwa	89	Wypchana bestia
57	Półka	90	Zagroda lub przegroda
58	Pregierz	91	Zalany obszar
60	Rama do naciągania stawów	92	Zasłona
61	Regał na książki	93	Zawalona ściana
59	Rozpadlina	94	Zwierciadło
62	Rzeźba	96	Zarnik
63	Rzeźba (przewrócona)	97	Żelazna dziewczyna
64	Sadzawka	98	Żelazne kraty
65	Skrzynia z węglem	99	Złob
66	Skrzynka	100	Zyrandol
67	Spuszczana kratka		
56	Sterta gnoju		

niebezpieczeństwa, albo też środkiem transportu budowniczych lub mieszkańców lochu. Czasem pozwalają również omijać przeróżne bariery czy pułapki lub po prostu szybko się przemieszczać. Podstępni twórcy lochów mogą umieścić w nich teleporter, który transportuje postacie do wydawałoby się identycznego miejsca, bohaterowie zaś mogą nawet nie wiedzieć, że znaleźli się zupełnie gdzie indziej. Użycie czaru wykręcić magi daje wskazówkę co do obecności teleportera, ale żeby odkryć, dokąd on prowadzi, śmiałkowie muszą uciec się do eksperymentów lub innych badań.

Ołtarze: Świątynie – zwłaszcza te poświęcone mrocznym bogom – często znajdują się pod ziemią. Główny element takiej kaplicy stanowi ołtarz, zwykle w postaci prostego kamiennego bloku. Czasami wszystkie pułapki w świątyni już dawno zostały uruchomione lub rozpadły się ze starości, lecz ołtarz istnieje, a jego moc trwa. Z pewnością drzemie w nim jeszcze jakaś boska siła... Większość ołtarzy zajmuje jedno lub dwa pola na statce bitewnej i zapewnia osłonę znajdującym się za nimi istotom.

ZAWALAJĄCE SIĘ JASKINIE (SW 8)

Zawalające się jaskinie i korytarze zawsze stanowią niebezpieczeństwo. Badających loch śmiałków mogą zmiatać zony spadającej skały. Jeśli zdążą przeżyć, gruz może odciec ich od jedynego znanego im wyjścia. Pod zawałem znajduje się każdy, kto przebywał na jego obszarze. Istoty stojące w pobliżu otrzymują obrażenia od wypływających osłonek. W przypadku tapnięcia korytarza zawałisko ma promień 4,5 metra, a osłonek rozciąga się na kolejne 3 metry.

Bohater może odkryć, że strop jest osłabiony, wykonując udany test Wiedzy (architektura i inżynieria) lub Rzemiosła (kamieniarstwo) o ST 20. Pamiętaj,



że w drugim przypadku nie musi posiadać umiejętności – wystarczy test Intelaktu. Krasnolud może wykonać taki test, gdy tylko znajdzie się w odległości 3 metrów od osłabionego stropu.

Wystarczy mocniejsze uderzenie lub wstrząs, by niepewny strop się zawałił. Bohater może przyczynić się do tego, niszcząc połowę kolumn podtrzymujących sufit. Jeśli chce stworzyć pomieszczenie, w którym istnieje duża szansa na powstanie zawałiska, wyposażyć je w pewną liczbę już uszkodzonych filarów (ich obecność powinna być dla BG oczywista wskazówka, że strop jest osłabiony, nawet gdy nie posiadają oni wiedzy specjalistycznej).

Postacie, które znajdują się pod zawałającym się stropem, otrzymują 8ks obrażeń – udany rzut obronny na Refleks o ST 15 pozwala zmniejszyć liczbę ran o połowę – i ulegają przywaleniu.

Bohaterowie w obszarze osuwiska otrzymują 3ks ran, a po zakończonym sukcesem rzucie obronnym na Refleks o ST 15 udaje im się uniknąć obrażeń. Nieudany rzut oznacza, że śmiełek na obszarze osuwiska również uległ przywaleniu.

Przywalona postać otrzymuje 1ks szluzien na minutę. Gdy straci przytomność, musi wykonać test Budowy (ST 15). Jeżeli się nie powiodzie, od tej chwili otrzymuje 1ks4 obrażeń na minutę, dopóki nie zostanie uratowana lub nie zginie.

Bohaterowie, którzy zdołali ucieknąć spod walącego się stropu, mogą odkopać przyjaciół. W minutę śmiełek ma prawo gołymi rękami owałować kamienie i odłamki w ilości odpowiadającej jego dużej obciążeniu (patrz Podręcznik Gracza, Tabela 9-1: Udręż, strona 162). Ładne kamienie pokrywające obszar 1,5 na 1,5 metra ważą mniej więcej tonę.

Przeciętni poszukiwacze przygód (S 10, duże obciążenie to w jego wypadku 50 kilogramów) potrzebują czterech minut na oczyszczenie gruzowiska na obszarze sześcianu o krawędzi 1,5 metra (50 kg × 5 = 250 kg, 250 kg × 4 = 1 tona).

TABELA 3-12: POMNIEJSZE ELEMENTY

WYPOSAŻENIA I MEBLE

k%	Element/mebel	35	Kowadło	70	Runy
1	Bezczuka	36	Książki	71	Sakiewka
2	Bela (stłony)	37	Kubek	28	Skrawki futra
3	Beben	39	Lampa	72	Słowa (gryzmoły)
4	Bloto	40	Latarnia	73	Słój
5	Brzytwy	41	Liny	74	Strumyczek
6	Butelka	42	Łańcuchy	9	Strużka wody
7	Buty	43	Miech	75	Szmaty
8	Chłodne miejsce	44	Moździerz	76	Szpagat
10	Czaszka	45	Naczynia	77	Szpilek
11	Drewno (popłupane)	46	Narzędzia	78	Sztychy
12	Ekwiunek (zdający do użytku)	47	Obcegi	79	Ślady kłów
13	Ekwiunek (zniszczony)	48	Odgięty (nieokreślony)	81	Ślady ognia
14	Fajka	49	Oliwa (paliwo)	50	Śluz
15	Farba	50	Oliwka (wonna)	81	Świeca
16	Flakon	52	Osełka	98	Świecznik
17	Futerał na pergamin (pusty)	53	Pajeczyny	82	Taca
18	Garnek	54	Papier	83	Tajemnicza plama
19	Gniazdo (zwierzęcia)	55	Pas	84	Tasak rzeźniczy
20	Grzyb	56	Pęknięcia	85	Trofeum
21	Hak	57	Plama krwi	86	Tyczka
22	Hubka i krzesiwo	58	Plecak	87	Ubranie
23	Insekty	59	Pleśń	88	Urna
24	Instrument muzyczny	60	Pochodnia (niedopalona)	89	Utensylia
25	Kahuta (wody)	61	Poduszki	90	Wadło
26	Kandelabr	62	Popiół	91	Woń (nie do rozpoznania)
27	Karty (do gry)	63	Porzucona broń	92	Worek
29	Klepsydra	64	Potłuczone naczynia	93	Zęby
30	Kłucz	65	Przyprawy	94	Znaki
31	Koc	66	Pudełko	95	Zwłoki (poszukiwacza przygód)
32	Kości (humanoida)	38	Pyl	96	Zwłoki (potwora)
33	Kości (niehumanoida)	67	Rozbite szkło	97	Zwój (niemagiczny)
34	Kości do gry	68	Rozrzucone kamienie	99	Zymność (zdająca do jedzenia)
		69	Róg	100	Zymność (zepsuta)

Polork o Sile 20 (w jego wypadku duże obciążenie to 200 kilogramów) może wykonać to samo zadanie w minutę (200 kg $\times$ 5 = 1 tona). Odpowiednie narzędzie – kilof, łom czy kopacz – przyspieszają kopanie dwukrotnie. Możesz też pozwolić przywołanemu śmiakowi na test Siły (ST 25) – udany oznacza, że sam uwolni się spod zwaliska.

OSWIEŚLENIE

Niektóre lochy są dobrze oświetlone, a w innych panują ciemności, które najlepiej opisać sformułowanie „choć oko wykol”. Jeśli chcesz rozjaśnić podziemia, weź pod uwagę dwa czynniki: zamierzające kompleksy powroty oraz swoje preferencje jako MP.

Rzecz jasna istota, która nie widzi w ciemnościach, będzie korzystała z jakiegos źródła światła podczas wędrówek oraz rozjaśni często odwiedzane obszary. Z drugiej zaś strony stwoży obdarzone ślepowidnictwem i wyuczaniem drgań doskonale radzą sobie nawet w całkowitym mroku. Uogólniając, inteligentne potwory nie korzystają ze źródeł światła, jeśli obawiają się ataków ze strony ludzi lub innych istot, które nie widzą w ciemnościach. Aż miło rozgarnięcie stworzenia mogą żyć w mroku tylko dlatego, że nie opanowały arkanów magii ani umiejętności rozpalania ognia.

Istoty widzące w ciemnościach na zasięg 18 metrów znajdują się gdzieś pomiędzy tymi skrajnościami. Kiedy walczą w mroku, mają przewagę nad stworzeniami ślepyimi w takich warunkach. Z drugiej jednak strony niewiele inteligentnych istot zdecydowanie wie, gdzie znajduje się w świecie czerni i biele, gdy zwykła pochodziła lub czar o. poziomu nade mu barw. Dlatego też liczne podziemne cywilizacje oświetlają „bezpieczne” obszary. Oczywiście takie istoty gaszą latarnie, jeśli tylko wykryją obecność intruzów z powierzchni.

Musisz wziąć też pod uwagę inny aspekt widzenia w ciemnościach – jego ograniczony zasięg. Istoty żyjące w obszarach pieczarach mogą za pomocą pochodni oświetlać wejścia znajdujące się w przekraczającej 18 metrów odległości od znacznej części pieczar, bo inaczej ich po prostu obserwowaliby. Ponieważ pole zwykłego widzenia roztacza się, dopóki coś go nie zablokuje, tacy strażnicy mogą prowadzić obserwację niepostrzeżenie – zyskują tym samym znaczną przewagę taktyczną.

Od czasu do czasu masz prawo zmuszać bohaterów do walki w ciemnościach, frustrując w ten sposób graczy, którzy większość czasu będą musieli zgadywać, na jakim polu znajduje się przeciwnik. Poprowadzenie walki w mroku jest również trudniejsze, ponieważ musisz wiedzieć, gdzie znajduje się każdy z niewidocznych wrogów. Być może zatem łatwiej będzie, jeśli ustalisz z graczami, że w sianach lochu umieszczono co 12 metrów pochodnie. Niemniej od czasu do czasu dobrze rozegranie starcie w mroku przemieni się w ciekawą zabawę w kotka i myszkę, w której bohaterowie o wysokim modyfikatorze Nadsluchiwania mają szansę zabłysnąć.

Mniej ważne elementy i meble

Tabela 3-11: Ważniejsze elementy wyposażenia i meble to lista dłużych, dominujących obiektów, które mogą się znaleźć w lochach. Wykorzystaj ją podczas losowania podziemi lub po prostu wybierz poszczególne elementy.

Bardziej lochy śmiakowie mogą natrafić również na liczne mniej istotne szczegóły: Tabela 3-12: Pomniejszające elementy wyposażenia i meble mogą posłużyć za bank pomysłowy dla lochu twórczego losowo lub w inny sposób.

PULAPKI

W lochu poszukiwacze przygod mogą spaść z dużej wysokości i zginąć, splonąć zrywem bądź też zostać nasłupowani zatrutymi strzałkami – i to wszystko bez obecności nawet jednego potwora! W podziemnych kompleksach aż się

roi od przeszkód i niebezpieczeństw w postaci pulapek, i nie tylko. Przedstawione dalej zasady opisują działanie pulapek wraz z licznymi przykładami oraz prezentują podstawowe reguły ich tworzenia.

Rodzaje pulapek: Pulapka może być magiczna lub mechaniczna. Drugie, z wymienionych to właśnie dą, występujące ze ścian strzały, spadające kamienne bloki, komnaty napelniające się wodą, wirujące ostrza oraz wszystkie inne urządzenia działające mechanicznie. Taką pulapkę może skonstruować BG, wykonując udany test umiejętności Rzemiosła (zakładanie wyrywów) (patrz strona 74, „Skonstruowanie pulapki”), oraz opis umiejętności na stronie 75 Podręcznika Gracza.

Magiczne pulapki dzieli się z kolei na czary oraz urządzenia. Drugie z wymienionych pozwalają do istnienia efekt zaklęcia, gdy zostaną uaktywnione – analogicznie do różdżek, beret, pierścieni czy innych przedmiotów magicznych. Skonstruowanie takiej pulapki wymaga aktu Stworzenie cudownego przedmiotu (patrz strona 74, „Skonstruowanie pulapki”), oraz opis aktu na stronie 98 Podręcznika Gracza.

Czary będące pulapkami to po prostu zaklęcia działające niczym pulapki, jak choćby *opisna pulapka czy glij straszny*. Stworzenie takiego zabezpieczenia wymaga usług bohatera, który potrafi truć dzieła czar (czy czary) – zwykle robi to sam BG lub najmuje w tym celu BN.

PULAPKI MECHANICZNE

W lochach spotkać można liczne pulapki – również te mechaniczne, czyli niemagiczne. Są to zarówno ukryte kusze szyczące belkami, gdy nieświadoma ofiara stanie na określonej płycie podłogowej, jak i korytarze gotowe w każdej chwili się zawalić. Pulapki opisują także cechy jak położenie, warunki uaktywnienia, trudność zauważenia, liczba zadawanych obrażeń, oraz prawo do wykonania rządu obronnego (udany zmniejsza efekty jej działania). W przypadku mechanizmów występujących poiskich lub uruchamiających przeszkody wykonuje się normalne testy ataków, z premią zależną od konstrukcji.

Stworzenia, którym powiedzie się test Przeszukiwania (ST 20), odnajdą prostą mechaniczną pulapkę, zanim zostanie ona uaktywniona (prosta pulapka, to wyki, pulapka uaktywniana za sposobą potykacza czy też duża konstrukcja w rodzaju wilczego dołu).

Bohater posiadający właściwości klasowej wyczuć pulapki, któremu powiedzie się test Przeszukiwania (ST 21 lub więcej), wykrywa dobrze ukrytą lub złożoną pulapkę mechaniczną, zanim zostanie ona uaktywniona. Te niebezpieczne urządzenia uruchamia nacisk przykroty na płycie podłogowej, mechanizm powiązany z drzwiami, nagłe zmiany w obciążeniu, ruchy powietrza, wibracje czy innych niezwykle czynniki.

PULAPKI MAGICZNE

Wiele czarów pozwala tworzyć niebezpieczne pulapki. Na przykład, kapłani wysokiego poziomu rzucają zaklęcia takie, jak *glij straszny* czy symbol, by powstrzymać intruzów przed wejściem na określony obszar. Zaawansowani czarodzieje natomiast potrafili tworzyć *opisne pulapki* lub *trujące obawy*, utrudniając życie badaczom lochów. Jeśli w opisie zaklęcia nie podano innych zasad, zastosuj następujące reguły:

- Udany test Przeszukiwania (ST 25 + poziom czaru) wykonany przez lożytkę (i tylko przez niego) pozwala wykryć magiczną pulapkę, zanim zostanie ona uaktywniona. Całkowicie innych klas nie mają szans na znalezienie takiej pulapki za pomocą testu Przeszukiwania.
- Magiczne pulapki pozwalają na rząd obronny – udany oznacza uniknięcie efektu (ST 10 + poziom czaru $\times$ 1,5).
- Lożytki (i tylko oni) może rozbudować pulapkę magiczną za pomocą udanego testu Unieszkodliwiania urządzeń (ST 25 + poziom czaru).

ZA KULISAMI: PULAPKI

Dlaczego warto używać pulapek? Gdy zmieniają one przebieg rozgrywki, jeśli poszukiwacze przygod spodziewają się pulapek lub spotykali je często w przeszłości, będą bardziej uważni, zwłaszcza w lochach. Choć wzbudzenie lekkiego strachu i paranoi w graczach może być zabawnie, poirównież ma świadomość, że spawiała ono rozgrywkę, zaś przetrwanie każdego metra kwadratowego może zmęczyć wszystkich uczestników zabawy.

Z tym problemem łatwo sobie poradzić, umieszczając pulapki tylko tam, gdzie ma to sens. Zabezpiecza się nimi choćby grobowce i skarbiec, odstraszając w ten sposób intruzów. Z kolei w często uczęszczanych miejscach pulapki irytują, nie mówiąc o tym, że raczej tu nie pasują. Inteligentne stworzenie nigdy nie zbuduje pulapki, której mogłoby stać się ofiarą.

ELEMENTY PULAPKI

Opis wszystkich pulapek – magicznych i mechanicznych – składa się z następujących elementów: mechanizm spustowy, mechanizm przełączania, ST Przeszukiwania, ST Unieszkodliwiania mechanizmów, premia do ataku lub rzutu obronnego, bądź opóźnienie działania, obrażenia/efekt oraz Skala Wyzwania. Pewne elementy mogą być ważniejsze od innych, a w skład niektórych pulapek mogą również wchodzić pewne opcjonalne detale – truciźnie czy sposób ich objęcia. Wspomniane charakterystyki wyjaśniono poniżej.

Mechanizm spustowy

Mechanizm spustowy określa sposób uruchamiania pulapki.

Miejscowy: Uruchamia pulapkę, gdy ktoś stanie na określonym polu – zamaskowany walczy dół, na przykład, uruchamia się zwykle, gdy ktoś stanie w stosowanym miejscu.

Dystansowy: Uruchamia pulapkę, gdy ktoś podejrze doń na odpowiednią odległość. Od mechanizmu miejscowego różni się tym, że wpadająca w pulapkę postać nie musi stać na konkretnym polu – stąd istoty, które potrafią latać, mogą uruchomić pulapkę aktywowaną spustem dystansowym, unikną jednak zależnej od miejscowego. Mechaniczne spusty dystansowe są niezwykle czułe na każdy ruch powietrza, dla tego więc zastosować właściwie wyłącznie w miejscach takich jak krypie, w których powietrze stoi.

W pulapkach magicznych za dystansowy mechanizm spustowy służy czar alarm. Możesz dozwolnie zmniejszyć obszar jego działania (w odróżnieniu od zwykłego działania rzeczzonego zaklęcia), by pulapka obejmowała mniejszy teren.

Niektóre magiczne pulapki posiadają specjalne spusty dystansowe, które aktywują się wyłącznie, gdy w pobliżu znajduje się istota określonego typu. Na przykład, czar wykreślić dół można wykorzystać do ukąśnięcia pulapki umieszczonej w ołtarzu złego boga – uruchomi się ona tylko wówczas, gdy w przybliżeniu znajdzie się ktoś o dobrym charakterze.

Dźwiękowy: Uruchamia pulapkę, gdy wykryje dźwięk. Działa jak ucho i posiada premię +15 do testów Nasłuchiwania. Pulapki unikać można zatem, wykonując udany test Cichego poruszania się, korzystając z czaru ciszy czy posługując się innym efektem zabezpieczającym przed usłyszeniem wszelkich dźwięków. Skonstruowanie takiego mechanizmu spustowego wymaga wyposażenia pulapki w czar jasnovidzisty.

Wzrokowy: Działa jak normalne oko, uruchamiając pulapkę, gdy spust coś „obaczy”. Skonstruowanie takiego mechanizmu spustowego wymaga wyposażenia pulapki w jeden z następujących czarów: mityczne oko, jasnovidzisty lub widzenie prądu. Od rodzaju zaklęcia zależy zasięg wzroku i premia do Spostrzegawczości pulapki – co przedstawiono w poniższej tabeli.

Czar	Zasięg wzroku	Premia do Spostrzegawczości
jasnovidzisty	Jedno wybrane wcześniej miejsce	+15
mityczne oko	Pole widzenia (nieskorzyony zasięg)	+20
widzenie prądu	Pole widzenia (zasięg 36 m)	+30

Jeśli chcesz, by pulapka „widziała” w ciemnościach, musisz zdecydować się na używanie wzroku prądu lub wyposażać ją dodatkowo w widzenie w ciemnościach (w tym przypadku „pole widzenia” pulapki w mroku ma zasięg 18 metrów). Jeżeli czar, który zastosowałeś, da ci oszukać niewidzialnością, przebraniem czy iluzją, w ten sam sposób ominąć będzie można pulapkę.

Kontaktowy: Uruchamia pulapkę, gdy ktoś jej dotknie. Ogólnie rzecz biorąc, jest to najprostsza konstrukcja. Ten mechanizm spustowy można podłączyć do elementu urządzenia, który zadaje obrażenia (na przykład do wyskakującej z zamka igły) – choć nie jest to konieczne. Skonstruowanie takiego mechanizmu spustowego wymaga wyposażenia pulapki w zaklęcia alarm i zwykle wiąże się z ograniczeniem obszaru jego działania do punktu, w którym następuje kontakt.

Czasowy: Ten mechanizm spustowy uruchamia pulapkę w określonych odstępach czasu. Przykładem będzie zastrzeżone wahadło, które co 4 rundy przcina korytarz.

Uruchamiana czarem: Ten typ mechanizmu spustowego ma wszystkie pulapki oparte na zaklęciu. Dokładny opis warunków ich aktywacji znajdziesz w przedstawieniu stosownego zaklęcia w Podręczniku Gniaza.

Mechanizm przełączania

Mechanizm przełączania to zespół czynników, które sprawiają, że pulapkę można znowu uruchomić.

Brak przełączania: Jedynym sposobem, by ponownie uruchomić pulapkę, jest zbudowanie jej od nowa. Pulapki wykorzystujące czary nie mają mechanizmu przełączania.

Naprawa: Przełączanie pulapki wymaga jej naprawy.

Przełączanie ręczne: Pulapka znowu będzie działać, lecz ktoś musi ręcznie umieścić pewne jej elementy w odpowiednich miejscach. To standardowy sposób przełączania większości pulapek mechanicznych.

Przełączanie automatyczne: Pulapka sama się przełącza – czy to po określonym czasie, czy natychmiast.

Naprawa i przełączanie pulapek mechanicznych

Naprawa pulapki wymaga testu Rzemiosła (zakładanie zwykło) o ST równej trudności jej zbudowania. Koszt surowców odpowiada 1/5 ceny materiałów wymaganych do zbudowania urządzenia. Obliczenie czasu naprawy opiera się na tych samych zasadach co konstrukcja od zera, zamiast ceny rynkowej wykorzystuje się jednakże koszt surowców niezbędnych do naprawy.

Przełączanie pulapki trwa zwykle około minuty – musisz tylko podnieść dźwignię zapadli do pierwotnej pozycji, załadować umieszczoną za ścianą kuszę czy wepchnąć zatrutą igłę z powrotem do zamka. Jeśli pulapka ma trudniejszy w obsłudze mechanizm przełączania, czas i nakład pracy ustala prowadzący.

Sposób ominięcia (element opcjonalny)

Jeśli konstruktor pulapki zamierza przechrócić obok niej, powinien zaplanować sposób jej omijania lub mechanizm, który chwilowo blokuje jej działanie. Takie opcje zazwyczaj stosuje się w pulapkach mechanicznych – magiczne najczęściej same umożliwiają twórcy ich ominięcie.

Zamek: Pulapki uniemożliwiają się zamkiem, którego otwarczenie wymaga udanego testu Otwierania zamków (ST 30).

Ukryty przełącznik: Znajdowanie ukrytego przełącznika wymaga udanego testu Przeszukiwania (ST 25).

Ukryty zamek: Ukryty zamek to kombinacja powyższych elementów. Znajdzenie go wymaga udanego testu Przeszukiwania (ST 25), a otwarczenie – udanego testu Otwierania zamków (ST 30).

ST Przeszukiwania i Unieszkodliwiania mechanizmów

W przypadku pulapki mechanicznej obydwa Skale Trudności nie wykluczają konstruktor. W pulapkach magicznych zależą one od poziomu najwyższego czaru, jakiego użyto.

Pulapka mechaniczna: Podstawowa ST dla obydwo testów wynosi 20. Podniesienie lub obniżenie tej wartości zmienia koszt pulapki (patrz Tabela 3-15: Koszt modyfikacji pulapek mechanicznych) i SW (patrz Tabela 3-13: Modyfikatory SW pulapek mechanicznych).

Pulapka magiczna: ST obydwo testów wynosi 25 + najwyższy poziom spośród użytych czarów. Testy wykonywać może wyłącznie bohater z właściwością klasową wyzwanie pulapek. Koszt ani SW pulapki nie zmieniają się wraz z modyfikacją ST testów.

Premia do ataku/ST rzutu obronnego

Zazwyczaj pulapka albo wykonuje test ataku, albo zmusza do rzutu obronnego – udany oznacza, że śmiółkowi uda się uniknąć jej skutków. Czasem zdarza się, że wykorzystuje ona rodzaje ran lub nie przewiduje żadnego (patrz „Niechybna”, strona 70).

Włcze doły: Włcze doły to dziury (zamaskowane lub nie), do których bohater może wpaść i otrzymać obrażenia. W tym przypadku nie wykonuje się testu ataku, a udany rzut obronny na Refleks (ST ustala budowniczy) pozwala ich uniknąć. Do tej kategorii należą też inne pulapki, których działanie uzależnione jest od rzutu obronnego.

W łochach można spotkać dziury i otwory w różnej postaci, istnieją jednak ich trzy podstawowe rodzaje: odsłonięte, zasłonięte i rozpadliny. Podobnie jak urwiszok czy ściana, walczy dół czy rozpadlina zmusza postać, żeby odejść lub poświęcić czas i wysiłki na obmyślenie sposobu ich pokonania. Tego rodzaju otwory można pokonać, wykorzystując umiejętności Wspinacza lub Skakanie bądź też rozmaite sztuczki magiczne.

Odsłonięte jamy przede wszystkim zniechęcają intruzów do pójścia w określonym kierunku. Mogą jednak przysparzać o ból głowy bohatera, który w ciemnościach wpadnie do środka, albo skomplikować rozgrywkę, jeśli w pobliżu walce.

Zasłonięte wilcze doly są znacznie bardziej niebezpieczne. Ich obecność można wykryć dzięki udanemu testowi Przeszukiwania (ST 20), lecz tylko jeśli postać poświęci czas i będzie bacznie przyglądać się drodze przed sobą. Bohater, który nie zdoła wykryć zasłoniętej jamy, ma prawo do rzutu obrotnego na Refleks (ST 20) – udany oznacza, że udało mu się w nią nie wpadnąć. Jeśli jednak śmiałek błądził lub poruszał się nieostrożnie, wpadnie w dół automatycznie, bez możliwości wykonania rzutu.

Wilczy dół może być ukryty pod stertą odpadków (siana, liści, parówek, smieci), pod dywanem bądź też pod wyglądającą na normalną podłogą z zapadnią. Zapadnie usępują zazwyczaj pod odpowiednim ciężarem (zwykle od 25 do 40 kilogramów). Istnieje też inny wariant takich zapadni – zapadnia zamyka się nad głową ofiary, a potem się blokuje, więzi ją w środku. Otwarcie takiej zapadni może być również skomplikowane jak otwarcie zwyczajnych drzwi (zakładając, że postać zdoła jej dosięgnąć), a utrzymanie sprężyny w odpowiedniej pozycji (zapadnia się otwiera, wymaga udanego testu Siły (ST 13)).

Na dnie wilczych dołów zwykle nie znajduje się twardej podłogi. Konstruktorzy pułapek umieszczają tam kolce, pale, potwory, kwas, lawę czy wodę nawet istotą, która potrafi płwać, przedrzeć czy po prostu zmieść się i utonąć.

Pale rania powierzchownie, które się na nie nabija. Powodują takie same obrażenia jak szpile, mają jednak premię do ataku +10 oraz premię +1 do obrażeń za każde 3 metry upadku (do maksymalnej premii do obrażeń +5). Kiedy jest ich wiele, ofiara spada na 1k6. Opisywane tu obrażenia są niezależne od tych, które powoduje sam upadek.

Czasami w jamach żyją potwory – nawet niezbyt inteligentne sługi i galarety otenuszy, że, że pułapki to doskonale spartanie, w których często śmiałek można świetnie pożywić. Szwara, który zmieni się w wilczy dół, może w nim umieścić konstruktor lochu. Można też przysiąc, że taka istota po prostu wpadła do środka i nie potrafi wyjść. W tym przypadku albo nie przeżywa

tam długo, albo czymś się żywi. Jeśli w jamie znajduje się woda, twórca pułapki mógł zaryzykować, że piraniami lub innymi rybami drapieżnymi. W takich pułapkach najczęściej umieszcza się jednak potwory, które nie potrzebują do życia pożywienia – a więc nieumarłych czy konstruktry.

Szczególnie śmiertelnością może się okazać druga pułapka, którą umieszczono na dnie wilczego dołu. Ukrywana ją ranna, spadająca ofiara – nieszczęśliwiec, który nie spodziewa się już niczego złego, zostaje zaatakowany po raz drugi. Na dnie

jamy konstruktor mógł umieścić pułapkę szyjącą strzałami, płującą płomieniami, przyskakującą kwasem, symulującą głębokość, a nawet magiczne urządzenia przyzywające potwory.

Pułapki atakujące na dystans:

Takie pułapki wystrzeliwiają igły, strzały, włócznie i tak dalej.

Konstruktor ustala premię do ataku. Tego rodzaju pułapki mogą nasilać działanie łuku refleksyjnego przystosowanego do większej wartości Siły (patrz Podręcznik Graza, strona 119), dzięki czemu do obrażeń należy stosować odpowiednią premię wynikającą ze wspomnianego atrybutu.

Pułapki atakujące wręcz: Do tej kategorii zaliczamy wysuwające się ze ścian ostrza i spadające z sufitu kamienne bloki. Tu premia do ataku również ustala konstruktor.

Obrażenia/efekt

Efekt działania pułapki określa, co stanie się z delikwentem, który ją uruchomi. Zazwyczaj otrzymuje on obrażenia lub pada ofiarą czaru, choć zdarzają się pułapki mające specjalne efekty.

Wilcze doly: Upadek do wilczego dołu powoduje 1k6 obrażeń na każde 3 metry jego głębokości.

Pułapki atakujące na dystans:

Takie pułapki zadają tyle obrażeń, ile normalnie powoduje użycie do ich konstrukcji beon.

Jeśli, na przykład, pułapka szyje strzałami z łuku długiego, każde trafienie powoduje 1k8 ran. Można też skonstruować mechanizmy, które powodują więcej obrażeń – na przykład, pułapka atakująca na dystans (premia +5 +4) krótkimi włóczniami powoduje 1k8+4 obrażeń przy każdym trafieniu.

Pułapki atakujące wręcz:

Tę pułapkę zadają tyle obrażeń, ile beon, która jest w nich zainstalowana. W przypadku spadających głazów ilość ran miąższości zależy od ciężaru. Pamiętaj, jednak, że osoba przełamująca pułapkę, będzie musiała umieścić głaz na miejscu. Można również budować pułapki zadające dodatkowe

obrażenia, tak jakby posiadały wyższą wartość Siły.

Pułapki wykorzystujące czar: Takie pułapki powodują istnienie efektu czaru, zgodnie ze stosownym opisem w Podręczniku Graza. Jak każde zaklęcie,



tak i pułapki tego typu pozwalają wykonać rzut obronny o ST równy 10 + poziom czaru + modyfikator ze stosownego atrybutu osoby rzucającej zaklęcie.

Pułapki magiczne: Tego typu pułapki pozwalają na istnienie efektu zawartego w nich czaru, zgodnie ze stosownym opisem w *Północnej Gracie*. Jeśli zaklęcie w takim urządzeniu pozwala wykonać rzut obronny, jego ST wynosi 10 + poziom czaru + 1,5. Niektóre zaklęcia wymagają jednakże testu ataku, a nie rzutu obronnego.

Specjalne: Niektóre pułapki posiadają najrozmaitsze właściwości wywołujące specjalne efekty – choćby tonięcie w przypadku pułapki wodnej lub obniżenie wartości atrybutu w przypadku trucizny. Ruty obronne i obrażenia zależą od trucizny (patrz Tabela 8-3: Trucizny) lub ustala je konstruktor.

Inne właściwości pułapek

Niektóre pułapki posiadają dodatkowe właściwości, które sprawiają, że stają się one jeszcze groźniejsze. Oto najpopularniejsze stosowane specjalne uzupełnienia.

Gazowa: Pułapka gazowa jest niebezpieczna, jeśli wylęczy się emitowana przez nią trucizna. Tego typu urządzenia zwykle posiadają również właściwość niechybna oraz opóźnione działanie (patrz dalej).

Na dnie wilczego dołu: Jeśli na dnie wilczego dołu znajduje się coś innego niż pale, najlepiej potraktować to jak osobną pułapkę (patrz, „Łaruch pułapek”, strona 75) o miejscowym mechanizmie spustowym, uruchamianym tylko przez mocne uderzenie – na przykład przez spadającą postać. W jamie znajdującej się może kwas, powtóry lub woda.

Niechybna: Gdy wali się na ciebie ściana lochu, nie pomoże nawet niesamowity refleks – glary i tak cie zgniotą. Tego typu pułapka nie posiada premii do ataku i nie zezwala na rzut obronny, zawsze jednak ma opóźnione działanie (patrz dalej). Większość pułapek wodnych i gazowych jest niechybna.

Opóźnione działanie: Opóźnione działanie określa czas, który mija między uruchomieniem pułapki a zadaniem obrażeń. Właściwość tę posiadają wszystkie pułapki niechybne.

Pale w wilczym dole: Pale na dnie wilczego dołu traktują jak sztylerzy, z których każdy ma premię do ataku +10. Premia do obrażeń wynosi w ich przypadku +1 na każde 3 metry głębokości jamy (maksymalnie +5). Każda postać, która wpadnie do wilczego dołu, atakuja 1k4 pale. Nie wliczają się one do przetrzygnięć obrażeń pułapki (patrz, „Przetrzygnięcie obrażeń”, strona 75).

Przedmiot alchemiczny: Pułapkę mechaniczną można wyposażyć w przedmiot alchemiczny lub inną specjalną substancję czy obiekt – płacznotny worek, ogień alchemiczny, kamień grzmotów i tak dalej. Niektóre z nich naśladują efekt czaru – na przykład działanie płacznotnego worka do złudzenia przypomina efekt zaklęcia *oplątanie*, a kamień grzmotów działa jak gromy. Jeśli przedmiot naśladuje efekt zaklęcia, SW pułapki wzrasta zgodnie z Tabelą 3-13: Modyfikatory SW pułapki mechanicznej (strona 74).

Trucizna: Pułapka, w której wykorzystuje się truciznę, jest zdecydowanie bardziej zabójcza niż jej wolny od jadu odpowiednik, posiada zatem odpowiednio wyższy SW, która wzrasta zgodnie z Tabelą 3-13: Modyfikatory SW pułapki mechanicznej (strona 74). W pułapkach zastosować można wyłącznie trucizny działające w wyniku zranienia, kontaktu lub wdychania – toksyna wymagająca spożycia raczej się nie przyda.

Niektóre pułapki (jak stół pokryty trucizną kontaktową) powodują efekty wynikające wyłącznie z działania trucizny. Inne, choćby zatrute strzały czy ostrze miecza, zadają ponadto obrażenia wynikające z ataku dystansowego lub wręcz.

Wielokrotna: Taką pułapka działa na więcej niż jedną osobę.

Wodna: Do tej kategorii zalicza się każdą pułapkę, w której można utonąć (na przykład, zamakająca się i wypielęgająca woda komnatę ze ruchomego piasku, w których zapadła się bohaterowie). Tego typu pułapki mają zazwyczaj właściwość niechybna i opóźnione działanie (patrz dalej).

Atak dotykowy: Właściwość tę posiadają wszystkie pułapki, które uruchamia tylko celną atak dotykowy (dystansowego lub wręcz).

PRZYKŁADY PUŁAPEK

Opisane dalej najbardziej typowe pułapki mechaniczne można spotkać w lochach, siedzibach gildii czy koszarach każdego ze światów. Koszt pułapek mechanicznych to cena rynkowa, a magicznych – wartość surowców. W przypadku pułapek magicznych (urządzeń i czarów) podano też poziom czarującego oraz klasę dotyczącą koniecznych do uzyskania zamierzonych efektów. Jeśli czaru użyto w inny sposób (na przykład jako mechanizm spustowego), założono minimalny konieczny poziom.

Pułapki o SW 1

Deszcz strzałek: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +10 dystansowy (1k4+1, strażla); wielokrotna (wysztrekuje 1k4 strzałki w do każdego celu na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 14; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 500 sz.

Głębszy wilczy dół: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; ukryty przełacznik porzucający ją objęć (ST Przeszukiwania 25); rzut obronny na Refleks o ST 15 pozwala uniknąć; głębokość 6 m (2k6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiadujących polach o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 23. Cena rynkowa: 1300 sz.

Kłamiwa wysmarowana trucizną kontaktowa: SW 1; mechaniczna; spust kontaktowy (właczony); przeładowanie ręczne; trucizna (soł mózgowy gnilęcy peltracz, rzut obronny na Wytwardość o ST 13, paraliż/0); ST Przeszukiwania 19; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 19. Cena rynkowa: 900 sz.

Ostry drut w poprzek korytarza: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; bez przeładowania; Atk +10 wręcz (2k6, drut); wielokrotna (pierwszy cel na każdym z dwu sąsiadujących pól o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 22; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 15. Cena rynkowa: 400 sz.

Rozkołysany blok: SW 1; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie ręczne; Atk +5 wręcz (4k6, kamienny blok); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 500 sz.

Spadająca krata: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +10 wręcz (3k6); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Uwaga: Obrażenia dotyczą tylko postaci znajdujących się pod kratą, która blokuje przejście. Cena rynkowa: 1400 sz.

Spadający kamień: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +10 wręcz (2k6, kamień); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 22. Cena rynkowa: 1400 sz.

Ściana ostrej: SW 1; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie automatyczne; ukryty przełacznik porzucający ją objęć (ST Przeszukiwania 25); Atk +10 wręcz (2k4/+4, kosa); ST Przeszukiwania 22; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 22. Cena rynkowa: 2500 sz.

Ukryty wilczy dół: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 3 m (1k6, upadek); ST Przeszukiwania 24; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 1800 sz.

WARIANT: EFEKT UNIESKODLIWIENIA MECHANIZMU

Bohaterowie udali się test Unieszkodliwiania mechanizmu. Co tak naprawdę uzyskał? Jeśli stosujesz niniejszy wariant, wszystko zależy od wartości, o jaką pokonał ST. Efekt sprawdź dalej, zależnie od różnicy pomiędzy ST a wynikiem testu.

Wynik testu = ST +0-3: Następnym razem, gdy mechanizm spustowy uruchomi pułapkę, ta nie zadziała. Potem jednak wszystko wróci do normy i do nieszkodliwiania urządzenia potrzebny będzie kolejny test.

Wynik testu = ST +4-6: Bohater nieźle się sprawił – pułapka nie zadziała, póki się jej nie przeładuje. Jeśli urządzenie ma mechanizm automatycznego przeładowania, skorzysta z rezultatu opisanego dalej.

Wynik testu = ST +7-9: Bohater zepsuł pułapkę – nie zadziała, dopóki ktoś jej nie naprawi, używając umiejętności *Rzemiosło (zakładanie wykładow)*. Naprawa kosztować będzie 1k8 + 10% wydatku związanego zbudowa pułapki.

Wynik testu = ST +10 lub więcej: Bohater albo zepsuł pułapkę (patrz wcześniej), albo dodał do niej mechanizm obejścia. Druga opcja pozwala mu minąć pułapkę bez uruchomienia jej lub uniknąć jej efektów. Może zatem, na przykład, używając tak dobrego rezultatu w teście Unieszkodliwiania mechanizmów, „wylączyć” ruchome płytki podłogi, które uruchamiają mechanizm zasypujący wąskie przejście gradem zatrutych strzałek, albo dostrzec niewielką wnetk w korytarzu, dzięki której uniknie toczącego się gazu.

Tnacze ostrze: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; Atk +8 wręcz (1k6/+3); ST Przeszukiwania 21; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 1700 sz.

Wyrzutnia strzaly: SW 1; mechaniczna; spust dystansowy; przeładowanie ręczne; Atk +10 dystansowy (1k6/+3, strzala); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 2000 sz.

Wyrzutnia włóczni: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +12 dystansowy (1k6/+3, włócznia); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Uwaga: Maksymalny zasięg 60 m, cel wybieramy losowo spośród znajdujących się na torze lotu włóczni. Cena rynkowa: 1200 sz.

Zatruta igła: SW 1; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie ręczne; Atk +8 dystansowy (1 plus zielonokrwisty olej); ST Przeszukiwania 22; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 1300 sz.

Zatruta strzałka: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +8 dystansowy (1k4 plus trucizna, strzałka); trucizna (krwiokrocień, rzut obronny na Wytrwalność o ST 12, 0/1k4 Bd plus 1k3 Rzut); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 18. Cena rynkowa: 700 sz.

Pułapki o SW 2

Cegły spadające z sufitu: SW 2; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie wymaga naprawy; Atk +12 wręcz (2k6, cegły; wielokrotna (wszystkie cele na dwóch sąsiadujących polach o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 2400 sz.

Dobre ukryty wilczy dół: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 3 m (1k6, upadek); ST Przeszukiwania 27; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 4400 sz.

Duża sieć: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +5 wręcz (patrz uwagi); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Uwaga: Bohaterowie na obszarze kwadratu o boku 3 m trafiają do sieci (S 18), jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Refleks o ST 14. Cena rynkowa: 3000 sz.

Przewracający łańcuch: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; łańcuch pułapek (przewrócenie i atak wręcz); Atk +15 dystansowy wręcz (przewrócenie). Atk +15 wręcz (2k4+2, kolczasty łańcuch); ST Przeszukiwania 15; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 18. Cena rynkowa: 3800 sz.

Uwaga: Ta pułapka to w gruncie rzeczy duża pułapka o SW 1 – przewracająca i atakująca kolczastym łańcuchem. Jeśli ofiara zostanie przewrócona, do ataku kolczastego łańcucha dolacza się premie +4, ponieważ został leży.

Pułapka z płonącymi dłońmi: SW 2; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (płonie dłoń, 3 poziom czarodzieja, 1k4 od ognia, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 11); ST Przeszukiwania 26; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 26. Koszt: 500 sz, 40 PD.

Pułapka z zadawaniem lekkich ran: SW 2; magiczne urządzenie; spust kontaktowy; przeładowanie automatyczne; efekt czaru (zadawanie lekkich ran, 1 poziom kapłana, 1k4-1, połowa po udanym rzucie obronnym na Wole o ST 11); ST Przeszukiwania 26; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 26. Koszt: 500 sz, 40 PD.

Skrzynka z brunatną plesnią: SW 2; mechaniczna; spust kontaktowy (otwarcie skrzynki); przeładowanie automatyczne; aura zimna w promieniu 1,5 m (3k6, złuszczenia od zimna); ST Przeszukiwania 22; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 16. Cena rynkowa: 3000 sz.

Ukryty wilczy dół: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 6 m (2k6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pol o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 24; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 19. Cena rynkowa: 3400 sz.

Wilczy dół: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 12 m (4k6, upadek); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 2000 sz.

Wilczy dół z palami: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 6 m (2k6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pol o boku 1,5 m); pale na dnie (Atk +10 wręcz, 1k4 pali na każdy cel zadających pol o 1k4+2); ST Przeszukiwania 18; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 15. Cena rynkowa: 1600 sz.

Wyrzutnia oszczepu: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +16 dystansowy (1k6++, oszczep); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 18. Cena rynkowa: 4800 sz.

Zatruta igła: SW 2; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie wymaga naprawy; zamek pozwalający obejść (ST Otwierania zamków 30); Atk +17 wręcz (1 plus trucizna, igła); trucizna (błękity winnisi, rzut obronny na Wytrwalność o ST 14 (tylko zatrucie), 1 Bd/utrata przytomności); ST Przeszukiwania 22; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 17. Cena rynkowa: 4720 sz.

Pułapki o SW 3

Deszcz igieł: SW 3; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +20 dystansowy (2k4); ST Przeszukiwania 22; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 22. Cena rynkowa: 5400 sz.

Kamienne bloki spadające z sufitu: SW 3; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; Atk +10 wręcz (4k6, kamienne bloki); ST Przeszukiwania 25; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 5400 sz.

Ognista pułapka: SW 3; czar; uruchamiana jak zaklęcie; bez przeładowania; efekt czaru (ognista pułapka, 3 poziom druid, 1k4+3 od ognia, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 13); ST Przeszukiwania 27; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 27. Koszt: 85 sz za wyłączenie BN.

Pułapka z dotykiem głosu: SW 3; magiczne urządzenie; spust kontaktowy; przeładowanie automatyczne; efekt czaru (dotyk głosu, 3 poziom czarodzieja, neguje udany rzut obronny na Wytrwalność o ST 13); ST Przeszukiwania 27; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 27. Koszt: 3000 sz, 240 PD.

Pułapka z kwasową strzałą Melfa: SW 3; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (dotyk głosu, 3 poziom czarodzieja, efekt czaru (kwasowa strzala Melfa, 3 poziom czarodzieja, 2k4 od kwasu/runde przez 2 rundy); ST Przeszukiwania 27; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 27. Koszt: 3000 sz, 240 PD.

Pułapka z płonącymi dłońmi: SW 3; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (płonie dłoń, 5 poziom czarodzieja, 5k4 od ognia, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 11); ST Przeszukiwania 26; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 26. Koszt: 2500 sz, 200 PD.

Pułapka z przedłożoną obuw: SW 3; magiczne urządzenie; spust dystansowy (wybrzybiać doba); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (przedłożona obuw, 3 poziom kapłana, neguje udany rzut obronny na Wole o ST 13); ST Przeszukiwania 27; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 27. Koszt: 3500 sz, 280 PD.

Ukryty wilczy dół: SW 3; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 9 m (3k6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pol o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 24; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 18. Cena rynkowa: 4800 sz.

Wahadlo sufitowe: SW 3; mechaniczna; spust czasowy; przeładowanie automatyczne; Atk +15 wręcz (1k12+8/+3, topór dwuręczny); ST Przeszukiwania 15; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 27. Cena rynkowa: 14 100 sz.

Wilczy dół: SW 3; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 18 m (6k6, upadek); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 3000 sz.

Wilczy dół z palami: SW 3; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 6 m (2k6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pol o boku 1,5 m); pale na dnie (Atk +10 wręcz, 1k4 pali na każdy cel zadających pol o 1k4+2); ST Przeszukiwania 21; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 3600 sz.

Zatruta strzala: SW 3; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie ręczne; zamek pozwalający obejść (ST Otwierania zamków 30); Atk +12 dystansowy (1k8 plus trucizna, strzala); trucizna (jad dużego potworowego skorpiona, rzut obronny na Wytrwalność o ST 14, 1k4 Bd/1k4 Bd); ST Przeszukiwania 19; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 15. Cena rynkowa: 2900 sz.

Pułapki o SW 4

Głif strażnicy (wybuch): SW 4; czar; uruchamiana jak zaklęcie; bez przeładowania; efekt czaru (głif strażnicy [wybuch], 5 poziom kapłana, 2k8 od kwasu, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 14); wielokrotna (wszystkie cele w promieniu 1,5 m); ST Przeszukiwania 28; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28. Koszt: 350 sz za wyłączenie BN.

Komnata wypełniająca się wodą: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; wielokrotna (wszyscy w komnacie 3 m na 3 m); niechybna; opóźnione działanie (5 rund); wodna; ST Przeszukiwania 17; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28. Cena rynkowa: 11 200 sz.

Kosa w ścianie: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; Atk +20 wręcz (2k4+5/4, kosa); ST Przeszukiwania 21; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 18. Cena rynkowa: 17 200 sz.

Pułapka z błyskawicą: SW 4; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (błyskawica, 5 poziom czarodzieja, 8k6 od elektryczności, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 14); ST Przeszukiwania 28; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28. Koszt: 7500 sz, 600 PD.

Pułapka z nalożeniem kłębów: SW 4; magiczne urządzenie; spust kontaktowy (wybrycze chaosu); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (nalożenie kłębów, 5 poziom kapłana, neguje rzut obronny na Wytrwałość o ST 14); ST Przeszukiwania 28; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28. Koszt: 8000 sz, 640 PD.

Szeroki walczy dół z palmami: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 6 m (2k6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pół o boku 1,5 m); pale na dnie (Atk +10 wręcz, 1k4 pali na każdy cel zadających po 1k4+2); ST Przeszukiwania 18; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Cena rynkowa: 7200 sz.

Ukryty walczy dół: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 12 m (4k6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pół o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 25; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 17. Cena rynkowa: 6 800 sz.

Walcząca się kolumna: SW 4; mechaniczna; spust kontaktowy (walczy); bez przeładowania; Atk +15 wręcz (6k6, kamienne bloki); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 24. Cena rynkowa: 8800 sz.

Walczy dół: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 24 m (8k6, upadek); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 4000 sz.

Walczy dół z palmami: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 18 m (6k6, upadek); pale na dnie (Atk +10 wręcz, 1k4 pali na każdy cel zadających po 1k4+5); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 4000 sz.

Zatruta strzałka: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +15 dystansowy (1k4+4 plus trucizna, strzałka); wielokrotna (1 strzałka na cel na obszarze 3 m na 3 m); trucizna (jad małe potwornej stogi); rzut obronny na Wytrwałość o ST 10, 1k2 Zr/1k2 Zr; ST Przeszukiwania 21; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 22. Cena rynkowa: 12 090 sz.

Zygak atramentowego węsa: SW 4; czar; uruchamiana jak zaklęcie; bez przeładowania; efekt czaru (zygak atramentowego węsa, 5 poziom czarodzieja, neguje rzut obronny na Refleks o ST 14); ST Przeszukiwania 28; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28. Koszt: 650 sz za wynajęcie BN.

Pułapki o SW 5

Deszcz strzałek: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +18 dystansowy (1k4+1, strzałka); wielokrotna (1k8 strzałek na cel na obszarze 3 m na 3 m); ST Przeszukiwania 19; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Cena rynkowa: 18 000 sz.

Kłamiwa wysmarowana truciźna kontaktoz: SW 5; mechaniczna; spust kontaktowy (walczy); przeładowanie ręczne; trucizna (nitarit, rzut obronny na Wytrwałość o ST 13, 0/3k6 Bł); ST Przeszukiwania 25; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 19. Cena rynkowa: 9650 sz.

Ognista pułapka: SW 5; czar; uruchamiana jak zaklęcie; bez przeładowania; efekt czaru (ognista pułapka, 7 poziom czarodzieja, 1k4+7 od ognia, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 16); ST Przeszukiwania 29; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 29. Koszt: 305 sz za wynajęcie BN.

Opary proszku ugoli: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; gazowa; wielokrotna (wszystkie cele w komnacie 3 m na 3 m); niechybna; opóźnione działanie (2 rundy); trucizna (proszek ugoli, rzut obronny na Wytrwałość o ST 15, 1 Cha/1k6 Cha plus wysycenie 1 Cha); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 16. Cena rynkowa: 9000 sz.

Pułapka z kulą ognistą: SW 5; magiczne urządzenie; spust kontaktowy; przeładowanie automatyczne; efekt czaru (kula ognista, 8 poziom czarodzieja, 8k6 od ognia, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 14); ST Przeszukiwania 28; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28. Koszt: 12 000 sz, 940 PD.

Pułapka z widmowym zabójcą: SW 5; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm obejmujący całą komnatę); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (widmowy zabójca, 7 poziom czarodzieja, rzut obronny na Wole o ST 16 pozwala niewiaryczny, a rzut obronny na Wytrwałość o ST 16 oznacza częściowy efekt); ST Przeszukiwania 29; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 29. Koszt: 14 000 sz, 120 PD.

Ruchomy posag talii: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; ukryty przełacznik pozwalający ją objąć (ST Przeszukiwania 25; Atk +16 wręcz (1k12+8/3, topór dwuręczny); wielokrotna (atak dwoma rękami); ST Przeszukiwania 25; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 18. Cena rynkowa: 22 500 sz.

Spadający blok skalny: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +15 wręcz (6k6); wielokrotna (jej ofiara padają wszystkie istoty na dwóch wybranych sąsiadujących ze sobą polach); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Cena rynkowa: 15 000 sz.

Ukryty walczy dół: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 15 (5k6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pół o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 25; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 17. Cena rynkowa: 8500 sz.

Walczy dół: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 30 m (10k6, upadek); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 5000 sz.

Walczy dół z palmami: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 25 pozwala uniknąć; głębokość 12 m (4k6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pół o boku 1,5 m); pale na dnie (Atk +10 wręcz, 1k4 pali na każdy cel zadających po 1k4+4); ST Przeszukiwania 21; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 13 500 sz.

Walczy dół z palmami (24 m): SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 24 m (8k6, upadek); pale na dnie (Atk +10 wręcz, 1k4 pale, każdy po 1k4+5); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Cena rynkowa: 5000 sz.

Zatapiająca się komnata: SW 5; mechaniczna; spust dystansowy; przeładowanie automatyczne; testy ataków niepotrzebne (patrz uwaga dalej); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Uwaga: Komnata wypełnia się wodą w 4 rundy. Cena rynkowa: 17 500 sz.

Zatrute kołce w ścianie: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +16 wręcz (1k8+4 plus trucizna, kołki); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiadnych polach o boku 1,5 m); trucizna (jad średniego potwornego pająka, rzut obronny na Wytrwałość o ST 12, 1k4 5/1k4 5); ST Przeszukiwania 17; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 21. Cena rynkowa: 12 650 sz.

Pułapki o SW 6

Deszcz włóczni: SW 6; mechaniczna; spust dystansowy; przeładowanie wymaga naprawy; Atk +21 dystansowy (1k8, włócznia); wielokrotna (1k6 włóczni na cel na obszarze 3 m na 3 m); ST Przeszukiwania 26; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 31 200 sz.

Głg strzyczny (wybuch): SW 6; czar; uruchamiana jak zaklęcie; bez przeładowania; efekt czaru (głg strzyczny [wybuch], 16 poziom kapłana, 8k6 od dźwięku, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 14); wielokrotna (wszystkie cele w promieniu 1,5 m); ST Przeszukiwania 28; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28. Koszt: 6800 sz za wynajęcie BN.

Kolczaste bloki spadające z sufitu: SW 6; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; Atk +20 wręcz (6k6, kołki); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 m na 3 m); ST Przeszukiwania 24; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 21 600 sz.

Pułapka z błyskawicą: SW 6; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (błyskawica, 10 poziom czarodzieja, 10k6 od elektryczności, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 14); ST Przeszukiwania 28; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28. Koszt: 15 000 sz, 1200 PD.

Palupka z ognistym uderzeniem: SW 6; magiczne urządzenie; spust dystansowy (wykrycie magii); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (ogniste uderzenie, 9. poziom kapłana, 9/6 od ognia, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleksy o ST 17); ST Przeszukiwania 30; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 30. Koszt: 22 750 sz, 1820 PD.

Strzala wywerzna: SW 6; mechaniczna; spust dystansowy; przeładowanie ręczne; Atk +14 dystansowy (11/8 plus trucizna, strzala); trucizna (jad wywerzna, rzut obronny na Wytrwałość o ST 17, 2/6 Bd/2/6 Bd); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 16. Cena rynkowa: 17 400 sz.

Szeroki wilczy dół: SW 6; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleksy o ST 25 pozwala uniknąć; głębokość 12 m (4/6, upadek); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 m na 3 m); ST Przeszukiwania 26; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Cena rynkowa: 28 200 sz.

Walaca się ściana: SW 6; mechaniczna; spust dystansowy; bez przeładowania; Atk +20 wręcz (8/6, kamienne bloki); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 m na 3 m); ST Przeszukiwania 14; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 16. Cena rynkowa: 15 000 sz.

Wilczy dół z palami (30 m): SW 6; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleksy o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 30 m (10/6, upadek); pale na dnie (Atk +10 wręcz, 1/4 pali na każdy cel zadających po 1/4+5); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 6000 sz.

Wirujące zatrute ostrze: SW 6; mechaniczna; spust czasowy; przeładowanie automatyczne; ukryty zamek pozwala ją objąć (ST Przeszukiwania 25, ST Otwieranie zamków 30); Atk +10 wręcz (1/4+4/19-20 plus trucizna, sztylet); trucizna (jad purpurowego robala, rzut obronny na Wytrwałość o ST 24, 1/6 S/2/6 S); wielokrotna (jeden cel na każdym z trzech wybranych pól o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 30 200 sz.

Zmniejszająca się komnata: SW 6; mechaniczna; spust czasowy; przeładowanie automatyczne; ukryty przełącznik pozwala ją objąć (ST Przeszukiwania 25); zblizające się do siebie ściany (1/2/6, miądzenie); wielokrotna (wszystkie cele w komnacie 3 m na 3 m); niechybna, opóźnione działanie (4 rundy); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 22. Cena rynkowa: 25 200 sz.

Palupki o SW 7

Deszcz strzałek zatrutych zielonokrwistym olejem: SW 7; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk +18 dystansowy (1/4+1 plus trucizna, strzalka); trucizna (zielonokrwisty olej, rzut obronny na Wytrwałość o ST 13, 1 Bd/1/2 Bd); wielokrotna (1/8 strzałek na cel w obszarze 3 m na 3 m); ST Przeszukiwania 25; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Cena rynkowa: 33 000 sz.

Dobre ukryty wilczy dół: SW 7; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; rzut obronny na Refleksy o ST 25 pozwala uniknąć; głębokość 21 m (7/6, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pól o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 27; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 18. Cena rynkowa: 24 500 sz.

Komnata wypełniająca się wodą: SW 7; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; wielokrotna (wszystkie cele w komnacie 3 m na 3 m); niechybna; opóźnione działanie (3 rundy); wodna; ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Cena rynkowa: 21 000 sz.

Opary palonego othuru: SW 7; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; gazowa; wielokrotna (wszystkie cele w komnacie 3 m na 3 m); niechybna; opóźnione działanie (3 rundy); trucizny (opary palonego othuru, rzut obronny na Wytrwałość o ST 18, wysycenie 1 Bd/3/6 Bd); ST Przeszukiwania 21; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 21. Spust dystansowy: 17 500 sz.

Palupka z barierą z ostrzy: SW 7; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (bariera z ostrzy, 11. poziom kapłana, 11/6 machy, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleksy o ST 19); ST Przeszukiwania 31; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 31. Koszt: 33 000 sz, 2640 PD.

Palupka z chmurą kwasu: SW 7; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (chmura kwasu, 11. poziom czarodzieja, 2/6/rundę od kwasu przez 11 rund); ST Przeszukiwania 33; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 31. Koszt: 33 000 sz, 2640 PD.

Palupka z czarnymi machami Ewolda: SW 7; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (czarne machy Ewolda, 7. poziom czarodzieja, 1/4+7 wręcz (1/6+4, macha)); wielokrotna (do sześciu machek na cel na dwóch sąsiadujących polach o boku 1,5 m); ST Przeszukiwania 29; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 29. Koszt: 1400 sz, 112 PD.

Palupka z przyzywaniem potwora VI: SW 7; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); bez przeładowania; efekt czaru (przyzywanie potwora VI, 11. poziom czarodzieja); ST Przeszukiwania 31; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 31. Koszt: 3300 sz, 264 PD.

Palupka z uyladowaniem lańcuchow: SW 7; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (uyladowanie lańcuchow, 11. poziom czarodzieja, ofiara najbliższemu mechanizmowi otrzymuje 11/6 od elektryczności, a do 11 drugorzędných celów otrzymuje 5/6 od elektryczności, połowa po udanym rzucie obronnym na Refleksy o ST 19); ST Przeszukiwania 31; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 31. Koszt: 33 000 sz, 2640 PD.

Zamek pokryty smoczą zółcią: SW 7; mechaniczna; spust kontaktowy (włączony); bez przeładowania; trucizna (smocza zółć, rzut obronny na Wytrwałość o ST 26, 3/6 S/0); ST Przeszukiwania 27; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 16. Cena rynkowa: 11 300 sz.

Palupki o SW 8

Dobre ukryty wilczy dół: SW 8; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; rzut obronny na Refleksy o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 30 m (10/6, upadek); ST Przeszukiwania 27; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 18. Cena rynkowa: 16 000 sz.

Kosa w ścianie zatruta ostrzem śmierci: SW 8; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie ręczne; Atk +16 wręcz (2/4+8 plus trucizna, kosa); trucizna (ostrze śmierci, rzut obronny na Wytrwałość o ST 20, 1/6 Bd/2/6 Bd); ST Przeszukiwania 26; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 19. Cena rynkowa: 31 400 sz.

Opary mgieł szaleństwa: SW 8; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; gazowa; niechybna; opóźnione działanie (1 runda); trucizna (mgła szaleństwa, rzut obronny na Wytrwałość o ST 15, 1/4 Rzt/2/6 Rzt); wielokrotna (wszystkie cele w komnacie 3 m na 3 m); ST Przeszukiwania 25; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 23 900 sz.

Przymiatający drzewa: SW 8; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (przymiatający deszcz, 13. poziom czarodzieja, zależnie od efektu – rzut obronny na Refleksy, Wytrwałość lub Wole o ST 20); ST Przeszukiwania 32; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 32. Koszt: 45 500 sz, 3640 PD.

Palupka z kwasową strzałą Melfy: SW 8; magiczne urządzenie; spust wzrokowy (widzenie gromy); przeładowanie automatyczne; lańcuch palupek (dwie uruchamiane jednocześnie palupki z kwasową strzałą Melfy); Atk +9 dorywkowy dystansowy i +9 dorywkowy dystansowy; efekt czaru (kwasowa strzala Melfy, 18. poziom czarodzieja, 2/4 od kwasu przez 7 rund); ST Przeszukiwania 27; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 27. Koszt: 83 500 sz, 4680 PD.

Uwaga: Ta palupka to w gruncie rzeczy dwie palupki z kwasowymi strzałami Melfy o SW 6 każda, uruchamiane jednocześnie i korzystające z tego samego mechanizmu spustowego i przeładowania.

Palupka z odwróceniem grawitacji: SW 8; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm, obszar w promieniu 3 m); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (odwrócenie grawitacji, 13. poziom czarodzieja, 6/6 od upadku [uderzenie w sufit pomniejszenie wysokości celów], a potem 6/6 od upadku [uderzenie o podłogę po zakończeniu działania czaru]; rzut obronny na Refleksy o ST 20 pozwala uniknąć obrażeń); ST Przeszukiwania 32; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 32. Koszt: 45 500 sz, 3640 PD.

Palupka z trąsaniem ziemi: SW 8; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (trąsanie ziemi, 13. poziom kapłana, promień 19,5 m, rzut obronny na Refleksy o ST 15 lub 20, zależnie od terenu); ST Przeszukiwania 32; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 32. Koszt: 45 500 sz, 3640 PD.

Palupka ze słowem chaosu: SW 8; magiczne urządzenie; spust dystansowy (wykrycie pausa); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (słowo chaosu, 13. poziom kapłana); ST Przeszukiwania 32; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 32. Koszt: 46 000 sz, 3680 PD.

Palupka ze słowem mocy: oszołomienie: SW 8; magiczne urządzenie; spust kontaktowy; bez przeładowania; efekt czaru (słowo mocy: oszołomienie, 13. poziom czarodzieja); ST Przeszukiwania 32; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 32. Koszt: 4550 sz, 364 PD.

Palupka ze zniszczeniem: SW 8; magiczne urządzenie; spust kontaktowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (zniszczenie, 13. poziom kapłana, rzut obronny na Wytrwałość o ST 20 oznacza 10/6 obrażeń); ST Przeszukiwania 32; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 32. Koszt: 45 500 sz, 3640 PD.

Pulapki o SW 9

Opadający sufit: SW 9; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; zjeżdżający sufit (126, miadzenie); wielokrotna (wszystkie cele w komnacie 3 m na 3 m); niechybna; opóźnione działanie (1 runda); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 16. Cena rynkowa: 12 600 sz.

Pulapka z zapalającą chmura: SW 9; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (zapalająca chmura, 15. poziom czarodzieja, 46k/runde przez 15 rund, polowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 22); ST Przeszukiwania 33; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 33. Koszt: 60 000 sz, 4800 PD.

Szeroki wilczy dół: SW 9; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 25 pozwala uniknąć; głębokość 30 m (106k, upadek); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 m na 3 m); ST Przeszukiwania 25; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Cena rynkowa: 40 500 sz.

Szeroki wilczy dół z zatrutymi palami: SW 9; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; ukryty zamek pozwala ją obejść (ST Przeszukiwania 25; ST Otwierania zamków 30); rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 21 m (7k, upadek); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 m na 3 m); pale na dnie (Atk +10 wrzeca, 1k4 pali na każdy cel, zadających po 1k4+5 plus każdy truciźna); truciźna (jad ogromnej ocy; rzut obronny na Wytrwałość o ST 14, 1k6 Zr/1k6 Zr); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 11 910 sz.

Uchwyt szuflady pokryty truciźną kontaktową: SW 9; mechaniczna; spust kontaktowy (włącznik); przeładowanie ręczne; truciźna (ekstrakt z czarnego lotosu, rzut obronny na Wytrwałość o ST 20, 3k6 Bd/3k6 Bd); ST Przeszukiwania 18; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 26. Cena rynkowa: 21 600 sz.

Pulapki o SW 10

Miazdząca ściana: SW 10; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; test ataku niepotrzebny (18k, miadzenie); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Cena rynkowa: 25 000 sz.

Pulapka z kłatką masy i przywiązaniem potwora VII: SW 10; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; łańcuch pulapki (pulapka z kłatką masy i pulapka z przywiązaniem potwora VII, która przyzywa hamatule); efekt czaru (klatka masy, 13. poziom czarodzieja), efekt czaru (przyzwanie potwora VII, 13. poziom czarodzieja, hamatula); ST Przeszukiwania 32; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 32. Koszt: 241 000 sz, 7280 PD.

Uwaga: Ta pulapka to w gruncie rzeczy jedna pulapka o SW 8, tworząca, klatkę masy, i druga, o SW 8, przyzywająca hamatule do tego samego obszaru. Jeśli obie zadziałają, hamatula pojawia się w klatce masy. Nijetne efekty są od siebie niezależne.

Pulapka z wyciem baszire: SW 10; magiczne urządzenie; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (wycie baszire, 17. poziom czarodzieja); neguje rzut obronny na Wytrwałość o 23; wielokrotna (do 17 istot); ST Przeszukiwania 34; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 34. Koszt: 76 500 sz, 6120 PD.

Pulapka z wyszczem energii: SW 10; magiczne urządzenie; spust wzrokowy (widzenie prawdy); przeładowanie automatyczne; Atk +8 dotykowy dystansowy; efekt czaru (wyszczenie energii, 17. poziom czarodzieja, 2k4 negatywne poziomy przez 24 godziny; neguje rzut obronny na Wytrwałość o ST 23); ST Przeszukiwania 34; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 34. Koszt: 124 000 sz, 7920 PD.

Wilczy dół z zatrutymi palami: SW 10; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; ukryty zamek pozwala ją obejść (ST Przeszukiwania 25; ST Otwierania zamków 30); rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala uniknąć; głębokość 15 m (5k, upadek); wielokrotna (pierwsze cele na każdym z dwóch sąsiadujących pól o boku 1,5 m); pale na dnie (Atk +10 wrzeca, 1k4 pali na każdy cel, zadających po 1k4+5 plus każdy truciźna); truciźna (jad purpurowego robala, rzut obronny na Wytrwałość o ST 24, 1k6 S/2k6 S); ST Przeszukiwania 16; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 19 700 sz.

Zgniatająca komnata: SW 10; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; zbliżając się ściany (16k, miadzenie); wielokrotna (wszystkie cele w komnacie 3 m na 3 m); niechybna; opóźnione działanie (2 rundy); ST Przeszukiwania 22; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 29 000 sz.

SKONSTRUOWANIE PULAPKI

Pulapki od zawsze znajdowały się w arsenale MF, ale bohaterowie graczy również – za sprawą umiejętności Rzemiobło (zakładanie wykłówek) – mogą opracowywać unikatowe zabezpieczenia tego rodzaju, za pomocą których będą bronić

swych kryjówek i fortec. Jeśli jakiś śmiełek chce opracować pulapkę (a tobie myśl ta się podoba), możesz wykorzystać opisany tu proces kreacji.

Nie nie stoi też na przeszkodzie, abyś zastosował niniejsze zasady do przygotowania specjalnej pulapki, którą zaskoczyć niczego się nie spodziewających BG.

Pulapki mechaniczne: Skonstruowanie pulapki mechanicznej następcza mniej problemów MP niż postaciom gracza, bo ty nie musisz się przejmować testami Rzemiobła (zakładanie wykłówek) czy brakiem gotówki. Wybierasz po prostu elementy, które cię interesują, i odpowiednio do nich modyfikujesz Skale Wyzwania (patrz Tabela 3-13: Modyfikatory SW pulapki mechanicznych), by wreszcie uzyskać ostateczne SW pulapki.

BG opracowuje pulapkę mechaniczną. Jeżeli bohater chce opracować pulapkę (a tobie podoba się ta myśl), na początku powinien przedstawić ci pomysł. Zdecyduj o wszystkich właściwościach pulapki i zastosuj wszelkie stosowne modyfikacje koszu, których wymaga, a następnie powiedz, ile jej stworzenie będzie kosztować (gracz może wówczas zrezygnować z jakichś elementów lub coś dolać, aby podnieść czy obniżyć koszt). Kiedy dojdziecie do porozumienia w kwestii elementów pulapki, określ jej SW, które ma wpływ na ST testów Rzemiobła (zakładanie wykłówek) – te bohatery mogą wykonać, by skonstruować pulapkę.

TABELA 3-13: MODYFIKATORY SW PULAPKI MECHANICZNYCH

Element	Modyfikator SW
ST Przeszukiwania	
15 i mniej	-1
25-29	+1
30 i więcej	+2
ST Unieszkodliwiania mechanizmów	
15 i mniej	-1
25-29	+1
30 i więcej	+2
ST rzutu obronnego na Refleks (wliczając doły i inne pulapki pozwalające na rzut obronny)	
15 i mniej	-1
16-24	—
25-29	+1
30 i więcej	+2
Premia do ataku (pulapki atakujące unępcz lub dystansowo)	
+0 i mniej	-2
od +1 do +5	-1
od +6 do +14	—
od +15 do +19	+1
od +20 do +24	+2
Obwierzchnia/refleks	
Przeciętne obrażenia	+1/7 punktów*
Istota sechry	
Atak dotykowy	+1
Opóźnione działanie o 1 rundę	+3
Opóźnione działanie o 2 rundy	+2
Opóźnione działanie o 3 rundy	+1
Opóźnione działanie o 4+ rundy	-1
Pale na dnie	+1
Przedmiot alchemiczny	Poziom naśladowanego czaru
Truciźna	SW Truciźny (patrz dalej)
Błękity winnis	+1
Ekstrakt z czarnego lotosu	+8
Esencja cieni	+3
Jad czarnej zmił	+1
Jad dużego skorpiona	+3
Jad małej stonogi	+1
Jad ogromnej ocy	+3
Jad purpurowego robala	+4
Jad średniego pajaka	+2
Jad wyverna	+5
Korzeń terianu	+5
Wielokrotna	+1 (lub 0 jeśli niechybna)
Wodna	+5

* Zakładając do najbliższej wielokrotności (7 w górę, jeśli wartość przeciętnych obrażeń przypada dokładnie pomiędzy dwoma wielokrotnościami 7).

Pułapki magiczne: W przypadku pułapek magicznych, analogicznie jak w przypadku mechanicznych, musisz tylko zdecydować, jakie elementy mają wejść w ich skład, a potem określić SW (patrz Tabela 3-14: Modyfikatory SW pułapek magicznych).

BR opracowuje pułapkę magiczną: Bohater grażca, który chce opracować i konstruować pułapkę magiczną, musi posiadać atut Stworzenie cudownego przedmiotu. Ponadto powinien móc rzucić zaklęcie (lub zaklęcia), które są w danym wypadku wymagane. Jeśli tego nie potrafi, może nająć BN, który to za niego robi (patrz: BN, którzy rzucają czary*, strona 107). Kiedy wtrząs grażca, dojdzie do porozumienia w kwestii elementów pułapki i zawartych w niej czarów, określasz koszt surowców oraz ustalasz jej SW.

Skała Wyzwania pułapki

Obliczając Skałę Wyzwania pułapki, dodaj wszystkie modyfikatory SW do jej bazowej wartości (patrz tabele 3-31 w przypadku pułapki mechanicznej, a 3-14 magicznej), zależnej od typu.

Pułapki mechaniczne: Podstawowa SW pułapki mechanicznej wynosi 6. Jeśli po doliczeniu modyfikatorów okazuje się niższa, dodawaj do pułapki kolejne właściwości, aż uzyskasz SW 1 lub więcej.

Pułapki magiczne: Pułapki wykorzystujące czar lub będące magicznym urządzeniem posiadają podstawową SW 1. Modyfikuje ją wyłącznie poziom najwyższego z użytych czarów (patrz Tabela 3-14: Modyfikatory SW pułapek magicznych).

Przeciętne obrażenia: Jeśli pułapka (tak magiczna, jak i mechaniczna) powoduje obrażenia obniżające punkty wytrzymałości, oblicz średnią ran zadanych w wyniku trafienia, a rezultat zaokrąglaj do najbliższej wielokrotności 7. Użytkownika liczba modyfikuje Skałę Wyzwania pułapki, jak to zaznaczono w Tabeli 3-13: Modyfikatory SW pułapek mechanicznych. Na wartość tę nie mają wpływu ani trucizny, ani pale znajdujące się na dnie wilczego dołu. W tych obliczeniach jednakże musisz brać pod uwagę wielkość wartości Siły i dodatkowe obrażenia wynikające z kilku ataków. Na przykład, pułapka, która wystrzeliwuje 1k4 strzałki w każdy cel, powoduje następujące przeciętne obrażenia: średnia liczba strzałów = średnie obrażenia zadane przez każdą z nich, zaokrąglając do najbliższej wielokrotności 7, a zatem 2,5 strzałki × 2,5 punktów ran = 6,25 punktów, czyli – po zaokrągleniu – 7.

W przypadku pułapek magicznych do SW stosuje się tylko jeden modyfikator – albo poziom najwyższego czaru uytego w danej pułapce, albo przeciętne powodowane przez nią obrażenia (pod uwagę należy brać wyższą wartość).

Łańcuch pułapek: Jeśli pułapka to tak naprawdę dwa lub więcej urządzeń działających na mniej więcej tym samym obszarze, ustal SW dla każdego z nich osobno.

Łańcuch pułapek zależnych: Jeśli działanie jednej pułapki zależy od sukcesu wcześniejszej (czyli ofiara unika obu, gdy nie wpadnie w pierwszą), traktuj je jak dwie oddzielne pułapki.

Łańcuch pułapek niezależnych: Jeżeli dwie lub więcej pułapek działa niezależnie (czyli aktywacja jednej nie zależy od powodzenia innej), użyj ich SW, by określić ogólny Poziom Spokonia tak, jakby były porównami, zgodnie z Tabelą 3-1. Wartość Poziomu Spokonia to SW łańcucha pułapek.

TABELA 3-14: MODYFIKATORY SW PUŁAPEK MAGICZNYCH

Element	Modyfikator SW
Czar najwyższego poziomu	+ poziom czaru LU8 +1 na 7 punktów przeciętnych obrażeń w rundzie*

* Patrz uwaga pod Tabelą 3-13: Modyfikatory SW pułapek mechanicznych.

Koszt pułapki mechanicznej

Podstawowy koszt pułapki mechanicznej to 1000 sz. Po doliczeniu modyfikatorów wynikających z rozmaitych właściwości (patrz Tabela 3-15: Koszt modyfikacji pułapek mechanicznych) otrzymujesz zmodyfikowany koszt podstawowy.

Ostateczny koszt jest równy (zmodyfikowany koszt podstawowy × Skała Wyzwania) + koszty dodatkowe. Minimalna cena pułapki mechanicznej wynosi (SW × 100) sz.

Gdy zmodyfikujesz koszt o SW, dodaj do niego cenę przedmiotów alchemicznych lub trucizn, o które uzupełniłeś pułapkę. Jeśli urządzenie, które korzysta z tych właściwości, ma również mechanizm automatycznego przełączania, pomnóż ich koszt razy 20, by zapewnić stosowną liczbę dawk.

Łańcuch pułapek: Jeśli na pułapkę składają się dwa lub więcej mechanizmów, oblicz ich cenę osobno, a potem dodaj. Zasada te stosuj do łańcuchów zależnych i niezależnych (patrz wcześniej).

TABELA 3-15: KOSZT MODYFIKACJI PUŁAPEK MECHANICZNYCH

Element	Koszt modyfikacji
Mechanizm spustowy	
Miejsowy	—
Dystansowy	+1000 sz
Kontaktowy	—
Kontaktowy (włączony)	-100 sz
Czasowy	+1000 sz
Mechanizm przełączania	
Brak	-500 sz
Naprawa	-200 sz
Ręczny	—
Automatyczny	+500 sz (lub 0, gdy pułapka ma spust czasowy)
Sposób objęcia	
Zamek	+100 sz (ST Otwierania zamków 30)
Ukryty przełącznik	+200 sz (ST Przeszukiwania 25)
Ukryty zamek	+300 sz (ST Otwierania zamków 30, ST Przeszukiwania 25)
ST Przeszukiwania	
19 i mniej	-100 sz × (20 - ST)
20	—
21 i więcej	+200 sz × (ST - 20)
ST Unieszkodliwiania mechanizmów	
19 i mniej	-100 sz × (20 - ST)
20	—
21 i więcej	+200 sz × (ST - 20)
ST ratu obronnego na Refleks (wliczając doły i inne pułapki pozwalające na rat obronny)	
19 i mniej	-100 sz × (20 - ST)
20	—
21 i więcej	+300 sz × (ST - 20)
Premia do ataku (pułapki atakujące wręcz lub dystansowo)	
+9 i mniej	-100 sz × (10 - premia)
+10	—
+11 i więcej	+200 sz × (premia - 10)
Premia do obrażeń	
Wysoka wartość Siły (atak dystansowy)	+100 sz × premia (maks. +4)
Premia z Siły (atak wręcz)	+100 sz × premia (maks. +8)
Inne cechy	
Niechybna	+1000 sz
Trucizna	Koszt trucizny*
Przedmiot alchemiczny	Koszt przedmiotu*

* Pomnóż koszt przez 20, jeśli pułapka przełączająca się automatycznie.

Koszt pułapki magicznej

Stworzenie magicznego urządzenia będącego pułapką wymaga poświęcenia punktów doświadczenia oraz wydania pewnej liczby sztuk złota. W procesie musi również brać udział osoba rzucająca czary. W Tabeli 3-16: Koszt modyfikacji pułapek magicznych zebrano informacje o cenie takich przypadków. Jeśli w pułapce użyto więcej czarów niż jednego (na przykład, zaklęcie odpowiadające za mechanizm spustowy dziesiętkowy lub wzrokowy w połączeniu z efektem innego czaru), twórca musi ponieść koszty

TABELA 3-16: KOSZT MODYFIKACJI PUŁAPEK MAGICZNYCH

Element	Koszt modyfikacji
Alarm użyty w mechanizmie spustowym	—
Pułapka jednorazowa	
Każdy użyty w pułapce czar	+50 sz × poziom czarującego × poziom czaru, +4 PD × poziom czarującego × poziom czaru
Komponenty materiałne	+ koszt komponentów materiałnych
Koszt PD	+ liczba poświęcanych PD × 5 sz
Pułapka przełączająca się automatycznie	
Każdy użyty w pułapce czar	+500 sz × poziom czarującego × poziom czaru, +40 PD × poziom czarującego × poziom czaru
Komponenty materiałne	+ koszt komponentów materiałnych × 100 sz
Koszt PD	+ liczba poświęcanych PD × 500 sz

wszystkich (wyjatek stanowi alarm, który jest darmowy, chyba że ten czar rzuci BN; patrz dalej).

Koszty wynikające z Tabeli 3-16: Koszt modyfikacji pułapek magicznych zakładają, że konstruktor sam rzuci wszystkie potrzebne zaklęcia (ewentualnie robi to za darmo inny BG). Jeżeli twórca pułapki wynajmuje do tego BN, należy to wziąć pod uwagę przy ustalaniu ceny (patrz Tabela 7-8: Towary i usługi, Podręcznik Gmacza, strona 128).

Konstruowanie magicznego urządzenia będącego pułapką zajmuje dzień na 500 zł kosztu.

Koszt czaru – pułapki

Z czarem będącym pułapką koszt wiąże się tylko wówczas, gdy konstruktor musi najpierw BN, by rzucić dane zaklęcie (patrz Tabela 7-8: Towary i usługi, Podręcznik Gmacza, strona 128).

ST testu Rzemiósł

Kiedy ustalisz Skale Wyzwania pułapki, możesz określić ST testu Rzemiósł (zakładanie wywków), posługując się poniższą tabelą.

SW Pułapki	Bazowa ST testu Rzemiósł (zakładanie wywków)
1-3	20
4-6	25
7-10	30

Dodatkowe komponenty	Modyfikator ST testu Rzemiósł
Spust dystansowy	+5
Przeladowanie automatyczne	+5

Wykonywanie testów: Do ustalenia tygodniowego postępu bohatera pracującego nad pułapką służy wykonywany na dany okres test Rzemiósł (zakładanie wywków). Informacje dotyczące testu w umiędzietości oraz wpływających na nie okoliczności znajdziesz w jej opisie (patrz strona 75, Podręcznik Gmacza).

EKOSYSTEM LOCHU

Zamieszkańcy lochu to specyficzne stwórkowisko, w którym żyją różne istoty. Muszą one jeść, pić, oddychać i spać, podobnie jak mieszkańcy lasu czy równin. Nie można też zapomnieć o lokalnych drapieżnikach.

Żyjące w lochu stworzenia muszą jakoś się przemieszczać. Drzwi zamknięte na zamek lub wymagające użycia klamki zapewne uniemożliwią im dotarcie do żywności lub wody.

Rozważ te czynniki, tworząc loch, któremu chcesz nadać jakiś poziom wiarygodności, dzięki czemu gracze uznają jego istnienie za prawdopodobne. Jeśli to niewielkie stwórkowisko będzie pozbawione logiki, badający je BG nie dadzą rady podejmować decyzji opartych na rozumowaniu. Na przykład, znalazłszy w lochu sadzawkę wody, postać powinna dojść do wniosku, że wiele mieszkających tu stworzeń często przychodzi do niej do picia. W związku z tym ślimakiowie mogą zacząć i zasadzić się na istotę, która sięga. Logiczne błędy – choćby zamknięcie wszystkich drzwi w lochu, w którym mieszka wiele istot – odzierają świat wyobraźni z pozorów wiarygodności.

ZWIERZĘTA ŻYJĄCE W LOCHACH

Nie każda żyjąca w lochu istota to potwór. Mroczne labirynty zamieszkują również inne stworzenia.

Pelczaki: W ciemnych zakątkach lochów żyją owady, pajaki i inne robaki. Nie stanowią prawdziwego niebezpieczeństwa, lecz dostarczają pożywienia drapieżcom i padlinolotcom, które z kolei mogą uprzykrzyć się poszukiwaczom przygód.

Szczyry: Są istotną częścią ekosystemu lochu. Te wszechobecne gryzońce stanowią główny element diety większości drapieżców i padlinolotców. W dużych stadach stają się na dodatek dość groźne.

Nietoperze: Podobnie jak szczyry, można je spotkać w lochach, choć mają dostęp do świeżego powietrza. Nigdy nie są niebezpieczne, jednak chmara nietoperzy może ograniczyć pole widzenia i utrudnić pracę badaczom lochów – szczególnie reżancom czarów.

Inne zwierzęta: Choć może się to wydawać dziwne, inne zwierzęta (pozwólmy od tych małych jak borsaki czy frecki, a skończymy na dużych,

wszystkożernych – choćby niedźwiedziach czy malpach) również mogą żyć w lochu, spędzając tam większość dnia lub nigdy nie opuszczając podziemi. Drapieżniki – tygrysy, wilki czy węże – podążają zwykle za ofiarami do podziemi i pozostają tam, stając się częścią ekosystemu. Badacze lochów ciągnących się kilometrami w głąb ziemi opowiadali o ogromnych grotach, po których latwały stada psuków. Oczywiście w podziemnych strumieniach, jeziorach, a nawet morzach pełno jest przetrzniętych rzy, wodnych sąsiadów i gadów.

Żyjące w lochach zwierzęta w ciągu pokoleń wykształciły widzenie w ciemnościach, gdy od tego zależało ich przetrwanie. Przysposobowały się do nowego środowiska i teraz egzystują w mroczkach jaskiń i korytarzy. Żywią się pleśnią, grzybami bądź sobą nawzajem. Brak słonecznego światła sprawił, że wiele gatunków zmieniło kolor sierści czy upięcia na biały. Przedstawiciele innych są z kolei ciemnej barwy, dzięki której łatwiej kryją się w mroku.

Pleśń, szlamy i grzyby

W wilgotnych, ciemnych obszarach lochów rozwijają się pleśń i grzyby. Część z nich to potwory (patrz *Księga Potworów*), większość jednak to zwyczajne istoty. Część może stanowić zagrożenie i być ciekawym elementem spotkania. Na potrzeby czarów oraz innych efektów specjalnych wszystkie szlamy, pleśnie i grzyby uważa się za rośliny. Podobnie jak pułapki, niebezpieczne szlamy i pleśnie mają SW, a spotkanie z nimi pozwala bohaterom zdobyć PD.

Polyskująca, zielona, organiczna substancja przez długi czas pokrywająca większość wilgotnych i ciemnych miejsc to szlam – odrzucający, ale nie niebezpieczny.

Pleśń i grzyby rozwijają się w ciemnych, chłodnych, wilgotnych miejscach. Niektóre są również niegroźne jak wywołujący szlam, inne bywają jednak dość niebezpieczne. W większości lochów można spotkać purchawki, drożdże, pleśnie i inne rodzaje bulwowych, kapeluszkowych, blaszkowatych lub płaskich grzybów. Zwykle są niegroźne, a niekiedy nawet jadalne (choć większość psukidnie wygląda lub dzwini smakuje).

Zielony szlam (SW 4): Niebezpieczna odmiana szlamów. Wchłania on, ciała i materię organiczną, z którą wchodzi w kontakt, a potrafi też rozpuszczać metal. Jest jaskrawozielony, wilgotny i lepki. Przyczepia się „klepkami” do ścian, sufitów i podłóg, rozmnażając się w procesie wchłaniania materii organicznej. Spada ze ścian i sufitów, gdy wyczuje pod spodem jakiś ruch (który może oznaczać pożywienie).

Jeden pęd zielonego szlamu porastający pole o boku 1,5 metra powoduje obniżenie Budowy o 16 punktów na rundę pozerania ciała. W pierwszej rundzie kontaktu szlam da się zabrać z ofiary (najprawdopodobniej niszczyć przy tym przedmiot, którym się ją uśwaja). Potem trzeba go już niestety zamrozić, wypalić lub odciąć (zadając również obrażenia ofiarze). Zielony szlam zabijający ekstremalnie wysoka i niska temperatura, światło słoneczne oraz czar *przełamane chęci*. Substancja ta powoduje uszkodzenie drewna i metalu – 26 punktów na rundę. Ignoruje trwałość metalu, ale nie drewna, kamieniom zaś w ogóle nie zagraża.

Krasnoludzi uważają zielony szlam za jedno z większych zagrożeń spotykanych w kopalniach i podziemnych budowlach. Maja własne sposoby pozbywania się go z zarażonych obszarów: sposoby, które – jak mówią – są ostateczne. Jeśli nie zrobisz tego dobrze, psukidźtwo wróci – twierdzą.

Złota pleśń (SW 6): Poruszony płachetek złotej pleśni wypływa chmura trujących zarodników. Każda istota w promieniu 3 metrów od pleśni musi wykonać rzut obnoyny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza obniżenie wartości Budowy o 16 punktów. Minutę później konieczny jest kolejny rzut na Wytrwałość (ST 15), a wykonujący go test istoty, którym powiodł się pierwszy rzut. Pozwala on uniknąć obniżenia Budowy o dalsze 26 punktów. Ogień niszczy złotą pleśń, a światło słoneczne wprowadza ją w stan uśpienia.

Brunatna pleśń (SW 2): Brunatna pleśń żywi się ciepłem, wysysając je ze wszystkich, co ją otacza. Zwykle występuje w kęplach o średnicy 1,5 metra. W promieniu 9 metrów wokół nich zawsze panuje chłód. Żywe stworzenia, które znajdują się w promieniu 1,5 metra od pleśni, otrzymają 36 szkodliwych wywołanych przez zimno. Jeśli w odległości 1,5 metra od pleśni pojawi się jakiejś źródło ognia, narychmiast rozrasta się ona dwukrotnie. Obrażenia spowodowane przez zimno, na przykład przez zaklęcie *stłupa zimna*, narychmiast niszcza pleśń.

Fosyloryzujący grzyb (brak SW): Ten dziwny podziemny grzyb rośnie w grupach przypominających skarłowaciałe krzaki. Drowy go uprawiają

– jest dla nich źródłem pożywienia i światła. Od tego grzyba bije fioletowa poświata, oświetlająca podziemne groty i korytarze tak dobrze jak pochodnia. Rzadkie płachetki tej istoty rozjaśniają otoczenie niczym wspomniane źródła światła.

WĘDROWNE POTWORY

Gdy poszukiwacie przygód badając lochy, światło ich latarni przyciąga uwagę wygodniejszych ślowskich lasów, które zapewne sprawdzą, czy przypadkiem na ich terytorium nie pojawiło się coś miękkiego i soczystego do zjedzenia. W innym miejscu czai się pelacz gniały, kryjąc się w ciemnościach. Kiedy usłyszysz odgłosy walki, zastanów się zaskoczenia, po czym spróbuj umknąć wraz z pochwyconym bohaterem. Kolejnym razem drużyna spotyka inną grupę poszukiwaczy przygód – mogą ze sobą współpracować, wymienić ważne informacje, sprzedać cenne przedmioty lub zamienić je na inne dobra itd. Takie spotkanie może jednak nagle przerodzić się w walkę na śmierć i życie. Wspomniane wcześniej wędrowne potwory dodadzą lochom nieco nieprzewidywalności i spęgują napięcie.

Losowanie wędrownych potworów

Przemierzając lochy śmiałkowie mogą napotkać potwory – zależy to od wyniku rzutu. Losuj spotkanie z wędrownymi istotami, by wzbogacić badanie podziemi o nieprzewidywany element, zachęcić postacie do dalszej drogi i ukarać zbyt hałaśliwe zachowanie. Od ciebie tylko zależy, kiedy wykonaś rzut. Ujmując rzecz ogólnie, istnieje szansa 10% na to, by w danych okolicznościach pojawił się potwór.

Gdy minie określony czas: Zwykle rzut wykonuje się raz na godzinę. Możesz czynić to częściej, jeśli na wybranym obszarze mieszka więcej istot, ale nie częściej niż raz na 10 minut. Nie musisz jednak kierować się zegarkiem. Jeżeli nie śledzisz upływającego czasu i nie chcesz tego robić, rzucaj wtedy, gdy postacie wykonają jakas czasochłonna czynność (na przykład, wykorzystują zasadę 20 czy badają pomieszczenie w poszukiwaniu tajemnych drzwi).

Gdy postacie hałasują: Wyrażanie dźwięku i walka wywołują hałas. Jeśli jedno z tych zdarzeń następuje tuż po drugim, hałas się potęguje i wymusza pojedynczy rzut. Głośna kłótnia, przewrócenie rzeczy lub bieganie po schodach w pełnej zbroi to również czynniki, które mogą zachęcić do sprawdzenia, czy nie nastąpi spotkanie z wędrownymi potworami.

Na uczyszczanych obszarach: Ty decydujesz, jaki obszar uznasz za uczyszczany. Możesz rzucać, gdy tylko postacie wkroczą do niezbadanego wcześniej dużego korytarza – zakładając, że potwory mogą się do niego dostać i w związku z tym często nim wędrują. Stworzenia mogą również ciągnąć do pewnych miejsc, takich jak sadzawki z wodą pitną.

Na uczyszczanych obszarach: Jeśli BG oczyszcili fragment lochu, możesz wykonywać rzut, gdy opuszczają obszar zabudowy i wkraczają na niezbadany. Stworzenia po prostu nie tolerują próżni – to znaczy zajmują opuszczone terytorium, uznając je za swoje.

Gdy inni uwalniają opuszczają loch: Masz pełne prawo losować ewentualne spotkanie z wędrownymi potworami za każdym razem, gdy drużyna opuszcza loch. Możesz jednak tego nie robić. Odstawcie bohaterowie potrzebują nieco czasu, by dostać się na powierzchnię, i zwykle korzystają ze znanej drogi – tej, którą wieszali. Istnieje więc spora szansa, że napotkają wędrowne potwory. Ponadto gracze, którzy zdają sobie sprawę, że w drodze powrotnej może ich czekać kolejne spotkanie, często przerywają eksplorację lochu w obawie, iż nie dadzą rady wrócić na powierzchnię. Działają też ostrożniej, niżby chcieli lub niż ty byś chciał.

Napotkane potwory

W tworzeniu losowo lochu możesz wykorzystać tabele, które pomogą ci ustalić, jakie potwory napotkali śmiałkowie (strony 79–81). Powtórz rzut, jeśli wykłosek istoty nie wiadomo z wędrownego trybu życia czy wręcz nieopuszczająca leża. W przypadku mniejszych czy też nietypowych lochów powinieneś posłużyć się własnoręcznie opracowaną tabelą.

Postępcy na zmodyfikowanych listach wędrownych potworów winny odnosić się do konkretnej istoty lub grupy istot, a nie dowolnego przedstawiciela danego gatunku. Na przykład, postać „wielki potwór skorpion” może oznaczać konkretnego skorpiona żyjącego w danym lochu, a nie dowolnego skorpiona będącego przedstawicielem nieokreślonej, dużej populacji podobnych stworzeń. W tym przypadku bohaterowie, którzy zabijają wspomnianego

WĘDROWNE POTWORY – SKRÓT INFORMACJI

Szansa na pojawienie się wędrownego potwora = 10%

Wykonuj rzut 1k6 w następujących okolicznościach:

- Na każdej godzinie, jaka postacie spędzają w lochu.
 - Gdy postacie hałasują.
 - Na uczyszczanych obszarach.
- Możesz wykonać rzut lub z niego zrezygnować w następujących okolicznościach:
- Obszar lochu został wcześniej oczyszczony.
 - Gdy postacie opuszczają loch.

skorpiona, nie napotkają go po raz drugi. Stworzenia umieszczone na zmodyfikowanej liście mogą również żyć w konkretnym miejscu zaznaczonym na mapie. W takim przypadku, gdy śmiałkowie, którzy pokonali potwora, dotrą do jego leża, zastaną je puste. I odwrotnie – bohaterowie nigdy nie spotkają wędrującego stwora, którego zabili w legowisku.

Masz więc prawo ustalić, że w danej komnacie mieszka konkretna istota (lub istoty), a nie decydować o tym losowo. Analogicznie masz prawo postąpić z wędrownymi potworami – wybieraj określone stworzenia, a nie rzucaj kośćmi. Bohaterowie mają wszak szansę spotkać istoty, która im kiedyś uciekła lub przed którą wcześniej umknęli. Masz też pełne prawo zamiast wędrownego potwora stworzyć jakies losowe wydarzenie. Postacie mogą usłyszeć toczącą się w oddali walkę, natknąć się na jakies ślady świadczące o historii lochu bądź też dostać się pod wpływ dziwnych magicznych aur – nie muszą raz po raz napotykać bestii.

Skarby wędrownych potworów

Musisz wiedzieć, że wędrowne stwory mają mniej skarbów niż istoty, które śmiałkowie napotkali w leżach. Jeśli owymi „wędrownymi potworami” są BN, skarb będzie stanowić ich ekwipunek. Istnieje szansa 50% na to, że inteligentna wędrowna istota będzie posiadać skarb. NieinTELIGENTNE potwory nie mają skarbów. W norze złowiszczej laski mogą znaleźć cenne przedmioty należące do jej ofiar, lecz nie będzie ona nosić tych dóbr ze sobą.

Ponieważ wędrowne potwory mają mniej skarbów niż istoty przetrzymywane w leżach lub siedzibach, bohaterowie będą próbowali spotykać się z nimi jak najrzadziej.

LOSOWE TWORZENIE LOCHÓW

Na najbliższych stronach opisano sposób losowego tworzenia lochów – porządkowy od wrot, a skończony w wielkim czerwonym jaszczurze i jego ogromnym skarbie czekającym na najniższym, najbardziej niebezpiecznym poziomie.

POZIOM LOCHU

Niektóre lochy mają postać poziomów czy kondygnacji, ułożonych jedne nad drugimi. Im niżeli, tym obszar staje się bardziej niebezpieczny, z kolei im bliżej powierzchni, tym ryzyko jest mniejsze. W takich podziemiach kondygnacja leżąca najbliżej powierzchni będzie znajdowała się na poziomie 1. (PS 1), a poziom lochu każdej kolejnej będzie o jeden poziom wyższy (druga – 2. poziom, trzecia – 3. i tak dalej).

Termin „poziom” określa, jak niebezpieczny jest dany obszar podziemi (czy jakikolwiek inne miejsce akcji przygody). Drużyna powinna poszukiwać przygód na terenach, których poziom odpowiada średniemu poziomowi jej członków (licząc się po grupie mogą sobie poradzić z trudniejszymi lokacjami, a mniej liczne nie powinny w zasadzie opuszczać łatwiejszych).

MAPA I LEGENDA

Po tym jak określił już poziom lochu (lub jego części), narysuj mapę na papierze w kratkę albo dowolnym innym, który ci odpowiada. Ustal rodzaje ścian i podłóg – murowane, ociosany kamień, naturalne i tak dalej. Na mapie powinny znaleźć się pomieszczenia, korytarze i drzwi. Jeśli planujesz stworzyć ogromny, niemal niekończący się loch, nie musisz rysować jego mapy za jednym zamachem.

Na oddzielnej kartce stwórz opisującą loch legendę do mapy, która będzie uwzględniała poszczególne obszary.

TABELA 3-17: RODZAJE DRZWI

k%	Rodzaj (ST wyważenia)
01-08	Drewniane, zwykłe, niezabłokowane
09	Drewniane, zwykłe, niezabłokowane i z pułapki
10-23	Drewniane, zwykłe, zabłokowane (13)
24	Drewniane, zwykłe, zabłokowane (13) i z pułapki
25-29	Drewniane, zwykłe, zamknięte na zamek (15)
30	Drewniane, zwykłe, zamknięte na zamek (15) i z pułapki
31-35	Drewniane, dobre, niezabłokowane
36	Drewniane, dobre, niezabłokowane i z pułapki
37-44	Drewniane, dobre, zabłokowane (18)
45	Drewniane, dobre, zabłokowane i z pułapki
46-49	Drewniane, dobre, zamknięte na zamek (18)
50	Drewniane, dobre, zamknięte na zamek (18) i z pułapki
51-55	Drewniane, silne, niezabłokowane
56	Drewniane, silne, niezabłokowane i z pułapki
57-64	Drewniane, silne, zabłokowane (23)
65	Drewniane, silne, zabłokowane i z pułapki
66-69	Drewniane, silne, zamknięte na zamek (25)
70	Drewniane, silne, zamknięte na zamek (25) i z pułapki
71	Kamiennie, niezabłokowane
72	Kamiennie, niezabłokowane i z pułapki
73-75	Kamiennie, zabłokowane (28)
76	Kamiennie, zabłokowane (28) i z pułapki
77-79	Kamiennie, zamknięte na zamek (28)
80	Kamiennie, zamknięte na zamek (28) i z pułapki
81	Żelazne, niezabłokowane
82	Żelazne, niezabłokowane i z pułapki
83-85	Żelazne, zabłokowane (28)
86	Żelazne, zabłokowane (28) i z pułapki
87-89	Żelazne, zamknięte na zamek (28)
90	Żelazne, zamknięte na zamek (28) i z pułapki
91-93	Drzwi przesuwają się na bok zamiast otwierać normalnie. Rzuć raz jeszcze (ignorując rezultat 91+). Dodaj +1 do ST wyważenia.
94-96	Drzwi przesuwają się w dół, zamiast otwierać normalnie. Rzuć raz jeszcze (ignorując rezultat 91+). Dodaj +1 do ST wyważenia.
97-99	Drzwi przesuwają się w górę, zamiast otwierać normalnie. Rzuć raz jeszcze (ignorując rezultat 91+). Dodaj +2 do ST wyważenia.
100	Drzwi wzmocnione magicznie. Rzuć raz jeszcze (ignorując rezultat 91+). ST wyważenia wynosi 30 dla drewnianych i 40 dla kamiennych oraz żelaznych drzwi.

Z pułapki: Chcąc określić naturę pułapki, rzuć w Tabeli 3-19: Pułapki o SW od 1 do 3, w Tabeli 3-20: Pułapki o SW od 4 do 6 oraz w Tabeli 3-21: Pułapki o SW od 7 do 10. Opisy pułapek znajdziesz na stronach 70-74.

Na początek stwórz miejsca wyjątkowe. Mogą to być pomieszczenia z dwiema ulubionymi potworami i skarbami, niezwykle pułapki, dziwne komnaty z magicznymi sadzawkami, zaklętymi rzeźbami, tajemnicami lub zagadkami, bądź dowolna wybrana przez ciebie niesamowitość. Ustal, co znajduje się w danym miejscu, a potem zapisz wszystkie informacje w legendzie, uzupełniając o numer, którym na mapie będziesz oznaczał położenie danego elementu. Jeśli chcesz losowo ustalić rodzaj drzwi, w jakie wyposażono poszczególne komnaty, wykonaj rzut k% i skorzystaj z Tabeli 3-17: Rodzaje drzwi. Możesz też rzec: jasna po prostu wyobraźnia interesuje cię wzrota.

Teraz zajmij się resztą lochu – zdecyduj, co znajduje się w każdym pomieszczeniu, samodzielnie lub zając się na los. W drugim przypadku wykorzystaj Tabelę 3-18. Co znajduje się w pomieszczeniu – czasem zostaniesz odesłany również do innych tabel.

Wszystkie rzuty możesz wykonać podczas tworzenia lochu (istotne informacje zapisz w legendzie) lub już w trakcie gry. Jeżeli chcesz, możesz nawet rozpocząć badanie lochu z czystą mapą i losować drzwi oraz przedmioty znajdujące się w podziemiach i pomieszczeniach, gdy bohaterowie będą je eksplorować.

LOSOWE SPOTKANIA W LOCHACH

Na najbliższych stronach znajdziesz informacje dotyczące losowych spotkań, do których może dojść w lochach. Masz pełne prawo samodzielnie wybierać potwory lub losować je z zamieszczonych tu tabel.

Zaprezentowane nieopodal tabelę oferują szeroka gamę opcji, choć i tak reprezentują jedynie niewielką część istot (i grup stworzeń), które mogą stanowić odpowiednie wyzwanie na danym poziomie lochu. Korzystając z zasad dotyczących Skali Wyzwania oraz Pozostu Spotkania (patrz strona 48), zdołasz samodzielnie opracować wydarzenia, które uzupełnią te tabele lub zastąpią pewne ich elementy.

Używanie tabel

Chcąc wylosować spotkanie w lochu, zastosuj taką oto procedurę.

1. Określ poziom lochu (patrz wcześniej), dla którego losujesz spotkanie.
2. Rzuć k% i wykorzystaj stosowaną tabelę spotkań (od 1. poziomu do 20. poziomu), w której dowiesz się, jaka istota (lub istoty) pojawi się na drodze śmiałków. W nielicznych wypadkach zostaniesz odesłany do innych tabel, dotyczących niższego lub wyższego poziomu.
3. Jeśli to konieczne, rzuć wskazaną kością, aby ustalić liczbę stworzeń biorących udział w spotkaniu.
4. Skorzystaj z Księgi Potworów (lub z informacji podanych w Rozdziale czwartym niniejszego podręcznika, jeśli w spotkaniu bierze udział przynajmniej jeden BN), w której podano wszystkie statystyki oraz inne potrzebne wiadomości dotyczące napotkanych przez śmiałków istot. W opisie potwora pojawia się również informacja o posiadanych przez niego skarbach, z której również powinieneś skorzystać.

PRZYKŁAD PRZYGODY

W tej części rozdziału znajdziesz kilka przykładów komponowania miejsc spotkań. Masz pełne prawo kreować mniej (lub bardziej) szczegółowe opisy, a także tworzyć innego rodzaju notatki. Przykład ten ma za zadanie pokazać, co musisz zapisać, aby mieć na podreduktu przygodę gotową do wykorzystania. Uwagi zapisane kursywą odnoszą się do tworzenia mapy lochu i wstawiania wycinanych elementów zamieszczonych w niniejszym podręczniku (jeśli oczywiście używasz siatki bitewnej).

Kiedy tworzysz przygodę, każde z miejsc spotkań powinieneś oznaczać liczbą (tego samego oznaczenia użyj też na mapie). Wspomniane liczby nie

TABELA 3-18: CO ZNAJDUJE SIĘ W POMIESZCZENIU

k%	Co jest w środku
01-18	Tylko potwór
19-44	Potwór i jakieś elementy wyposażenia
45	Potwór i ukryty skarb
46	Potwór i pułapka
47	Potwór, jakieś elementy wyposażenia i ukryty skarb
48	Potwór, jakieś elementy wyposażenia i pułapka
49	Potwór, ukryty skarb i pułapka
50	Potwór, jakieś elementy wyposażenia, ukryty skarb i pułapka
51-76	Tylko jakieś elementy wyposażenia
77	Jakieś elementy wyposażenia i ukryty skarb
78	Jakieś elementy wyposażenia i pułapka
79	Jakieś elementy wyposażenia, ukryty skarb i pułapka
80	Tylko ukryty skarb
81	Ukryty skarb i pułapka
82	Tylko pułapka
83-100	Nic

Jakieś elementy: Wylosuj 1k4 mniej istotne elementy wyposażenia, korzystając z Tabeli 3-12: Pomniejsze elementy wyposażenia i meble (01-40), 1k4 ważniejsze elementy z Tabeli 3-11: Ważniejsze elementy wyposażenia i meble (41-80) lub z obydwu (81-100).

Ukryty skarb: Wylosuj skarb dla określonego poziomu lochu, korzystając z Tabeli 3-5: Skarb. Zwykle ukryty jest on w taki sposób, że aby go odnaleźć, potrzeba udanego testu Przekształcania (ST 20 + poziom lochu).

Potwór: Skorzystaj z tabeli spotkań dla odpowiedniego poziomu lochu (patrz dalej). Stworzenia w pomieszczeniach z pułapkami i ukrytymi skarbami mogą o nich wiedzieć lub nie.

Pułapki: Skorzystaj z Tabeli 3-19: Pułapki o SW od 1 do 3, Tabeli 3-20: Pułapki o SW od 4 do 6 lub Tabeli 3-21: Pułapki o SW od 7 do 10, bądź też wymyśl pułapkę, która pasuje do pomieszczenia.

SPOTKANIA W LOCHU 1. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-03	1k3 średnie potworne stonogi (robactwo)
04-08	1k4 złowieszcze szczury
09-10	1k4 ogromne zuki świetliki (robactwo)
11-13	1k3 małe potworne skorpiony (robactwo)
14-16	1k3 małe potworne pajaki (robactwo)
17-20	1k3 krasnoludy zbrojni
21-22	1k3 elfy zbrojni
23-25	1 mrocznolók
26-28	1 krenshar
29-30	1 lemurze (diabeł)
31-40	1k3+1 gobolinów zbrojnych
41-50	1k4+2 koboldów zbrojnych
51-56	1k3 szkielety ludzi zbrojnych
57-62	1k3 zombi ludzkie plebejuszy
63-71	1k4+1 małutkie zmije (zwierzę)
72-80	1k3 orkowe zbrojni
81-85	1k3 żadłaki
86-90	1 rój pajaków
91-100	Rzuć w tabeli dla 2. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 2. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 1. poziomu
11-12	1 archon-lampion
13-19	1 hobgoblin zbrojny i 1k4 gobliny zbrojni
20-23	1 niedźwiedź
24-26	1 dławiciel
27-28	1 dretch (demon)
29-30	1 quasit (demon)
31-32	1 imp (diabeł)
33-35	1 złowieszczy nietoperz
36-38	1k4+1 czarnie złowieszcze szczury
39-40	1k3+1 formioń robotników
41-43	1k3+1 niezłoków zbrojnych
44-50	2k4+1 kobold zbrojny
51-55	1 szczurolak (likantrop)
56-62	1k3+1 orków zbrojnych
63-65	1 elektryczna jaszczurka
66-68	1 szkielet sowoniedźwiedzia
69-70	1 rój nietoperzy
71-72	1 rój szczurów
73-74	1 thoqqua
75-79	1 worg
80-83	1 waz dusiciel (zwierzę)
84-87	1k4+2 małe zmije (zwierzę)
88-90	1 wielka potworna stonoga (robactwo)
91-100	Rzuć w tabeli dla 3. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 3. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 2. poziomu
11-13	1 alip
14-16	1 kokatryks
17-19	2k4+1 złowieszcze szczury
20-21	1 doppelganger
22-23	1 smoczko mosiężny smok
24-27	1k3 drowy (elfy)
28-29	1 eteryczny rabut
30-31	1 eteryczny drapieża
32-33	1 ettercap
34-35	1 fioletoży grzyb (grzyb)

36-38	1 ghastr (ghoul)
39-43	1k3 gnole
44-45	1 grik
46-48	1 piekielny ogar
49-50	1 wyjec
51-52	1k3 krenshary
53-55	1k3 jaszczuroludy
56-57	1 wilkołak (likantrop)
58-62	1 ogr
63-65	1 galeotowaty sześcienn (śluz)
66-67	1 widmowy grzyb
68-69	1 rdzewiacz
70-72	1 den
73-75	2k4 żadłaki
76-77	1 rój szarańczy
78-80	1 upiór
81-82	1 yuan-ti czystej krwi
83-84	1k3 zombi troglodyci
85-86	1k3 średnie zmije (zwierzę)
87-88	1 ogromna modliszka (robactwo)
89-90	1k3 średnie potworne skorpiony (robactwo)
91-100	Rzuć w tabeli dla 4. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 4. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 3. poziomu
11-12	1 barghest
13-14	1k3 archon-lampiony
15-16	1 archon-ogar
17-20	1 gnily peltacz
21-22	1k4+1 mrocznolók
23-27	1 złudna bestia
28-30	1 młody biały smok
31-33	1k3+1 duergarów (krasnoludy)
34-38	1 gargulec
39-40	1 dzanny (dzinni)
41-44	1k3+1 ghoul
45-47	1k3+1 svifnebliny (gnomy)
48-50	1k3+1 grimloki
51-52	1 harpia
53-54	1 pięciogłowa hydra
55-56	1 dzikolak (likantrop)
57-59	1 mimik
60-62	1 minotaur
63-64	1 szary śluz (śluz)
65-67	1 otugh
68-69	1 sowoniedźwiedź
70-71	1 rój stonóg
72-73	1k3+1 roje pajaków
74-76	1k4+1 troglodytów
77-78	1 wampirzy pomiot
79-80	1k3 worgi
81-83	1 zombi minotaur
84-85	1k3 duże zmije (zwierzę)
86-88	1k4+1 duże potworne stonogi (robactwo)
89-90	1k3 duże potworne pajaki (robactwo)
91-100	Rzuć w tabeli dla 5. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 5. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 4. poziomu
11-12	1 bazyliżek
13-14	1 potężniejszy barghest
15-17	1k3+1 niedźwiedź
18-19	1k3 niebiańskie lwy
20-21	1 płaszczowiec
22-23	1 brodaty diabeł
24-26	1k4+4 złowieszcze nietoperze
27-28	1k3 doppelgangerzy
29-33	1k4+2 drowy (elfy)
34-35	1 ettercap i 1k3 średnie potworne pajaki (robactwo)
36-37	1 dzin (dzinni)
38-39	1 bełkożacz paszczowiec
40-41	1 zielona wiedźma (wiedźma)
42-43	1k3 piekielne ogary
44-45	1 sześciogłowa hydra
46-47	1 niedźwiedźolak (likantrop)
48-49	1k3 szczurolaki (likantropi) i 2k4 złowieszcze szczury
50-51	1 mantikora
52-53	1 mumia
54-56	1k3 ogry
57-58	1 brunatna galareta (śluz)
59-60	1 pajak fazyowy
61-62	1k3 rdzewiacze
64-64	1 cienisty mastiff
65-66	1k4+1 skumy
67-68	1k3+1 roje szczurów
69-71	1 troll
72-73	1k4+1 wargulce
74-76	1 widmo
77-78	1 yuan-ti półkwi
79-80	1 ogromny waz dusiciel (zwierzę)
81-82	1k3 wielkie zmije (zwierzę)
83-84	1k3 ogromne mrówki robotnice (robactwo)
85-86	1k3+1 duże potworne skorpiony (robactwo)
87-88	BN człowiek mnich 5. poziomu
89-90	BN kobold zaklinacz 5. poziomu
91-100	Rzuć w tabeli dla 6. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 6. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 5. poziomu
11-12	1k4+2 archon-lampiony
13-14	1 gauth (beholder)
15-16	1k3+1 kokatryksy
17-18	1 babau (demon)
19-21	1k3+1 derro
22-23	1 karcuchowy diabeł
24-25	1 przetrwawiacz
26-30	1k3 złudne bestie
31-32	1 bralan (eldarin)
33-36	1 ettin
37-38	1k3+1 formioń robotników
39-42	1k3 gargulec
43-45	1k3+1 ghastry (ghoule)
46-48	1k3+1 gnole i 1k3 hieny
49-50	1k3+1 grilków
51-52	1 annis
53-54	1 półsmok wojownik 4. poziomu
55-56	1k3 harpie
57-58	1k3+1 wyjdw

59-60	1 pięciogłowa hydra (piro- lub krio-)
61-63	1 dzikolak (likantrop) i 1k3 dziki
64-65	1k3+1 mefitów (różnych rodzajów)
66-67	1 zwykła salamandra
68-71	1k4+1 cieni
72-73	1k3+2 elektryczne jaszczurki
74-75	1k3+1 rojów szarańczy
76-78	1k3+1 troglodytów i 1k3 warany
79-80	1 błędny ogień
81-82	1 xill
83-84	1k3+1 sabsze xorny
85-86	1k3+1 yuan-ti czystej krwi
87-88	1k4+2 ogromne zuki bombardierzy (robactwo)
89-90	BN jaszczuroludź druid 5. poziomu (z krokodylem)
91-100	Rzuc w tabeli dla 7. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 7. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuc w tabeli dla 6. poziomu
11-12	1k3 aboleth
13-14	1k4+1 gnilne pętlacze
15-16	1 bestia chaosu
17-19	1 chul
20-21	1 sukkub (demon)
22-23	1 piekielny kot (diabeł)
24-27	1 złowieszcze niedźwiedź
28-28	1 młody miedziany smok
29-31	1 drider
32-33	1k3+1 fioletowy grzyb i 1k3+2 wrzaskuny (grzyby)
34-35	1k3+1 dzinni (dzinni)
36-38	1 zjawia wojownika 5. poziomu
39-42	1 gigant wzgórzowy
46-47	1 ośmiogłowa hydra
48-49	1 niewidzialny łowca
50-51	1k3 tygrysofaki (likantropy)
52-53	1k3 mantikory
54-56	1 meduza
57-59	1k3+1 minotaurów
60-61	1 ogr barbarzyńca 4. poziomu
62-63	1 czarny pudding (śluz)
64-65	1 fasma
66-67	1k3+2 salamandra płomienny krewiak
68-69	1k3 cieniste mastify
70-71	1 czerwony ślaad
72-74	1 widziadło
75-76	1k3+1 rojów stonóg
77-80	1 brunatny kołos
81-82	1 wampir wojownik 5. poziomu
83-84	1k4+1 upiórów
85-86	1 yuan-ti wynaturzenia
87-88	1 olbrzymia potwórna stonoga
89-90	BN hobgoblin wojownik 5. poziomu i BN goblin łotrzyk 5. poziomu
91-100	Rzuc w tabeli dla 8. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 8. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuc w tabeli dla 7. poziomu
11-12	1k4+2 archoni-ogary
13-14	1k4+2 barghesty
15-17	1 behir
18-19	1k3 gauthy (beholdery)
20-21	1 bodak
22-23	1 destrachan
24-25	1k3+1 brodate diable
26-28	1 erynia (diabeł)
29-31	1k3 bralani (eldarim)
32-35	1 ettin i 1k3 niedźwiedzie brunatne (zwierzęta)
36-37	1 formit nadzorca i 1 zdominowany BN barbarzyńca 5. poziomu
38-39	1 szlachetny dzin (dzinni)
40-42	1 ifryt (dzinni)
43-44	1k3+1 ghasy (ghoules) i 2k4+1 ghoul
45-46	1 kamienny gigant
47-48	1 gorgona
49-51	1 siedmiogłowa hydra (piro- lub krio-)
52-54	1 kupieca umysłowy
55-56	1 mohrg
57-58	1k3+1 mumii
59-60	1 mroczna naga
61-64	1 ogrowy mag
65-66	1k4+1 pajaków fazowych
67-69	1 potężniejszy cień
70-71	1k3 rozwiniete megaraptory szkielety
72-73	1 błękitny ślaad
74-75	1 rój piekielnych os
76-77	1k3+1 trolli
79-81	1k4+1 wampirze pomioty
82-83	1k3 przeciętne xorny
84-86	1k3+1 yuan-ti półkwi
87-88	1k4+1 ogromne zuki jeloniki rogace (robactwo)
89-90	1k3 BN troglodytów kapłanów 5. poziomu
91-100	Rzuc w tabeli dla 9. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 9. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuc w tabeli dla 8. poziomu
11-13	1k4+2 potężniejsze barghesty
14-16	1k4+2 bazylizki
17-19	1k4+2 płaszczowce
20-21	1 kopacz
22-24	1 vrock (demon)
25-27	1 kościany diabeł
28-30	1k3 piekielne koty (diabły)
31-33	1k3+1 fafcuchowe diable
34-36	1k3 złowieszcze niedźwiedzie
37-38	1 dorastający czarny smok
39	1 małoletni szpizowy smok
40-42	1 drider i 2k4+3 średnie potworne stonogi (robactwo)
43-44	1 formit myrmarcha i 2k4+1 formity robotnicy
45-48	1 gigant lodowy
49-52	1 gigant wzgórzowy i 1k4+2 złowieszcze wilki
53-55	1 aworal (guardinal)
56-58	1 półczart kapłan 7. poziomu
59-61	1 dziewięciogłowa hydra
62-63	1 zelekut (nieuchronny)

64-66	1 duchowa naga
67-69	1 wiedźma nocy
70-72	1 ogr barbarzyńca 4. poziomu i 1k4+3 ogrow
73-75	1 zielony ślaad
76-77	1k3+1 błędne ogniki
78-81	1k4+1 widma
82-84	1k3 yuan-ti wynaturzenia
85-87	1k3+1 zombi szare rozpruwacze
88-90	1k4+2 BN ludzie paladyni 5. poziomu
91-100	Rzuc w tabeli dla 10. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 10. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuc w tabeli dla 9. poziomu
11-12	1k3 abolethy
13-15	1k3 behiry
16-17	1k4+2 gauthy (beholder)
18-20	1k4+1 chul
21-23	1k4+2 babau (demony)
24-26	1 bebilith (demon)
27-29	1k4+2 przetrwacze
30-33	1k3+1 zjawy wojowników 5. poziomu
34-39	1 gigant ogniowy
40-43	1 golem gliniany
44-46	1k3+1 golemi cielesne
47-49	1 dziewięciogłowa hydra (piro- lub krio-)
50-52	1k3+1 meduz
53-54	1 strażnica naga
55-57	1k3 ogrowi magowie
58-60	1k3+2 zwykłe salamandry
61-62	1 szlachetna salamandra
63-64	1k3 szkielety dorastających czerwonych smoków
65-67	1k4+1 czerwonych ślaadów
68-70	1 szary ślaad
71-73	1k3+1 widziadła
74-76	1k3+1 brunatne kolosy
77-80	1k4+1 szilowie
81-83	1k3 stare xorny
84-86	Zespół yuan-ti: 1 wynaturzenie 1k3 półkwi i 1k4+1 czystej krwi
87-88	1k3+1 wielkie potworne skorpiony (robactwo)
89-90	BN drow czarodziej 5. poziomu, 1 piekielny kot (diabeł) i 1 kupieca umysłowy
91-100	Rzuc w tabeli dla 11. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 11. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuc w tabeli dla 10. poziomu
11-13	1k3+1 abolethów i 2k4+3 skumy
14-18	1 hezrou (demon)
19-22	1 odbieracz (demon)
23-26	1 kolczasty diabeł
27-30	1 poteraż
31-35	1k3+1 ifrytów (dzinni)
36-41	1k4+1 gigantów wzgórzowych
42-45	1 kamienny golem
46-49	1k3 aborale (guardinale)
50-52	1 półniebianin paladyn
53-56	1 dwunastogłowa hydra
57-60	1 gigant wzgórzowy złowieszczy dzikolak (likantrop)
61-64	1k3+1 mohrgów

65-67	1k3+1 mrocznych nag
68-71	1 starszy czarny pudding (śluz)
72-75	1k4+1 błękitni ślaady
76-78	1k3+1 rojów piekielnych os
79-82	1 troll myśliwy
83-86	1 przerażające widmo
87-90	BN gnoll tropiciel 5. poziomu, 1k3 niewidzialnych łowców i 1 potężniejszy cień
91-100	Rzuć w tabeli dla 12. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 12. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 11. poziomu
11-14	1k3+1 bodaki
15-17	1 ołchanny potężniejszy bazyliżek
18-24	1k3+1 wroki (demony)
25-27	1k3+3 destrachany
28-34	1k3+1 kościany diabeł
35-38	1 złudna bestia przywódca stada
39-45	1k4+1 giganty lodowe
46-48	1 leonal (guardinal)
49-52	1 jedenastogłowa hydra (piro- lub krio-)
53-55	1 ksjurak (nieuchronny)
55-58	1k3+2 łupieżców umysłów
59-62	BN półok barbarzyńca 10. poziomu i BN człowiek kapłan 10. poziomu
63-66	1k3+1 duchowe nagi
67-72	1 purpurowy robal
73-77	1 sznurowiec
78-84	1k3 szlachetne salamandry
85-90	1k4+1 zieloni ślaady
91-100	Rzuć w tabeli dla 13. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 13. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 12. poziomu
11-18	1 beholder
19-24	1 gładreż (demon)
25-31	1 lodowy diabeł
32-33	1 dojrzwały zielony smok
34-35	1 dorastający srebrny smok
36-41	1 ghaele (eldarin)
42-48	1k3 giganty ognio- i 1 nesiarski ogar bojowy (ogar piekielny)
49-54	1k3+1 golemny gliniane
62-66	1 dwunastogłowa hydra (piro- lub krio-)
67-70	1 licz czarodziej 11. poziomu
71-73	BN drow czarodziej 10. poziomu i BN goblin łotrzyk 10. poziomu
74-79	1 mumia władcy
80-84	1k3+1 strażnicze nagi
85-90	1 zabójczy ślaad
91-100	Rzuć w tabeli dla 14. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 14. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 13. poziomu
01-15	1 astralny deva (anioł)
16-20	1 archon-trebasce
21-27	1k3+1 hezrou (demony)
28-35	1 nalfeshnee (demon)
36-45	1k3+1 kolczaste diaby
46-52	2 złudne bestie przywódcy stada
53-63	2k4+2 kamienne giganty i 1 starszy kamienny gigant
64-69	1k3+1 golemny kamienne

70-78	1 wilkołacz wódz (likantrop)
79-80	1 nocne skrzydło (cień nocy)
81-83	1k4+2 BN gobliny łotrzykowie 10. poziomu
84-90	1 naprawde przerażający brunatny kolos
91-100	Rzuć w tabeli dla 15. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 15. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 14. poziomu
11-17	1 ołchanny potężniejszy bazyliżek
18-26	1k5 beholder
27-37	Demoniczny zespół: 1 gładreż, 1 sukub i 1k4+1 wroki
38-48	Diabełski zespół: 1 lodowy diabeł, 2k4+3 brodate diaby i 1k3 kościane diaby
49-58	1k3 ghaele (eldarin)
59-65	1 marut (nieuchronny)
66-74	1 elitarny wampir
75-82	BN hobgoblin wojownik 15. poziomu
83-90	BN zaklinacz kobold 15. poziomu
91-100	Rzuć w tabeli dla 16. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 16. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 15. poziomu
11-15	1 planetar (anioł)
16-21	1 archon-ogar heros
22-28	1k3 archoni-trebasce
29-36	Demoniczny zespół: 1 nalfeshnee, 1 hezrou i 2k4+1 wroki
37-47	1 rogaty diabeł
48-50	1 dorosły błękitny smok
51-52	1 dojrzwały złoty smok
53-60	1k3+1 golemny żelazne
61-67	1 potężniejszy golem kamienny
68-74	1 nocny wedrowiec (cień nocy)
75-82	1k4+2 sznurowiec
83-90	BN jaszczuróludź druid 15. poziomu
91-100	Rzuć w tabeli dla 17. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 17. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 16. poziomu
11-20	1 aboleth mag
21-30	1k4+2 beholder
31-43	1 marilith (demon)
44-45	1 wielki biały smok
46-47	1 stary mosiężny smok
48-49	1 dorosły szpizowy smok
50-62	1 jarl lodowych gigantów
63-73	Łupieżca umysłów zaklinacz 9. poziomu
74-82	BN człowiek paladyn 15. poziomu i BN człowiek mnich 15. poziomu
83-90	1k3 BN hobgoblinów wojowników 15. poziomu
91-100	Rzuć w tabeli dla 18. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 18. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 17. poziomu
11-25	1k4+2 astralne devy (anioły)
26-35	1k3 planetarów (anioły)
36-38	1 wielki czarny smok
39-41	1 stary smok (błękitny lub zielony)
42-44	1 dorosły smok (czerwony lub srebrny)
45-47	1 anioły biały smok
48-62	1 nocny peltacz (cień nocy)
63-72	1k3 BN półoków barbarzyńców 15. poziomu i BN człowiek bard 15. poziomu
73-90	BN kobold zaklinacz 15. poziomu i 1 wilkołacz wódz (likantrop)
91-100	Rzuć w tabeli dla 19. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 19. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli dla 18. poziomu
11-21	2k4+5 ołchanny potężniejszych bazyliżków
22-36	1k3 marilithy (demony)
37-49	1k3+1 rogaty diaby
50-52	1 anioły czarny smok
53-55	1 wielki smok (błękitny, zielony lub mosiężny)
56-58	1 jaszczur biały smok
59-61	1 stary smok (szpizowy lub miedziany)
62-64	1 dorosły złoty smok
65-79	1k3+1 potężniejsze golemny kamienne
80-90	1k3+1 BN gnolle tropiciele 15. poziomu
91-100	Rzuć w tabeli 20. poziomu

SPOTKANIA W LOCHU 20. POZIOMU

k%	Spotkanie
01-10	Rzuć w tabeli 19. poziomu
11-45	1 balor (demon)
46-80	1 piekielny czar (diabeł)
81-85	1 jaszczur czarny smok
86-90	1 stary smok (czerwony lub srebrny)
91-95	1 anioły mosiężny smok
96-100	1 wielki miedziany smok



TABELA 3-19: PUŁAPKI o SW OD 1 DO 3

k%	Pułapka	SW
01-03	Wyrzutnia strzały	1
04-06	Ukryty wilczy dół	1
07-09	Głębszy wilczy dół	1
10-11	Kłamię wysmarowana trucizną kontaktową	1
12-14	Deszcz strzałek	1
15-16	Zatruta strzałka	1
17-19	Zatruta strzałka	1
20-22	Spadająca kratka	1
23-24	Ostry drut w poprzek korytarza	1
25-27	Spadający kamień	1
28-30	Tnące ostrze	1
31-33	Wyrzutnia włóczni	1
34-35	Rozkołysany blok	1
36-38	Ściana ostrej	1
39-41	Skrzynka z brunatną pleśnią	2
42-44	Cegły spadające z sufitu	2
45-47	Pułapka z płonącymi dłońmi	2
48-50	Ukryty wilczy dół	2
51-53	Pułapka z zaskowaniem lekkich ran	2
54-56	Wyrzutnia oszczepu	2
57-58	Duża sieć	2
59-61	Wilczy dół	2
62-64	Zatruta igła	2
65-67	Wilczy dół z palami	2
68-69	Przewracający fałchuch	2
70-72	Dobre ukryty wilczy dół	2
73-75	Pułapka z płonącymi dłońmi	3
76-78	Ukryty wilczy dół	3
79-80	Wahadlo sufitowe	3
81-83	Ognista pułapka	3
84-85	Pułapka z przedłużoną obawą	3
86-87	Pułapka z dotykiem głośno	3
93-95	Deszcz igieł	3
91-92	Pułapka z kwasową strzałą Mejlo	3
93-95	Wilczy dół	3
96-98	Wilczy dół z palami	3
99-100	Kamienne bloki spadające z sufitu	3

TABELA 3-20: PUŁAPKI o SW OD 4 DO 6

k%	Pułapka	SW
01-02	Pułapka z natężeniem klątwy	4
03-05	Ukryty wilczy dół	4
06-07	Walcą się kolumna	4
08-10	Głif strażnicy (wybuch)	4
11-12	Pułapka z błyskawicą	4
13-15	Wilczy dół	4
16-18	Zatruta strzałka	4
19-21	Zygak atramentowego węzła	4
22-24	Wilczy dół z palami	4
25-26	Kosa w ścianie	4
27-29	Komnata wypełniająca się wodą	4
30-32	Szeroki wilczy dół z palami	4
33-35	Ukryty wilczy dół	5
36-37	Kłamię wysmarowana trucizną kontaktową	5
38-40	Spadający blok skalny	5

k%	Pułapka	SW
41-43	Ognista pułapka	5
44-46	Pułapka z kulą ognistą	5
47-48	Zatapiająca się komnata	5
49-51	Deszcz strzałek	5
52-53	Ruchomy posąg kata	5
54-55	Pułapka z widmowym zabójcą	5
56-58	Wilczy dół	5
59-61	Zatrute kolce w ścianie	5
62-64	Wilczy dół z palami	5
65-67	Wilczy dół z palami (24 m)	5
68-69	Opary proszku ungol	6
70-71	Walcą się ściana	6
72-74	Zmniejszająca się komnata	6
75-77	Pułapka z ognistym uderzeniem	6
78-80	Deszcz włóczni	6
81-83	Głif strażnicy (wybuch)	6
84-85	Pułapka z błyskawicą	6
86-88	Kolczaste bloki spadające z sufitu	6
89-91	Wilczy dół z palami (30 m)	6
92-94	Winiące zatrute ostrza	6
95-97	Szeroki wilczy dół	6
98-100	Strzałka wywerna	6

TABELA 3-21: PUŁAPKI o SW OD 7 DO 10

k%	Pułapka	SW
01-04	Pułapka z chmurą kwasu	7
05-07	Pułapka z barierą z ostrzy	7
08-10	Opary palonego othuru	7
11-14	Pułapka z wyładowaniem fałchuchowym	7
15-17	Pułapka z czarnymi macami Ewanda	7
18-20	Deszcz strzałek zatrutych zielenokrwistym olejem	7
21-23	Zamek pokryty smoczą żółcią	7
24-26	Pułapka z przywołaniem potwora VI	7
27-30	Komnata wypełniająca się wodą	7
31-33	Dobre ukryty wilczy dół	7
34-36	Kosa w ścianie zatruta ostrzem śmierci	8
37-39	Pułapka ze zniszczeniem	8
40-42	Pułapka z trzęsieniem ziemi	8
43-46	Opary mgieł szaleństwa	8
47-49	Pułapka z kwasową strzałą Mejlo	8
50-52	Pułapka ze słowem mocy: oszołomienie	8
53-55	Przemiatyczny deszcz	8
56-59	Pułapka z odwróceniem grawitacji	8
60-62	Dobre ukryty wilczy dół	8
63-65	Pułapka ze słowem chaosu	8
66-68	Uchwyty szuflady pokryty trucizną kontaktową	9
69-71	Opadający sufit	9
72-74	Pułapka z zapolającą chmurą	9
75-77	Szeroki wilczy dół	9
78-80	Szeroki wilczy dół z zatrutymi palami	9
81-84	Zgniatająca komnata	10
85-88	Miażdżąca ściana	10
89-91	Pułapka z wypaczeniem energii	10
92-94	Pułapka z kłaską mocy i przywołaniem potwora VII	10
95-97	Wilczy dół z zatrutymi palami	10
98-100	Pułapka z wyciem banshee	10

muszą odpowiadać kolejności, w jakiej bohaterowie będą badać dane miejsca. Dzięki nim będziesz wiedział, gdzie śmiółkowie się znajdują i dokąd zmierzają. Każdy z obszarów spotkań z tej prostej przygody możesz przedstawić przy użyciu elementów podziemia znajdujących się po drugiej stronie siatki bitewnej dołączonej do niniejszego podręcznika.

Tekst na szarym tle: Tekst wydrukowany na szarym tle należy odczytać lub sparafrazować. W tych opisie pojawiają się informacje dotyczące tego, co BG widzą, wchodząc po raz pierwszy na dany obszar (bardzo więc ułatwiają

pracę graczowi, który rysuje mapę). Nie znajdują się tam jednak wiadomości dotyczące rzeczy ukrytych – a więc pułapek oraz potworów i przedmiotów, których śmiółkowie nie dostrzegają.

W dwóch notatkach nie musisz się oczywiście pojawiać, tekst zapisany na szarym tle dokładnie o takiej postaci, jak tu zaprezentowano. Musisz się tylko upewnić, że zdołasz stworzyć interesujący opis, w którym pojawią się wszystkie istotne informacje. Pamiętaj, by unikać mówienia o rzeczach, których bohaterowie nie mogą wiedzieć. Unikaj też opisywania działań i emocji

śmiałków (choćby „Skutuliście się ze strachu...”). Dawaj graczom wskazówki – na przykład, pajejczyny w opisie obszaru 1 – lecz staraj się czynić tak, by nie zwracały ich uwagi. Tworząc opis miejsca (który powinien pojawić się na szarym tle), po prostu wybierz sobie, co byś ujrzał, usłyszał lub poczuł, wchodząc do komnaty czy korytarza. Następnie zapisz tę informację możliwie jak najwięcej.

PIWNICE OPACIWA

Wypalone ruiny budynków to świadectwo najazdu gnolli, które prążył łaty zniszczyć opacrowo. Pod ziemią – w piwnicach i kryptach – wciąż jeszcze można odnaleźć interesujące przedmioty. Bohaterowie dotarli do opacra i po krótkich poszukiwaniach odkryli schody prowadzące pod ziemię, w ciemności. Kiedy po nich zjecha, znajdują się w komnacie 1.

1. Komnata wejściowa

Ta wilgotna komnata ma sklepienie łukowe. Sufit w najwyższym miejscu dzieli od podłogi 6 metrów. Ściany są murowane, wykonane z kamiennych bloków, a podłoga nierówna, ułożona z płyt. Pod sufitem zwisają grube pajejczyny.

Do przedstawienia tej komnaty wykorzystaj makietę pomieszczenia z pola na 4 pola znajdującą się po lewej stronie mapy lochu (tego sąsiadującego z pokojem z pola na 5 pol). Za pomocą przygotowanych do uycięcia elementów umieszczonych na końcu niniejszego podręcznika możesz pokazać, gdzie znajdują się drzwi, skarby czy inne interesujące elementy. Na początku umieść element reprezentujący schody przy korytarzu szerokim na 2 pola, który biegnie od północnej ściany wspomnianej komnaty zgiętną ścianę pomiędzy pomieszczeniem a korytarzem). Przeglądaj również się, gdy bohaterowie zjeżdż schodami i trafia do nowego pomieszczenia. Później informacjami podanymi w tekście wyodrębnionym na szarym tle, BG zdołają wejść, badać komnatę. Normalnie od razu zauważą sekretne drzwi w wschodniej ścianie – w odpowiednim momencie umieść element reprezentujący drzwi na dowolnym polu na ścianie pomiędzy tym pokojem a komnatą znajdującą się na wschód od niego. BG szybko dostrzeżę również ramienisko na środku pomieszczenia oraz śliski w jego północno-zachodnim rogu. Możliwe wskazać ich polecenie za pomocą uyciętego elementu przedstawiającego gruczoł.

Posrodku pomieszczenia leży sterta łusek, skór, kości, pajejczyń sieci i brudu. Udany test Spostrażawczości (ST 22) oznacza, że śmiałkom udało się dostrzec ukryte w pajejczynach pod sufitem stworzenia (pajaka i jego młode, patrz dalej). W stercie odpadków znajduje się skarb.

ST testu Spostrażawczości specjalnie ma tak dużą wartość, ale nie wykryca poza możliwością BG (w tym wypadku postaci 1. poziomu).

W południowo-zachodnim rogu komnaty leży zaplamiona worka maki i ziarna. Materiał łatwo się drze, odsłaniając zepsutą zawartość. Jeden z worków to pulapka.

Solidne dębowe drzwi znajdujące się w zachodniej ścianie są zablokowane (ST otwarcia 16). Każdy, kto przyłoży do nich ucho i wykona udany test Nasłuchiwania (ST 12), usłyszy wycie – to wznowienie się, to opadające. To tylko silny wiatr, wiejący w lokacji 2. Zaraz po otwarciu drzwi do pomieszczenia 1 wpadnie gwałtowny podmuch, gasząc pochodnie i być może również latarnie (ryzyko 50%). Dopoki drzwi będą otwarte, nie da się ponownie zapalić pochodni.

(Niska ST testu Nasłuchiwania jest celowa – choćby, by BG usłyszeli wycie i wystraszali się, nie, że to zjawia lub coś również straszego. Pamiętaj również, by zawsze zanotować, czy drzwi są zamknięte na zamek lub zablokowane).

Stworzenia: Pod sufitem, na samym środku pomieszczenia, ukrywa się w pajejczynie mały potwórny pajak i dziesięć małutkich młodych. Jeśli postać nie uda się dostrzec stworów, opadnie on na kotłowski z bohaterów stojących w centrum komnaty (akcja ruchu). Udany test ataku dotykowego oznacza, że pajak spadł na postać. Małutkie pajaki poruszają w pajejczynie i zjeżdża uwieszone w niej drobne kaski. Zjeżdża na dół tylko, gdy będzie spokojnie, by spożyć posiłek zdobyty przez większego pajaka.

Jeśli BG spala się, dziecko młodych pajaków zginie, a dorosły (jeżeli ciagle będzie w pajejczynie) otrzyma 1k6 obrażeń. Bohaterzy pali się 8 rund.

Mały potwórny pajak (1): 2 pw.

Małutki potwórny pajak (9): 2 pw. każdy.

Skarb: W stercie śmieci znajduje się 19 s i globuliska czaszka z wartyem 50 sz granatem wewnątrz. Postacie dostrzegają klejnot dopiero po udanym teście Spostrażawczości (ST 15).

Pulapka: W jednym z worków w południowo-zachodnim rogu znajduje się żółta pleśń, która – poruszone – wybuchnie. Wszyscy w promieniu 3 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza obniżenie wartości Budowy o 1k6. Minutę później każda ofiara musi wykonać drugi rzut obronny (o tej samej ST) – porażka spowoduje o obniżeniu wspomnianego atrybutu o kolejne 2k6 punktów, i to niezależnie od tego, czy za pierwszym razem rzut obronny zakończył się powodzeniem.

(Nie musisz zawsze zapisywać wszystkich reguł, jak to uczyniono w przykładzie żółtej pleśni. Oczywiście, jeśli chcesz tak potrzebować – zrób to. Pamiętaj jednak, że czasem wystarczy po prostu podać numer strony i tytuł podręcznika, w którym znajdują się zasady).

2. Pokój wodny

Do tej komnaty o nierównie ociosanych ścianach z południa wpada wartki strumień, który ginie w północnym tunelu. Ma on głębokość od 90 do 150 centymetrów. Woda całkowicie wypełnia korytarz, którym wpływa i wypływa. Pod południową ścianą tworzy sadzawkę, głęboka na jakieś 1,20 metra przy brzegu i około 2 metry posrodku. W jeziorzku żyją ślepe, białe raki – widąc kilka z nich, które pływają wśród kamieni na dnie.

Na szarym tle zapewne nigdy nie znajdą się wszystkie informacje – w tym, przypadku nie pojawia się wiadomość o lodowatej temperaturze wody. Śmiałkom na pewno nie uda się odkryć tego faktu, jeśli będą tylko patrzeć na pomieszczenie, stojąc w drzwiach. Bohaterowie, którzy nie wejdą do środka, a tylko rzucią okiem na komnatę, nie odkryją też spoczywającego w wodzie szkieletu i ekwipunku nieszczęśnika, którego spotkał tak smutny los.

Tę komnatę przedstawić przy użyciu makietę pomieszczenia z pola na 5 pol sąsiadującego z miejscem, w którym rozpoczęła się przygoda. Jeszcze zajmując obszar o rozmiarach z pola na 2 pola w południowo-wschodnim rogu komnaty.

Z tego pomieszczenia wiedzie drugie wyjście. Chodzi o sekretne drzwi w południowej ścianie w południowo-zachodnim rogu komnaty. Znalazienie ich wymaga udanego testu Spostrażawczości o ST 18. (Dopóki BG nie odnajdą tych drzwi, nie umieszczaj na mapie uyciętego elementu, który je reprezentuje).

Zwijając w opactwie miny ociosali drobne ściany tej naturalnej jaskini, nieco ja powiększając. Silny wiatr niosący krople wody sprawia, że pochodnie szybko gasną lub w ogóle nie można ich zapalić. Mieszkańcy opactwa nigdy tu właśnie zaopatrywali się w wodę – świadczy o tym gniemy gniący baryłek oraz kilka wrierów.

(Jeżeli masz do czynienia z ruinami, warto ustalić, jakie było niegdyś przeznaczenie pomieszczenia – nawet gdy teraz służy innym lub zgola zdemolowane. Opisując miejsce, możemy dać wskazówki, dzięki którym gracze odkryją jego dawne przeznaczenie i poczują, że ruiny mają swoją historię. Wszak każda przygoda winna mieć jakieś tło).

Na dnie sadzawki spoczywa zwalający się szkielet opata. Zwłoki można odróżnić od niezwykłej formacji skalnej tylko dzięki udanemu testowi Spostrażawczości (ST 15). W kościach palców szkielet wciąż ścisła tuba kierzyniowa do przechowywania zwójów papieru welinowego lub pergaminu. Poruszenie zwłok uwolni tubę z uścisk. Prąd strumienia uniesie ją ze sobą, chyba że ktoś z postaci naryciast woskowy do lodowatej wody i ją złapie. Wymaga to udanego testu Pływania (ST 13) oraz udanego testu ataku (KP tuby wynosi 14 – modyfikacja wynika z rozmiaru oraz prędkości poruszania się). Jeśli gracz nie zareaguje wystarczająco szybko, tuba odpłynie i w jedną rundę zniknie. A zawiera ona skarb.

Zdobycie mapy nie będzie łatwe, chyba że bohaterowie zadziałają szybko i skutecznie. Niemniej nagroda też jest znaczna – informacje o tajemnym przejściu, którego inaczej prawdopodobnie by nie znaleźli.

Skarb: W tubie z koci słoniowej (nie jest wodoodporna) znajduje się nieco rozmatana mapa narysowana na papierze welinowym.

W zależności od dwóch zamierzeń, mapa może przedstawiać pozostałe pomieszczenia głównie opactwa (jeśli chcesz rozwinąć i dalej poprowadzić niniejszą przygodę) lub inne miejsce, do którego chcesz przenieść drużynę z myślą o kolejnych przygodach.

3. Pusta komnata ceremonialna (PS 4)

Tu duże kwadratowe pomieszczenie wydaje się ślepyim zaułkiem. Łukowe sklepienie w najwyższym miejscu ma 7,5 metra wysokości. Zachodnią część komnaty przecina szybki strumień szerokości 1,5 metra. Płyne z północy na południe.

Ten obszar możesz przedstawić przy użyciu mapki pomieszczenia 3 pola na 5 pól położonego na południe od komnaty, z której przysli tu BG (zleknąć ściany, które blokują dwa pola w północno-wschodnim rogu).

Tu po śmiertci trafiały ciała wiernych, które mnisz najpierw konsekrowali, a potem przenosili do miejsca ostatecznego spoczynku. Drewniane podwyższenie pod południową ścianą służyło jednocześnie za ceremonialne podium oraz ułatwiał dotarcie do sekretnej drzwi prowadzących do krypt na południe. Nie istnieje jednakże już od wielu lat. Niedgdy wznosiło się na wysokość 90 centymetrów, a jego podłóż znajdowało się jakieś 30 centymetrów poniżej sekretnej komnaty. Dwa wybruszenia na ścianie tuż ponad poziomem nieistniejącego podium wyglądały jak zwykłe nierówności, jeśli jednak wcinie się jedno z nich, obszar ściany o wymiarach 1,5 metra na 1,5 metra obróci się z chrzęstem do zewnątrz.

Bohaterowie, którzy chcą dalej badać pównice opactwa, muszą najpierw rozwiązać zagadkę i otworzyć sekretne przejście. Dwa wybruszenia, które należały naciąć jednocześnie, znajdują się na wysokości 3 metrów ponad podłogę, na sąsiednich polach w południowo-zachodnim rogu komnaty. Zanim jednak śmiatłowie będą mieli ochotę zająć się tą sprawą, czeka ich rozprawa z mieszkającymi niniejszego pomieszczenia.

Stworzenia: Pod wschodnią ścianą komnaty, po drugiej stronie szerokiego na 1,5 metra strumienia żyją 3 ghoulu. Stworzy zrzucą się na śmiatłowie w chwili po tym, jak wejdą onto do pomieszczenia.

Ghoul: 4; pw 10, 13, 18.

Co dalej?

Możesz wykorzystać te trzy obszary, by rozwiązać przygodę, która toczy się będzie w korytarzach i komnatkach rozciągających się pod opactwem. Masz pełne prawo pchnąć scenariusz w takim kierunku, jaki ci najbardziej odpowiada – rzecz jasna po tym, jak BG rozprawią się z ghoulami i odkryją sposób otwarcia sekretnych drzwi. A wspomniane drzwi mogą się otwierać na długi korytarz pełen pułapek (zniechęcających złodziei do grabieży krypt) lub na ogromną komnatę, z której będzie bezdnie mnóstwo tuneli... czy na jakiegokolwiek inne pomieszczenie, jakie wymyślisz.

STATYSTYKI POTWORÓW

Oto skrócone statystyki (czyli współczynniki w okrojonej formie) stworzeń, o których tylko wspomniano wcześniej. Zawierają one wszystkie informacje potrzebne do poprowadzenia spotkania z pajakami oraz z ghoulami, jeśli do tego dojdzie. Z tekstu na sąsiedniej stronie dowiesz się, jak korzystać z tych skróconych statystyk.

W swoich notatkach wiadomości te mogą mieć tak rozbudowaną lub tak ograniczoną postać, jak tylko zechcesz. Najlepiej zapisuj najpierw wszystkie informacje, a potem, gdy już rozegrasz kilka spotkań i zaznajomisz się z mocami rozmaitych istot, stopniowo skracaj te wiadomości (na przykład, ghoul, pw 13 kład; ghoulowa gorączka, paraliż, typ nieumarły).

Mały potwórny pajak (1): SW 1/2; male robactwo; KW 1k3; pw 7; In+3; Szyb 9 m, wspinanie 6 m; KP 14, doryk 14, nieprzygotowany 11; bazowy atk +0; zwa -6; atk +4 wręcz (1k4-2) truzina, ugryzienie; kalk atk +4 wręcz (1k4-2) truzina, ugryzienie; przestrzeń; zasięg 1,5 m/1,5 m; SA truzina, pajęczyna; SC wyczuwanie drgań, cechy robactwa; Char N; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +0; S 7; Z 17, Bd 10, In+3, Rat 10, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Spozstrzegawczość +12*, Skakanie +4, Ukrywanie się +11*, Wspinaczka +11; Finezja w broni.

Truzina (zw): Ugryzienie, Wytrwalność (ST 11), początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 1k3.

Pajęczyna (zw): Tworzy pajęczynę nici. Pajaki mogą czekać w sieciach, a następnie opisać się bezszalenie na nici i skoczyć na przechodzącą poniżej ofiarę. Pojedyncza nici utrzyma pajaka oraz jedno stworzenie tego samego rozmiaru. *Potworne pajaki otrzymują premię z biegłości +8 do testów Ukrywania się i Cichego poruszania się, gdy wdrują po swej sieci.

Pajaki nagrodne mogą strzelać pajęczyną (8/dzień). Przypomina to atak siecia, lecz zasieg maksymalny wynosi 15 metrów (przysięg zasięgu 3 metry). Jest skuteczny tylko względem istot o jedna kategorii rozmiaru mniejsza niż pajak. Pajęczyna zatrzymuje ofiarę w miejscu, nie pozwalając jej się poruszać. Opłatne stworzenie może użyć, wykonując udany test Wyzwalania się (ST 15) lub rozwarć się swoim testem Siły (ST 14). W obydwu wypadkach mamy do czynienia z atakami standardowymi.

Nagrodne często przedzą szerokie pasma kleistej pajęczyny. Stworzenie, które zbliża się do takiej pułapki, musi wykonać test Spozstrzegawczości (ST 20) – udany pozwala dostrzec pajęczynę. Inaczej stworzenie takie w nią wpadnie i zostanie pochwycone, niczym w wyniku udanego ataku pajęczyny. Próby ucieczki lub rozerwania pasm wykonuje się z premią +5, jeśli uwalniająca się istota ma co czym chłodzić lub czego się złapać. Każde kawłowane pasmo pajęczyny o boku 1,5 metra ma 4 punkty wytrzymałości oraz redukcję obrażeń 5/ogien.

Potworny pajak potrafi poruszać się po własnej pajęczynie z szybkością wspinania i może określić dokładne położenie każdego stworzenia dotykającego sieci.

Wyczuwanie drgań (zw): Potworny pajak wyczuwa położenie każdej istoty i przedmiotu mającego kontakt z ziemią w promieniu 18 metrów od niego. W przypadku obiektów dotykających jego pajęczyny zasięg jest nieograniczony.

Cechy robactwa: Wzidzenie w ciemności (zasięg 18 m). Bezmysłność; brak wartości Intelaktu i niepodatność na efekty wpływające na umysł (przymusy, uroki, wzorce, złudzenia i oparte na morale).

Malutki potwórny pajak (6): SW 1/4; malutkie robactwo, KW 1/2 k3; pw 2 kład; In+3; Szyb 6 m; wspinanie 3 m; KP 15, doryk 15, nieprzygotowany 12; bazowy atk +0; zwa -12; atk +5 wręcz (1k3+4) plus truzina, ugryzienie; kalk atk +5 (1k3+4) plus truzina, ugryzienie; przestrzeń; zasięg 75 cm/0 cm; SA truzina, pajęczyna; SC wyczuwanie drgań, cechy robactwa; Char N; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +0, S 3, Z 17, Bd 10, In+3, Rat 10, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Skakanie +6, Spozstrzegawczość +12*, Ukrywanie się +15*, Wspinaczka +11; Finezja w broni.

Truzina (zw): Ugryzienie, Wytrwalność (ST 10), początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 1k2.

Pajęczyna (zw): Wszystkie sieć w tym spotkaniu utkała matka tych pajaków (patrz wcześniej, opis małego potwornego pajaka). *Potworne pajaki otrzymują premię z biegłości +8 do testów Ukrywania się i Cichego poruszania się, gdy wdrują po swej sieci.

Te potworne pajaki potrafią poruszać się po sieci matki z szybkością wspinania i mogą określić dokładne położenie każdego stworzenia dotykającego pajęczyny.

Wyczuwanie drgań (zw): Potworny pajak wyczuwa położenie każdej istoty i przedmiotu mającego kontakt z ziemią w promieniu 18 metrów od niego. W przypadku obiektów dotykających jego pajęczyny; zasięg jest nieograniczony.

Cechy robactwa: Wzidzenie w ciemności (zasięg 18 m). Bezmysłność; brak wartości Intelaktu i niepodatność na efekty wpływające na umysł (przymusy, uroki, wzorce, złudzenia i oparte na morale).

Ghoul (1): SW 1; średni nieumarły, KW 2 k12; pw 10, 13, 18; In+2; Szyb 9 m; KP 14, doryk 12, nieprzygotowany 12; bazowy atk +1; zwa +2; atk +2 wręcz (1k6+1) plus paraliż, ugryzienie; kalk atk +2 wręcz (1k6+1) plus paraliż, ugryzienie; i +0/+0 wręcz (1k3 plus paraliż, 2 pazury); SA ghoulowa gorączka paraliż; SC odporność na odpędzanie, cechy nieumarłych; Char CZ; RO Wytr +0, Ref +2, Wola +5; S 13, Z 15, Bd —, In+13, Rat 14, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +6, Skakanie +5, Spozstrzegawczość +7, Ukrywanie się +7, Wspinaczka +5, Zachowanie równowagi +6; Wielokrotny atak (patrz Księga Potworów, strona 304).

Ghoulowa gorączka (zn): Postacie ugrzyzione przez tego nieumarłego (udany atak) muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 12 – nieudany oznacza, że zaraziła się ghoulowa gorączką (okres wylegania 1 dzień, efekty 1k3 Bł i 1k3 Zr). Humanoid, który umrze w wyniku tej dolegliwości, o północy następnego dnia powstaje jako ghoul (więcej informacji znajdziesz w *Księdze Potworów*, strona 78).

Paraliż (zn): Śmiółkowie trafieni przez ghoul'a (jeden udany atak pazurami lub ugrzyzieniem) muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 14 – nieudany oznacza paraliż na 1k6+2 minut. Elfy są na ten efekt niepodatne.

Cechy nieumarłych: Widzenie w ciemnościach (zasieg 18 metrów). Niepodatność na trucizny, magiczne efekty *sopnia*, paraliż, ozołomienie, choroby oraz zabójcze efekty. Na te istoty nie wpływają trafienia krytyczne, słupczenia, wyścążanie wartości atrybutów ani wyciążanie energii. Jest ona niepodatna na wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (z wyjątkiem tych działających na przedmioty lub nieszkodliwych). Ogromne obrażenia nie powodują jej śmierci, ale ulega zniszczeniu, gdy jej punkty wytrzymałości osiągną wartość przynajmniej 0. Nie wpływają na nią czary i zdolności uskrzeszenia oraz reinkarnacja.

STATYSTYKI

Każdego bohatera i każdą istotę pojawiającą się w grze D&D opisuje pewna liczba pierzających zdolności i charakterystyk. Wszystkie te cechy zebrano w tak zwanych statystykach stworzenia.

Na końcu znajdujcie się wcześniej przykładowej przygody zamieszczone statystyki pajaków oraz ghoulu – przeciwników, z którymi spotkają się BG. Wspomniane informacje zaczerpnięto z *Księgi Potworów*, a tu przedstawiono je w skróconej formie. W wielu opublikowanych przygodach dla wygody umieszczono podobne statystyki istot występujących w danym scenariuszu. Dzięki temu, aby poprowadzić spotkanie, nie będziesz musiał wertować któregoś z podręczników źródłowych (zwykle byłoby to *Księga Potworów*).

Czasem statystyki będą mniej szczegółowe niż zwykle. Dotyczy to zwykle postaci czy istot mających drugo- czy trzeciorderne znaczenie (plebejuszy i innych mało ważnych BN). Innym razem po prostu w statystykach znajdują się tylko informacje istotne dla przebiegu przygody.

Na przykład, w statystykach złotego smoka informacja, iż potrafi on używać broni oddechowej pod wodą, pojawi się tylko wówczas, gdy w przygodzie będzie jezioro czy inny akwen dostatecznie duży, aby gąś się w nim zmieścił. Innymi słowami tylko jeśli smok będzie miał możliwość skorzystać z tej zdolności.

Tu zebrano najistotniejsze elementy pojawiające się w statystykach. Wszystkie występujące w wyjaśnieniu terminy omówiono ze szczegółami przy okazji innych zasad. Przykłady różnych typów statystyk znajdziesz w opisie BN w Rozdziale 4.2. Kolejne przykłady statystyk dotyczących istot różnego rodzaju zaprezentowano w części „Chowaniec” (patrz strony 200-204).

Miano: Słowo lub zwrot identyfikujący istotę.

Rasa i klasa: Dotyczy tylko postaci posiadających poziomy.

SW: Skala Wyzwania jednego przedstawiciela danego rodzaju.

Rozmiar i typ: Kategoria rozmiaru stworzenia oraz jego typ (a także podtyp lub podtypy, jeśli dotyczy).

KW: Liczba Kosztów Wytrzymałości istoty (oraz punkty wytrzymałości, jakie zyskuje lub traci z rąk modyfikatora z Budowy).

pn: Całkowita normalna liczba punktów wytrzymałości stworzenia (zwykle jest to pięćdziesiąt rzutów Kostkami Wytrzymałości).

Ini: Posiadany przez istotę modyfikator do testów inicjatywy.

Szyb: Bazowa ziemna szybkość istoty, po której ewentualnie podano tę prędkość dotyczącą innych form poruszania się.

KP: Klasa Pancernia istoty względem wielkości zwykłych ataków, po której podano KP względem ataków dotykowych (ignorujących pancerz) oraz KP nieprzekazywanego stworzenia (dotyczy też wszystkich sytuacji, gdy nie może ono korzystać z premii ze Zreżności do KP).

bazowy atk: Bazowa premia do ataku istoty, bez jakichkolwiek modyfikatorów.

zwa: Premia do zwracania istoty (bazowy atak + modyfikator z rozmiaru + premia z S).

atk: Pojedynczy atak, do którego ma prawo istota wykonująca akcję ataku (zmodyfikowana premia do ataku, informacja o jego rodzaju – wręcz lub dystansowo, liczba zadawanych w jego wyniku obrażeń oraz używana broń).

całk atk: Wszystkie fizyczne ataki, jakie istota może wykonać w akcji całkowitego ataku (często informacje są takie same jak w „atk”).

przestrzeń/zasieg: Liczba pól zajmowanych przez istotę na siatce bitewnej oraz jej naturalny zasięg. Większość stworzeń ma przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; w takim przypadku w statystykach pomieści te informacje, jako że są one „domyslane”.

SA: Specjalne ataki stworzenia (część z nich może być opisana dalej, w akapicie „Umiejętności i atuty”).

SC: Specjalne cechy stworzenia (część z nich może być opisana dalej, w akapicie „Umiejętności i atuty”).

Char: Jedno- lub dwuliterowy skrót opisujący charakter stworzenia.

RO: Rzuty obronne istoty. Wartość atrybutów: Wartość atrybutów istoty w uporządkowanej kolejności (S, Zr, Bł, Int, Rzt, Cha).

Umiejętności i atuty: W kolejnym akapicie podano wszystkie modyfikatory umiejętności posiadane przez istotę oraz jej atuty.

Szaryty: Następnie przedstawiono specjalne ataki oraz specjalne cechy, które wymagają wyjaśnienia.

Znane czary: W przypadku zaklęć i przedstawicieli innych klas, którzy nie przygotowują czarów.

Przygotowane zaklęcia: W przypadku czarodziejów, kapłanów i przedstawicieli innych klas, którzy przygotowują zaklęcia. Jeśli chodzi o kapłanów, podano również listę domen, do których dana postać ma dostęp (czary domenowe w liście oznaczono gwiazdką); bosnow (jeśli dotyczy) oraz zełnane moce domen.

Księga zaklęć: Opcjonalnie (poza listą przygotowanych czarów), statystyki mogą obejmować też księgę zaklęć (patrz przykładowy czarodziej BN na stronie 135). Tego rodzaju informacja bywa niezwykle istotna w przypadku BN, których śmiółkowie spotykają kilkakrotnie na przestrzeni wielu dni (dzięki temu przeciwnicy są w stanie wybierać różne czary).

Wypozyczenie: Lista przedmiotów, które istota ma na sobie lub nieśie.



Oczywiście tworząc statystyki na własne potrzeby ustalasz stopień ich szczegółowości. Jeśli w danym spotkaniu istotne są tylko punkty wytrzymałości, KP i premie do ataku, to powinieneś zapisać tylko takie informacje.

Podczas rozgrywy wykorzystaj własne statystyki, dzięki którym to, czego potrzebujesz, będziesz mieć zawsze pod ręką. Pamiętaj jednak, iż nie muszą one zawierać wszystkich informacji, jakie potrafisz sobie wyobrazić, i to dla każdego ze stworzeń (chyba że, rzecz jasna, tego właśnie chcesz).

PRZYGYDY W DZICZY

Smoki przemierzają przestrzeń ponad wielkimi równinami, szukając zdobyczy na ziemi, na której plemiona hobgoblinów otaczają ofiary. Ankieg wypelza z glebiny, a potworne ataki spadają z drzew.

Spotkania i przygody na powierzchni mogą być równie interesujące, jak te pod ziemią, lecz w wielu aspektach się od nich różnią. Przede wszystkim w tym przypadku bohaterowie mają znaczną swobodę. W lochach ograniczają ich drzwi i korytarze, w kniejach natomiast mogą podać w dowolnym wybranym kierunku.

Nieograniczona dzicz zapewnia graczom dużą wolność, a od MP wymaga elastyczności. Nie musisz przez rozpoczecie przygody stworzyć dokładnej mapy każdego metra kwadratowego gór Abbor-Alz. Powinieneś za to narysować okolice sąsiadującą z letem czerwonego smoka – te, które uznaje on za swe terytorium i pobliskie. Ponadto musisz wiedzieć – przynajmniej ogólnie – co bohaterowie znajdą, jeśli pokonają tamten szczyt czy ów strumień.

Dруга różnica pomiędzy przygodami w dzicy a w lochach dotyczy możliwości powrotu. Uogólniając, w podziemiach BG mogą się wycofać i powrócić do zdrowia w zasadzie bez większych kłopotów. Dzicz tymczasem z definicji znajduje się z dala od cywilizacji. A zatem śmiarkowie muszą korzystać wyłącznie z własnych zasobów. Trudno wszak się spowieszać, iż w samym środku bagien, przez które nie przebiega nawet jeden szlak, a które przemierzają bohaterowie, znajdą światyńnię zamieszkaną przez ludzi. Inni słowo, to drużynowy kapłan będzie odpowiadał za stan zdrowia śmiarków. Nie ma tu też gospod, zatem część postaci czeka warte, podczas gdy reszta ucieka na spoczynek. Jeśli zaś bohaterów osłabła przeciwnicy, to nie będą mieli dokąd uciec – a raczej schronienie znajdować się będzie dość daleko.

Przygody w dzicy różni od scenariuszy toczących się w lochach wreszcie to, iż te pierwsze stanowią zwykle tylko drogę prowadzącą do celu. Najczęściej doprowadzają się do wędrowki przez niezamieszkałe obszary, by dotrzeć do określonego miejsca, i nie chodzi w nich o eksplorację dziczy. Lochy to obszar, do którego drużyna chce dotrzeć, dzicz zaś to teren, przez który śmiarkowie podróżują – zwykle przemierzają taki teren szybko, bo spieszą się gdzie indziej.

Z oczywistych powodów w dzicy znalazł można niewielką liczbę drzwi, podłóg czy ścian. Bohaterowie będą natomiast musieli radzić sobie z masowymi drzewami, ruchomymi piaskami i przeróżnymi niebezpieczeństwami typowymi dla takich terenów – zależnymi od środowiska (las, góry itd.) oraz klimatu (gorący, umiarkowany lub zimny).

ZGUBIENIE SIĘ W DZICZY

W dzicy można się zgubić na wiele sposobów. Podążanie widocznym szlakiem, ścieżką czy wzdłuż jakiegoś strumienia „przebiegiem strumienia czy jeziora – zapewne jednak temu zapobiegnie. Wędrowka na przelaj przez dziczą może zakończyć się całkowitym fiaskiem, szczególnie jeśli widoczność jest kiepska, a teren trudny.

Kiepska widoczność: Bohaterowie, których wzrok w dominujących warunkach widoczności sięga na mniej niż 18 metrów, mogą się zgubić. Jeśli wędrują we mgle, podczas opadów śniegu lub ulewy, nie są w stanie zauważyć charakterystycznych cech krajobrazu, które mijają. Również podróż nocy wiąże się z podobnym ryzykiem, choć w tym wypadku wiele zależy od źródła światła, wielkości kszycy oraz zdolności takich jak widzenie w ciemnościach czy w słabym świetle.

Trudny teren: Bohaterowie wędrujący przez las, wrzosowiska, wzgórza lub góry mogą się zgubić, jeśli oddalą się od szlaku, gościnka, strumienia lub innej oczywistej ścieżki. Szczególnie niebezpieczne są puszcze, jako że drzewa zasłaniają niemal wszystkie elementy krajobrazu, a także słońce i gwiazdy.

Ryzyko zgubienia się: W warunkach, w których zgubienie się jest możliwe, prowadzący drużynę bohater musi wykonać test Szutki przetwarzania – nieudany oznacza, iż zgubił drogę. Trudność testu jest różna, zależy zaś od terenu, widoczności oraz posiadania mapy. W ustaleniu stosownego ST pomoże ci poniższa tabela.

	ST Szutki przetwarzania		ST Szutki przetwarzania
Wrzosowiska lub wzgórza, z mapą	6	Słaba widoczność	12
Góry, z mapą	8	Góry, bez mapy	12
Wrzosowiska lub wzgórza, bez mapy	10	Lasy	15

Bohater posiadający co najmniej 5 rang w Wiedzy (geografia) lub Wiedzy (miejscowa) dotyczącej obszaru, przez który drużyna podróżuje, otrzymuje do wspomnianego testu premie +2.

Rzeczony test wykonuje się raz na godzinę (lub jej część) spędzoną na poruszaniu się w skali podrzędnej lub lokalnej. Jeśli drużyna wędruje razem, wówczas test wykonuje tylko bohater, który prowadzi innych (oszczędzając: Wykonuj wspomniany test w sekcje, gdyż śmiarkowie nie zdają sobie sprawy z tego, że się zgubili).

Efekty zgubienia się: Drużyna, która zgubi drogę, przestaje być pewna kierunku, w jakim chciała podróżować. Dlatego też w takim przypadku musisz losowo ustalić, dokąd zmierzają przez daną godzinę ruchu w skali lokalnej lub podrzędnej. Bohaterowie będą wędrować w losowym kierunku, dopóki nie natrafia na element krajobrazu, którego nie sposób nie zauważyć, lub dopóki się nie zorientują, iż zgubili drogę i nie próbują odzyskać orientacji.

Spotkanie, że zgubiono drogę: Raz na godzinę podróży w losowym kierunku, każdy członek drużyny ma prawo wykonać test Szutki przetwarzania (ST 20, –1 na godzinę wędrowki w losowym kierunku) – udany pozwala odkryć, iż bohaterowie nie zmierzają tam, dokąd chcieli. W niektórych sytuacjach fakt zgubienia drogi jest oczywisty – na przykład, jeśli śmiarkowie spodziewali się dotrzeć do jakiegoś miejsca w ciągu trzech czy czterech godzin, te zaś minęły, a owego miejsca nadal nie widać.

Ustalenie nowego kierunku: Drużyna, która zgubiła drogę, nie może też być całkowicie pewna, w jakim kierunku powinna zmierzać, by dotrzeć do zamierzonego celu. Ustalenie dobrego kierunku po zgubieniu się w dzicy wymaga udanego testu Szutki przetwarzania (ST 15, +2 na godzinę wędrowki w losowym kierunku). Porażka oznacza, iż śmiarkowie uznali za „dobry” jakiś losowy kierunek (oszczędzając: Test ten znów powinien wykonać w sekcje. Bohater, który zgubił drogę, może uważać, iż wie, w jakim kierunku należy wędrować, aby dotrzeć do zamierzonego celu – niemniej i tym razem się myli).

Drużyna, która zmierza w nowym kierunku – złym lub dobrym – może się zgubić ponownie. Jeśli warunki wciąż utrudniają obranie dobrej drogi do celu, należy co godzinę podjąć wywołanie testu, tak jak to opisano wcześniej, w „Ryzyku zgubienia się”. Tym razem bohaterowie również mogą poruszać się w losowym kierunku.

Spreczkie kierunki: Możliwe, że kilku zagubionych bohaterów będzie próbowało ustalić, jaki kierunek jest dobry. W takim przypadku wykonaj w sekcje test Szutki przetwarzania dla każdego z nich. Następnie powiedz graczom, których śmiarkom test się powiódł, jaki kierunek uznają za dobry (i filigrany jest on dobry). Z kolei tym, których bohaterom test się nie udało, wskazać losowy kierunek, jaki uważają za dobry (nawiasem: Kilka dodatkowych rzutów wykonanych w ukryciu sprawi, iż gracie nie będą pewni, który z bohaterów odgadł kierunek, a który wciąż się myli).

Odnalazienie kierunku: Istnieje kilka sposobów odnalazienia drogi. Po pierwsze, bohaterowie, którym udało się ustalić nowy kierunek prowadzący do zamierzonego celu i którzy nim podążyli, nie będą dłużej zagubieni. Po drugie, śmiarkowie wędrujący w losowym kierunku mogą trafić do jakiegoś charakterystycznego punktu. Po trzecie, warunki mogą się nagle polepszyć – mgła się uniesie czy wszędzie słoneczko – i zagubieni zdolają ustalić nowy kierunek, jak to opisano wcześniej, z premią +4 do testu Szutki przetwarzania. Po czwarte wreszcie, dobry kierunek dla ich bezbłędnie uitalnych za pomocą magii, choćby czaru *znalezienie ścieżki*.

LASY

Lasy można podzielić na trzy ogólne kategorie: rzadkie, przeciętne i gęste. W ogromnej puszczy zapewne pojawi się każda z tych kategorii. Na granicy las będzie rzadki, a im bliżej jego serca, tym stanie się gęstszy.

Dzięki pobliskiej tabeli ustalisz, czy dane pole w lesie zajmuje jakiś element niniejszego środowiska, rzecz jasna jest to uogólnienie. Oczywiście nie powinienes wykonywać reutu dla każdego pola. Zamiast tego wykorzystaj podane w tabeli procenty jako wskaźniki podczas tworzenia map.

WŁAŚCIWOŚCI LASU

	Kategoria lasu		
	Rzadki	Przeciętny	Gęsty
Typowe drzewa	50%	70%	80%
Ogromne drzewa	—	10%	20%
Niewielkie poszycie	50%	70%	50%
Znaczne poszycie	—	20%	50%

Drzewa: Oczywiście najważniejszym elementem krajobrazu w lesie są drzewa. Istota, która znajduje się na tym samym polu co drzewo, zyskuje premie +2 do Klasy Pancera oraz premie +1 do rzutów obronnych na Refleks (premie te nie kumulują się z premiami z osłony wynikającymi z innych źródeł). Obecność drzewa nie wpływa w żaden inny sposób na walkę stworzenie – należy bowiem założyć, iż wykorzystuje je ono na swoją korzyść. Pien typowego drzewa ma KP 4, trwałość 5 i 150 pw. Wdrapanie się nań wymaga danego testu Wspinaczki o ST 15.

W gęstych i przeciętnych lasach rosną również ogromne drzewa. Zajmują one całe pole i zapewniają osłonę istotom, które za nimi przebywają. Maja KP 3, trwałość 5 oraz 600 pw. Podobnie jak w przypadku mniejszych drzew, wejście na te ogromne wymaga danego testu Wspinaczki o ST 15.

Poszycie: Znaczną część ziemi w lasach porastają winorośle, korzenie i niskie krzaki. Wejście w przestrzeń zajęta przez niewielkie poszycie wymaga poświęcenia 2 pol ruchu, ale zapewnia ukrycie. Takie poszycie zwiększa też ST testów Cichego poruszania się oraz Zwinności o 2, ponieważ liście i gałęzie utrudniają wykonanie tych czynności.

Wejście na pole porośnięte znacznym poszyciem należy traktować jak pokonanie 4 pol. Zapewnia ono ukrycie powodujące ryzyko chybienia 30% (zamiast zwykłych 20%). Takie poszycie zwiększa również ST testów Cichego poruszania się oraz Zwinności o 5. Latwo się natomiast w nim schować – zapewnia premie z okoliczności +5 do testów Ukrywania się. Umieżliwość zaś bieżanie i szarżowanie.

Pola porośnięte poszyciem zwykle są skupione wokół siebie. Obecność drzew nie wyklucza również poszycia. Nie jest niczym niezwykłym, by na polu o boku 1,5 metra rosło i jedno, i drugie.

Lesne sklepienie: Elfy i inni mieszkańcy kniei często konstruują znajdujące się wysoko ponad ziemią platformy, na których mieszkają. Te drewniane podesty zwykle łączą mosty linowe (patrz strona 64). Bohater, który chce dotrzeć do tych nadziemnych domów, musi wdrapać się po gałęziach (Wspinaczka, ST 15) lub drabinkach sznurkowych (Wspinaczka, ST 4) bądź też wciągnąć się na górę na swego rodzaju windzie (w każdej rundzie, w akcji calorundowej, wznosi się na wysokość odpowiadającą testowi Siły razy 30 centymetrów). Istoty przebywające na platformach lub wstód gałęzi sklepienia boru należy traktować tak, jakby posiadały osłonę względem stworzeń na ziemi. Jeśli las jest przeciętny lub gęsty, korzystają one również z ukrycia.

Inne elementy lasu: Leżące pnie maja zwykle około 30 centymetrów wysokości i zapewniają osłonę jak niskie murki. Pokonanie ich kosztuje 1,5 metra ruchu. Lesne strumyki zwykle maja od 1,5 metra do 3 metrów szerokości i maksymalnie 1,5 metra głębokości. Przez większość kniei wiodą ścieżki, po których można się normalnie poruszać. Wędrująca po nich postać nie korzysta z osłony ani z ukrycia. W gęstych puszcach takie śliski szlaki zdarzają się rzadziej, lecz nawet niezbadane ostępy od czasu do czasu przecinają myślniki ścieżki.

Chowanie się w lesie i wykrywanie czyjejś obecności: W rzadkim lesie maksymalna odległość, przy jakiej można wykryć obecność innych istot za pomocą testu Sposzterzegawczości, wynosi 36k + 3 metry. W przeciętnym ten dystans wynosi 28k + 3 metry, a w gęstym – 26k + 3 metry.

W borze łatwo wykorzystywać umiejętności Ukrywania się, jako że każde pole porośnięte poszyciem zapewnia ukrycie. Pnie i ogromne drzewa gwarantują z kolei osłonę, które również ułatwiają chowanie się.

Każdy las nieustająco rozbrzmiewa odgłosami tła, przez co testy Nasłuchiwania są trudniejsze – ich ST należy zwiększać o 2 na każde 3 metry, a nie o 1 (pamiętaj, że z racji poszycia Ciche poruszanie się również jest trudniejsze niż zwykle).

PRZYKŁADOWA TABELA SPOTKAŃ W LESIE O KLIMacie UMIARKOWANYM (PS 6)

K%	Spotkanie	Średnie PS
01-04	1k4-3 drady	8
05-10	1 drzewiec	8
11-16	BN jaszczuruludź druid 5. poziomu i 2 centaurow	7
17-19	1 nimfa	7
20-25	1k4 jednorozce	7
26-33	1k6+1 wilków	7
34-43	1k4 centaury	6
44-51	1k4 złowieszcze wilki	6
52-61	1k3 sowniedźwiedzie	6
62-69	1k3 skrzaty	6
70-73	1 ghaist (ghoul) i 2 ghoulie	5
74-79	BN gnoli tropiciel 5. poziomu	5
80-85	1k4+1 satyrow	5
86-88	1k4+1 szkieletów sowniedźwiedzi	5
89-93	1 widmo	5
94-97	2 niedźwiedzie czarne (zwierzęta)	4
98-100	1 dzikołak (likantrop)	4

Więcej informacji o tworzeniu tabeli spotkań znajdziesz na stronie 95.

Pożary lasów (SW 6)

W większości wypadków iskry tryskające z obozowych ognisk gasną, gdy spadną na ziemię. Jeśli jednak jest bardzo sucho, wieje silny wiatr lub poszycie uległo wysuszeniu i stało się łatwopalne, może wybuchnąć pożar. Często przyczyną powstania płomieni są uderzenia błyskawic. Wędrowcy mogą zaś trafić w sam środek pożogi, a wówczas nie ma dla nich znaczenia, jaki był powód pożaru.

Płomący las dostrzeże z odległości 26k + 30 metrów każdy, komu powiedzie się test Sposzterzegawczości. Pożar należy traktować jak kolosalne stworzenie (ST zmniejsza się o 16). Pożoga zbliży się do bohaterów, którym nie udało się wspomniany test. Automatycznie dostrzeże oni pożar z odległości połowy oryginalnego dystansu.

Śmiałkowicie, którzy są ślepi lub z innych powodów nie mogą wykonać testów Sposzterzegawczości, poczuja ciepło płomieni (i automatycznie je „sposztrzeżają”, gdy znajdują się w odległości 30 metrów od pożogi).

Ściana ognia (poruszająca się w kierunku, w jakim wieje wiatr) potrafi pędzić szybciej niż człowiek biegnie (predkość 36 metrów na rundę przy średnim wietrze). Kiedy dana część lasu stanie w płomieniach, będzie się palić przez 26k + 10 minut, a potem zacznie się tlić. Bohaterowie zaskoczeni przez pożar mogą nagłe odwrócić, że ściana ognia porusza się szybciej niż oni, chwytając ich w szpony pożogi i spychając coraz bardziej w głąb niej.

Śmiałkowicie, którzy znaleźli się na terenie płonącego lasu, muszą stawić czoło trzem niebezpieczeństwom: obrażeniem wynikającym z gorąca, zapaleniu oraz wdychaniu dymu.

Obrażenia wynikające z gorąca: Trafienie w sam środek pożaru lasu bywa gorsze niż wystawienie na działanie naprawdę ekstremalnych temperatur (patrz „Niebezpieczne gorąco”, strona 303). Samo oddychanie powoduje 1k6 obrażeń na rundę (bez prawa do rzutu obronnego). Ponadto wszyscy śmiałkowicie muszą co 5 rund wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za każdy poprzedni rzut) – nieudany oznacza, że otrzymują 1k4 szluzenia. Bohater wstrzymujący oddech chroni się przed zabójczymi ranami, ale i tak otrzymuje szluzenia. Istoty, które mają na sobie ciężkie ubranie lub dowolną zbroję, podlegają karze –4 do rzutów obronnych. Ponadto osoby w metalowych pancerzach (bądź te, które wejdą w kontakt z bardzo gorącym metalem) padają ofiarą efektu analogicznego do czaru *ograniczenia metalu* (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 256).

Zapalenie: Bohaterowie, którzy przebywają na obszarze pożogi, ryzykują zapalenie w chwili, gdy obejmie ich ściana ognia oraz w każdej następnej minucie (patrz „Planocy bohaterowie”, strona 303).

Wdychanie dymu: Pożar lasu wywołuje masy dymu. Bohater, który wdycha te ciepłe opary, musi w każdej rundzie wykonać rzut obronny na Wytwardość (ST 15, +1 za każdy poprzedni rzut) – nieudany oznacza, że dana runda spędza, krztusząc się i kaszląc. Osoba, która robi to przez dwie następne rundy, otrzymuje 1tk strachu. Ponadto dym ogranicza pole widzenia – przebywające w nim stworzenia korzystają z ukrycia.

BAGNA

Na potrzeby gry wyróżniono dwa rodzaje bagien: stosunkowo suche wrzosiska oraz podmokłe trzaskawiska. Oba występują często wokół jezior (patrz dalej „Wody”), które w pewnym sensie należy uznać za trzeci typ terenu pojawiającego się w związku z bagnami.

W pobliskiej tabeli przedstawiono elementy terenu, jakie mogą występować na bagnach. Podane procenty to tylko sugestie, nie określają zatem szans wystąpienia na jakimś polu określonego elementu.

WŁAŚCIWOŚCI BAGIEN

— Rodzaj bagien —		
	Wrzosisko	Trzaskawisko
Płytkie mokradło	20%	40%
Głębokie mokradło	5%	20%
Niewielkie poszycie	30%	20%
Znaczne poszycie	10%	20%

Mokradła: Jeśli dane pole stanowi część płytkiego mokradła, zajmuje je głębokie błoto i stojąca woda głębokości około 30 centymetrów. Wejście na takie pole kosztuje 2 pola ruchu. Na tym obszarze ST testów Zwinnosci zwiększa się o 2.

Pole stanowiące część głębokiego mokradła zajmuje około 1,2 metra stojącej wody. Średnie i większe istoty wejście na takie pole kosztuje 4 pola ruchu; jeśli chcą, mogą pływać. Małe i mniejsze stworzenia muszą pływać, by się poruszać. Na takim obszarze nie można korzystać z umiejętności Zwinnosci.

Woda głębokiego mokradła zapewnia osłonę średnim i większym istotom. Mniejsze stworzenia korzystają z lepszej osłony (premia +8 do KP, premia +4 do rzutów obronnych na Refleks). Istoty średnie i większe mogą w akcji ruchu kucnąć i zyskać taką samą lepszą osłonę, ale korzystając z niej, podlegają karze –10 do testów ataków względem przeciwników, którzy nie znajdują się pod wodą.

Pola z głębokimi mokradłami zwykle są skupione wokół siebie, a otacza je obszar płytkich mokradel.

Zarówno płytkie, jak i głębokie mokradła zwiększają ST testów Cichego poruszania się o 2.

Poszycie: Krzewy, rośliny sitowate oraz wysokie trawy porastające bagna w mechanice gry funkcjonują na zasadzie poszycia lasów (patrz wcześniej). Pole zajmowane przez mokradło nie może jednocześnie posiadać poszycia.

Grzeźniawiska: Grzeźniawiska z pozoru wyglądają solidnie (na zwykłe poszycie lub ziemię), ale mogą ukrywać nieuznanego bohatera. Osoba znikająca z tego miejsca normalnym tempem ma prawo do testu Situki przetrwania o ST 8 – udany pozwala dostrzec niebezpieczeństwo i je ominąć. Natomiast postać, która szarżuje lub biegnie, nie ma szansy zauważyć ukrytego grzeźniawiska, zanim w nie wpadnie. Taki obszar ma zwykle 6 metrów średnicy. Impet szarży czy biegu „wrzuca” bohatera na odległość 1k2 = 1,5 metra od krawędzi grzeźniawiska.

Działanie grzeźniawisk: Aby utrzymać się na wodzie, bohater, który utknął w grzeźniawisku, musi w każdej rundzie wykonać udany test Płynania o ST 10. Jeśli zaś powieździe mu się test Płynania o ST 15, będzie mógł poruszyć się o 1,5 metra w wybranym przez siebie kierunku. Porażka we wspomnianym teście o 5 lub więcej oznacza, że niebezpieczeństwo znikła pod powierzchnią i zaczyna się topić w chwili, gdy nie będzie w stanie dłużej wstrzymać oddechu (patrz opis umiejętności Płynania na 72 stronie Podręcznika Gracza oraz „Tonienie”, strona 304 tej książki).

Śmiełki, który wpadnie do grzeźniawiska włącznie z głową, wydostanie się na powierzchnię, wykonując udany test Płynania (ST 15, +1 za każdą kolejną rundę spędzoną pod powierzchnią).

Retunck: Nielatwo jest wyciągnąć z grzeźniawiska uwiecznionego w nim, śmiełka. Ratownik musi użyć galei, drzewca włóczni, liny lub podobnego narzędzia, za pomocą którego dosięgnie ofiary. Następnie czeka go test Siły o ST 15 – udany oznacza, że wyciągnie towarzysza z grzeźniawiska. Ofiara z kolei musi wykonać test Siły, tyle że o ST 10 – udany świadczy o tym, iż udało się jej utrzymać gałkę, linę czy tyczkę. Jeżeli nie powieździe się jej wspomniany test, musi natychmiast wykonać test Płynania o ST 15 – sukces oznacza, że udało jej się utrzymać na powierzchni. W przypadku, gdy oba testy Siły się powiedzą, ofiara zbliży się o 1,5 metra ku bezpiecznemu miejscu.

Zarośla: Typowe dla bagien zarośla składają się z ciernistych krzewów oplatających kamienie i glebę.

Waskie zarośla należy traktować analogicznie do niskich murków, a pokonanie ich wymaga poświęcenia 4,5 metra ruchu.

Z kolei szerokie zarośla mają wysokość przekraczającą 1,5 metra i zajmują całe pole. Zapewniają one całkowitą osłonę, tak jak zwykłe ściany. Pokonanie takiego pola kosztuje 4 pola ruchu. Istoty, którym powieździe się test Wspinaczki o ST 10, za pokonanie pola z zaroślami płaca tylko 2 pola ruchu.

PRZYKŁADOWA TABELA SPOTKAŃ NA BAGNACH O KLIMacie UMIARKOWANYM (PS 9)

k%	Spotkanie	Średnie PS
0%	1 jedenastogłowa hydra	10
08-11	1k3 mohrgi	10
12-15	1 dorastający czarny smok	9
16-19	1k4-2 BN koboldy zaklinacze 5. poziomu	9
20-30	1k3 chule	9
31-38	1k3 meduzy	9
39-45	1k4-2 BN gobliny kotrzykowie 5. poziomu	9
46-53	1k3 wiedzidła	9
54-63	1k4 błędne ogniki	9
64-70	1k4 smoki szare rozpruwacze	9
71-81	1 szary rozpruwacz	8
82-91	1 konfrateria wiedź (morska wiedźma, annis, zielona wiedźma)	8
92-97	2k4 harpie	8
98-100	1 gninik	6

Inne elementy bagien: Niektóre bagna, przede wszystkim trzaskawiska, przypominają wyglądem lasy i są porośnięte drzewami, zwykle skupionymi na niewielkiej przestrzeni. Przez wiele bagien prowadzi też ścieżki omijające mokradła. Takie dróżki, podobnie jak ścieżki leśne, pozwalają poruszać się z normalną szybkością. Wędrując nimi stworzenia nie korzystają z ukrycia zapewnianego przez poszycie.

Chowanie się na bagnach i wykrywanie czyjejś obecności: Na wrzosiskach maksymalna odległość, przy jakiej można wykryć obecność innych istot za pomocą testu Szperawczowości, wynosi 6k6 × 3 metry. Na trzaskawiskach ten dystans wynosi 2k8 × 3 metry.

Poszycie i mokradła zapewniają wszędy kryjówek, zatem na bagnach nie jest to trudne.

Bagna nie powodują kar do testów Nasłuchiwania, ale poszycie i mokradła utrudniają Ciche poruszanie się.

WZGÓRZA

Wzgórza pojawiają się na obszarze krajobrazów innego typu, ale mogą także być dominującą cechą okolicy. Na potrzeby gry dzielimy je na dwie kategorie: łagodne i poszarpane. Wzgórza to bardzo często obszar przejściowy pomiędzy krajobrazem surowym (choćby górami) a płaskim (równiną).

Wprowadzenie do sesji wzgórz wymaga od ciebie nieco więcej uwagi, jeszcze przed jej rozpoczęciem. Przede wszystkim gracz będą chciał wiedzieć, w jakim kierunku biegnie wzniesienie. Pobliska tabela pokazuje typowy procentowy udział stromych i łagodnych zboczy na terenie wzgórz. Lepiej jednak narysuj mapę z logicznie oraz wyraźnie zaznaczonymi wzniesieniami i spłaskami. We wspomnianej tabeli nie wzięto pod uwagę płaskich obszarów, ale jeżeli chcesz, na szczytach wzgórz oraz dnach dolin może się pojawić choć kilka „równinnych” pól.

WŁAŚCIWOŚCI WZGÓRZ

	Rodzaj wzgórz	
	Lagodne	Poszarpane
Lagodne zbocze	75%	40%
Strome zbocze	20%	50%
Urwisko	5%	10%
Niewielkie poszycie	15%	15%

Jeżeli chcesz szybko narysować wzgórze, zdecyduj, gdzie mają się znajdować szczyty i doliny, a następnie otocz je pierścieniem pól lagodnych i stromych zboczy. Jeśli pragniesz wykorzystać urwiska, umieść je tuż obok pól stromych zboczy lub pomiędzy nimi. Na końcu narysuj strzałki wskazujące, w którym kierunku zbocze opada.

Zbocze lagodne: Pochyłość, która nie jest wystarczająco znaczna, by wpływać na ruch. Bohaterowie zyskują jednak premie +1 do ataków wrzecz. Względem przeciwników znajdujących się poniżej.

Zbocze strome: Bohaterowie, którzy chcą wejść na wzniesienie (przechodząc na sąsiednie pole znajdujące się wyżej), muszą poświęcić 2 pola ruchu, by dostać się na każde pole stromego zbocza. Śmiałkowicie, którzy szarżą lub biegają w dół (przechodząc na sąsiednie pole znajdujące się niżej), muszą wykonać udany test Zachowania równowagi o ST 10 w chwili, gdy wchodzi na pierwsze pole stromego zbocza. W podobnej sytuacji bohaterów dosiadających wierzchowców czeka z kolei test Jeździectwa o ST 10. Osoby, którym jeden z tych testów się nie powiedzie, przewracają się i kończą ruch po pokonaniu dalszych 1tk + 1,5 metra. Postacie, którym test nie uda się o 5 lub więcej, kończą ruch w pozycji leżącej.

Strome zbocze zwiększa ST testów Zwinności o 2.

Urwisko: Wdrapanie się na typowe urwisko wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 15. Zwykle ma ono wysokość 1tk + 3 metry, choć na twojej mapie mogą się oczywiście pojawić i wyższe. Urwisko nie biegnie idealnie w dół – zajmuje w poziomie pola o boku 1,5 metra, jeśli ma mniej niż 9 metrów wysokości, a jeżeli więcej, zajmuje w poziomie pola o boku 3 metrów.

Niewielkie poszycie: Wzgórze porasta kosałdowatą i krzewną, choć rzadką kiedy roślinność nie tak gęstą jak w przypadku lasów czy bagien. Niewielkie poszycie zapewnia ukrycie i zwiększa o 2 ST testów Cichego poruszania się oraz Zwinności.

Inne elementy wzgórz: Na obszarze wzgórz rosną też drzewa, a przez doliny często płynie strumienie (szerokości od 1,5 do 3 metrów, a głębokości, maksymalnie 1,5 metra) lub znacząco wyschnięte koryta potoków (należy je traktować jak rowy szerokości od 1,5 do 3 metrów). Jeżeli wykorzystasz, wspomniane elementy, pamiętaj, że woda zawsze płynie w dół zbocza.

Chowanie się na wzgórzach i wykrywanie czyjejś obecności: Na obszarze lagodnych wzgórz maksymalna odległość, przy jakiej można wykryć obecność innych istot za pomocą testu Spostrzegawczości, wynosi 2tk + 3 metry. Na terenie wzgórz poszarpianych dystans ten wynosi 2tk + 3 metry.

Ukrywanie się pośród wzgórz może być trudne, jeśli brak na ich obszarze poszycia. Szczyty i grzbiety zapewniają jednak osłonę wystarczającą, by schować się przed istotami przebiegającymi poniżej.

Wzgórze w żaden sposób nie wpływa na testy Cichego poruszania się i Nasłuchiwanie.

PRZYKŁADOWA TABELA SPOTKAŃ WE WZGÓRZACH O KLIMacie UMIAKNIĘTYM (PS 5)

k%	Spotkanie	Średnie PS
01-02	1 młody miedziany smok	7
03-05	1 bulette	7
05-09	1 gigant wędrownik	7
10-17	1tk3 złudne bestie	6
18-27	1tk3 gryfy	6
28-34	1 wyvern	6
35-44	BN człowiek bard 5. poziomu	5
45-58	1 ogry i 1tk4+2 hobgobliny zbrojni	5
59-68	1tk3 zmaki ogry	5
69-77	1 rast	5
78-85	1tk3 upiory	5
86-95	1tk3 hipogryfy	4
96-100	1 doppelganger	3

GÓRY

Na potrzeby gry wyróżniamy trzy kategorie obszaru górskiego: hale, poszarpane szczyty i niedostępne szczyty. Bohaterowie, którzy postanowią wyprowadzić się w tego rodzaju okolice, będą mieli okazję wdrapać po kole, przez wspomniane tereny – najpierw przez hale, potem szczyty poszarpane, aż wreszcie niedostępne.

Rysując mapę gór, wykorzystaj podane w pobliskiej tabeli procenty, by odpowiednio zaaranżować elementy tego obszaru. Analogicznie jak w przypadku wzgórz, zwróć baczna uwagę na kierunki wzniesień i spadków, odpowiednio oznaczając zbocza. Lagodne zbocza, strome zbocza, urwiska oraz szczyty to w zasadzie elementy rozłączne, ale na każdym z tego rodzaju obszarów mogą się znajdować również: poszycie, ostepiska i gęste rumowisko.

W górach występuje ważny element terenu – skalne ściany, które znajdują się zwykle na granicy pól. Kiedy zaznaczysz na mapie inne elementy terenu, dodaj do nich skalne ściany, umieszczając je na obszarze lub w sąsiedztwie stromych zboczy i urwisz.

WŁAŚCIWOŚCI GÓR

	Rodzaj gór		
	Hale	Poszarpane szczyty	Niedostępne szczyty
Zbocze lagodne	50%	25%	15%
Zbocze strome	40%	55%	55%
Urwisko	10%	15%	20%
Szczałina	—	5%	10%
Niewielkie poszycie	20%	10%	—
Ostepisko	—	20%	30%
Gęste rumowisko	—	20%	30%

Zbocza lagodne i strome: Należy je traktować tak jak w przypadku wzgórz – patrz wcześniej.

Urwisko: Ten element terenu również funkcjonuje analogicznie do opisu przedstawionego przy okazji wzgórz, tyle że zwykle ma wysokość 2tk + 3 metry. Urwiska wyższe niż 24 metry zajmują w poziomie pola o boku 6 metrów.

Szczałina: Szczałiny zwykle powstają w wyniku procesów geologicznych, a w mechanice gry należy je traktować jak wrzące doły i jamy znane z łobów. Nie są one w żadnym razie ukryte, więc bohaterowie nie powinni wpadać do nich przez przypadek (choć zaostawiamy szary błąk to już zupełnie inna historia). Typowa szcząlina ma 2tk + 3 metry głębokości, przynajmniej 6 metrów długości i od 1,5 do 6 metrów szerokości. Wydołanie się z niej wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 15.

Na obszarze niedostępnych szczytów typowa szcząlina ma 2tk + 3 metry głębokości.

Niewielkie poszycie: Na potrzeby mechaniki gry należy je traktować tak, jak to opisano przy okazji lasów, patrz wcześniej.

Ostepisko: Obszar pokryty żwirtem. Ostepiska nie wpływają na szybkość, ale jeśli pokrywają zbocze, mogą być niebezpieczne. ST testów Zachowania równowagi i Zwinności zwiększa się o 2 w przypadku zbocza lagodnego, a o 5 w przypadku stromego. Na obszarze każdego ostepiska ST testów Cichego poruszania się wzrasta o 2.

Gęste rumowisko: Ziemię pokrywają kamienie różnych rozmiarów. Wejście na takie pole kosztuje 2 pola ruchu. Rumowisko zwiększa o 5 ST testów Zachowania równowagi i Zwinności, a o 2 ST testów Cichego poruszania się.

Skalna ściana: Na tę pionową kamienną płaszczyznę można się wdrapać po udanych testach Wspinaczki o ST 25. Typowa skalna ściana ma 2tk + 3 metry wysokości na obszarze poszarpianych szczytów, a 2tk + 3 metry na obszarze niedostępnych. Te elementy krajobrazu winny znajdować się na krawędzi pól.

Pieczara: Wejścia do pieczar znajdują się na polach zajmowanych przez urwiska i strome zbocza oraz sąsiadujących ze skalnymi ścianami. Zwykle otwory te mają od 1,5 do 6 metrów szerokości i 1,5 metra głębokości. Na grocie składają się najczęściej jedna komnata, ale również drobne moce to być wejście do lochu pokaznej wielkości. Pieczara, w której mieszka jakiś potwór, to 1tk3 pomieszczenia o 1tk4 + 3 metrach szerokości.

Inne elementy gór: Większość hal rozciga się ponad linia drzew, zatem w górach zarówno te rośliny, jak i inne leśne elementy pojawiają się

niewielkie rzadko. Mogą tu natomiast występować strumienie (szerokości od 1,5 do 3 metrów i głębokości maksymalnie 1,5 metra) oraz wyschnięte koryta potoków (rowy szerokości od 1,5 do 3 metrów). Na obszarach znajdujących się na dużej wysokości zwykle bywa zimniej niż na otaczających je nizinach, dlatego też czasem pojawiają się tam lodowe pokrywy (patrz dalej).

Chowanie się w górach i wykrywanie czyjejś obecności: Na obszarze gór maksymalnie odległości, przy jakiej można wykryć obecność innych istot za pomocą testu Sposzargawości, wynosi zwykle $4k10 \times 3$ metry. Oczywiście niektóre szczyty oraz percie stanowią doskonałe punkty obserwacyjne. Z kolei w wijących się dolinach i jarach pole widzenia jest znacznie ograniczone. Ponieważ w górach roślinność nie ogranicza wzroku, dystans, w jakim rozpoczyna się spotkanie, powinien być określony, korzystając z mapy. Analogicznie jak w przypadku wargów, szczyty oraz grzbiety zapewniają osłone wystarczającą, by schować się przed wzrokiem istot znajdujących się poniżej.

W górach łatwiej usłyszeć odgłosy dochodzące z bardzo daleka. ST testów Nasłuchiwania wzrasta o 1 na każde 6 metrów, nie zaś na 3 metry pomiędzy słuchającym a źródłem dźwięku.

PRZYKŁADOWA TABELA SPOTKAŃ W GÓRACH W KLIMACIE ZIMNYM (PS 11)

k% 01-04	Spotkanie	Średnie PS
01-04	1 beholder	13
05-07	1 dorastający srebrny smok	13
08-19	1k3 BN półorłów barbarzyńców 10. poziomu	12
20-29	1 pozeracz	11
30-47	1k3 gigantów lodowych	11
48-58	1k4 potężniejsze cienie	11
59-75	1 troll myśliwy	11
76-88	BN drow czarodziej 10. poziomu i 1 mechaniczny strażnik	11
98-100	2k4 trole	9

Lawiny (SW 7)

Z racji wysokich szczytów oraz dużych opadów śniegu lawiny w górach to śmiertelnie niebezpieczeństwo. Najczęściej schodzą lawiny śnieżne, ale zdarzają się i kamienne.

Lawiny, traktowane jak kolosalne istoty, z odległości $1k10 \times 150$ metrów zobaczy bohater, któremu powiedzie się test Sposzargawości o ST 20. Jeżeli cała drużyna poniesie porażkę w tym teście, lawina zbliży się do śmiółków, którzy zauważą ją automatycznie w połowie początkowego dystansu.

Zbliżająca się lawinę można usłyszeć nawet wówczas, gdy jej nie widać. W optymalnych warunkach (nie słychać żadnych innych odgłosów), osłusiwość czy lawinę usłyszy bohater, któremu powiedzie się test Nasłuchiwania o ST 15, gdy będzie ona z odległości $1k6 \times 150$ metrów. Wspomniany test może mieć ST 20, 25 i więcej, jeżeli warunki są znacznie gorsze (jest, na przykład, środek burzy).

Osłuszenia ziemi i lawiny dzieli się na dwa odrębne obszary: strefe osuwiskowe (leżące na bezpośredniej drodze spadających kamieni) oraz strefę zwału lub lawinisk (obszar, na jakim kamienie itp. się rozsypują). Postacie w pierwszym z obszarów zawsze otrzymują obrażenia zadawane przez lawinę. Postacie w strefie zwału mają szanse zejść z drogi spadających kamieni.

Postacie w strefie osuwiskowej otrzymują 8k6 obrażeń lub połowę tej liczby, jeśli powiedzie im się rzut obronny na Refleks o ST 15. Zostają też zasypane (patrz dalej).

Postacie w strefie zwału otrzymują 3k6 obrażeń lub 0, jeżeli uda im się rzut obronny na Refleks o ST 15. Istoty, którym rzut obronny się nie powiodł, zostają zasypane (patrz dalej).

Zasypany bohater otrzymuje 1k6 szluczeń na minutę. Jeśli straci przytomność, musi wykonać test Budowy o ST 15 – nieudany oznacza, że w każdej następnej minucie otrzymuje 1k6 zabójczych obrażeń, dopóki nie zostanie uwolniony lub nie umrze.

Typowa lawina ma szerokość $1k6 \times 30$ metrów – od jednego krańca lawiniska do drugiego. Strefa osuwiskowa w samym środku lawiny ma połowę,

całkowitej jej szerokości. Aby określić dokładnie położenie bohaterów na drodze lawiny, rzut $1k6 \times 6$ – wynik to liczba metrów dzielących środek strefy osuwiskowej od centrum drużyny. Lawiny śnieżne poruszają się z szybkością 150 metrów na rundę, a kamienne – 75 metrów na rundę.

Wędrówki po górach

Duża wysokość przyczynia się do znacznego zmęczenia, a czasem powoduje nawet śmierć istot, które nie są do niej przyzwyczajone. Byna na niej naprawdę zimno, w powietrzu brakuje zaś tlenu, co nawet u najtwardszych wojowników powoduje zadyszkę.

Zaaklimatyzowani bohaterowie: Istotom przyzwyczajonym do dużych wysokości zwykle lepiej się wchodzi niż mieszkańcom nizin. Stworzenia, które występują w górach (co zaznaczano w ich opisie, w części „Środowisko”), uznaje się za rdzenne dla tego obszaru, a przez to dostosowane do takich wysokości. Bohaterowie również mogą się zaaklimatyzować, jeśli na miesiąc zamieszkają na dużej wysokości. Jeśli potem spędzą jednak ponad dwa miesiące z dala od gór, znów muszą się dostosowywać.

Nieumarli, konstrukty i inne istoty, które nie odychają, są niepodatne na efekty znacznej wysokości.

Strefy wysokościowe: Uogólniając, góry można podzielić na trzy różne części zależnie od wysokości: niskie przełęcze, niskie szczyty/wysokie przełęcze i wysokie szczyty.

Niska przełęcz (mniej niż 1500 metrów wysokości): Stworzenia, które wdruga przez niskie góry, zwykle przemierzają takie właśnie przełęcze. Na te strefy składają się przede wszystkim hale oraz lasy. Podróżnicy mogą napotkać pewne trudności (które odzwierciedlają stosowne dla gór modyfikatory do ruchu), ale wpływu wysokości nie odzwierciedlono w mechanice gry.

Niski szczyt lub wysoka przełęcz (od 1500 metrów do 4500 metrów): Strefa ta odpowiada najwyższemu szczytowi niskich gór oraz wieżakowi przepływu przez wysokie. Na tej wysokości wszystkie niezaaklimatyzowane istoty walczą o każdy oddech w rozrzedzonym powietrzu. Bohater musi wykonywać co godzinę rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za każdy wcześniejszy test) – nieudany oznacza, że się zmęczył. Zmęczenie mija, kiedy postać zejdzie na obszar, gdzie jest więcej powietrza.

Zaaklimatyzowane osoby nie muszą wykonywać rzutów obronnych na Wytrwałość.

Wysoki szczyt (ponad 4500 metrów): Najwyższe góry mają ponad 6000 metrów. Na tych wysokościach istoty mogą paść ofiarą zmęczenia (co opisano wcześniej) oraz choroby wysokościowej – nie ma tu znaczenia, czy się wcześniej zaaklimatyzowały.

Choroba wysokościowa to efekt długotrwałego niedoboru tlenu, który wywiera wpływ na wartości atrybutów fizycznych i mentalnych. Po każdym 6 godzinach spędzonych na wysokości przekraczającej 4500 metrów bohater musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 na każdy wcześniejszy test) – nieudany oznacza obniżenie wartości wszystkich atrybutów o 1.

Istoty, które zaaklimatyzowały się do znacznej wysokości, otrzymują premie z biegłości +4 do rzutów obronnych pozwalających oprzeć się chorobie wysokościowej i innym efektom dużej wysokości. Niemniej nawet wytrawny wspinacz musi w końcu opuścić takie niebezpieczne góry.

PUSTYNIE

Pustynie występują w klimatach gorącym, umiarkowanym i zimnym. Wszystkie mają jednak cechy wspólna – występują na nich niewielkie opady deszczu. Wyróżniamy trzy typy pustyni: tundra (w klimacie zimnym), kamienista (często w klimacie umiarkowanym) oraz piaszczysta (często w klimacie gorącym).

WŁAŚCIWOŚCI PUSTYN

	Rodzaj pustyni		
	Tundra	Kamienista	Piaszczysta
Niewielkie poszycie	15%	—	5%
Lodowa pokrywa	25%	—	—
Rzadkie rumowisko	5%	30%	10%
Gęste rumowisko	—	30%	5%
Piaszkowe wydmy	—	—	50%

PRZYKŁADOWA TABELA SPOTKAŃ NA PUSTYNI W KLIMACIE GORĄCYM (PS 7)

Wiek	Spotkanie	Średnie PS
01-07	1 androsfinks	9
08-15	1 gnosfinks	8
16-23	1 k3 lamie	8
24-31	1 k3 bazyliszki	7
32-41	1 k3 foks	7
42-49	BN człowiek młnch 5. poziomu i BN człowiek bard	7
	5. poziomu	7
50-57	1 ciefelny golem	7
58-69	1 k3 hierakosfinksy	7
70-80	1 wielki potwórny skorpion (robactwo)	7
81-88	1 k3 dzanny (dzinn)	6
89-96	1 k4+2 duże potworne skorpiony (robactwo)	6
97-100	1 mumia	5

Tundra różni się od pozostałych typów pustyni z dwóch istotnych powodów: Po pierwsze, znaczna część krajobrazu pokrywa śnieg i lód, dzięki czemu łatwo tu znaleźć wodę. Po drugie, w najcieplejszym okresie lata zamrznięta ziemia tonieja na głębokość około 30 centymetrów, przez co trudniej przemieszanie się w jezioro błota. Bloko wpływa na poruszanie się i na wykorzystanie umiejętności analogicznie jak płytkie mokradła opisane przy okazji bagien, choć nie ma tu zbyt wiele stojącej wody.

W pobliższej tabeli znajdziesz typowe elementy krajobrazu każdego z trzech rodzajów pustyni. Podane procenty mają za zadanie ułatwić ci narysowanie mapy; w żadnym razie nie powinieś wykonywać rzutów dla każdego pola. W większości wypadków są to obszary rozłączne. Na przykład, na polu w tundrze może się znajdować albo niewielkie poszycie, albo lodowa pokrywa, lecz nie oba te elementy.

Niewielkie poszycie: Na to poszycie składają się karłowate, wytrzymałe krzaki oraz kaktusy. Funkcjonuje ono analogicznie jak w opisie poszycia leśnego.

Lodowa pokrywa: Ziemię pokrywa śliski lód. Wejście na takie pole kosztuje 2 pola ruchu. Na obszarze ST testów Zachowania równowagi oraz Zwinności zwiększa się o 5. Osoba, która chce biec lub szarżować po lodowej pokrywie, musi wykonać udany test Zachowania równowagi o ST 10.

Rzadkie rumowisko: Po ziemi porozrzucone są kamyczki, przez co trudniej się po niej poruszać. ST testów Zachowania równowagi oraz Zwinności zwiększa się o 2.

Gęste rumowisko: Na takim obszarze znajduje się wiele dość dużych kamyków. Wejście na to pole kosztuje 2 pola ruchu. ST testów Zachowania równowagi oraz Zwinności zwiększa się o 5, a ST testów Cichego poruszania się rośnie o 2.

Piaszczyste wydmy: Wydmy powstają w wyniku oddziaływania wiatru na piasek. Są tak naprawdę poruszającymi się wędzami. Przy silnym, nieustającym wietrze, wydmy może się przesunąć o dziesiątki metrów w ciągu tygodnia. Te wzniesienia z piasku mogą zajmować obszar setek pól. Łagodne zbocze wydmy zawsze znajduje się po stronie, z której wieje wiatr, a strome – po przeciwnej.

Inne elementy pustyni: Z tundry granicy czasami las, a w chłodnych zakątkach od czasu do czasu rosną też drzewa. Na kamiennych pustyniach występują natomiast plaskowierzchołki o uwiśniętych stołkach, które otaczają urwiska i strome zbocza (opisane wcześniej, w części „Góry”). Z kolei ruchome piaski nie są niczym niezwykłym na pustyniach piaszczystych: w mechanicznej gry funkcjonują one analogicznie jak grzeźniaki opisane przy bagnach, tyle że pulapki tworzą drobne ziarenka piasku oraz pył. Wszystkie typy pustyni przecinają koryta wyschniętych rzek (należy je traktować jak rowy szerokości od 1,5 do 4,5 metra), które wypełniają się wodą przy okazji rzadkich opadów.

Chowanie się na pustyniach i wykrywanie ich obecności: Na obszarze pustyni maksymalny dystans, przy jakim można wykryć obecność innych istot za pomocą testu Spostrzegawczości, wynosi zwykle 6k6 + 6 metrów. Kiedy odległość jest większa, pofałdowanie terenu (a w przypadku pustyni w klimacie gorącym również zniekształcenia spowodowane przez gorąco) uniemożliwia dostrzeżenie czegokolwiek. Na pustyniach

piaszczystych obecność wydmy zmniejsza maksymalny dystans zauważenia do 6k6 + 3 metrów.

Pustynie w żadnym sposobie nie wpływają na testy Nasłuchiwanie i Spostrzegawczość. Niedość poszycia i innych elementów zapewniających ukrycie, lub osłone sprawia, że dość trudno jest się tu schować.

Burze piaszkowe

Burze piaszkowe ograniczają pole widzenia do 1k10 + 1,5 metra i powodują karę –4 do testów Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie oraz Spostrzegawczość. Istota, która nie zdążyła się ukryć, otrzymuje 1k3 szkodzenia na godzinę przebywania w burzy piaszkowej. Burza pozostawia zaś po sobie ślad w postaci gromadzącego się piasku. Ziarenka poruszone siłą wiatru wciskają się w każdą szczelinę, drapią skórę i brudzą wyposażenie.

RÓWNINY

Na potrzeby gry równiny dzielimy na trzy kategorie: gospodarstwa, laki i pola bitewne. Pierwsze z wymienionych są rzeczą jasną typowe dla terenów zamieszkałych. Laki natomiast reprezentują niekalkulowane równiny. Pola bitewne – miejsca starć dużych armii – mają charakter tymczasowy. Zwykle po jakimś czasie w naturalny sposób zarastają je rośliny lub ziemia zaczyna tu uprawiać chłopi. Oczywiście pola bitewne pojawiły się jako odrębna kategoria nie dlatego, że są częstym elementem krajobrazu, ale dlatego że poszukiwacze przygód zwykle spędzają na nich dużo czasu.

Pobliższa tabela ukazuje proporcje różnych elementów terenu na równinach danego typu. W przypadku gospodarstw niewielkie poszycie symbolizuje rośliny uprawne tuż przed zbiorami. Innymi słowy, uprawa roślin oznacza występowanie niewielkiego poszycia – taka roślinność występuje w gospodarstwach w okresie kilku miesięcy po zasiewie a przed zbiorami.

Elementy terenu w pobliższej tabeli są rozłączne.

WŁAŚCIWOŚCI RÓWNIN

	Rodzaj równiny		
	Gospodarstwo	Laki	Pole bitwy
Niewielkie poszycie	40%	20%	10%
Znaczne poszycie	—	10%	—
Rzadkie rumowisko	—	—	10%
Rów	5%	—	5%
Wał	—	—	5%

Poszycie: Rośliny uprawne lub naturalna vegetacja czy wysokie trawy porastające równiny – wszystkie te elementy w mechanicznej gry należy traktować analogicznie jak niewielkie poszycie leśne. Laki od czasu do czasu znaczą luty znacznego poszycia, na które składają się szczególnie wybujałe krzewy.

Rzadkie rumowisko: Na polu bitewnym zwykle jest to budowla, która uległa zniszczeniu – choćby ruiny budynku lub pozostałości kamiennej ściany. Rzadkie rumowisko w mechanicznej gry traktuje się tak, jak to opisano w części „Pustynie”.

Rów: Czaśem jest to okop wykonany przez żołnierzy, którzy się w nim chronią. Z kolei na terenach gospodarskich będzie to kanał irygacyjny. Rów w mechanicznej gry należy traktować jak niski murek, z tą jednak różnicą, iż nie zapewnia osłony względem sąsiednich przeciwników. Wyjście z niego kosztuje 2 pola ruchu, ale wkręcenie doń nie wymaga dodatkowych nakładów. Istoty poza rowem atakujące wręcz ukrytych w nim przeciwników zyskują premie +1 z racji wysokości.

Na terenach gospodarstw rowy to zwykle kanały irygacyjne.

Wał: Typowa konstrukcja obronna – niski, ziemny mur, który zmniejsza tempo poruszania się i zapewnia osłone. Na mapie wał zaznaczaj za pomocą dwóch sąsiadujących ze sobą stromych zboczy (patrz wcześniej, „Wzgórza”), jego krańce powinny znaleźć się po stronie spalika. Bohater, który postanowił przemierzyć wał zajmujący dwa pola, będzie się wspinał 1 pole i schodził 1 pole. Takie szerokość na dwa pola wał zapewniający stojącym za nim osobom osłone analogiczną do niskich ścian. Wyższe wały zapewniający zaś korzyści z niskiej ściany każdemu, kto stoi na dole, w odległości 1 pola od szczeliny.

Ploty: Drewniane ploty służą zwykle do odgradzania bydła lub powstrzymywania naddciągających sił wroga. Przebrnięcie przez drewniany parkan kosztuje dodatkowe pociąg. Drewniany plot zapewnia również osłone (w mechanice gry należy go traktować jak niską ścianę). Bohaterowie dosiadający wierzchowców mogą pokonać tego rodzaju przeszkodę, nie zwalniając – wystarczy, że powiedzie się im test Jędrzeźwa o ST 15; nieudany test oznacza, że wierzchowiec przeszkodził parkan, ale jędrzeźciez wyliczał z siódła.

PRZYKŁADOWA TABELA SPOTKAN NA RÓWNIANACH W KLIMACIE UMIARKOWANY (PS 4)

k%	Spotkanie	Średnie PS
01-03	1 półsmok człowiek wojownik 4, poziomu	6
04-08	1k4+2 worgi	6
09-13	1k3 kokatryksy	5
14-19	1k3 roje szarańczy	5
20-26	BN człowiek paladyn 5, poziomu	5
27-35	1k3 migopsy	4
36-44	1k3 ogromne mrówki żołnierze	4
45-57	1k4+4 gobliny	4
58-69	1k3 szcurołaki (likantropy)	4
70-78	1 wampirzy pomiot	4
79-86	1 allip	3
87-94	1 anikheg	3
95-100	1k3 gnole	3

Inne elementy równin: Na wielu równinach rośnie skromna liczba drzew. W przypadku pol bitewnych zwykle przesłania się je na machiny oblężnicze (patrz „Miasta”). Zarośla zdarzają się zdecydowanie częściej (patrz „Bagna”). Występują tu także potoki o szerokości od 1,5 do 6 metrów i głębokości od 1,5 do 3 metrów.

Chowanie się na równinach i wykrywanie czyjejs obecności: Na obszarze równiny maksymalny dystans, przy jakim można wykryć obecność innych istot za pomocą testu Sposzrzegawości, wynosi zwykle $6k \times 12$ metrów; choć pewne elementy zaznaczone na mapie ograniczają pol widzenia.

Równiny w żaden sposób nie wpływają na testy Nasłuchiwanie i Sposzrzegawości. Łatwo tu znaleźć osłone i ukrycie – jeśli nie są pod ręką, to będą przynajmniej tuż obok.

WODY

Wody to dla większości BG najmniej przyjazna okolica, ponieważ zwykle śmiałkowicie nie potrafią w niej oddychać. Bohaterowie mogą jednakże trafić pod powierzchnię wody nie z własnej woli (jeśli, na przykład, znajduje się ona na dnie wilczego dołu) albo też szukać tam przygody.

Wody nie oferują takiej różnorodności jak ląd. Owszem, na dnie oceanu można spotkać wiele cudów – w tym podwodne odpowiedniki elementów terenu opisanego wcześniej w tym rozdziale. Nie należy się jednak spodziewać, iż bohater, którego za pomocą szarzy byka wrogowie zepchnęli z pokładu pirackiego statku, wpadnie w zachwyt na widok rozciągającego się dziesiątki metrów niżej płaszcza brunatnic.

TABELA 3-22: WALKA POD WODĄ

Okoliczności	Atak/obrona		Ruch	Utrata równowagi ⁴
	Ciełe lub miąższowe	Ogon		
Swoboda działania	normalnie/normalnie	normalnie/normalnie	normalny	Nie
Szybkość pływania	-2/połowa	normalnie	normalny	Nie
Udany test pływania	-2/połowa ¹	-2/połowa	1/2 lub 1/4 ²	Nie
Oparcie ³	-2/połowa	-2/połowa	1/2	Nie
Żadne z powyższych	-2/połowa	-2/połowa	normalny	Tak

- Istota, która nie korzysta z efektu swobody działania i nie posiada szybkości pływania, wykonuje pod wodą testy zwarcia z karą -2, ale w zwarczu zadaje normalne obrażenia.
- Udany test Pływania pozwala poruszyć się z 1/4 szybkości w akcji ruchu i z 1/2 szybkości w akcji całorundowej.
- Istota posiada oparcie, gdy idzie po dnie, zapiera się o kadłub statku i w podobnych sytuacjach. Stworzenie może iść po dnie tylko wówczas, gdy ma na sobie lub niesie ciężar wystarczający do spowodowania takiego zanurzenia – przynajmniej 8 kilogramów w przypadku istoty średniej (dwa razy więcej na każdą kategorię rozmiaru powyżej Średniego, a o 1/2 mniej na każdą kategorię rozmiaru poniżej Średniego).
- Istocie uderzającej bezładnie wodę (zwykle z powodu nieudanego testu Pływania) nie jest łatwo walczyć. Stworzenie, które utraciło równowagę, traci premię ze Zreżności do Klasy Pancerza, a jego przeciwnicy zyskują premię +2 do wymierzonych w nie ataków wręcz.

Miedzy innymi z tego właśnie powodu wodne obszary podzielono na dwie kategorie: woda płynąca (czyli strumienie i rzeki) oraz stojąca (a zatem, jeziora oraz oceany).

PRZYKŁADOWA TABELA SPOTKAN W WODACH W KLIMACIE UMIARKOWANY (PS 8)

k%	Spotkanie	Średnie PS
01-04	1 małoleśnik smok szpizowy	9
05-08	1 smokozół	9
09-17	1 ogromna kałamarnica (zwierzę)	9
18-28	1 ogromna osmiornica (zwierzę)	8
29-39	1k4+2 koty morskie	8
40-56	1k4+2 wielkie rekiny (zwierzę)	8
57-70	2k4+4 trytony	8
71-83	1 wieloryb kaszalot (zwierzę)	7
84-94	1 wodna naga	7
95-100	1k4 merowry (ogry)	6

Woda płynąca: Nurt dużych, spokojnych rzek ma szybkość ledwie kilku kilometrów na godzinę, więc w większości wypadków taką wodę należy traktować jak stojącą. Istnieją jednakże bystre strumienie i potoki – wszystko, co płynie ich prądem, porusza się z szybkością od 3 do 12 metrów na rundę. Progi z kolei pchają pływaków z prędkością od 18 do 27 metrów na rundę. Woda takich bystrych rzek zawsze jest wzburzona (ST testów Pływania wynosi 15), natomiast w okolicach progów staje się szorstkowa (ST testów Pływania wynosi 20).

Bohater, który znajdzie się w wodzie pod koniec swej tury, przenosi się wraz z nurtem o stosowną odległość. Jeśli chce utrzymać położenie względem brzegu, musi części lub całą turę poświęcić na pływanie pod prąd.

Zniesienie przez wodę: Bohater, którego znosi nurt o szybkości przynajmniej 18 metrów na rundę, musi w każdej rundzie wykonać test Pływania o ST 20 – nieudany oznacza, że znalazł się pod powierzchnią wody. Śmielek, który uzyska w teście wynik przekraczający wymagane ST o co najmniej 5, zatrzyma się i uchwyci jakąś część kamienia lub gałęzi drzewa czy oprze się na jakiejś przeszkodzie spływającej na dnie. W efekcie nurt go dalej nie niesie. Ucieczka z progów i dotarcie do brzegu wymaga wykonania pod rząd trzech udanych testów Pływania o ST 20. Śmielek, który trzyma się kamienia, gałęzi czy przeszkody, nie może wydostać się z wody o własnych siłach, chyba że rzuci się w nurt i spróbuje dopłynąć do bezpiecznego miejsca. Przyjaciele mogą mu pomóc, tak jakby znalazł się w grzędzawisku (patrz wcześniej „Bagna”).

Woda stojąca: Poruszanie się przez jezioro, morze czy ocean wymaga albo szybkości pływania, albo udanych testów umiejętności Pływania (ST 10 w wodzie spokojnej, 15 we wzburzonej i 20 podczas sztormu). Bohater, który znajdzie się pod wodą, musi jakosi oddychać – w przeciwnym razie ryzykuje, że utonie (patrz „Tonienie”, strona 304). Znajdujący się w wodzie śmielek może się poruszać w dowolnym kierunku, tak jakby latał z doskonałą zwrotnością.

Chowanie się w wodzie i wykrywanie czyjejs obecności: Pole widzenia zależy od przejrzystości wody. Maksymalny dystans, przy jakim można

wykrzyć obecność innych istot za pomocą testu Spostzegawczości, wynosi zwykle $4\text{ks} \times 3$ metry w wodzie czystej, a $1\text{ks} \times 3$ metry w mętnej. Płynąca woda zawsze będzie metna, chyba że jest to duża rzeka o szczególnie powolnym nurcie.

W wodzie trudno znaleźć ukrycie i osłonę (z wyjątkiem dna morskiego). W tych warunkach testy Cichego poruszania się i Nasłuchiwanie wykonuje się normalnie.

Niewidzialność: Niewidzialna istota wypiera wodę i pozostawia po sobie łatwo zauważalny „bąbel” w kształcie ciała. Mimo to korzysta z ukrycia (ryzyko chybień 20%), lecz nie całkowitego (ryzyko chybień 50%).

Walka pod wodą

Istotom lądowym trudno jest walczyć pod wodą. Woda wpływa na ich Klase Pancerza, testy ataków, obrażenia oraz ruch. W niektórych wypadkach wrogowie mogą zyskać nawet premie do ataków wymierzonych w takie stworzenia. Efekty zebrano w poniższej tabeli. Należy brać je pod uwagę, gdy bohater pływa, porusza się w wodzie sięgającej klatki piersiowej lub wędruje po dnie.

Ataki dystansowe pod wodą: Broń rzucana

pod wodą jest nieefektywna, nawet jeżeli atakujący znajduje się na łodzi, a cel nie. Ataki wykonywane innym orężem dystansowym podlegają karze –2 do testów ataków na każde 1,5 metra wody, przez którą przechodzą (obok normalnych kar wynikających z zasięgu).

Atak z ładu: Bohater, który pływa, unosi się na powierzchni wody, stąpa blisko niej lub brodzi w wodzie sięgającej klatki piersiowej, korzysta z lepszej osłony (premia +8 do KP i premia +4 do rzutów obronnych na Refleks) względem przeciwników przebywających na łodzi. Wrogowie ignorują jego efekty osłony, gdy wykonują ataki wręcz wymierzone w istoty w wodzie, a znajdując się pod wpływem swobody działania. W pełni zanurzone stworzenie korzysta z całkowitej osłony względem przeciwników na łodzi, chyba że na tych ostatnich oddziałuje swoboda działania. Nie wpływa to na efekty magiczne, z wyjątkiem tych, które wymagają testów ataków (testy te należy traktować jak wszystkie inne) oraz efektów opartych na ogniu.

Ogień: Oczyszczenie pod wodą ogień niemagiczny (włącznie z alchemicznym) nie płonie. Zaklęcia i efekty czaropodobne z określeniem ognia pod wodą nie działają, chyba że wykorzystująca je postać wykona udany test Czarnostwa (ST 20 + poziom czaru). Sukces oznacza, że zaklęcie powołało do istnienia bąbel pary, a nie typowy efekt, poza tym funkcjonuje jednak tak, jak to przedstawiono w jego opisie. Nadnaturalne efekty oparte na ogniu pod wodą nie działają, chyba że w ich opisie podano inaczej.

Woda w akwencie blokuje linie efektu wszelkich zaklęć opartych na ogniu. Jeśli rzucająca je postać wykona udany test Czarnostwa, dzięki któremu zaklęcie zadziała, powierzchnia nadł będzie blokować linie efektu. Na przykład, rzucenie pod wodą kuli ognistej nie można skierować przeciw stworzeniom przebywającym na powierzchni.

Powódzie

W dzicy wylewy rzek nie należą do rzadkości. Zdarza się, że wiosenne roztopy przesadnie zasilają strumienie i potoki. Przyczyna powodzi mogą stać się również znaczne opady lub zniszczenie tamy.

W tralacie powodzi rzeki stają się szersze, głębsze i bystrzejsze. Należy założyć, że w takim okresie ryzykuje $(1\text{k}10-10) \times 30$ centymetrów głębokości, a ich szerokość rośnie o $1\text{k}4 \times 50\%$. W efekcie brody znikają na wiele dni, woda zmywa mosty, promy zaś są w stanie przepłynąć się na drugą stronę nurtu.

Pływanie po rzecze podczas powodzi jest o kategorię trudniejsze (spokojne wody należy traktować jak wzburzone, a wzburzone jak sztormowe). Szybkość jej nurtu zwiększa się zaś o 50%.

POGODA

Czasem pogoda może odgrywać w przygodzie istotną rolę. Deszcz zmywa wszak tropy, burza z piorunami zmusza najodważniejszych śmiółków do poszukiwania schronienia, a wichura zatrzuca statek w porcie nawet na kilka dni.

Jeśli w swojej przygodzie drużyna dużo czasu spędza na świeżym powietrzu, pomyśl o stworzeniu tabeli losowania pogody, dzięki czemu bez trudu zdecydujesz o aurze na danym obszarze. Pamiętaj, że lokalne warunki mają znaczny wpływ na pogodę. Na dużych wysokościach jest znacznie chłodniej niż na nizinach. Z kolei bliskość masywnego łańcucha górskiego może zmniejszyć w okolicy opady. W Tabeli 3-22. Losowa pogoda kwestuje aury uogólniono, dlatego test powinniśmy z niej korzystać tylko jako z podstawy do tworzenia własnych tabel. Oto wyjaśnienie pojawiających się w niej terminów.

Burza (piadokwa/śnieżyca/ziarna): Potężny wiatr (46,5–75 km/h), a widoczność ograniczona do 1/3. Burze trwają 2k4–1 godziny. Więcej szczegółów znajdziesz dalej w części „Burze”.

Ciepło: Pomiędzy +15 a +30°C w ciągu dnia, 5–10° mniej w nocy.

Gorąco: Pomiędzy +30 a +45°C w ciągu dnia, 5–10° mniej w nocy.
Gorący front: Wzrost temperatury o około 10°C.

Opady: Rzuć k1, aby określić, czy chodzi o mgłę (01–30), deszcz/śnieg (31–90) czy deszcz ze śniegiem/grad (91–100). Śnieg i deszcz ze śniegiem występują tylko wtedy, gdy temperatura wynosi 0° Celsjusza lub mniej. W większości wypadków leje przez 2k4 godziny. Wyjątkiem jest grad, który pada jedynie 1k20 minut, lecz zwykle towarzyszą mu 1k4 godzinny deszcz.

Potężna burza (wicheru/śnieżyca/huragan/uragano): Szybkość wiatru wynosi ponad 76,5 km/h (patrz Tabela 3-24. Wiatr). Oprócz tego śnieżycom towarzyszą obfite opady śniegu (1k3 $\times$ 30 cm), a huraganom ulewę (patrz dalej). Wichura trwa 1k6 godzin, a śnieżycy – 1k3 dni. Huragany mogą wiać nawet i tydzień, lecz największą siłę mają po 24 godzinach i przed upływem 48 – wtedy ich centrum przechodzi przez obszar, w którym znajdują się bohaterowie. Tornado trwają bardzo krótko (1k6 $\times$ 10 minut), zwykle stanowią też część burzy z piorunami.



TABELA 3-23: LOSOWA POGODA

k%	Pogoda	Zimny klimat
01-70	Normalna	Zimno, spokojnie
71-80	Anomalia	Fala gorąca (01-30) lub przymrozek (31-100)
81-90	Niepogoda	Opady (śnieg)
91-99	Burza	Burza śnieżna
100	Potężna burza	Śnieżnica

- 1 Klimat umiarkowany dotyczy lasów, wzgórz, bagien, gór, równin oraz wód w ciepłych regionach.
- 2 W zimie jest zimno, w lecie – ciepło, a na wiosnę i jesień – umiarkowanie. W regionach bagnistych zima może być nieco cieplej.
- 3 Tylko zima; w przeciwnym razie jest to burza z piorunami (01-75) lub wichura (76-100).
- 4 Tylko zima; w przeciwnym razie jest to huragan (01-50) lub tornado (51-100).

Przymrozek: Spadek temperatury o około 10° C.

Spokojnie: Słaby wiatr (od 0 do 15 km/h).

Ulewa: Traktuj jak deszcz (patrz wcześniej, „Opady”), lecz ogranicza widoczność nieczym mgłą. Może też spowodować powódź (patrz wcześniej).

Trwa 24 godziny.

Zimno: Pomiędzy +5 a -17° C w ciągu dnia, 5-10° mniej w nocy.

Umiarkowanie: Pomiędzy +5 a +15° C w ciągu dnia, 5-10° mniej w nocy.

Wietrzy: Wiatr waha się od średniego do silnego (16,5-46,5 km/h), patrz Tabela 3-17: Wiatr na pobliskiej stronie.

Deszcz, śnieg, deszcz ze śniegiem i grad

Zła pogoda często spowalnia tempo podróży lub w ogóle uniemożliwia wdrożenie. Zdarza się również, że utrudnia orientację w okolicy albo w ogóle ją uniemożliwia z powodu niskiej widoczności. Ulewy i śnieżnice ograniczają widoczność również skutecznie jak gęsta mgła.

W większości wypadków opady to deszcz, ale w chłodniejszych klimacie mogą mieć postać śniegu, deszczu ze śniegiem lub gradu. Opady w temperaturze poniżej 0° C zmieniają się czasem w lód (patrz „Niebezpieczne zimno”, strona 302).

Deszcz: Ogranicza widoczność do 1/2, co powoduje karę -4 do testów Przeszukiwania i Sposztregawczyści. Na ogień, ataki bronią dystansową i testy Nasłuchiwania ma wpływ analogiczny jak potężny wiatr (patrz sąsiednia strona).

Śnieg: Ogranicza widoczność jak deszcz i podobnie wpływa na ataki bronią dystansową oraz testy umiejętności. Wejście na pokryte śniegiem pole kosztuje 2 pola ruchu. Jeśli śnieży przez cały dzień, na ziemi pozostaje warstwa śniegu grubości 1k6 × 2,5 centymetra.

Zawieja śnieżna: Ma taki sam efekt jak zwykłe opady, ale ogranicza widoczność nieczym mgłą (patrz dalej, „Mgła”). Po dniu takich opadów na ziemi zostaje 1k4 × 30 centymetrów śniegu. Wejście na pole pokryte tak grubą warstwą kosztuje 2 pola ruchu. Zawiejom śnieżnym towarzyszy silny lub potężny wiatr, który przyczynia się do powstania zasp wysokości 1k4 × 1,5 metra, szczególnie wokół dużych obiektów, takich jak chatki czy duże namioty.

Istnieje szansa 10% na to, że zawieje towarzyszyć będą błyskawice (patrz dalej, „Burze z piorunami”).

Śnieg ma taki sam wpływ na płomienie jak średni wiatr (patrz sąsiednia strona).

Deszcz ze śniegiem: Jest to de facto zamartwiający deszcz, który wywołuje takie same efekty jak deszcz (z tą różnicą, iż trzykroć zgaszca osłoniętych płomieni wynosi 75%). Kiedy zaś zalega na ziemi, utrudnia poruszanie się jak śnieg.

Grad: Nie ogranicza widoczności, lecz padające lodowe kulki utrudniają testy Nasłuchiwania (kara -4). Czasami (ryzyko 5%) grad jest tak duży, że zadaje punkt obrażeń (przez całą burzę) wszystkiemu, co znajduje się na otwartej przestrzeni. Gdy zalega na ziemi, utrudnia poruszanie się jak śnieg.

Burze

Opady połączone z silnym wiatrem (występują też burze piaskowe), ograniczają widoczność do 1/3, powodując karę -8 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Sposztregawczyści. Burza uniemożliwia ataki otępeństw dystansowym, z wyjątkiem broni obłazkowej, której używanie podlega karze -4 do testów ataków. Automatycznie gasi świece, pochodnie i inne nieosłonięte płomienie, a osłonięte (choćby latarnie) gasną w 50%. W Tabeli

Umiarkowany klimat¹

Normalna dla pory roku²
Fala gorąca (01-50) lub przymrozek (51-100)
Opady (typowe dla pory roku)
Burza z piorunami, burza śnieżna³
Wichura, śnieżnica⁴, huragan, tornado

Pustynie

Gorąco, spokojnie
Gorąco, wietrznie
Gorąco, wietrznie
Burza piaskowa
Ulewa

3-24: Wiatr znajdziesz konsekwencje, jakie mogą spotkać istoty, które nie zdołają się schronić przed burzą. Na potrzeby gry burze dzielimy na trzy następujące kategorie.

Burza piaskowa (SW 5): Te pustynne burze wyróżnia fakt, że w trakcie ich trwania nie występują opady. Burza piaskowa atakuje drobnymi ziankami piasku, które ograniczają widoczność, gaszą nieosłonięte płomienie, a mogą też zadusić osłonięte (ryzyko 50%). Zwykle podczas takich burz wieje potężny wiatr (patrz sąsiednia strona). Pozostawiają one po sobie gruby na 2k8 centymetrów warstwę piachu. Istnieje ryzyko 10%, że zwykła burza piaskowa przemieni się w większą, której towarzyszyć będzie wichura (patrz Tabela 3-24: Wiatr). Owe burze powodują 1k3 szkodzenia u osób, które nie zdołają się ukryć. Zaskoczona istota może również nie usłyszeć (patrz „Toniecie”, strona 85), z tą różnicą, że osłonięcie ust i nosa (na przykład chustką) chroni przed tym niebezpieczeństwem przez liczbę rund równa wartości Budowy istoty razy dziesięć. Większe burze piaskowe zostawiają po sobie grubą na 2k8 × 10 centymetrów warstwę piachu.

Burza śnieżna: Oprócz wiatru i opadów typowych dla innych burz pozostawia po sobie warstwę śniegu grubą na 2k8 centymetrów.

Burza z piorunami: Oprócz wiatru i opadów zwykłego deszczu, lecz czasami również gradu, burzom takim towarzyszą błyskawice zagrażające postaciom, które nie posiadają odpowiedniej osłony (zwłaszcza tym w metalowych pancerzach). Można przypaść, że na każdą minutę trwającej godzinie burzy przypada jeden piorun w samym jej środku. Każda błyskawica zadaje obrażenia od elektryczności równe 1k10 kości osmościenych. Jednej na dziesięć burz z piorunami towarzyszy tornado (patrz dalej).

Potężne burze: Bardzo silne wiatry i znaczne opady ograniczają widoczność do zera. Sprawiają też, że testy Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Sposztregawczyści oraz wszelkie ataki bronią dystansową są niemożliwe. Nieosłonięte płomienie zostają natychmiast zduszone, a i osłonięte mogą zgasać (ryzyko 75%). Stworzenia pochwycone przez taką burzę muszą wykonać raz obronny na Wytrwałość (ST 20) – nieudany oznacza, że padają ofiarą efektu zalegającego od ich rozmiarów oraz od rodzaju burzy (patrz Tabela 3-24: Wiatr). Wyróżniamy cztery różne potężne burze.

Wichur: Towarzyszą jej niewielkie lub zgola żadne opady, ale może spowodować znaczne obrażenia z racji niszczącej sily.

Śnieżca: Połączenie silnych wiatrów, dużych opadów śniegu (zwykle 1k3 × 30 centymetrów) oraz dotkliwego zimna (patrz „Niebezpieczne zimno”, strona 302). Śnieżnica są śmiertelnie niebezpieczne dla każdego, kto nie jest na nie przygotowany.

Huragan: Oprócz bardzo silnych wiatrów i dużych opadów deszczu, huraganom towarzyszą powodzie (patrz strona 93). W takich warunkach nie można wykonywać większości czynności typowych dla poszukiwania przegrod.

Tornado: Jedną na dziesięć burz z piorunami towarzyszy tornado.

Mgła

Mgła może mieć postać znajdującej się nisko nad ziemią chmury lub też, podnosząc się z niej oparów. Tak czy inaczej, ogranicza widoczność, w tym widzenie w ciemnościach, do zasięgu 1,5 metra. Ponadto istoty znajdujące się w odległości 1,5 metra od siebie korzystają z ukrycia (atak, które wprowadzają i które są w nie wymerzone, obciążone są ryzykiem chybnia 20%).

TABELA 3-24: WIATR

Siła wiatru	Prędkość wiatru	Ataki dystansowe		Wpływ, jaki wiatr wywiera na stworzenia	ST rzutu obronnego na Wytrwałość
		Broń normalna/obłężnica ¹	Rozmiar stworzenia ²		
Lekki	0–16 km/h	—/—	Dowolne	Zaden	—
Średni	16,5–31 km/h	—/—	Dowolne	Zaden	—
Silny	31,5–36 km/h	—/—	Małutkie lub mniejsze	Powalone	10
			Małe lub większe	Zaden	
Potężny	46,5–76 km/h	—/—	Małutkie	Zdmuchnięte	15
			Małe	Powalone	
			Średnie	Zatrzymane	
			Duże lub większe	Zaden	
Wichura	76,5–120 km/h	Niemożliwe/—4	Małe lub mniejsze	Zdmuchnięte	18
			Średnie	Powalone	
			Duże lub większe	Zatrzymane	
			Ołbrzymie lub kolosalne	Zaden	
Huragan	120,5–280 km/h	Niemożliwe/—8	Średnie lub mniejsze	Zdmuchnięte	20
			Duże	Powalone	
			Wielkie	Zatrzymane	
			Ołbrzymie lub kolosalne	Zaden	
Tornado	280,5–450 km/h	Niemożliwe/niemożliwe	Duże lub mniejsze	Zdmuchnięte	30
			Wielkie	Powalone	
			Ołbrzymie lub kolosalne	Zatrzymane	

¹ Kategoria broni obłężnica obejmuje balisty i katapulty, a także gązdy, którymi miotają giganci.

² Stworzenia latające lub powietrzne traktowane są tak, jakby były o jedną kategorię rozmiaru mniejsze niż naprawdę. A zatem lejący ołbrzymi smok jest w tym przypadku traktowany tak, jakby miał rozmiar wielki.

Powalone: Stworzenia, które znajdują się na ziemi, wiatr przewraca. Podmuchy natychmiast cofają też latające istoty o 1k6 x 3 metry.

Zatrzymane: Napór uniemożliwia niezmiennym istotom ruch pod wiatr. Latające stworzenia zostają cofnięte o 1k6 x 1,5 metra.

Zdmuchnięte: Stworzenia, które znajdują się na ziemi, zostają powalone i toczą się przez 1k4 x 3 metry, otrzymując 1k4 szczeni na każde 3 metry. Podmuchy natychmiast cofają latające istoty o 2k6 x 3 metry. Ponadto walka z wiatrem kosztuje takie stworzenia 2k6 szczeni.

Wiatr

Wiatr może wzniesić piekącą chmurę piachu lub pyłu, podsycać ogień, przewrócić małą łódź i rozwiać gazy oraz opary. Naprawdę silne poddmuchy potrafią powalić postacie (patrz Tabela 3-24: Wiatr), utrudniając też ataki dystansowe lub powodując kary do testów niektórych umiejętności.

Lekki wiatr: Delikatny wietrzyk, który nie wywiera wpływu na mechanikę gry, ewentualnie oddziałuje na nią w bardzo niewielkim stopniu.

Średni wiatr: Spokojny wiatr. Istnieje ryzyko 50% na to, że zgasi małe nieosłonięte płomienie, na przykład świece.

Silny wiatr: Podmuch, który automatycznie gasi nieosłonięte płomienie (świece, pochodnie i tym podobne). Powoduje karę –2 do ataków dystansowych i testów Nasłuchiwania.

Potężny wiatr: Automatycznie gasi nieosłonięte płomienie, a osłonięte (na przykład latarnie) mogą gwałtownie, więc istnieje ryzyko 50% na to, że zgasią. Ataki bronią dystansową oraz testy Nasłuchiwania podlegają karze –4. Taką szybkość ma wiatr powołany do istnienia czarem podmuch wiatru.

Wichura: Łamie galezie, automatycznie gasi nieosłonięte płomienie, a osłonięte (choćby latarnie) gasną z ryzykiem 75%. Nie można w niej atakować bronią dystansową, a nawet oręż obłężniczy podlega karze –4 do testów ataków. Testy Nasłuchiwania zaś wykonywane są z karą –8 (wicher wyje).

Huragan: Wszystkie płomienie zostają zgasszone. Ataki bronią dystansową są niemożliwe (poza bronią obłężniczą, która podlega karze –8). Testy Nasłuchiwania automatycznie kończą się niepowodzeniem – postacie słyszą jedynie ryk wichru. Huragan często powala drzewa.

Tornado (SW 10): Wszystkie płomienie zostają zgasszone. Wszelkie ataki dystansowe są niemożliwe (nawet bronią obłężniczą), podobnie jak testy Nasłuchiwania. Śmiałości znajdujący się w pobliżu tornado nie zostają zdmuchnięci (patrz Tabela 3-24: Wiatr), ale za to jeżeli nie powiedzie się im rzut obronny na Wytrwałość, porwają ich wir. Ci, którzy się weń dostaną, zostają poderwani z ziemi i wirują przez 1k10 rund, otrzymując 6k6 obrażeń w rundzie, a potem są gwałtownie wyrzuceni (następujący po tym upadek może spowodować dodatkowe obrażenia). W wirze prędkość wiatru dochodzi do 450 km/h, ale tornado porusza się zwykle z szybkością 45 km/h (około 45 metrów na rundę). Tornado wyrwają

drzewa z korzeniami, niszczy budynki i powoduje podobne poważne zniszczenia.

LOSOWE SPOTKANIA W DZICZY

Przygotowując się do tworzenia spotkań losowych, które mogą się zdarzyć w trakcie wędrowki przez dżice, musisz najpierw ustalić, jaka jest szansa spotkania na danym obszarze. Oczywiście będzie to procentowa szansa zależna od terenu. Skorzystaj z poniższej tabeli, biorąc pod uwagę rodzaj obszaru oraz wynik rzutu k6, który wykonujesz pod koniec każdej godziny spędzonej przez BG w drodze.

SZANSA NA SPOTKANIE W DZICZY

Teren	Szansa k6
Odludny/pustkowie	5% szans na godzinę
Pogranicze/dżicz	8% szans na godzinę
Zarośnięty/cywilizowany	10% szans na godzinę
Często uczęszczany	12% szans na godzinę

Tworzenie tabeli spotkań w dziczy

W tej części rozdziału znajdziesz wszystkie narzędzia potrzebne do stworzenia tabel spotkań dostosowanych do rozmiarów regionów twojego świata. Jednym z owych narzędzi jest Tabela 3-25: Spotkania w dziczy. Zebrano w niej istoty opisane w *Księdze Potworów*, grupując je ze względu na środowisko, w jakim najczęściej żyją. We wspomnianej tabeli znajdziesz wszystkie stworzenia ze wspomnianego podręcznika – wyjątek stanowią te, które występują tylko w lochach (pojawiały się one we wcześniejszej części tego rozdziału, w tabeli dotyczącej podziemi), rdzenni mieszkańcy innych wymiarów egzystencji niż Plan Materialny (patrz „Przygody na innych płaszcach”, strona 147) oraz istoty o tak niskiej SW, że nie stanowią ciekawego spotkania (choćby ropucha, jaszczurka czy malpka).

Przykładowe tabele spotkań pojawiające się na wcześniejszych stronach niniejszego rozdziału, przy opisie poszczególnych typów terenu (począwszy od lasów, patrz strona 87), stworzono przy użyciu przedmiotowej tu procedury. Kreując własne tabele, korzystaj z nich jako wskazówek.

TABELA 3-25:

SPOTKANIA W DZICY

SW	Każda dzica
1/8	Szczur (zwierzę)
1/3	Złowieszcy szczur
1/3	Szkielet człowieka zbrojnego
1/2	Malutki ożywiony przedmiot
1/2	Zombi człowieka plebejusza
1	Mały ożywiony przedmiot
1	Ghoul
1	Homunkulus
2	Sredni ożywiony przedmiot
2	Szczurołak (likantrop)
2	Rój szczurów
3	Allip
3	Duży ożywiony przedmiot
3	Doppelganger
3	Ghast (ghoul)
3	Cień
3	Upiór
4	Gargulec
4	Wampirzy pomiot
5	Wielki ożywiony przedmiot
5	Mumia
5	Widmo
7	Olbrzymi ożywiony przedmiot
7	Golem cielesny
7	Widziadło
8	Potężniejszy cień
8	Mohir
8	Mechaniczny strażnik
10	Kolosalny ożywiony przedmiot
10	Golem gliniany
11	Poteracz
11	Przerzające widmo
11	Golem kamienny
13	Golem żelazny
13	Licz człowieka czarodziej 11. poziomu
14	Nocne skrzydło (cień nocy)
15	Mumia władcy
16	Potężniejszy kamienny golem
16	Nocny wędrowiec (cień nocy)
18	Nocny pęzacz (cień nocy)
20	Tarrasque
SW	Wody w klimacie zimnym
1	Sredni rekin (zwierzę)
2	Duży rekin (zwierzę)
4	Wielki rekin (zwierzę)
5	Skrag (troll)
5	Wieloryb orka (zwierzę)
9	Złowieszcy rekin
SW	Pustynie w klimacie zimnym
7	Remorhaz
SW	Lasy w klimacie zimnym
2	Rosomak (zwierzę)
4	Niedźwiedź brunatny (zwierzę)
4	Złowieszcy rosomak
5	Niedźwiedź (likantrop)
5	Zimowy wilk
7	Złowieszcy niedźwiedź
SW	Wzgórza w klimacie zimnym
5	Szkielet etnin
6	Ettin

- 6 Gauth (beholder)
6 Ogrowy mag
13 Beholder

SW Bagna w klimacie zimnym

- 4 Szary sluz (sluz)
6 Annis (wiedźma)
6 Pieciogłowa krioehydra
7 Sześciogłowa krioehydra
8 Siedmiogłowa krioehydra
9 Osmiogłowa krioehydra
10 Dziesięciogłowa krioehydra
11 Dwunastogłowa krioehydra
12 Dwunastogłowa krioehydra
13 Dwunastogłowa krioehydra

SW Góry w klimacie zimnym

- 2 Smoczek białego smoka
3 Dziecko białego smoka
3 Szkielet trolla
4 Młody biały smok
5 Troll
6 Małoletni biały smok
7 Dorastający biały smok
9 Gigant lodowy
10 Dojrzały biały smok
11 Troll myślny
12 Dorosły biały smok
15 Stary biały smok
17 Wiekowy biały smok
17 Gigant lodowy jarl
18 Antyczny biały smok
19 Jaszczur biały smok
21 Wielki jaszczur biały smok

SW Równiny w klimacie zimnym

- 4 Niedźwiedź polarny (zwierzę)
12 Lodowy robal

SW Wody w klimacie umiarkowanym

- 1/2 Elf wodny
1/2 Morski lud
1/2 Morświn (zwierzę)
1 Rusalka (chochlik)
1 Kalamarnica (zwierzę)
2 Kuo-toa
2 Tryton
3 Merrow (ogr)
4 Kot morski
4 Morska wiedźma (wiedźma)
7 Wieloryb kaszalot (zwierzę)
7 Wodna naga
9 Smokożółw
9 Ogromna kalamarnica (zwierzę)
12 Kraken

SW Pustynie w klimacie umiarkowanym

- 1/6 Osioł (zwierzę)
2 Złowieszcy nietoperz
2 Rój nietoperzy
3 Smoczek błękitnego smoka
4 Dziecko błękitnego smoka
6 Młody błękitny smok
6 Lamia
7 Dragonne
8 Małoletni błękitny smok
8 Larmmasu

- 11 Dorastający błękitny smok
14 Dojrzały błękitny smok
16 Dorosły błękitny smok
18 Stary błękitny smok
19 Wiekowy błękitny smok
21 Antyczny błękitny smok
23 Jaszczur błękitny smok
25 Wielki jaszczur błękitny smok

SW Lasy w klimacie umiarkowanym

- 1/4 Kobold
1/4 Malutki potworny pajak (robactwo)
1/4 Zombi kobold
1/2 Borsuk (zwierzę)
1/2 Elf leśny
1/2 Niziołek długol
1/2 Połelf
1/2 Malutki potworny pajak (robactwo)
1 Świerszczyk
1 Krenshar
1 Sredni potworny pajak (robactwo)
1 Pseudosmok
1 Szkielet wilka
1 Wilk (zwierzę)
2 Niedźwiedź czarny (zwierzę)
2 Dzik (zwierzę)
2 Złowieszcy borsuk
2 Duży potworny pajak (robactwo)
2 Satyr
2 Szkielet sowoniedźwiedzia
3 Zabójcza winorośl
3 Centaur
3 Złowieszcy wilk
3 Smoczek zielonego smoka
3 Driada
3 Ogromna modliszka (robactwo)
3 Ogromna osa (robactwo)
3 Wilkołak (likantrop)
3 Ogromna sowa
3 Pegaz
3 Jednorożec
4 Aranea
4 Złowieszcy dzik
4 Dziecko zielonego smoka
4 Ogromny żuk jelonek rogacz (robactwo)
4 Dziołak (likantrop)
4 Sowoniedźwiedź
4 Skrzat (chochlik)
5 Młody zielony smok
5 Wielki potworny pajak (robactwo)
5 Skrzat (chochlik) z porwijącym tarczem Otto
5 Pająkożerca
6 Mackowiec
7 Nimfa
8 Dorastający zielony smok
8 Olbrzymi potworny pajak (robactwo)
8 Drzewiec
11 Niebiański rycerz (jedenorożec)
11 Dorastający zielony smok
11 Kolosalny potworny pajak (robactwo)
13 Dojrzały zielony smok
14 Wilkołacz wódz (likantrop)
15 Elitarny wampir
16 Dorosły zielony smok
18 Stary zielony smok

- 19 Wiekowy zielony smok
21 Antyczny zielony smok
22 Jaszczur zielony smok
24 Wielki jaszczur zielony smok

SW Wzgórze w klimacie umiarkowanym

- 1/2 Gnom
1/2 Leśny gnom
1/2 Ork
2 Złowieszca łasic
2 Hipogryf
3 Smoczek spizowego smoka
3 Ogr
3 Zombi ogra
4 Żłudna bestia
5 Dziecko spizowego smoka
7 Bulette
7 Chimera
7 Młody spizowy smok
7 Gigant wargorowy
7 Ogr barbarzyńca
8 Alhach
8 Małoletni spizowy smok
8 Mroczna naga
11 Gigant wargorowy złowieszczy dzikolok (likantrop)
12 Żłudna bestia przywódca stada
12 Dorastający spizowy smok
15 Dojrzały spizowy smok
17 Dorosły spizowy smok
19 Stary spizowy smok
20 Wiekowy spizowy smok
22 Antyczny spizowy smok
23 Jaszczur spizowy smok
25 Wielki jaszczur spizowy smok

SW Bagna w klimacie umiarkowanym

- 1/3 Malutka zmija (zwierzę)
1/2 Mała zmija (zwierzę)
1 Jaszczuroludź
1 Średnia zmija (zwierzę)
2 Duża zmija (zwierzę)
3 Wielka zmija (zwierzę)
4 Harpia
4 Pięciogłowa hydra
5 Zielona wiedźma (wiedźma)
5 Szesściogłowa hydra
5 Brunatna galeńta
6 Szesściogłowa hydra
6 Gniliak
6 Błędny ogień
6 Zombi szary rozpruwacz
7 Chuul
7 Ośmiogłowa hydra
7 Meduza
8 Szary rozpruwacz
8 Ośmiogłowa hydra
8 Dziewięciogłowa hydra
9 Dzesięciogłowa hydra
9 Duchowa naga
10 Jedenastogłowa hydra
11 Harpia łucznicz
11 Dwunastogłowa hydra

SW Góry w klimacie umiarkowanym

- 1/2 Krasnolud
1/2 Orzeł

- 1/2 Elf szary
2 Niedźwiedź
2 Zombi niedźwiedźka
3 Ogromny orzeł
4 Smoczek srebrnego smoka
5 Dziecko srebrnego smoka
7 Młody srebrny smok
7 Szkielec giganta chmurowego
8 Gigant kamienny
9 Yrthak
10 Małoletni srebrny smok
11 Gigant chmurowy
13 Dorastający srebrny smok
15 Dojrzały srebrny smok
18 Dorosły srebrny smok
20 Stary srebrny smok
21 Wiekowy srebrny smok
23 Antyczny srebrny smok
24 Jaszczur srebrny smok
26 Wielki jaszczur srebrny smok

SW Równiny w klimacie umiarkowanym

- 1/4 Kucyk (zwierzę)
1/4 Kuc, bojowy (zwierzę)
1/3 Pies (zwierzę)
1/3 Goblin
1/2 Ogromna pszczoła (robactwo)
1 Aasimar (planokwisty)
1 Pies, wierzchowy (zwierzę)
1 Ogromna mrówka robotnica (robactwo)
1 Koń, ciężki (zwierzę)
1 Koń, lekki (zwierzę)
1 Koń, lekki bojowy (zwierzę)
1 Diabeł (planokwisty)
2 Złoty (zwierzę)
2 Migopie
2 Ogromna mrówka królowa (robactwo)
2 Ogromna mrówka żołnierz (robactwo)
2 Koń, ciężki bojowy (zwierzę)
2 Worg
3 Kokatryks
3 Róż szałwicy
6 Półsmok człowiek wojownik 4. poziomu
7 Złoty człowiek wojownik 5. poziomu
7 Triceratops (dinozaur)
7 Wampir człowiek wojownik 5. poziomu
8 Gorgona
9 Półczart człowiek kapłan 7. poziomu
10 Strażnica naga
11 Półniebianin człowiek paladyn 9. poziomu

SW Wody w klimacie gorącym

- 1/2 Locathah
1/2 Płazeczka (zwierzę)
2 Ośmiornica (zwierzę)
2 Sahuagin
6 Wieloryb faldowiec (zwierzę)
7 Elezmozaur (dinozaur)
8 Ogromna ośmiornica (zwierzę)

SW Pustynie w klimacie gorącym

- 1/4 Malutki potworny skorpion (robactwo)
1/2 Mały potworny skorpion (robactwo)
1 Wielbłąd (zwierzę)
1 Hiena (zwierzę)
1 Średni potworny skorpion (robactwo)
2 Duży potworny skorpion (robactwo)

- 3 Smoczek mosiężnego smoka
4 Dziecko mosiężnego smoka
4 Dżanny (dżinni)
5 Bazyliżek
5 Hierakosfinks
6 Młody mosiężny smok
7 Kniosfinks
7 Wielki potworny skorpion (robactwo)
8 Małoletni mosiężny smok
8 Ginosfinks
9 Androsfinks
10 Dorastający mosiężny smok
10 Olbrzymi potworny skorpion (robactwo)
12 Dojrzały mosiężny smok
12 Kolosalny potworny skorpion (robactwo)
15 Dorosły mosiężny smok
17 Stary mosiężny smok
19 Wiekowy mosiężny smok
20 Antyczny mosiężny smok
21 Jaszczur mosiężny smok
23 Wielki jaszczur mosiężny smok

SW Lasy w klimacie gorącym

- 1/2 Elf dziki
1 Rój papająk
2 Małpa (zwierzę)
2 Ogromny żuk bombardier (robactwo)
2 Lampart (zwierzę)
2 Waran (zwierzę)
2 Wąż dusiciel (zwierzę)
3 Deinonychus (dinozaur)
3 Złowieszca małpa
3 Ettercap
3 Yuan-ti czystej krwi
4 Tygrys (zwierzę)
5 Giralion
5 Tygrysolak (likantrop)
5 Ogromny wąż dusiciel (zwierzę)
5 Yuan-ti półkwi
6 Przetrwaliacz
6 Megaraptor (dinozaur)
6 Rozwinięty szkielec megaraptora
7 Yuan-ti wynaturzenie
8 Złowieszczy tygrys
10 Couatl

SW Wzgórze w klimacie gorącym

- 1/2 Niziołek podziemny
1/2 Hobgoblin
3 Smoczek miedzianego smoka
4 Zombi wywerna
5 Dziecko miedzianego smoka
5 Pająk fazyowy
5 Rast
6 Wyvern
7 Młody miedziany smok
8 Behr
9 Małoletni miedziany smok
11 Dorastający miedziany smok
14 Dojrzały miedziany smok
16 Dorosły miedziany smok
19 Stary miedziany smok
20 Wiekowy miedziany smok
22 Antyczny miedziany smok
23 Jaszczur miedziany smok
25 Wielki jaszczur miedziany smok

SW Bagna w klimacie gorącym

1/2	Zadlak
2	Krokodyl (zwierzę)
2	Elektryczna jaszczurka
3	Smoczątko czarnego smoka
4	Ogromny krokodyl (zwierzę)
4	Dziecko czarnego smoka
5	Młody czarny smok
5	Mantikora
6	Pięciogłowa priohydra
7	Maloletni czarny smok
7	Sześciogłowa priohydra
8	Siedmiogłowa priohydra
9	Dorastający czarny smok
9	Ośmiogłowa priohydra
10	Dziewięciogłowa priohydra
10	Rakksasa
11	Dojrzały czarny smok
11	Dziesięciogłowa priohydra
12	Jedenaściołowa priohydra
13	Dwunastołowa priohydra
14	Dorosły czarny smok
16	Stary czarny smok

18	Wiekowy czarny smok
19	Antyczny czarny smok
20	Jaszczur czarny smok
22	Wielki jaszczur czarny smok

SW Góry w klimacie gorącym

4	Smoczątko czerwonego smoka
5	Dziecko czerwonego smoka
8	Skielet dorastającego czerwonego smoka
9	Rok
10	Maloletni czerwony smok
10	Gigant ognioży
13	Dorastający czerwony smok
13	Gigant burzowy
15	Dojrzały czerwony smok
18	Dorosły czerwony smok
20	Stary czerwony smok
21	Wiekowy czerwony smok
24	Jaszczur czerwony smok
26	Wielki jaszczur czerwony smok

SW Równiny w klimacie gorącym

1/2	Ogromny żuk świetlik (robaczko)
-----	---------------------------------

1/2 Pawian (zwierzę)

1/2	Niziołek
1	Croll
1	Mul (zwierzę)
2	Cepard (zwierzę)
3	Anikheg
3	Lew (zwierzę)
4	Nosorożec (zwierzę)
5	Złowieszczy lew
5	Smoczątko złotego smoka
7	Dziecko złotego smoka
7	Słoń (zwierzę)
8	Tyranozaur (dinozaur)
9	Młody złoty smok
11	Maloletni złoty smok
14	Dorastający złoty smok
16	Dojrzały złoty smok
19	Dorosły złoty smok
21	Stary złoty smok
22	Wiekowy złoty smok
24	Antyczny złoty smok
25	Jaszczur złoty smok
27	Wielki jaszczur złoty smok

Tworzenie tabeli spotkań zaczynać od ustalenia średniego Poziomu Spotkania, którego ma dotyczyć. Następnie sięgnij po odpowiednią dla danego obszaru listę i wybierz istoty o SW mieszczące się w przedziale od (PS -6) do (PS +2). Uzupełnij powstającą tabelę o stworzenia wybrane z innych źródeł, takich jak:

- Lista „Każda dzicz”, na której pojawiły się istoty wędrownie.
- Listy dotyczące innych klimatów (na przykład, możesz uzupełnić mieszkające lasu klimatu umiarkowanego o kilka stworzeń normalnie żyjących w klimacie gorącym).
- Kilku PN posujących do regionu (choćby krasnoludy barbarzyńcy w górach, a elfy druidzi w lesie).

Teraz musisz zacząć tworzyć tabelę spotkań wiersz po wierszu. Postaraj się różnicować. PS. Wszak w lochu nie mogą występować wyłącznie komnaty o PS równym dokładnie 7. Analogicznie tabela spotkań w dzicy nie powinna obejmować spotkań wyłącznie o PS 7.

Jesli Sala Wyznania potwora jest wyższa niż założone przez ciebie PS, równa mu lub o 1 od niego niższa, to w tabeli powinienes umieścić jedną istotę danego typu. Kiedy, na przykład, interesuje Cię PS 8, możesz umieścić w wierszu tabeli samotnego drzewca, jako że ma on SW 8.

W przypadku stworzeń, których SW jest znacznie niższe od założonego przez ciebie PS, w spotkaniu powinno wzięć udział więcej przedstawicieli danego gatunku. Z Tabeli 3-1 (strona 49) dowiesz się, ile takich istot potrzebujesz, by osiągnąć zamierzone PS. Zmienić liczbę na rzut odpowiednimi kostkami, który pojawił się w tabeli. Na przykład, wiesz, że dopiero spotkanie z pięcioma gargulcami (SW każdego wynosi 4) będzie miało PS 8, zatem w tabeli umieszczasz informacje „2x4 gargulce”, ponieważ średni wynik rzutu dwoma kostkami czterosiennymi równa się właśnie 5.

Bardzo pomocne będą przy tej pracy informacje o występowaniu danych istot, które zamieszczono w *Księdze Potworów*. Dowiesz się z nich, w jakich grupach najczęściej spotyka się dane stworzenia. Alłipy, na przykład, najczęściej występują pojedynczo, zatem nie licz, że umieszczysz w tabeli wpis „2x6 alłipów”. We wspomnianej informacji o występowaniu istot znajdziesz również wskazówki dotyczące łączenia przedstawicieli różnych gatunków. Etniny, choćby, traktują niedźwiedzie brunatne jak zwierzątka domowe, zatem zapis „ettin i 1x2 niedźwiedzie brunatne” będzie jak najbardziej właściwy.

Kiedy zbierzesz już wszystkie istoty, jakie mają się pojawić w tabeli, powinienes rozdzielić pomiędzy nie różne wartości procentowe. Możesz zrobić to niezwykle dokładnie, starając się, by średnie ruty odpowiadały założonemu średniemu PS. Na szczęście nie jest to konieczne. Możesz po prostu większy przedział procentów przyznać spotkaniom o PS bliskim założonej przez ciebie wartości, a mniejsze szanse ruty o znacznie większej lub mniejszej liczbie.

PRZYGODY W MIASTACH

Miasta to miejsca, w których bohaterowie często spędzają czas pomiędzy przygodami. Niemniej w zurbanizowanych okolicach może dojść do emocjonujących zdarzeń, wchodzących w skład scenariuszy – pościgi wąskimi uliczkami, pojedynki na dziedzińcach, intrzygi snute podczas bankietu zorganizowanego przez króla i tak dalej. „Kamieniowa dżungla” metropolii bywa czasem równie niebezpieczna jak niejedyn loch.

Na pierwszy rzut oka miasto przypomina loch – składa się ze ścian, drzwi, komnat i korytarzy. Przygody toczące się w mieście różnią się jednak z dwóch istotnych powodów od scenariuszy, których akcja rozgrywa się w podziemiach. Po pierwsze, bohaterowie mają dostęp do zasobów. Po drugie, muszą zważać na obecność aparatu sprawiedliwości.

Dostęp do zasobów: Tutaj za rogiem znajduje się świątynia, w której żyją przyjacini uduchowieni. W pobliżskim sklepie można zaś kupić zwoj z złośliwym przedmiotem. W odróżnieniu od lochów i dzicy, w zurbanizowanej okolicy bohaterowie mogą szybko sprzedać i kupić sprzęt. W dużych miastach i metropoliach mieszkają PN wysokiego poziomu oraz fachowcy w różnych dziedzinach – mogą oni pomóc śmiółkom wprost albo też rozszyfrować jakieś wskazówki. Rannym bohaterom zaś niemal zawsze uda się znaleźć schronienie i wycofać do bezpiecznego pokoju w gospodzie.

Możliwość podjęcia decyzji o wycofaniu się w dowolnym momencie oraz dostęp do wszelkich dóbr sprawia, że kontrolowanie tempa przygód w mieście wymaga większej uwagi. W tym przypadku bohaterowie mogą uzyskać leczenie i uzupełnić zasoby w zasadzie po każdym wydarzeniu, jeśli tylko tego zechcą. Z tego powodu masz prawo wykorzystywać przeciw nim spotkania wyższego poziomu. W mieście możesz zatem wprowadzać wyzwania o PS o 1 lub 2 wyższym od tych, z jakimi BG mają do czynienia w lochach. Na szczęście tuż się wręcz od wysokopoziomowych bohaterów niezależnych.

Łęgowanie prawa: Kolejna kluczowa różnica pomiędzy przygodami w mieście a w lochach wiąże się z faktem, iż drugie z wymienionych są – wręcz z definicji – pozbawione wszelkich praw, poza prawem dzurkli, brzytciem „Zabij lub zgini”. W mieście o kolei funkcjonuje kodeks zasad, które mają za zadanie zapobiec typowym zachowaniom poszukiwaczy przygód, czyli morderstwom i rozbójom.

Prawa większości miast uznają potwory za zagrożenie dla bezpieczeństwa i stabilności. Z tego też powodu karzą mordowania rzadko dotykać istot takich, jak wyznurzenia czy ich przybysze. Lże humanoidy chronią te same prawa, które dotyczą reszty mieszkańców miasta. Ostatecznie posiadanie zła charakteru nie jest przestępstwem (z wyjątkiem, być może, niektórych teokratycznych miast, gdzie magia wspiera prawo). Występek przeciwko kodeksowi są natomiast złe czyny. Ponadto, nawet jeżeli śmiółkowie napotykają osobni-

ka, który dopuszcza się złych uczynków z krzywdą dla mieszkańców miasta, strasze prawa i tak nie będą zachwyceni. Jeśli śmiółkowie dokonają samosądu i zabiją sprawcę lub uniemożliwią mu udział w procesie.

Prowadząc kampanie w mieście, pamiętaj o jednym. Otóż panujące w danym mieście prawa mają zachęcić do kreatywnego myślenia i poszukiwania alternatywnych sposobów rozwiązywania problemów. Kiedy gra przesłania się dobrze bawici i zafascynują do lochów, w których mogliby wykorzystać cały swój potencjał bojowy, przestają atak pod kątem istnienia praw i skup się na innych emocjonalnych aspektach przegrydy na zurbanizowanym terenie. Z drugiej jednak strony uczestnicy takiej kampanii mogą wybrać atuty, umiejętności oraz czary tak, by łatwiej omijać prawo lub skutecznie działać w jego granicach. Wtedy będą trasa rozwiązywania i poradą sobie z wyzwaniami, dowodząc, że zasłużyli na trudnym przetestowaniu swoich umiejętności.

OGRANICZENIE UŻYCIA BRONI I CZARÓW

Wchodząc do niektórych miast, bohaterowie będą musieli schować oręż do pochwy, a następnie zawiązać je sznurkiem, by szybko nie wydobyc broni. W innych zabrania się korzystania na targowiskach z magii oczarowań i poznania, takich jak wykrycie myśli. W różnych miastach obowiązują różne prawa dotyczące noszenia broni w miejscach publicznych oraz ograniczające rzucanie czarów. Planując przygodę miejską, ustal zawsze, jak wygląda kodeks zasad danej miejscowości.

Najważniejsze jest to, że wspomniane prawa musisz wykorzystywać z pozyskaniem dla rozgrywki, a nie po to, by pozbawiać graczy czerpanej z niej przyjemności. Owszem, całkiem logiczne wydaje się istnienie miasta, w którym oręż i komponenty materiałowe czarów konfiskuje się w bram, ale w takim wypadku grać będzie gorzej się bawić. Jeśli chcesz zwiększyć wyzwanie, jakie miasto stawia przed bohaterami, pozbawiając ich broni czy czarów, masz do tego pełne prawo. Upewnij się tylko, że niebezpieczeństwa, jakie dla nich przygotujesz, nie przekroczą ich ograniczonych możliwości. Jeżeli zaś ograniczenia nie stanowią istotnego elementu przegrody, śmiółkowie powinni mieć prawo swobodnie korzystać ze swojego potencjału.

Prawa miejskie nie muszą wpływać na możliwości wszystkich bohaterów w jednakowym stopniu. Młucha, na przykład, zupełnie nie dotyczy zasady nakazująca wzięcie beoni w pochwie. Kapłan natomiast straci znaczącą część potęgi, jeśli straż w bram konfiskuje mu wszystkie święte symbole.

Pozwól graczom omijać prawo, ale tylko wówczas, gdy ich postacie są zadane i sprytnie. Niech za przykład posłuży czarodziej, który dzięki autowi, Wyzbycie się składników nie będzie potrzebował wielu komponentów materiałnych, oraz bard, który ukryje rapier w gryfie lutni.

MIASTA

Ściany, drzwi, klepskie oświetlenie i nierówne podłogi – w wielu aspektach miasta przypomina loch. Nic zatem dziwnego, że wiele elementów opisanych na wcześniejszych stronach tego rozdziału możesz wykorzystywać również w przygodach miejskich. Dalej zaś przedstawiono pewne cechy odróżniające miasto od innych regionów.

Mury i bramy

Wiele miast otacza mury. Typowy pierścień okalający małe miasto wykonano z kamiennych bloków. Mury mają przeciętnie 1,5 metra grubości i 6 metrów wysokości. Są dość gładkie i wdrapanie się na górę wymaga danego testu Wspinaczki o ST 30. Zwykle jedna strona murów wyposaża się w krenelacje, dzięki którym stojący na szczycie strażnicy korzystają z ochrony analogicznej do tej, jaką zapewnia niska ściana. W efekcie jednakże na murze jest tylko tyle miejsca, by gwardziści mogli po nim chodzić.

Każda 3-metrowa część typowych murów małego miasta ma KP 3, trwałość 8 oraz posiada 450 pw.

Modelowe mury dużego miasta mają 3 metry grubości i 9 metrów wysokości. Krenelacje znajdują się po obu ich stronach. Takie mury również są dość gładkie, zatem wdrapanie się na górę wymaga danego testu Wspinaczki o ST 30.

Każda 3-metrowa część takich murów ma KP 3, trwałość 8 oraz posiada 720 pw.

Typowe mury metropolii mają grubość 4,5 metra, a wysokość 12 metrów. Po obu ich stronach ciągną się krenelacje, a w środku znajdują się małe pomieszczenia oraz korytarze.

Każda 3-metrowa część murów metropolii ma KP 3, trwałość 8 oraz posiada 1170 pw.

W odróżnieniu od mniejszych miast, w metropoliach pojawiają się mury wewnętrzne, a także dodatkowe zewnętrzne – mogą to być pozostałości świąt, czczone o dawnym wyglądzie rozrastające się miejscowości lub umocnienia oddzielające poszczególne dzielnice. Czasem owe mury są równie wysokie i grube jak mury miejskie, ale zwykle mają takie same charakterystyki jak mury małych czy dużych miast.

Wieżie strażnicze: Mury miejskie uzupełniają czasem wieże strażnicze, umieszczone w nieregularnej odstępach. Tylko nieliczne miasta mogą sobie jednak pozwolić na garnizon tak liczny, by obsadzić każdą z baszt – chyba że mieszkańcy spodziewają się ataku. Wieże strażnicze są nie tylko doskonałym punktem obserwacyjnym, ale spełniają też funkcję obronna podczas oblężenia.

Wieżie strażnicze są zwykle o 3 metry wyższe niż mury, w których się znajdują. Mają średnicę 5 razy większą niż grubość murów miejskich. Na wyższych piętrach baszt znajdują się otwory strzelnicze pozwalające strzelać do żołnierzy oblegających miasto. W małych wieżach (przylegających do murów grubości 1,5 metra i mających średnicę 7,5 metra) do poruszania się pomiędzy piętrami służą zwykle drewniane drabiny, prowadzące na dach szczyt. W przypadku większych baszt do tego celu używa się schodów.

Wejść do baszt straża maszynowe drewniane drzwi wzmacnione żelazem i wyposażone w dobre zamki (ST Otwierania zamków 30), chyba że straż regularnie korzysta z danej wieży. Klucz ma zwykle przy sobie kapitan, a kopia znajduje się w wewnętrznej fortecy miasta lub w koszarach.

Brama: Brama miejska ma zwykle postać budynku wyposażonego w dwie, spuszczane kraty. W dachu dzielące je przestrzeni znajdują się machulniki.

W miasteczkach i niektórych małych miastach główna brama miejska to zwykle dwuskrzydłowe żelazne wrota.

Za dnia brama zwykle stoi otworem, ale noca bywa zamknięta i ryglowana. Po zachodzie słońca do miasta można wejść tylko przez jedną wrotę. Czujaw przy nich strażnicy gotowi otworzyć bramę, ale tylko osobom, które wyglądają na uczciwe, dysponują swoimi dokumentami lub zaoferują wystarczającą łapówkę (zależnie od miasta i gwardziści).

Strażnicy, gwardziści i żołnierze

W typowym mieście stacjonują „pełnoetatowi” żołnierze w liczbie 1% populacji dorosłych. Do tego dochodzi milicja oraz poborowi – 5% populacji. Wspomniani „pełnoetatowi” żołnierze stanowią straż miejską, która pilnuje porządku (pełni podobną rolę jak współczesna policja), a w mniejszym stopniu również broni murów. W przypadku najazdu przeprowadzany jest pobór.

Zwykle straż pracuje na trzy osmiodzienne zmiany: 30% sił pełni służbę za dnia (od 8.00 do 16.00), 35% wieczorem (od 16.00 do 24.00) i 35% nocy (od 24.00 do 8.00). Cały czas 80% gwardziści pełniącej służbę patroluje ulice, a pozostałe 20% stacjonuje na posterunkach rozrzuconych po mieście i reaguje na alarm w okolicy. Przynajmniej jeden ze wspomnianych posterunków znajduje się w każdym z kwartałów miasta (na kwartał składa się kilka dzielnic).

Większość strażi miejskiej to zbrojni przynajmniej 1. poziomu. Oficerami są zbrojni wyższych poziomów, wojownicy oraz pewna liczba kapłanów, czarodziejów i zaklinaczy oraz wieloklasowców (wojowników rzucających czary).

Machiny oblężnicze

Machiny oblężnicze to broń o znacznej wielkości. Są to tak naprawdę budowane na potrzeby oblężenia konstrukcje, które ułatwiają pokonanie murów, zamków lub warowni.

Katapulta, ciężka: Ciężka katapulta to duża maszyna zdolna cisnąć z wielką siłą kamieniami lub ciężkimi przedmiotami. Jej pociski lecą po dużym łuku, zatem trafia ona w pola znajdujące się poza polem widzenia. Oddanie strzału z katapulty wymaga od dowódcy załogi wykonania specjalnego testu o ST 15, w którym wykorzystuje on tylko posiadaną premię do ataku, modyfikator z Inteltektu, karę wynikającą z przystosowania oraz stosowne modyfikatory z dolnej części tabeli 3-26. Machiny oblężnicze. Udan test oznacza, że pocisk trafił w pole, w które był wymierzony. Zadałe on obrażenia przebiegające na danym polu istocie lub uszkodza znajdujące się tam obiekty. Osoba, której

powiedzie się rzut obronny na Refleks o ST 15, otrzymuje połowę ran. Pociski wystylizowane z katapulty zawsze trafiają w to samo pole, chyba że zmieni się wiatr lub kapitan oberże nowy cel.

W przypadku padła nalezność rzuc 1k8 i określ, gdzie trafił pocisk. Ustal odchylenie, za 1 uznaj kierunek na katapultę, a liczby od 2 do 8 za kolejne pola otaczające cel zgodnie z ruchem wskazówek zegara (patrz diagram na stronie 157 *Przeglądu Głównego*). Na każdy przystosow zasieg, na jaki wykonywany był atak, przypadają 3 pola, które musisz odliczyć od zamierzonego celu w wylosowanym kierunku. W efekcie uzyskasz informacje, gdzie wyładował pocisk.

Zaladowanie katapulty polega na całej serii akcji calorundowych. Odciążenie w dół żyki wymaga danego testu Siły o ST 15; wielkość katapulty wyposażono w specjalne korbę, dzięki którym dwóch członków załogi może za pomocą akcji pomaganie sprzymierzając wspierać w tym zadaniu bohatera używającego kołowrotu. Zablockowanie żyki wymaga danego testu Zawodu (inżynier wojkowy) o ST 15, a kolejny test tej samej umiejętności o ST 15 oznacza zaladowanie katapulty. Zmiana celu ciężkiej katapulty wymaga czterech akcji calorundowych (w tej samej rundzie może je wykonać kilkoro członków załogi, dzięki czemu czterem osobom cala operacja zajmie tylko rundę).

Cieżka katapulta zajmuje przestrzeń długości i szerokości 4,5 metra.

Katapulta, lekka: Mniejsza i lżejsza wersja katapulty ciężkiej. Funkcjonuje analogicznie, z tą jednak różnicą, że umieszczenie za pomocą kołowrotu żyki w odpowiednim miejscu wymaga testu Siły o ST 10, a zmiana celu to tylko dwie akcje calorundowe.

Lekka katapulta zajmuje przestrzeń długości i szerokości 3 metrów.

Balista: Tak naprawdę jest to wielka ciężka kusza ustawiona na stałe w jakims celu. Z racji rozmiaru wielkości istot trudno się z niej celuje. Średnie stworzenie podlega karze –4 do testów ataków wykonywanych przy użyciu balisty, a male – karze –6. Naładowanie tej broni po oddaniu strzału wymaga ze strony istoty rozmiaru mniejszego niż duży poświęcenia dwóch akcji calorundowych.

Balista zajmuje przestrzeń długości i szerokości 1,5 metra.

Taran: Ten ciężki kawał drewna zawieszono na ruchomym rusztowaniu, które pozwala załozde huczać nim w te i z powrotem i uderzać w jakas konstrukcję. W akcji calorundowej osoba znajdujaca się najbliżej przodu tarana wykonuje test ataku względem KP budowli, biorąc pod uwagę karę –4 wynikajaca z braku bliskości (biegle posługiwanie się tym urządzeniem nie jest możliwe). Do podanych w Tabeli 3-26: **Machiny oblężnicze** uszkodzeń należy dodać modyfikatory z Siły maksymalnie dwięciu innych postaci używających tarana, jeśli poświęca one na to akcje ataku. Na przykład, dziesięć żołnierzy (każdy z S 15, modyfikator z S +2) posługujących się taranem po udanym trafieniu taranem spowoduje 3k8+20 uszkodzeń. Rozbijanie masywnego drewnianego pala to zadanie dla przynajmniej jednej wielkiej lub wielkiej istoty, dwóch dużych stworzeń, czterech średnich i ośmiu małych (postacie rozmiaru małego i mniejszego nie są w stanie używać tarana).

Taran na zwykłe 9 metrów długości. W trakcie walki używajace go istoty stoja wzdłuż niego po dwóch stronach, w dwóch sąsiadujących kolumnach równej długości (pomiędzy nimi znajduje się taran).

Wieża oblężnicza: Masywna drewniana wieża na kołach lub walkach, która należy dotrzeć do muru. Strzumiący mogą się po niej wspiąć i dostać na górę, korzystając z osłony. Drewniane istoty wieży mają zwykle 30 centymetrów grubości.

Typowa wieża oblężnicza zajmuje przestrzeń długości i szerokości 4,5 metra. Znajdujace się w środku istoty pchają ją z szybkością 3 metrów (oczywiście wieża oblężnicza nie może biegać). Ośmiem istot pchających te machine korzysta z całkowitej osłony, te zaś, które znajdujace się na wyższych poziomach, posiadajac lepszą osłone, a nadto mogą żyć z otworów strzelniczych.

Ulice miasta

Typowe ulice miasta są wąskie i kręte. Większość ma szerokość od 3 do 7,5 metra ($[(1k4+1) \times 1,5 \text{ metra}]$). Alekij z kolei mają szerokość od 3 metrów do ledwie 1,5 metra. Jeśli bruk jest w dobrym stanie, umożliwiłoby poruszanie się z normalną szybkością, nienaprawiany lub pognaczony koleinami należy natomiast traktować jak gruzowisko zwiększajace ST testów Zachowania, równowagi i Zwinności o 2.

W niektórych miastach funkcjonują główne arterie komunikacyjne – dotyczy to przede wszystkim tych, które powoli rozrastały się od niewielkich osad. Przez dobrze zaplanowane gody (czasem także te, które uciertały w wyniku strasznych pożarów umożliwiających władcom wyznaczenie dróg prowadzących przez uprzednio zamieszkałe obszary) prowadzą takie kaski wielkich ulic. Te główne trasy mają średnio 7,5 metra szerokości, dzięki czemu jadące po nich wozy bez problemu się mijają. Z obu stron takiego traktu biega szerokie na 1,5 metra chodniki.

Thumy: Ulicami miasta często wędruje mnóstwo osób. W większości wypadków nie musisz zaznaczać na mapie położenia każdego plebejusza 1. poziomu, gdy na głównym trakcie wybuchnie walka. Zamiast tego określ, które pola zajmuje tłum. Jeśli tworzace go postacie zauważą jakies oczywiste niebezpieczeństwo, będą się od niego oddalać z szybkością 9 metrów na rundę z inicjatywą 0.

Wjeżdżenie na pole zajmowane przez tłum kosztuje 2 pola ruchu. Zapewnia on osłone każdemu, kto weń wejdzie. Umożliwia zatem testy Ukrywania się oraz zapewnia premie do Klasy Pancerna oraz rzutów obronnych na Refleks.

Kierowanie tłumem: Przekonanie tłumy, by poruszył się w wybranym kierunku, wymaga danego testu Dyplomacji o ST 15 lub Zastraszenia o ST 20. Ponadto tworzace jąwa mase postacie muszą słyszeć lub widziec bohatera, który próbuje je do czegoś przekonać. Test Dyplomacji to akcja calorundowa, a test Zastraszenia – akcja darmowa.

Jeżeli dwóch lub więcej bohaterów próbuje kierować tłumem w różne strony, wykonują oni sporne testy Dyplomacji lub Zastraszenia, za pomocą których określa się, kogo żywa masa posłucha. Tłum ignoruje każdego, kto uzyska w teście wynik niższy od podanego wcześniej ST.

Nad i pod ulicami

Bohaterom często przyjdzie ścigać przez miasto jakąś tajemniczą postać. Wielu poszukiwaczy przygód spędzi też mnóstwo czasu, uciekajac strazy miejskiej. Kiedy powiesz przeniesie się pod lub nad ulicę, przydadzą ci się następujace wskazówki, za sprawą których gonitwa stanie się ciekawsza.

Dachy domów: Wspiecie się na dach wymaga zwykłej, by wdrapać się nań po ścianie (patrz „Ściany”, strona 59), chyba że bohater zdoła go dosięgnąć, skacząc z położonego wyżej okna, balkonu czy mostku. Płaskie dachy, po których łatwo biegać, spotyka się zwykle w klimatach cieplejszych (w przeciwnym razie gromadzący się na nich śnieg spowodowałby zawalenia). Poruszanie się po szczycie dachu wymaga danego testu Zachowania równowagi o ST 20.

TABELA 3-26: MACHINY OBLĘŻNICZE

Machina	Koszt	Obrabienia	Krytyk	Przystosow zasiegu	Typowa załoga
Katapulta, ciężka	800 sz	646	—	60 m (minimum 30 m)	4
Katapulta, lekka	550 sz	416	—	45 m (minimum 30 m)	2
Balista	500 sz	318	19–20	36 m.	1
Taran	1000 sz	318*	—	—	10
Machina oblężnicza	2000 sz	—	—	—	20

* W opisie znajdziesz zasady specjalne.

MODYFIKATORY ATAKU KATAPULTY

Warunki

Bez linii pola widzenia do pola celu

Kolejne strzały (załoga widziała, gdzie wyładował pocisk, który chybił)

Kolejne strzały (załoga nie widziała, gdzie wyładował pocisk, który chybił, ale informacje przekazuje obserwator)

Modyfikator

–6

Kumulatywna +2 na każde wcześniejsze pudło (maksimum +10)

Kumulatywna +1 na każde wcześniejsze pudło (maksimum +5)

Wędrować po spadzistym dachu (innymi słowami – równolegle do jego szczytu) staje się możliwa po udanym teście Zachowania równowagi o ST 15. Poruszanie się w górę i w dół po takim dachu wiąże się z kolei z koniecznością wykonania testu Zachowania równowagi o ST 10.

Bohater, który trafi na krawędź dachu, może przeskoczyć na następny lub zeskoczyć na ziemię. Odległość do najbliższego dachu wynosi zwykle 1k3 x 1,5 metra w poziomie, a znajduje się on 1,5 metra wyżej, 1,5 metra niżej albo też na tej samej wysokości co dach, na którym stoi śmialek. Ustalając, czy bohater adol przeskoczył na dach, wykorzystaj opisane na stronie 76 *Przyznika* Gracza zasady umiejętności Skakanie (przy skoku w dół w połowie jego długości postać osiąga wysokość równą 1/4 pokonywanej odległości).

Kanały. W klasycznym świecie gry D&D kanały są znacznie bardziej powszechne niż w średniowieczu w naszej rzeczywistości. Bohater, który chce się dostać do kanału, musi najpierw otworzyć kratę (akcja calorundowa), a potem zeskoczyć z wysokości 3 metrów. Konstrukcja systemu ściekowego bardzo przypomina łochy, tyle że częściowo występują tu śliskie lub pokryte woda podłoża (trakują je jak płaskie szadzawki opisane na stronie 64). Kanały są podobne do łochów również w kontekście istot, jakie można w nich napotkać (patrz tabela spotkań w łochu, zaprezentowane wcześniej w tym rozdziale). Niektóre miasta zbudowano na ruinach starszych cywilizacji, kanały mogą zatem prowadzić do skarbów i niebezpieczeństw z odległej przeszłości.

Miejskie budynki

Wielkość budynków stojących w mieście należy do jednej z trzech kategorii. Znaczną ich część ma od dwóch do pięciu kondygnacji. Stoją tu obok siebie, tworząc długie rzędy, czasem rozdzielone przez główne lub poboczne ulice. W takich szeregach domów traktor zajmuje zwykle jakiś ślady czy warsztat, na wyższych zaś piętrach znajdują się biura lub mieszkania.

Wielkie, wolnostojące budynki, nawet czteropiętrowe, to gospody, duże prosperujące przedsiębiorstwa i duże magazyny, a także młyny, garbarnie czy inne warsztaty rzemieślnicze wymagające większej przestrzeni.

Trzecią kategorię stanowią niewielkie rezydencje, sklepy, magazyny oraz szopy – proste, parterowe budowle, szczególnie częste w biedniejszych dzielnicach.

Wielkość domów wybudowano z kamienia i glinianych cegieł (patrz i pierwsze piętro) oraz drewna (wyższe piętra, ścianki wewnętrzne i podłogi). Kryte są strzechą, dachówką lub płytkami łupkowymi, a wzmacniają smółką.

Typowa ściana niższych pięter ma 80 centymetrów grubości, KP 3, trwałość 8, 90 pw, a wdrapanie się na nią wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 25. Ściany wyższych pięter mają 15 centymetrów grubości, KP 3, trwałość 5, 60 pw, a wdrapanie się na nie wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 21.

Do budynku zwykle wchodzi się przez dobre drzwi drewniane (patrz strona 61), najczęściej zamknięte na zamek. Wyjście stanowią rzeczą jasną miejsca publiczne – sklepy czy gospody.

Zakup budynków

Bohaterowie mogą kupić sobie dom, a nawet zbudować zamek. Wykorzystać publikista Tabele 3-27: Budynki wprost lub jako wskazówkę do określenia kosztów bardziej niezwykłych konstrukcji.

Światła

Jezeli w mieście istnieją główne szlaki komunikacyjne, oświetlają je latarnie zwisające z macek budynków na wysokości około 2 metrów. Lampy wiszą co około 18 metrów i dają mniej lub bardziej ciągłe światło. Boczne uliczki i alejki nie są oświetlone. Dlatego też jeśli mieszkańcom miały przychodzić wędrować po zmroku, często najmuja tragarzy z latarniami.

W alejkach bywa ciemno nawet w świetle dnia, ze względu na cienie rzucane przez wysokie budynki, które je otaczają. W mrocznych uliczkach rzadko jest tak ciemno, by korzystać z ukrycia, ale w takich warunkach postać otrzymuje premię z okoliczności +2 do testów Ukrywania się.

SPOTKANIA W MIEŚCIE

Tabela spotkań losowych – ważny element przygód w łochach i dzicyz – wygląda zupełnie inaczej w środowisku urbanizowanym, gdzie „spotkania” są normalne, a nie wyjątkiem. Ulicami mały czas ktoś się porusza i BG będą

TABELA 3-27: BUDYNKI

Budynek	Koszt
Zwykły dom	1000 sz
Duży dom	5000 sz
Rezydencja	100 000 sz
Wieża	50 000 sz
Twierdza	150 000 sz
Zamek	500 000 sz
Duży zamek	1 000 000 sz
Fosa z mostem	50 000 sz

Zwykły dom: Maksymalnie trzypokojowy dom z drewna, kryty strzechą.

Duży dom: Kryty strzechą dom mający od czterech do dziesięciu pokoi.

Rezydencja: Dom mający od dziesięciu do dwudziestu komnat, czasem dwupiętrowy, wybudowany z drewna i cegły, kryty płytką łupkową.

Wieża: Kamienna, trzypiętrowa, zbudowana na planie koła lub kwadratu.

Twierdza: Warowny budynek mający od piętnastu do dwudziestu pięciu komnat.

Zamek: Twierdza otoczona kamiennym murem wysokości 4,5 metra i grubości 3 metrów, wyposażony w cztery wieże.

Duży zamek: Szczególnie duża twierdza otoczona wieloma dodatkowymi budowlami (stajnia, kuźnia, spichlerz itd.) oraz kunstownym murem wysokości 6 metrów i grubości 3 metrów, który dzieli kamień na dziedzińce oraz część zewnętrzną i wewnętrzną. Mur wyposażony w sześć wież.

Fosa z mostem: Fosa ma 4,5 metra głębokości i 9 metrów szerokości. Most może być drewniany zwodzony lub kamienny i stały.

cały czas kogoś widzieć. Tu niemal w każdym miejscu mogą się zdarzyć dziesiątki potencjalnych spotkań. W dzicyz zderzenie z inną istotą – pojawienie się mastykory czy wychylenie ankieba – to rzecz niezwykła. W mieście, z kolei niezwykła jest sytuacja, gdy się nikogo nie widzi.

W miastach z oczywistych powodów bywa dość tłoczno, dlatego też wielkość spotkań wiąże się z wydzieleniem, a nie z miejscem. Tu spotkanie oznacza coś niezwykłego, coś wartego uwagi bohaterów. Pamiętaj też, że nawet jeśli śmialkowie ujrzą na targu zachęcających do zakupu towarów kupców i uznają ich za interesujących, w żadnym razie nie będzie to spotkanie.

Każdego dnia, który bohaterowie spędzają w mieście, wykonaj rzut, aby ustalić, czy wydarzyło się coś godnego ich uwagi – rzut k20, modyfikowany stosownie do sytuacji opisanych w publikacji tabeli (pod uwagę bierz maksymalnie tylko jeden modyfikator z każdej jej części). Wynik przynajmniej 20 oznacza, iż doszło do spotkania.

Kiedy wiesz już, że spotkanie ma miejsce, rzucasz na Tabele 3-28. Do tego testu stosujesz te same modyfikatory co poprzednio (możliwy jest zatem wynik powyżej 20). Oto opisy i wyjaśnienia pojęć pojawiających się na Tabele 3-28.

Bandyt: Zbiry zaględy parol na kogoś, komu nie potrafiła sprostać – na bohaterów. Na jednego śmialka powinien przypadać (mniej więcej) jeden bandyta, a SW każdego z nich powinna być od 4 do 6 niższa niż poziom drużyny.

Bójka: Może to być klasyczna bójka w barze (tocząca się w karczmie lub już na ulicy), walka pomiędzy rywalizującymi frakcjami, rodzinami lub gangami (przypomnij sobie *Romea i Julię*) czy też starcie starsz i młodszej z uciekającymi przestępcami. Bohater może być świadkiem bójki, może ofiarą zabłąkanej strzały lub zostać zakładnikiem czy nawet posłużyć za tarczę którejś ze stron. Może się również zdarzyć, że śmialkowie zostaną wzięci za członków jednej grupy, bądź też zaskakują ich przedstawiciele drugiej.

Kieszonkowcy: BG próbuje okraść jeden lub więcej kieszonkowców o poziomach w klasie łotrości (o 2 mniej niż poziom drużyny) oraz umiejętności Zrecań dion (modyfikator o 4 większy niż poziom drużyny).

Opryszkowie: Mogą to być zwykłe uliczne rzeźmiejski, ale także typy, nigdy nie zaczepiają silniejszych od siebie, albo wytrawni poszukiwacze przygód, którzy z góry patrzą na niskopozomowych śmialków. Grupa opryszków, zawsze jest przynajmniej dwa razy liczniejsza niż drużyna bohaterów (warto przyjąć zasadę +50%). Każdy z rzeźmiejskich postadą SW o 1 niższą od poziomu drużyny śmialków. Na przykład, sześć opryszków, każdy o SW 5 (poszukiwacze przygód 5. poziomu lub zbrojni 6. poziomu) może obrać za cel grupę czterech bohaterów grających na średnio 6. poziomie – będzie to spotkanie o PS 10. Z kolei na jednego śmialka 7. poziomu napadnie trzech

MODYFIKATORY TESTU SPOTKAŃ W MIEŚCIE

Sytuacja	Modyfikator
Wielkość miasta	
Małe miasto	+1
Duże miasto	+2
Metropolia	+3
Status/działanie bohaterów	
Bohaterowie są bardzo anonimowi ¹	-2
Bohaterowie są bardzo sławni ²	+2
Bohaterowie unikają niespodzianek	-2
Bohaterowie szukają akcji	+2
Poziom drużyny	
1-5.	+0
6-10.	+1
11-15.	+2
16. i wyższy	+3

1. Użyj tego modyfikatora, jeżeli bohaterowie nie są w mieście tak sławni, jak powinni być postacie na ich poziomie. Być może są w okolicy nowi lub po prostu kryją się ze swoimi działaniami. Nigdy nie stosuj tego modyfikatora względem śmiałków na poziomach niższych niż 6.
2. Użyj tego modyfikatora, jeżeli bohaterowie są w mieście sławniejsi, niż po winny być postacie na ich poziomie. Być może są szeroko znani, lub uradowali burmistrza, lub ich twarze pojawiły się niemal wszędzie na plakatach zatyfowanych „Poszukiwani”.

TABELA 3-28: SPOTKANIA W MIEŚCIE

k20	Spotkanie	k20	Spotkanie
0	Opryszkowie	13	Pojedynek/pojedynek magów
1	Bandyty	14	Bójka/liczne starcie/wojna
2	Straż nadzyszy władzy	15	Rabunek
3	Kieszonkowcy	16	Gangów
4	Spektakl	17	Zbiegły więzień
5	Znalezienie przedmiotu	18	Potwór
6	Zaginione dziecko	19	Pozar (budynek, statku itd.)
7	Zwłoki	20	Wypadek budowlany
8	Zwierzę	21	Nieudany czar
9	Oszałałe zwierzęta pociągowe	22	Ważna osobistość
10	Spotkanie charakterystyczne dla dzielnicy	23	Pomylenie tożsamości
11	Spotkanie charakterystyczne dla dzielnicy	24	Straż potrzebuje pomocy
12	Rywalizacja	25+	Propozycja zatrudnienia
			Wielbiciel

razemiszów o SW 6 (poszukiwacze przygód 6. poziomu lub zbrojni 7. poziomu) – spotkanie o PS 9. Opryszkowie muszą być twardzi, gdyż inaczej spotkanie z nimi nie będzie miało znaczenia. Zwykłych zbrojów opisano wcześniej, patrz „Bandyty”.

Oszałałe zwierzęta pociągowe: Ulicami miasta pedzi wóz zaprzężony w oszałałe konie. Bohaterowie muszą ich unikać (konie stosują obalanie). Jeśli zatrzymają wóz, jego właściciel (biegający nieco z rytmu) będzie im niezwykły widzicie.

Pojedynek: Śmiałkowie są świadkami pojedynek – albo tradycyjnego, toczącego przy użyciu mieczy, szabel itp., albo magicznego.

Pomylenie tożsamości: Przynajmniej jednego BG ktoś wziął za kogoś innego – sławnego lub ukrytego nieślawa.

Potwór: Po mieście szaleje niebezpieczna istota (odpowiednia do regionu, gdzie budowano miasto), z każdą chwilą zbliżając się do bohatera.

Pozar (budynek, statku itd.): Pozar stanowi zagrożenie dla całego miasta. Na potrzeby tempa rozpraszania się ognia pogoże w mieście traktuj analogicznie jak pozar lasów (patrz strona 87).

Propozycja zatrudnienia: Bohaterowie spotykają kogoś, kto proponuje im pracę, która z kolei zależy od sytuacji oraz pracodawcy.

Rabunek: Z pobliskiego sklepu wybiegają przestępcy, którzy starają się wywołać maksymalnie dużo zamieszania, by ułatwić sobie ucieczkę. Każdy z 1k4+1 rabusiów ma SW o 3 mniejszą niż poziom drużyny. Łup, który zdobyli, to podwójny standardowy skarb dla danej SW.

Rywalizacja: Ktoś zaprasza śmiałków do współzawodnictwa – jako uczestników rywalizacji lub sędziów. Konkurencja mogą być różnorodna, poczynając od zwykłego wyścigu, poprzez zabawy intelektualne, na zawodach w picie kończąc.

Spotkanie charakterystyczne dla dzielnicy: Wykorzystaj spotkanie, które najlepiej pasuje do miasta, w jakim aktualnie przebywają śmiałkowie. Na przykład, BG mogą się spotkać w nabrzeżnych dokach z gangiem rekieterów, a w dzielnicy ambasadorskiej z młodym obokrajowcem pragnącym sprawdzić, jak działa jego immunitet dyplomatyczny.

Straż nadzyszy władzy: BG napotyka oficera straży, który najwyraźniej musi udowodnić, jaki jest ważny. Śmiałkowie mogą spróbować zalogować sytuację za pomocą umiejętności społecznych lub sięgnąć po magię czy broni, gdy zaczną być naprawdę niemiła. Strażnicy mają zwykłe SW od 1 do 3. Utrataczka z nadzyszym władzy kapitanem musi wiązać się ze spotkaniem z przynajmniej kilkoma stacjonującymi w baszcie gwardziastami, którzy przyjdą mu z pomocą. Bohaterowie osiągną sukces, jeśli powstrzymają takiego oficera – bez względu na sposób, w jaki to zrobią.

Straż potrzebuje pomocy: Przedstawiciel sił porządkowych zwraca się do bohaterów z jakąś prośbą – bałajna, jak choćby użycie magii leczniczej lub poznania, albo też złożona, na przykład wyjaśnienie serii okrutnych morderstw, nad którymi bezskutecznie głowią się najlepsi miejscowi detektywi.

Ważna osobistość: Bohaterowie spotykają ważnego BN – polityka, duchownego, kupca lub żołnierza. Najważniejsi BN mają jakichś ochroniarzy lub świte.

Wielbiciel: Przyjazna osoba (zwykle BN z poziomami w klasie) o SW mniejszej o 1 niż poziom drużyny. Zwraca się ona do śmiałków z jakąś prośbą. Może chcieć ich wynająć, przekazać zaszypane plotki lub po prostu przepięć się do nich na czas widowiska po mieście.

Wypadek budowlany: Na jednego lub większą liczbę bohaterów spada jakiś przedmiot, ponieważ zawiodło rusztowanie, ewentualnie z innego powodu. Na potrzeby tego spotkania zaadaję pulapkę z listy rozpoczynającej się na stronie 70.

Zaginione dziecko: Rodzice lub inni opiekunowie proszą BG o pomoc w odnalezieniu dziecka. Mogło się ono po prostu zgubić albo też spotkać je znacznie gorszy los.

Zbiegły więzień: BG mają uciekinier z aresztu, który wymknął się straży. Śmiałkowie mogą zaferować mu pomoc lub wręcz przeciwnie, pojąć go. Typowy zbieg ma SW o 1k6 niższą niż poziom drużyny.

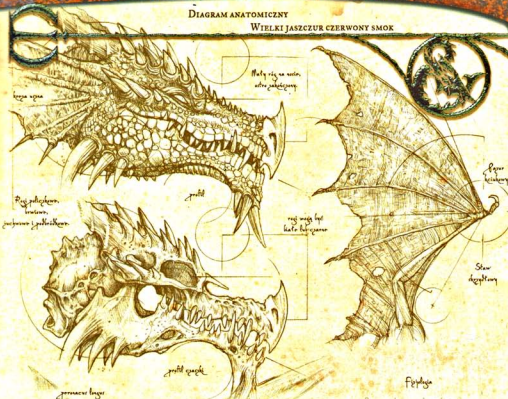
Znalezienie przedmiotu: Bohaterowie znajdują przedmiot o istotnej wartości czy znaczeniu – choćby biżuterię lub mapę. Mogą go wykorzystywać albo znaleźć jego prawnego właściciela, który z kolei może poszukiwać owego przedmiotu.

Zwierzę: Bohaterów niepokoi jakiś zwierzę. To wyzwanie może mieć różną postać – od malpki-środekliwej po szalejącego niedźwiedzia, który uciekł z cyrku.

Zwłoki: Bohaterowie znajdują zmarłego. Może to być ofiara przestępstwa lub wypadku albo też zupełnie innych, dziwnych wydarzeń.

Spektakl: Bohaterowie są świadkami niezwykłego przedstawienia, za którym stoi ualentowany bard, uliczny cyrk czy złodny magik.

Nieudany czar: Osoba, która potrafi rzucać czary, wyraża brak rozśadeku, prowadząc doświadczenia nad zaklęciem, lub po prostu popełniła błąd, używając zwoju. BG muszą sobie poradzić z rozszalałą przyzwaną istotą, następstwami zrużonej na targu kuli ognistej czy też odzialem straży miejskiej pod wpływem efektu czarnizacji.



Dodczas kampanii będziesz musiał odgrywać różne postacie. Pomogą ci w tym wskazówki, które znajdziesz na najbliższych stronach.

DOWOLNY
MIESZKANIEC ŚWIATA

Minist. odgrywać każdego mieszkańca świata, który nie jest bohaterem graca. Wszystkie istoty poza śmialkami to zatem twoje postacie. Piątem BG określa się między innymi staruszką zarządzającą służbą, pląwogiem nekromantem pragnącym zniszczyć jakieś królestwo oraz smoka liczącego złoto zebrane w leśn. Większość mieszkańców świata nie będzie zwracać uwagi na BG, chyba że śmialkowie uratowali ich krainę czy dokonali jakiegoś wspaniałego czynu. Nawet wtedy jednak nie wszyscy będą ich znali czy nawet o nich słyszeli.

Wielkość osobu (tworzenie świata grz prowadzi) zwyczajne życie, nie-
zwadoma działan BG oraz wyrażenie rozgrywania się podczas przegry.
Zwyczajni mieszkańcy miasteczka nie będą uważać śmiółkow za kogos
wyjątkowego, chyba że ci postarają się zwrócić na siebie uwagę. Mówiąc
krótko, reszta świata nie wie, że te akurat osoby są tak naprawdę bohaterami
miejscowych legend. W rzeczywistości nie są oni wyjątkowi, śmiółkowe nie
powinności oczekiwać żadnych specjalnych względów czy udrudnień.
Nikt też nie będzie się nimi szczególnie interesował. BG muszą polegać
na sobie i na własnych umiejętnościach. Jeśli są rozumni i uprzejmi, będą
zdobywać przyjaciół i zyskiwać szacunek. Jeżeli są nierozważni lub nie-
sfora, narobią sobie wroga.

WROGOWIE

Czarne charaktery i wrogowie stanowią wyjątkowy aspekt rozgrywki. Wymyślanie i odgrywanie przeciwników BG należy do jednego z głównych

i najprzyjemniejszych zadań MP. Tworząc wrogów drużyny, pamiętaj o następujących kwestiach:

W pełni dopracowane postacie: Dobrze przygotuj wrogów. Poświęć sporo wysiłku na to, by wymyślić powody, dla których robisz to, co robisz, dlaczego są tym, kim są, i jak się zachowują. Nie uważaj ich wyłącznie za czarne charaktery, których BG **muszą** zabić, bo grać też nie czuje przagnia.

Inteligencja: Odgrywasz spryt wrogów – ni mniej, ni więcej. Gry nie należą do najlepszych strategów, za to łupieżcy umysłów są niesamowicie inteligentni i zawsze opracowują jakiś plan B.

Nie bój się tego, że stają się źli: Zło jest złem. Nie wahaj się nadać wrogom naprawdę złych cech. Zdrada, paskudne kłamstwa i straszliwe czyny sprawiają, że pokonanie takich osobników da graczom większą satysfakcję.

Zło nie jest wszechobecne: Przeciwnik nie musi być zły. Czasami dobre i neutralne postacie mogą sprzeciwiać się temu, co robią BG – nie zawsze przecież dobre postacie we wszystkim się ze sobą zgadzają. Czasami interesująca jest konfrontacja z przeciwnikiem, którego nie chce się zabić.

Zło nie zawsze współpracuje: Nawet jeśli wszyscy przeciwnicy BG są źli, nie oznacza to, że ze sobą współpracują. Tak naprawdę zło rzadko współdziała ze złem (zwłaszcza w przypadku stworzeń chaotycznych złych), cele jednej samolubnej istoty z definicji kolidują bowiem z celami innych podobnych stworów.

Dylemat więźnia: Co BG powinni zrobić z wrogimi więźniami? Gdy wróg BN się podda, postacie natychmiast zaczynają się wahać. Czy mają oszczędzić życie złych przeciwników, czy też przebić ich mieczem? Co jest większym złem: zabić zła

istotę czy pozwolił jej żyć, by popełniała więcej występków? W niektórych kampaniach lub niektórych miejscach w świecie gry za zwykłych więźniów płaci się wysokie nagrody. Poza tym przyjaciele więźniów mogą zaferować okup, by odzyskać ich żywych. Owe dwa fakty pomoga BG zdecydować, co zrobić z więźniami. Możesz im również pomóc jakoś wskazać, która wchodzi w usta sprzymierzeńcy BN – w ten sposób poinformujesz ich, jak zwykle traktowani są złoczyńcy w okolicy, do której trafili śmialkowie. Powinieneś odegrać postacie dla możliwie jak najlepiej. Postaraj się też, by BG nie cierpieli z opisanego wcześniej powodu częściej, niż to naprawdę konieczne.

Czarne charaktery

Diabolyczny zaklętnik, zły kapłan o ogromnej potęgę, wspaniały skrytobójca, liczący antyczny czerwony smok – masz do dyspozycji ogromną gamę inteligentnych czarnych charakterów i możesz stworzyć nieskończoną liczbę godnych zapamiętania, naprawdę zniechęcających przeciwników. Dobrze odegrany łajdak może powrócić co jakiś czas i raz za raz niepokoić BG – stworz więc, którego gracie będą kochali nienawidzić.

Oto kilka sztuczek, dzięki którym lepiej odegrasz naprawdę ciekawych złoczyńców.

Wykorzystuj służugów: Niech łajdak nie występuje osobiście przeciwko BG, chyba że nie masz innego wyjścia. A jeśli śmialkowie próbują się do niego dobrać, zawsze możesz wystawić szereg służugów, kompanów czy przyzwyczajonych potworów, które odgrodzą ich od czarnego charakteru. Nie odmawiaj jednak BG satysfakcji z faktu, że udało im się w końcu dopaść wroga.

Bądź podstępny i pomysłowy: Wykorzystuj wszelkie dostępne środki, by krzyżować plany BG. Nie zapomnij, że przebiegły łajdak może wykorzystywać niemyślny charakter lub niemyślnywalność i uniemożliwiać próby wykrycia go. Zakłęcia wykręcie spigułowania bądź – jeszcze lepiej – obłąk mogą sprawić, że nie uda się odkryć jego działań. Zniechęcenie umysłu neguje wykręty myśli, a odporność na czary utrudnia prawie wszystkie magiczne czynności. Podsumowując, przede wszystkim należy pamiętać, by każda mowa śmialków czarny charakter mógł skontrować odpowiednim zaklęciem, przedmiotem bądź zdolnością.

Przygotuj plan ucieczki: Gdy BG dopadną już łajdaka i pokrzyżują jego zamiary, ciężko mu będzie uciec z życiem, jeśli nie przygotuje sobie wcześniej jakiegosi planu. Pamiętaj, że śmialkowie zwykle ruszają w ślad za umykającym zbiegiem. Wykorzystaj sekretnie przejścia, niewidzialność, drzwi poprzecznymi, teleportację, uwiercanie w otwory i rzęsy podwalnych, by pomóc czarnemu charakterowi wycofać się na z góry upatrzone porzecz.

Bierz zakładników: Zafunduj graczom dylemat moralny. Czy zaatakują przeciwnika, którego służą za zamordują wielu mieszczan?

Korzystaj z magii: Nawet wysokopoziomowy wojownik czy lotrzyk powinien mieć na podreżeniu nośne magii – czy to za sprawą zraczających czary sług, czy przedmiotów magicznych. BG mogą wykorzystywać przeciwko niemu mnóstwo magii, więc on również powinien mieć przygotowane nieco sztuczek i niespodzianek.

Walka na warunkach łajdaka: Nie tocz walk na warunkach BG. Sprytny łajdak sciera się z BG tylko wtedy, gdy musi i gdy jest na to przygotowany. Najcenniejszą angażuje się w walkę dopiero, gdy przetrąda się przez jego siedzibę pełną strażników i pułapek, przy okazji tracąc wiele ze swej wartości bojowej.

Zwierzęta i inne potwory

Zwierzęta, robactwo, bestie i mało inteligentne potwory należą do innej, specjalnej kategorii BN. Nie zachowują się tak, jak inteligentniejsze stworzenia. Kierują nimi raczej instynkty i dążenie do zaspokojenia potrzeb. Zwierzęta, na przykład, motywuje głód i strach. Czasem bywają ciekawe, lecz zwykle po prostu szukają jedzenia. Gdy szukasz spotkanie ze zwierzętami i mało inteligentnymi stworzeniami, pamiętaj o odpowiednim środowisku. Sto orków może pojawić się w pewnej okolicy, lecz sto złodziei bestii nigdy tego nie zrobi, chyba że skłoni je do tego jakiś inteligentna, zewnętrzna siła. W locu, na przykład, drapieżniki muszą mieć pożywienie, więc najprawdopodobniej nie zalażą siebie blisko siebie, by uniknąć rywalizacji o pożywienie. Logika może czasem utrudniać tworzenie

sensownych, wiarygodnych łochów. Inteligentna siła, która zorganizuje wszystko, pomoże wyjaśnić, dlaczego w nietypowym miejscu pojawiła się taka liczba stworzeń.

Zwierzęta i mało inteligentne potwory chcą jeść, szukają bezpieczeństwa i pragną chronić młode. Nie chcą rywalizować o pożywienie, lecz po prostu walczą. Nie gromadzą skarbków, lecz czasem w ich łachach można znaleźć niedknie przebiegające wyposzanie zabitych.

Takie stworzenia również mogą stać się ważnymi wrogami BG, choć zabicie złowieszczej wilka, brumatnego kolosa czy wywerna nie budzi dylematów moralnych. Dlatego też nawet jeśli większość zwierząt w naszym świecie nie poluje na ludzi, w krainie wyobraźni twojej kampanii powinno być inaczej. Znaczna część drapieżników będzie polować na inteligentne istoty, starając tym samym okazje, by BG wypróbowali swoje siły w walce z nimi.

PRZYJACIELE

Nie wszyscy mieszkańcy świata nienawidzą BG. Jeśli postacie są sprytnie, w toku kampanii zdobędą i przyjaciół, i wrogów. Istoty, które nie są przeciwnikami śmialków, dzielimy na cztery kategorie: sprzymierzeńców, kompanów, popleczników i podwalnych. Artykuł Zdolności przywódców (patrz „BG jako przywódcy”, strona 106) pozwala bohaterom pozyskiwać popleczników oraz kompanów. Z kolei sprzymierzeńców i podwalnych, łączą ze śmialkami zupełnie inne więzy.

Sprzymierzeńcy

Markiow Thenuil to mrukliwy tropiciel, który patroluje zachodnie pogranicze. Odka przed dwoma lary BG pomógł mu odebrać najazd gnollów, chętnie informuje śmialków o wszystkim, co dzieje się na patrolowanym przez niego obszarze. Przedstawił ich również Wiranowi Deszczowej Piosence – elfium czarodziejowi-bardowi – który po korzystnych cenach sprzedaje im wytwarzane przez siebie eliksiry oraz zwoje. Brat przyrodny Virana, Ethin, podróżował w boku BG, gdy udali się w Zapomniane Góry, do słynnego Legowiska Licza.

Sprzymierzeńcy mogą być dwójcy: jedni pomagają bohaterom, dostarczając im informacje, ekwipunek lub zapewniając miejsce na nocleg; inni udają się ze śmialkami na poszukiwanie przygód. Pierwsi stanowią przydatne kontakty i źródła informacji. Drugi stają się członkami drużyny, którzy normalnie zdobywają punkty doświadczenia oraz skarby, tak jak każda inna postać. Ten ostatni typ sojuszników to poszukiwacze przygód, których gracie po prostu nie kontrolują. Odróżnia ich to od kompanów lub podwalnych (patrz dalej), którzy pracują dla BG.

Kompani

Kompani są lojalnymi sługami, którzy podążają za bohaterem bądź za drużyną (poszukiwacze przygód BN również mogą mieć kompanów). Śmialkowie najmuje te postacie w układy korzystnym dla obu stron. BN jest niejako pracownikiem bohatera. Czasem kompani włączają się do przygód bohaterów. Pełnią zaś rolę chłopców na posyłki, ochroniarzy, pomocników albo też po prostu strażę tylnej postaci. W mechanice gry pełnią rolę podręczną, ale są zbyt cenni, by wyznaczać im drugorzędne zadania.

Nie nie ogranicza klasy, rasy lub płci kompanów, ani też liczby tego typu pomocników, których może zatrudniać jedna postać. Zle traktowani kompani powoli przestają być lojalni i w końcu po prostu odchodzą lub nawet starają się zemścić na pracodawcach. Wobec kompani są też są wieloletnimi przyjaciółmi i zaufanymi pomocnikami.

Jaka jest różnica pomiędzy idącymi na poszukiwanie przygód sprzymierzeńcami, którzy u boku śmialków stawiają czoło niebezpieczeństwom i wykorzystują swe zdolności, a kompaniami, którzy robią de facto to samo?

Przed wszystkim kompani to osoby, które godzą się na podręczną rolę. Są podwalnymi, nie przywódcami. Mogą co jakiś czas wyrażać swoje opinie, lecz najczęściej wypełniają tylko polecenia.

Punkty doświadczenia: Kompani również gromadzą punkty doświadczenia, ale w innym tempie niż bohaterowie graczy. Chac określić liczbę PD uzyskanych przez takiego BG, postępując w następujący sposób.

1. Obliczając nagrodę w PD dla pojedynczych postaci, nie wliczaj kompana do drużyny. W grupie, w skład w której wchodzi czterech śmialków

i jeden kompan, BG otrzymują 1/4 całkowitej liczby uzyskiwanych punktów doświadczenia.

2. Podziel poziom kompana przez poziom BG, z którym jest związany (śmialka, który go pozyskał).

3. Pomnoż uzyskany wynik przez liczbę PD, jaką uzyskał BG, i dodaj uzyskaną wartość do całkowitej sumy punktów doświadczenia kompana.

Na przykład: kompan 4, poziomu związany z BG 6. poziomu uzyska 2/3 doświadczenia zdobytego przez owego śmialka.

Jeżeli kompan zgromadzi wystarczająco dużo PD, aby awansować na poziom o jeden niższy niż poziom BG, z którym jest związany, to nie uzyska owego poziomu – całkowita suma posiadanych przez niego PD będzie o 1 mniejsza niż liczba potrzebna do awansu na nowy poziom. Ta zasada zyskuje na znaczeniu, gdy BG straci przynajmniej jeden poziom. W takim przypadku awans kompana zostanie odrobinę spowolniony – do czasu, aż BG odzyska poziomy lub zdobędzie doświadczenie pozwalające mu posiadać kompana wyższego poziomu (patrz aż Zdolności przywódce na następną stronę).

Skarb: BG mogą wiązać z kompanami różne umowy, zwykle jednak tego rodzaju pomocnicy mają tylko 1/2 udziału w skarbach, jaki przypada na normalnego członka drużyny. Czasami takich BN motywy nie chce zarobku, a okazja do służby u boku śmialka. W takim przypadku bohaterowie muszą pokryć tylko koszty ich utrzymania. Nie jest to jednakże sytuacja typowa.

Oto najprostszy sposób obliczenia 1/2 udziału. Należy wyliczyć normalną część przypadającą dla kompana i podzielić ją na dwa – 1/2 dostaje BN, a pozostała część rozdziela się pomiędzy śmialków. Jeżeli, na przykład, drużyna składająca się z czterech postaci zdobyła 1000 sz, należy tę sumę podzielić na 5 (po 200 na członka). Kompan otrzyma jednakże tylko 100 sz, a pozostałe 100 sz dzieli się pomiędzy czterech BG (po 25 sz każdy).

Poplecznicy

Poplecznicy pod wieloma względami przypominają kompanów. Różnica się od nich przede wszystkim tym, że są BN niskiego poziomu. Zwykle znajdują się na poziomie o przynajmniej pięć niższym niż bohaterowie, którym podlegają, przez co nie przydają się podczas walki. Sprytni gracze mogą ich jednak wykorzystywać jako zwiadowców, szpiegów, posłańców, pośredników czy strażników.

Ci BN nie gromadzą doświadczenia, a zatem nie awansują też na poziom. Kiedy jednak bohater posiadający Zdolności przywódce (patrz strona 106) zyska kolejny poziom, gracz powinien za pomocą dołączonej do opisu struty tabeli ustalić, czy nie zyskał przypadkiem nowych popleczników – ci mogą być na wyższym poziomie niż wcześniej (wspomnianej tabeli nie używa się w przypadku kompanów, gdyż samodzielnie gromadzą oni doświadczenie).

Poplecznicy nie domagają się udziału w łupach, choć zwykle to BG ich wyposażają i karmią.

Zastępowanie kompanów i popleczników

Jeśli bohater straci kompana lub poplecznika, może go zastąpić zgodnie z aktualną wartością Zdolności przywódcy. Pozyskanie nowych rekrutów zajmuje nieco czasu (1ks miesiące). Jeśli to przywódca należy obwiniać za śmierć kompanów lub popleczników, na znalezienie nowych potrzeba więcej czasu – całego roku. Zauważ, że przywódca ma w tym czasie reputację nieudacznika, co obniża wartość jego Zdolności przywódcy.

Podwładni

Czasem BG muszą wynająć kogoś do wykonania konkretnego zadania – stworzenia przedmiotu, rozmowy z medkami, zajęcia się kotłami lub budowy zamku. Owych najemowców BN zwieemy podwładnymi. Postacie mogą wykorzystywać ich do noszenia pochodni, dźwigania skarbów i walki. Podwładni różnią się od kompanów tym, że nie mają żadnego wpływu na rozwój sytuacji – po prostu wykonują tylko polecenia.

Podwładni nie podejmują decyzji. Robią to, co im się zleci (przynajmniej teoretycznie). Nawet jeśli udają się wraz z BG na poszukiwanie przygód, nie zdobywają doświadczenia i nie wpływają na obliczenia związane z poziomem drużyny. Podobnie jak kompanów, podwładnych należy dobrze

traktować, inaczej odejdą, a nawet zwrócą się przeciwko pracodawcom. Niektórzy mogą domagać się dodatkowej zapłaty (zwykle będzie to podwojenie zwykłej gazy), jeśli znajdują się w szczególnie niebezpiecznej sytuacji. Podwładni, którzy znajdują się w wielkim niebezpieczeństwie, mogą być uważani za nieprzejrzanych (patrz „Wpływanie na nastawienie BN”, strona 69 Podwładni Gnaz). Śmialkowie mogą jednakże wpłynąć na poprawę ich nastawienia, a nawet wyperswadować im wspomniana powyżej.

Warto postarać się o kilku podwładnych – zwłaszcza tych, którzy mają określone zadania. BG, którzy oczyszczą gniazdo szczurów lub nie zdołają unieść dużej ilości skarbów, mogą nająć tragarzy, by pomogli im wynieść łupy. Przydać się może jedna czy dwie osoby do opieki nad zwierzętami, choćby do pilnowania koni, gdy BG znajdują się w loczu. Najemni zbrojni wzmocnią natomiast siłę drużyny.

Srednio- i wysokopozomowi BG powinni mieć świadomość, że udział w wyprawie plebejusza 1. poziomu, który będzie niósł ekwipunek badi walczył jako najemnik, narazą go na wielkie ryzyko. Podwładni, którzy mają walczyć, powinni ścierać się z przeciwnikami odpowiednimi dla ich poziomu – na przykład, goblinskimi zbrojnymi lub armią szkieletów zlego kapłana.

W Tabeli 4-1: Cennik usług podwładnych znajdziesz wskazówki dotyczące dziennej płacy dla podwładnych różnego typu – takich sum się spodziewają i takich zadają. Podane liczby odnoszą się do długoterwanych usług. Najęcie kogoś na dzień czy dwa może zwiększyć podane wartości dwu-, a nawet trzykrotnie.

Ponadto podane ceny nie obejmują surowców, narzędzi oraz broni, jakiej podwładny może potrzebować do pracy.

TABELA 4-1: CENNIK USŁUG PODWŁADNYCH

Podwładny	Za dzień	Podwładny	Za dzień
Adwokat	1 sz	Najemnik konny	4 ss
Alchemik	1 sz ^a	Opiekun zwierząt/stajenny	15 sm
Architekt/inżynier	5 ss	Pokojułowa	1 ss
Artysta/wykonawca	4 ss	Robotnik	1 ss
Dowódca najemników	6 ss	Rysownik	6 ss
Kowal	4 ss ^b	Skrzyba	3 ss
Kucharz	1 ss	Shużący/lokalj	2 ss
Medrzec	2 sz ^b	Tragarz	1 ss
Murarz/remieślnik	3 ss ^b	Urzędnik	4 ss
Najemnik	2 ss	Wotnica	3 ss

^a Jeśli opłata dotyczy stworzenia określonej rzeczy, ustalając koszt usługi, wykorzystaj cenę przedmiotu oraz czas pracy.

Oto przykładowi najemnicy (patrz Tabela 4-1), z których usług śmialkowie mogą skorzystać.

Adwokat: Prawnik.

Alchemik: Osoba zajmująca się chemikaliami. Do tej grupy zalicza się również aptekarzy, specjalizujących się w tworzeniu leków.

Architekt/inżynier: Wyszkolony i wyszkolony planista, niezbędny przy projektowaniu dużych budynków. Do tej grupy zalicza się również szkatułow.

Artysta/wykonawca: Mistrz, aktor, śpiewak, tancerz lub poeta.

Dowódca najemników: 2-poziomowy zbrojny. Jeśli ma poziom wyższy niż 2, do sumy podanej w Tabeli 4-1: Cennik usług podwładnych dodaj 3 ss za dzień na poziom.

Kowal: Zajmuje się obróbką metalu i wykuvaniem. Do tej grupy zalicza się zwyczajnych kowali, złotników, osoby obrabiające brąz, srebro, mosiądz, miedź i cynę, menniczych (wyrabiających monety), ślusarzy i planerzy.

Kucharz: Osoba potrafiąca przygotowywać posiłki, również duże.

Medrzec: Badać, uczony lub po prostu mądry, wykształcona osoba, która dostarcza śmialkom informacji. Powinienes ustalić czas potrzebnny na znalezienie odpowiedzi na pytanie – od jednego dnia do miesiąca lub nawet więcej (zależnie od trudności pytania oraz prawdopodobieństwa, że medrzec zna odpowiedź lub może ją stosunkowo szybko znaleźć). Ślawniejsi medrzy będą wymagali większych wynagrodzeń, zwłaszcza w przypadku trudnych dziedzin wiedzy.

Murarz/rzemieślnik: Murarz zajmuje się kamieniem, ale ta kategoria obejmuje również stolarzy, rymarzy (zajmujących się skórą), kupców galanterii, browarników, bednarzy, szewców, introligatorów, grotników (twórców strzał), foluszników (producentów filcu), luccarzy (twórców luków), bruckarzy, kupców sukienicznych, producentów pergaminu, gipsarzy, woskary (producentów świec), farbiarzy, garbarzy, producentów mydła, jubilerów, druciarzy, winiarzy, tkaczy, złotników, kołodziejów, producentów rogów, blawanników, potoczowników i tak dalej.

Najemnik: 1-poziomowy zbrojny.

Najemny konny: 1-poziomowy zbrojny, który potrafi jeździć konno i walczyć z siódła.

Opiekun zwierząt/stajenny: Osoba zajmująca się zwierzętami. Do tej grupy zalicza się również pastuchów, strażników owce oraz winiarskich.

Pokojujka: Domowa służka zajmująca się sprzątaniami.

Robotnik: Osoba wykonująca prace niewymagające żadnego lub niemal żadnego wykształcenia. Zalicza się do nich kopacze rowów, grabiarzy, walcowników (pracujących w kuźni), oraczy, kamieniarzy itp.

Rysownik: Malarz. Do tej grupy zalicza się wszystkich artystów.

Skrzyba: Osoba, która umie pisać. Do tej grupy zalicza się również kłopotów (przepisujących rękopisy).

Służący/lokaj: Osoba wykonująca wiele różnorodnych czynności.

Tragarz: Osoba nosząca ciężkie ładunki.

Urzednik: Skrzyba wyspecjalizowany w księgowości. Do tej grupy zalicza się również tłumaczy.

Wóźnica: Osoba powożąca wozem lub powozem.

BG JAKO PRZYWÓDCA

Awansując na kolejne poziomy, BG zdobywa również reputację. Wiele postaci ma zadania na przywódców, posiada władzę, dąży wprost do celu lub też cechuje się przyjaźliwym nastawieniem do świata. Za takimi osobami chętnie podąży wielu bohaterów niezależnych – nowicjuszy, pracowników lub ludzi, którzy szukają w życiu mistrza.

Pożyczanie kompanów

Postać na poziomie co najmniej 6. może zdobywać kompanów (patrz strona 104) oraz popleczników (patrz strona 105). W tym celu musi posiadać atut Zdolności przywódcze (patrz dalej). W przeciwnieństwie do innych atutów, ten związany jest ze scenariusz świata, jego mieszkańcami, miejscem, w którym znajduje się drużyna BG, oraz jej ruchliwość. Możesz zrezygnować z tego atutu, jeśli uznasz, że nie pasuje do twojej kampanii. Pamiętaj, że posiadanie kompana ma duży wpływ na grę. Taka istota to de facto kolejny BG, znajdujący się pod kontrolą któregoś z graczy. A to oznacza, iż otrzymywać będzie część PD, skarbow i czasu, który wcześniej w całości przeznaczony był dla BG. Jeżeli prowadzisz nieliczną grupę śmiałów, kompani na pewno wam się przydadzą. Jeśli jednak grupa jest tak duża, że wprowadzenie takiej postaci spowodowałoby dodatkowe problemy, nie pozwól śmiałkom na zdobywanie kompanów.

Postać może pozyskać kompana o określonej rasie, klasie i charakterze. Jego charakter nie może być przeciwny charakterowi bohatera (zarówno, jeśli chodzi o stosunek do prawa, jak i do moralności). Postać podlega karze do Zdolności przywódczych, gdy jej kompan ma inny charakter niż ona. MP ustala szczegóły dotyczące kompana. Ma on taki sam ekwipunek jak BN (patrz Tabela 4-23: Wartość wyposażenia BN, strona 127).

ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE [OGÓLNY]

Za bohaterem posiadającym ten atut inni z chęcią podążają – dużo pracy włożył w zdobywanie kompanów i popleczników.

Wymagania: Postać musi być na co najmniej 6. poziomie.

Korzyści: Posiadanie tego atutu sprawia, że postać zdobywa lojalnych towarzyszy i oddanych popleczników – podkomendnych, którzy będą jej pomagać. Z publicznej tabeli dowiesz się, jakich kompanów i ilu popleczników postać może rekrutować.

Wartość Zdolności przywódczych: Na wartość Zdolności przywódczych postaci wpływa wiele czynników, przez co różni się ona od bazy (poziom postać + modyfikator z Cha). Zwiększa ją i obniża reputacja bohatera (z punktu widzenia kompana lub poplecznika, którego śmiałek stara się pozyskać).

Wartość Zdolności przywódczych 1 lub mniej	Poziom kompana	Liczba popleczników danego poziomu					
		1	2	3	4	5	6
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	3	—	—	—	—	—	—
5	3	—	—	—	—	—	—
6	4	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	—	—	—	—
8	5	—	—	—	—	—	—
9	6	—	—	—	—	—	—
10	7	5	—	—	—	—	—
11	7	6	—	—	—	—	—
12	8	8	—	—	—	—	—
13	9	10	1	—	—	—	—
14	10	15	1	—	—	—	—
15	10	20	2	1	—	—	—
16	11	25	2	1	—	—	—
17	12	30	3	1	1	—	—
18	12	35	3	1	1	—	—
19	13	40	4	2	1	1	—
20	14	50	5	3	2	1	—
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25 i więcej	17	135	13	7	4	2	2

Wartość Zdolności przywódczych: Wartość Zdolności przywódczych postaci jest równa jej poziomowi plus modyfikator z Cha. Wspomniany atrybut może powodować karę, dlatego w tabeli pojawia się tak mała wartość dla tego atutu. Aby wybrać atut Zdolności przywódcze i pozyskać kompana, postać musi się jednak znajdować na przynajmniej 6. poziomie. Na wartość Zdolności przywódczych mogą wpłynąć inne czynniki, które podano dalej.

Poziom kompan: Postać może próbować pozyskać kompana znajdującego się na poziomie nieprzekraczającym podanej tu liczby. Niezależnie od wartości Zdolności przywódczych bohatera, nie ma on prawa rekrutować kompana na poziomie równym lub wyższym od własnego. Tak więc paladyn na 6. poziomie i z premią z Cha. +3 może zdobyć kompana na poziomie 4, lub niższym. Kompan powinien posiadać ekwipunek odpowiedni dla jego poziomu (patrz Tabela 4-23: Wartość wyposażenia BN, strona 127).

Liczba popleczników danego poziomu: Bohater może dowodzić poplecznikami w liczbie nieprzekraczającej tej wartości podanej dla danego poziomu. Na przykład, postać ze Zdolnościami przywódczymi o wartości 14 może przewodzić maksymalnie piętnastu poplecznikom na 1. poziomie i jednemu na 2.

Przywódca cieszy się	Modyfikator
Wielkim prestiżem	+2
Reputacja osoby sprawiedliwej i szczerej	+1
Reputacja osoby o wyjątkowych możliwościach	+1
Reputacja nieudacznika	-1
Reputacja osoby powściągliwej	-1
Reputacja okrutnika	-2

Kiedy bohater próbuje pozyskać kompana, należy brać pod uwagę również inne modyfikatory.

Przywódca	Modyfikator
Mia chowacza / paladynskiego rumaka / zwierzęcego towarzysza	-2
Rekrutuje kompana o innym charakterze	-1
Przyczynił się do śmierci kompana	-2*

*Kumuluje się za każdego zabitego kompana.

Podwładni mają inne priorytety niż kompani. Kiedy bohater stara się pozyskać nowych podwładnych, weź pod uwagę następujące stosowne modyfikatory.

Przywódcy

Posiada fortece, baze, siedzibę gildii itp.

Często się przemieszcza

Przyczynić się do śmierci innych popleczników

Modyfikator

+2

-1

-1

BN, KTÓRZY RZUCAJĄ CZARY

Postacie często potrzebują leczenia, ktoś musi zdjąć z nich klątwę, a czasem, chcą być teleportowani albo wskrzeszeni. W różnych chwilach kampanii, śmiółkowie poszukują BN, który rzuci dla nich czary – albo dlatego, że nie chcą tego robić sami, albo ponieważ upragnione zaklęcie znajduje się poza ich zasięgiem. Na stronie 139 znajdziesz informacje dotyczące najwyższej pozycji BN, który rzucił czary, która żyje w danej społeczności.

Jeśli śmiółkowie znajdują osobę rzucającą czary na odpowiednim poziomie, a ta zgodzi się im pomóc, za jej usługi będą musieli zapłacić 10 sz na poziom zaklęcia x poziom BN (lub 5 sz x poziom BN w przypadku czarów 0. poziomu). Jeżeli BN jest kapłanem, owa suma może mieć postać ofiar lub datku. Jeśli jest czarodziejem, będzie to „wynagrodzenie za usługi magiczne”. Niezależnie od tego, kim jest BN, który potrafi rzucać czary, im wyższy jest jego poziom, tym wyższa opłata za zaklęcie.

Jeśli czar wymaga użycia cennych komponentów materialnych, klient – oprócz podstawowej opłaty – pokrywa również ich koszt.

Ponadto jeżeli czar wymaga koncentracji (innego niż objawiony), klient płaci 10% jego kosztu (nawet gdy rzucający zaklęcie posiada ów przedmiot).

W końcu, jeśli czar wymaga poświęcenia punktów doświadczenia, BN żąda dodatkowych 5 sz za każdy utracony PD.

KLASY BN

W Podręczniku Gracza znajduje się wiele informacji o poszukiwaczach przygód. A co z pozostałymi mieszkańcami świata? Za pewnością nie każdy jest wojownikiem, łotrzykiem lub czarodziejem. Dla zwykłych mieszkańców opracowano po prostu specjalne klasy, tzw. klasy BN. Żadna z nich – z wyjątkiem może faworka i arystokraty – nie jest odpowiednia dla postaci graczy. Pozwalają one jednak opisać w mechanice gry mieszkańców świata otaczającego śmiółków. W końcu nie każdy żyje po to, by doświadczać przygód czy badać lochy.

Do tych klas należy stosować takie same reguły, jak do klas zwykłych. Awansując w nich postaci otrzymują atuty co trzy poziomy, a wartości atrybutu, zwiększając co cztery poziomy (patrz Tabela 3-2: Korzyści wynikające z poziomem i doświadczeniem, strona 22 Podręcznika Gracza). Wielkość BN wybiera atuty w rodzaju Krzepa. Skupienie na umiejętności czy Tropienie albo też inne, niezwiązane z walką. Postacie, tak, podobnie jak bohaterowie graczy, mogą być wielkoślawcami i awansować na poziomy w klasach BG.

TABELA 4-2: ADEPT

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —		
		Wytr	Ref	Wole
1.	+0	+0	+0	+2
2.	+1	+0	+0	+3
3.	+1	+1	+1	+3
4.	+2	+1	+1	+4
5.	+2	+1	+1	+4
6.	+3	+2	+2	+5
7.	+3	+2	+2	+5
8.	+4	+2	+2	+6
9.	+4	+3	+3	+6
10.	+5	+3	+3	+7
11.	+5	+3	+3	+7
12.	+6/+1	+4	+4	+8
13.	+6/+1	+4	+4	+8
14.	+7/+2	+4	+4	+9
15.	+7/+2	+5	+5	+9
16.	+8/+3	+5	+5	+10
17.	+8/+3	+5	+5	+10
18.	+9/+4	+6	+6	+11
19.	+9/+4	+6	+6	+11
20.	+10/+5	+6	+6	+12

Dzięki poziomom MP może porównywać ze sobą BN. Zwykły kowal będzie pewnie plebejuszem 3. poziomu, a mistrz kowalswa światowej sławy – fawohcem 20. poziomu. Wspomniany 20-poziomowy kowal to osoba nie zwykłe udułniona, posiadająca wiele umiejętności, choć nie potrafi walczyć, tak dobrze, jak wojownik na tym samym poziomie (ani nawet jak wojownik na znacznie niższym poziomie). Nie umie też rzucać czarów ani robić tego, co BG o odpowiedniej klasie.

BN zdobywają doświadczenie tak samo jak śmiółkowie. Ponieważ jednak nie są poszukiwaczami przygód, nie mają takich możliwości jak BG. Dlatego też plebejusz będzie bardzo wolno awansował na poziomy. Większość przez całe życie osiągnie maksymalnie 2 lub 3. poziom. Zbrojni będą strażnikami miejskimi ma większe szanse zdobyć doświadczenie, a więc i awansować na wyższe poziomy, ale nawet oni nie może się w tej kwestii równać z poszukiwaczami przygód. Warto jednak zdawać sobie sprawę, że na niebezpiecznych terenach BN na wyższych poziomach będzie zapewne więcej niż w spokojnej okolicy. Chłop, który regularnie walczy z gnollami próbującymi złupić mu gospodarstwo lub spalić płony, może być wysoko-poziomowym plebejuszem – w odróżnieniu od swego kuzyna z odległej wioski, którego nie spotykają takie wyzwania.

Klasy BN zapewniają wystarczająco szeroka gamę możliwości, by za ich sprawą opisać każdego, kogo spotkają BG, a kto nie jest poszukiwaczem przygód. W części „Liczb przedstawicieli każdej klasy” (strona 138) znajdziesz informacje o tym, ilu w danym mieście żyje przedstawicieli każdej klasy BN i na jakich są oni poziomach.

ADEPT

W niektórych społecznościach plemiennych oraz w mniej cywilizowanych regionach nie ma wystarczających środków i możliwości, by szkolić czarodziejów czy kapłanów. Adepty nie znają się tak świetnie na magii, ale w ciekawy sposób łączą wiedzę tajemną i objawioną. Są również medkami, a także duchowymi obrońcami lub przewodnikami.

Adeptów można znaleźć w odosobnionych społecznościach ludzi, elfów, gnomów i niziołków. Znaczenie częściej spotyka się ich wśród zwierzętami humanoidów oraz wśród ras otaczających kultem siłę – orków, goblinów, gnollów, niedźwiedziaków i ogrow.

Kostka Wyrzynałości: 6s.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe adepta (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarnostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Strzela przetrwania (Rzt), Wiedza (każdą umiejętność traktowaną osobno) (Int), Zawód (Rzt). Ich opisy znajdziesz w Podręczniku Gracza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Specjalne	Czary na dzień					
	0	1	2	3	4	5
Przywołanie chowańca	3	1	—	—	—	—
	3	1	—	—	—	—
	3	2	—	—	—	—
	3	2	0	—	—	—
	3	2	1	—	—	—
	3	2	1	—	—	—
	3	3	2	—	—	—
	3	3	2	0	—	—
	3	3	2	1	—	—
	3	3	2	1	—	—
	3	3	3	2	—	—
	3	3	3	2	0	—
	3	3	3	3	2	1
	3	3	3	3	2	1
	3	3	3	3	3	2
	3	3	3	3	3	2
	3	3	3	3	3	2
	3	3	3	3	3	2
	3	3	3	3	3	2
	3	3	3	3	3	2
	3	3	3	3	3	2

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Int) × 4.
Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe adepta.

Biegłość w broni i pancerzu: Adept biegle posługuje się wszelką bronią prostą. Nie posiada biegłości w żadnym typie pancerza ani w żadnej tarczy.

Czary: Członek tej klasy rzuca czary objawień (tego samego typu zaklęcia rzucają druid, kapłan, paladyn i tropiciel), pochodzące z listy zaklęć adepta (patrz dalej). Liczba dostępnych mu każdego dnia czarów jest ograniczona zależnie od poziomu zaznawania w tej klasie. Podobnie jak kapłan, adept musi wybrać i przygotować dany czar. W odróżnieniu jednak od kapłana nie potrafi rzucać spontanicznie ani zaklęć leczenia, ani zadawania.

Abdy przygotować lub rzucić zaklęcie, adept musi posiadać Rozpoznosć wartości co najmniej 10 + poziom czaru (czyli Rzt 10 w przypadku czarów 0. poziomu, Rzt 11 dla czarów 1. poziomu itd.). Skala Trudności rzutów obronnych na jego zaklęcia wynosi 10 + poziom czaru + modyfikator z Rozpoznosć adepta.

Adept, w przeciwieństwie do czarodziejów, nie uczy się nowych zaklęć z ksiąg ani ze zwójów, nie wymyśla ich również w trakcie badań. Zamiast tego medytują lub modlą się o nie, a otrzymują je za sprawą boskiego objawienia czy siły wiary. Każdy adept wybiera porę dnia, podczas której musi poświęcić godzinę na kontemplację lub modlitwę, by odzyskać dzienny dostęp do czarów. Czas spędzony na odpoczynku nie ma wpływu na to, czy adept może przygotować zaklęcia.

Podobnie jak inne postacie rzucające czary, adept może jednego dnia rzucić tylko ograniczoną liczbę zaklęć danego poziomu. Jego podstawowy dzienny przydział czarów podano w Tabeli 4-2. Adept. Ponadto adept otrzymuje premie czary na dzień, jeśli tylko ma wystarczającą dużą wartość Rozpoznosć (patrz Tabela 1-1: Modyfikatory wynikające z atrybutów oraz czary premiovne, strona 8 Podręcznika Gracza).

Kiedy adept otrzymuje 0 zaklęć danego poziomu (patrz Tabela 4-2: Adept), dostępne mu są jedynie czary premiovne (adept nieposiadający czarów premiovnych danego poziomu nie potrafi po prostu rzucać tak zaawansowanych zaklęć). Czary premiovne adepta wynikają z jego Rozpoznosć.

Każdy adept posiada święty symbol (służący za koncentrator objawień), nawiązujący do tradycji lub kultury.

Przywołanie chowańca: Na 2. poziomie adept może przyzwać chowańca, tak jak czarodziej czy zaklinacz. Więcej informacji znajdziesz w ramce na stronie 54 Podręcznika Gracza.

Ekwipunek początkowy

Wypożyczenie warte 2k4 × 10 sz.

List czarów adepta

Adept wybiera czary z tej listy.

Poziom 0: stworzenie wody, leczenie drobnych ran, wykerce magii, widmowy odgłos, przewidywanie, światło, naprawa, oczyszczenie jedzenia i wody, oczyszczenie magii, dotyk znieczulenia.

Poziom 1: błogosławieństwo, leczenie lekkich ran, nieprzenikniona mgła, ochrona przed chaosem, ochrona przed dobrem, ochrona przed złem, odporność na żywioły, planace dźwięku, rozmówienie języczku, uśpienie, wykerce chaosu, wykerce dobra, wykerce prądu, wykerce zła, wywołanie strachu.

Poziom 2: ciemność, gracia kota, leczenie średnich ran, lustrzane odbicie, niewidzialność, odporność na energię, opóźnienie działania trucizny, pajęczyna, płomienny promień, siła bycia, wspomnienie, wytrzymałość niedziadzia, zobaczenie niewidzialnego, zwierzy trans.

Poziom 3: błyskawica, głębsza ciemność, języki, leczenie poważnych ran, nałeczenie kłaty, neutralizacja trucizny, niesantajny płomień, ożywienie amara, przełamanie choroby, przełamanie kłaty, światło dnia, zakażenie.

Poziom 4: kamienna skóra, leczenie krytycznych ran, polimorfia, pomniejszenie tworzenie, przywołanie energii żywiołów, ślana ognia.

Poziom 5: obcowanie, ślana kamień, składowa polimorfia, szkodzenie, wiązanie prawdy, wykerzenie, zaawansowane tworzenie, złamanie zaklęcia.

ARYSTOKRATA

Arystokrati to zwykle wykształcone, bogate osoby z tzw. wyższych sfer. Ich zaleta nie jest jednak samo pochodzenie. Są również bogaci, a czasem posiadają też polityczne wpływy. Zwykle mogą się rozwijać w wybranych przez siebie dziedzinach i podróżować bez ograniczeń. Dostęp do najlepszych towarów oraz ogromne możliwości sprawiają, że wielu arystokratów to osoby naprawdę znaczące. Niektórzy wyrażają nawet na poszukiwanie przygód, a towarzyszą im wtedy wojownicy, czarodzieje czy członkowie innych klas. Zwykle zresztą skłania ich ku temu nuda.

Arystokrata może być również ciekawą klasą dla BG. Ma imponującą liczbę umiejętności, a także niezłe walczy. Arystokrata nie zostaje się jednak z wyboru – nim trzeba się urodzić. W przypadku postaci wieloklasowych arystokrata musi być podstawową klasą bohatera. Zasadniczo MP powinien ograniczyć tę klasę tak, by jej członkami mogli zostać jedynie władcy, ich rodziny oraz dworzanie.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Tabela 4-3: ARYSTOKRATA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obrony na			
		Wytr	Ref	Wole	
1.	+0	+0	+0	+2	
2.	+1	+0	+0	+3	
3.	+2	+1	+1	+3	
4.	+3	+1	+1	+4	
5.	+3	+1	+1	+4	
6.	+4	+2	+2	+5	
7.	+5	+2	+2	+5	
8.	+6/+1	+3	+2	+6	
9.	+6/+1	+3	+3	+6	
10.	+7/+2	+3	+3	+7	
11.	+8/+3	+3	+3	+7	
12.	+9/+4	+4	+4	+8	
13.	+9/+4	+4	+4	+8	
14.	+10/+5	+4	+4	+9	
15.	+11/+6/+1	+5	+5	+9	
16.	+12/+7/+2	+5	+5	+10	
17.	+12/+7/+2	+5	+5	+10	
18.	+13/+8/+3	+6	+6	+11	
19.	+14/+9/+4	+6	+6	+11	
20.	+15/+10/+5	+6	+6	+12	

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe arystokraty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Falszerstwo (Int), Jędrziewstwo (Zr), Język obcy, Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Przebranie (Cha), Sposzragawstwo (Rzt), Szacowanie (Int), Szuka przezwierzenia (Rzt), Wiedza (każda umiejętność traktowana osobno) (Int), Wyuczycie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha). Ich opisy znajdziesz w Podręczniku Gracza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (4 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe arystokraty.

Biegłość w broni i pancerzu: Arystokrata biegle posługuje się wszelką bronią prostą i żołnierską oraz wszystkimi typami pancerzy i tarcz.

Ekwipunek początkowy

Wypożyczenie warte 6k8 × 10 sz.

FACHOWIEC

Fachowcy to specjaliści, którzy pracują jako rzemieślnicy lub w innych zawodach. Zwykle nie mają chęci na poszukiwanie przygód, a nawet jeśli, to brakuje im wykształcenia, które by im na to pozwoliło. Za przykład fachowców mogą posłużyć dobrzy kowal, przebiegły adwokat, myślący kupiec, wykształcony medecznik oraz mistrz szkutnictwa.

Fachowiec może być również ciekawą klasą BG, pod warunkiem, że grać myśli raczej o postaci, która koncentruje się na czymś innym niż tradycyjnie na karierze poszukiwacza przygód. Na ten fakt wpływa przede wszystkim duża liczba umiejętności, które posiadają członkowie tej klasy. W większości osad i społeczności można spotkać przynajmniej kilku fachowców w różnych dziedzinach. MP powinien wykorzystywać tę klasę, tworząc na przykład takich BN: przedstawiciel rzemieślniczej elity, doświadczony kupiec, wytrawny przewodnik, wilek morski, uczony medrzec i tym podobni, specjaliści wysokiej klasy.

Kostka Wyrzymalności: k6.

Umiejętności klasowe

Fachowiec może wybrać dziesięć dowolnych umiejętności na umiejętności klasowe. Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gacza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (6 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 6 + modyfikator z Int.

TABELA 4-4: FACHOWIEC

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na		
		Wytr	Ref	Wole
1.	+0	+0	+0	+2
2.	+1	+0	+0	+3
3.	+2	+1	+1	+3
4.	+3	+1	+1	+4
5.	+3	+1	+1	+4
6.	+4	+2	+2	+5
7.	+5	+2	+2	+5
8.	+6/+1	+2	+2	+6
9.	+6/+1	+3	+3	+6
10.	+7/+2	+3	+3	+7
11.	+8/+3	+3	+3	+7
12.	+9/+4	+4	+4	+8
13.	+9/+4	+4	+4	+8
14.	+10/+5	+4	+4	+9
15.	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16.	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17.	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18.	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19.	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20.	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe fachowca.

Biegłość w broni i pancerzu: Fachowiec biegle posługuje się wszelką bronią prostą oraz lekkimi pancerzami, lecz nie tarczami.

Ekwipunek początkowy

Wypożyczenie warte 3k4 × 10 sz.

PLEBEJUSZ

BN z gminu uprawiają ziemię, pracują w sklepach, budują domy, wytwarzają lub transportują towary, załatwiają świat otaczający poszukiwaczy przygód. Plebejusz nie wędruje, nie prowadzi też niebezpiecznego trybu życia typowego dla śmiłków. Nie posiadają po prostu umiejętności potrzebnych, by stawiać czoło wyzwaniom, z którymi radzą sobie bohaterowie. Plebejusze stanowią większość populacji.

Plebejusz nie jest materiałem na poszukiwacza przygód. Ta klasa nadaje się natomiast idealnie dla każdej postaci, która nie pasuje do wszystkich pozostałych.

Kostka Wyrzymalności: k4.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe plebejusza (i atrybuty kluczowy dla każdej z nich): Jędrzeństwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Skłanianie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Uzyw-

nie lin (Zr), Wspinalność (S), Zawód (Rzt). Ich opisy znajdziesz w Podręczniku Gacza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

TABELA 4-5: PLEBEJUSZ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na		
		Wytr	Ref	Wole
1.	+0	+0	+0	+0
2.	+1	+0	+0	+0
3.	+1	+1	+1	+1
4.	+2	+1	+1	+1
5.	+2	+1	+1	+1
6.	+3	+2	+2	+2
7.	+3	+2	+2	+2
8.	+4	+2	+2	+2
9.	+4	+3	+3	+3
10.	+5	+3	+3	+3
11.	+5	+3	+3	+3
12.	+6/+1	+4	+4	+4
13.	+6/+1	+4	+4	+4
14.	+7/+2	+4	+4	+4
15.	+7/+2	+5	+5	+5
16.	+8/+3	+5	+5	+5
17.	+8/+3	+5	+5	+5
18.	+9/+4	+6	+6	+6
19.	+9/+4	+6	+6	+6
20.	+10/+5	+6	+6	+6

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe plebejusza.

Biegłość w broni i pancerzu: Plebejusz biegle posługuje się jedną bronią prostą. Nie potrafi używać innego oręża, tarcz i zbroi.

Ekwipunek początkowy

Wypożyczenie warte 3k4 sz.

ZBROJNY

Zbrojny to osoba silna, krzepka, która jednakże nie przeszła treningu wojownika i nie posiadała jego finięzy. Nie ma też zdolności przetwarzania cechujących barbarzyńców czy tropicieli, nie wspominając o religijnym poświęceniu paladyna i jego obyciu. Zbrojny walczy bez finięzy i sprytu, co jednak nie oznacza, że należy go lekceważyć.

Ta klasa nie może się równać klasie wojownika, dlatego też graćce powinni raczej tworzyć postacie sięgając po ciekawsze klasy opisane w Podręczniku Gacza. Niemniej zbrojny to osoby doświadczone w walce i pokrewnych jej dziedzinach, choć pozbawione wyrafinowanego wykształcenia. Do tej klasy należy wielu humanoidów i gigantów (orków, ogarów i tak dalej). Zbrojny to również idealna klasa dla żołnierzy (jednak nie dla dowódców czy „żołnierskich zawodowców”), strażników, miejscowych zbirów, osłków, rwardzieli, a nawet zwykłych chłopów, których życie zmusiło do obrony domostwa.

Kostka Wyrzymalności: k8.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe zbrojnego (i atrybuty kluczowy dla każdej z nich): Jędrzeństwo (Zr), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Skłanianie (S), Wspinalność (S), Zastraszanie (Cha). Ich opisy znajdziesz w Podręczniku Gacza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe zbrojnego.

Biegłość w broni i pancerzu: Zbrojny biegle posługuje się wszelką bronią prostą i żołnierską, każdym pancerzem oraz tarczą (poza pawęzą).

Ekwipunek początkowy

Wyposażenie warte 3k4 x 10 sz.

TABELA 4-6: ZBROJNY

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na		
		Wytr	Ref	Wole
1.	+1	+2	+0	+0
2.	+2	+3	+0	+0
3.	+3	+3	+1	+1
4.	+4	+4	+1	+1
5.	+5	+4	+1	+1
6.	+6/+1	+5	+2	+2
7.	+7/+2	+5	+2	+2
8.	+8/+3	+6	+2	+2
9.	+9/+4	+6	+3	+3
10.	+10/+5	+7	+3	+3
11.	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12.	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13.	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14.	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15.	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16.	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17.	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18.	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19.	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20.	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

STATYSTYKI BN

W tej części rozdziału zamieszczono współczynniki bohaterów niezależnych należących do każdej ze standardowych klas na poziomach od 1 do 20. Statystyki uzupełniono informacjami, jak należy je modyfikować zależnie od rasy lub rodzaju potwora. Wychodząc od poziomu BN (lub Skali Wyżwania, co zwykle oznacza to samo), możesz stworzyć postać tak losowo albo też połączyć różne elementy w sposób, który uważasz za odpowiedni. Przedstawione tu zasady dotyczą wszystkich bohaterów niezależnych – począwszy od zwykłego krasnoludzkiego najemnika, a skończywszy na potężnym minotaurze zaklinacz.

Wykorzystując wspomniane statystyki, przy niewielkim nakładzie pracy, uzyskasz typowe postacie. Jeżeli chcesz włożyć więcej wysiłku w tworzenie BN, możesz je wykorzystać tylko jako podstawę lub zacząć od zera.

Tworząc postać tła, możesz wybierać informacje z zamieszczonych nieopodatkowanych tabel, losowo je określać lub też wszystko kreować od podstaw.

BN TWORZONY NA PODSTAWIE TABELI

Tabele zamieszczone w tej części rozdziału pomogą ci tworzyć BN podczas przygotowywania przygody. Znajdziesz w nich sam szkielet postaci oraz sugerowane wyposażenie – resztę pozostawiono w twojej gestii. Tworząc BN w oparciu o table, wykonaj następujące kroki.

1. Określ klasę, poziom i rasę (lub gatunek potwora) BN.
2. Znajdź klasę i poziom w tabelach BN (patrz od Tabeli 4-12 do Tabeli 4-22).
3. Zmodyfikuj podane tu statystyki o informacje odnoszące się do rasy lub rodzaju BN podane w „Modyfikacja BN w zależności od rasy lub gatunku”.
4. Wyposaż BN w podstawowy ekwipunek podany w tabeli i dokonaj zakupu dodatkowego sprzętu, wykorzystując nawet wszystkie pieniądze dostępne postaci danego poziomu. Jeśli chcesz, możesz też zmodyfikować podstawowy rysunek tak, by lepiej pasował do koncepcji danej osoby.

Losowanie klasy, poziomu oraz rasy lub gatunku

Ustalając losowo klasę, poziom oraz rasę lub gatunek potwora, zacznij od poziomu BN (lub Skali Wyżwania, co zwykle oznacza to samo). Następnie określ losowo następujące informacje:

1. Wylosuj charakter BN w Tabeli 4-7: Losowanie charakteru BN.
2. Wylosuj klasę w Tabeli 4-8: Losowanie klasy BN.
3. Wylosuj rasę lub gatunek w odpowiedniej kolumnie w Tabeli 4-9: Rasa i gatunek dobrych BN, Tabeli 4-10: Rasa i gatunek neutralnych BN, bądź też Tabeli 4-11: Rasa i gatunek złych BN.

TABELA 4-7: LOSOWANIE CHARAKTERU BN

k%	Charakter
01-20	Dobry (PD, ND lub CD)
21-50	Neutralny (PN, N lub CN)
51-100	Zły (PZ, NZ lub CZ)

TABELA 4-8: LOSOWANIE KLASY BN

Dobry	Neutralny	Zły	Klasa
01-05	01-05	01-10	Barbarzyńca
06-10	06-10	11-15	Bard
11-30	11-15	16-35	Kapłan
31-35	16-25	36-40	Knajp
36-45	26-45	41-50	Wojownik
46-50	46-50	51-55	Mnich
51-55	—	—	Paladyn
56-65	51-55	56-60	Tropiciel
66-75	56-75	61-80	Łotrzyk
76-80	76-80	81-85	Zaklinacz
81-100	81-100	86-100	Czarodziej

BN TWORZENIE SAMODZIELNE

Tworząc BN od podstaw, wykorzystaj po prostu informacje z *Przeglądu Gra*, *Księgi Potworów* oraz początku niniejszego rozdziału.

Potrzebież jest tylko jednej dodatkowej informacji: kosztu sprzętu BN, który znajdziesz w Tabeli 4-23. Wartości wyposażenia BN. Wybierz rysunek, którego całkowita wartość jest równa lub mniejsza od podanej sumy, i pozwól, by pieniądze zadecydowały o równowadze. Możesz skorzystać z pozostałych tabel – przydadzą ci się wskazówki i ułatwienia.

W przypadku przedmiotów posiadających ładunki, pod uwagę bierz połowę ich pełnej wartości, a liczbę ładunków losuj analogicznie jak dla przedmiotu magicznego (jeżeli jednak przedmiot należy do tych nielicznych, które posiadają jeszcze inną wartość niż tylko ładunki, podziel jedynie wartość opartą na ładunkach; zachowaj zdrowy rozsądek).

Kiedy wybierasz wyposażenia dla postaci rzucającej czary, magiczne przedmioty, które samodzielnie tworzy, warto są 70% normalnej ceny. Dzięki tej zasadzie koszt w PD zastąpi dodatkowy koszt w strzałkach złota. Jeśli przedmiot posiada ładunki, traktuj go tak, jakby miał połowę pełnej wartości (czyli 35%), i wylosuj liczbę owych ładunków.

GOTOWI BN

Jeśli ci się spieszy i nie masz czasu tworzyć BN, zawsze możesz wykorzystać gotowe postacie tła przedstawione w tabelach (patrz od Tabeli 4-12 do Tabeli 4-22). Przy każdej klasie znajdziesz jeden lub dwa przykłady bohaterów na różnych poziomach zaznawiania. Być może będziesz musiał zmienić niektóre z podanych statystyk, aby odzwierciedlić odmienną rasę postaci lub jej poziom.

PODEJŚCIE ŁĄCZONE

Możesz oczywiście połączyć opisane wcześniej sposoby kreacji BN, korzystając z zamieszczonego tu materiału jako bazy i dokonując odmiennych wyborów – zdecydować się na inne umiejętności, atrybuty, wyposażenie czy nawet inne klasy (w przypadku postaci wieloklasowych).

POSTACIE ELITARNE I PRZECIĘTNE

Wszystcy BG i BN opisani w tym dziale są „elitarni”. Elita (bez względu na to, czy chodzi o postać gracza, czy nie) ma ponadprzeciętne wartości atrybutów i automatycznie otrzymuje maksymalną liczbę punktów wynikających z pierwszej Kostki Wytrzymałości. Natomiast przeciętne postacie mają średnie wartości atrybutów (rzut 3k6) i nie posiadają maksymalnej liczby punktów wynikających z pierwszej Kostki Wytrzymałości. Istoty opisane w *Księdze Potworów* to postacie przeciętne, a nie elita (choć elitarne potwory również istnieją). Analogicznie, niektórzy wojownicy, czarodzieje i tak dalej są postaciami przeciętnymi, a nie elitarnymi – mają mniej punktów wytrzymałości i niższe atrybuty niż opisani tu BN.

TABELA 4-9: RASA I GATUNEK DOBRYCH BN

Bbr	Brd	Cza	Drd	Kap	litr	Mch	Pal	Trp	Woj	Zak	Rasa/rodzaj	Poziom ¹
—	01	01	—	01	—	01-02	01-10	—	—	01-02	Asimar (planokrysty)	Normalny
—	—	—	—	02	—	—	—	—	01-03	03	Krasnolud, podziemny	Normalny
01-02	02-06	02	—	03-22	01-05	03	11-20	01-05	04-33	04-05	Krasnolud, wzgórzowy	Normalny
—	—	—	—	23-24	06	—	21	06	34-41	06	Krasnolud, górski	Normalny
—	07-11	03-07	01	25	—	—	—	—	42	07-08	Elf, szary	Normalny
—	12-36	08-41	02-11	26-35	07-19	04-13	—	07-19	43-47	09-11	Elf, wysokiego rodzaju	Normalny
03-32	37	—	12-21	36-40	—	—	—	—	—	12-36	Elf, dziki	Normalny
33-34	38	42	22-31	41	—	—	—	—	—	37	Elf, leśny	Normalny
—	39	43	32-36	42	20	—	—	20	—	38	Gnom, leśny	Normalny
—	40-44	44-48	37	43-51	21-25	—	22	21-25	48	39-40	Gnom, skalny	Normalny
35	45-53	49-58	38-46	52-56	26-35	14-18	23-27	26-35	49-50	41-45	Półelf	Normalny
36	54	59-63	47	57-66	36-60	19	28	36-60	51	46-54	Niziołek, lekkostopy	Normalny
—	55	64	—	67	61-66	20	29	61-66	52	55	Niziołek, podziemny	Normalny
—	56	65-67	48	68-69	67-72	—	—	67-72	—	56	Niziołek, długol	Normalny
37-61	57	68	49	70	73-77	21-25	30	73-77	53-57	57-58	Półork	Normalny
62-98	58-97	69-96	50-99	71-95	77-96	26-97	31-97	77-96	58-97	59-95	Człowiek	Normalny
—	98	97	—	96	97	—	—	97	—	96	Swirfneblin (gnom)	-1
99	99	98	100	97-98	98	98	98	98	98	97	Półniebianin ¹	-1
100	100	99	—	99	99	99	99	99	99	98-99	Półsmok ¹	-2
—	—	100	—	100	100	100	100	100	100	100	Niedźwiedziolak (likantrop) ¹	-2

1 Rzuć ponownie, aby określić podstawową rasę lub rodzaj BN (przy przerzuceniu ignoruj rezultaty oznaczone „1”).

2 Jeśli stworzenie jest wyjątkowo potężne, zmniejsz poziom jego klasy, by to zrównoważyć. Jeżeli poziom klasy wyniesie w związku z tym 0 lub mniej, rzuć ponownie.

ODCZYTYWANIE OPISÓW BN

W opisie, które znajdziesz na najbliższych stronach, zebrano wiele informacji o BN. Poniżej przedstawiamy wyjaśnienie różnych kategorii pojawiających się we wspomnianych wiadomościach.

Początkowe wartości atrybutów: Każdy przedstawimy dalej BN posiada wartości atrybutów stosowne dla ponadprzeciętnej postaci (15, 14, 13, 12, 10, 8), które rozdzielono w najlepszy możliwy sposób (patrz strona 169, „Ustalone wartości”, gdzie znajdziesz również informacje o innych sposobach określania wartości atrybutów).

Zwiększone wartości atrybutów: Na wyższych poziomach niektóre wartości atrybutów ulegają zwiększeniu – albo z racji awansu na odpowiedni poziom, albo za sprawą odpowiedniego przedmiotu magicznego. Magicznie zmodyfikowane wartości podano w nawiasach.

Wreź oraz dystansowy: Każdy BN jest wyposażony w broń do walki, wreź oraz dystansowy (w przypadku mnicha podano też informacje dotyczące ataku bez broni). Podane w tych kolumnach liczby to całkowita premia do ataku wynikająca z klasy i poziomu. W przypadku ataku dystansowego

nie wzięto pod uwagę premii wynikających z pocisków, która czasem trzeba zastosować.

Wy/R/Wo: Premie do rzutów obronnych na Wytrwałość, Refleks i Wole. **Pkt. um./atuty:** Liczba punktów umiejętności i atutów dla BN, który nie jest człowiekiem. W przypadku postaci ludzkich należy dodać stosowną liczbę punktów umiejętności oraz atutów. Informacja dotycząca atutów obejmuje też atuty premieowe wynikające z klasy.

Czary: Liczba czarów, które posiada postać rzucająca je na każdym poziomie, począwszy od najniższego. A zatem zapis „6/7/4” w przypadku zaklęcia 4. poziomu oznacza sześć czarów 0. poziomu, siedem 1. poziomu oraz cztery 2. poziomu.

Wyposażenie: W tej kolumnie podano podstawowy pancerz, uogólnione informacje o broni do walki wreź i dystansowej (zwykła, mistrzowsko wykonana lub magiczna) oraz najczęściej używane magiczne wyposażenie. Możesz wybrać dowolny prototyp lub żołnierski (ale nie egzotyczny) orzeł odpowiedniego rodzaju. Jeśli zdecydujesz się na luk refleksyjny, nie będzie on dostosowany do wyższej atuty Sily (patrz luki refleksyjne w Podręczniku

TABELA 4-10: RASA I GATUNEK NEUTRALNYCH BN

Bbr	Brd	Cza	Drd	Kap	litr	Mch	Trp	Woj	Zak	Rasa/rodzaj	Poziom ¹
01	01	—	—	01-15	01	—	—	01-10	—	Krasnolud, podziemny	Normalny
02	02-03	—	—	16-25	02-04	—	01	11-29	01	Krasnolud, wzgórzowy	Normalny
—	—	—	—	26	—	—	—	30-34	—	Krasnolud, górski	Normalny
—	04-05	01	01	—	—	—	—	—	—	Elf, szary	Normalny
—	06-15	02-26	02-06	27	05-08	01-02	02-06	35	02	Elf, wysokiego rodzaju	Normalny
03-13	16	—	07-11	28	—	—	07	—	03-12	Elf, dziki	Normalny
14	17-21	27-28	12-31	29-38	09	03	08-36	36-41	13-15	Elf, leśny	Normalny
—	—	—	32	—	—	—	37	—	—	Gnom, leśny	Normalny
—	22-23	29	—	39	10	—	38	—	16	Gnom, skalny	Normalny
15-16	24-31	30-44	33-37	40-48	11-25	04-13	39-55	42-46	17-31	Półelf	Normalny
17-18	34-36	45-47	38	49-58	26-53	14	36	47	32-41	Niziołek, lekkostopy	Normalny
19	37	—	—	59	54-58	15	—	48	42	Niziołek, podziemny	Normalny
—	38	48-49	39	60	59-63	—	57	—	43	Niziołek, długol	Normalny
20-58	39-40	50	40	61-62	64-73	16-25	58-67	49-58	44-48	Półork	Normalny
59-87	41-98	51-97	41-88	63-90	74-97	26-100	68-96	59-96	49-95	Człowiek	Normalny
88-98	—	—	89-98	91-97	—	—	97-98	97	96-97	Jaszczuróludź	Normalny
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Swirfneblin (gnom)	-1
—	98	—	98	98	98	—	98	98	98	Doppelgänger	-3
99	99	99	99	99	99	—	99	99	99	Dziokół (likantrop) ¹	-1
100	100	100	100	100	100	—	100	100	100	Tygrysokół (likantrop) ¹	-1

1 Rzuć ponownie, aby określić podstawową rasę lub rodzaj BN (przy przerzuceniu ignoruj rezultaty oznaczone „1”).

2 Jeśli stworzenie jest wyjątkowo potężne, zmniejsz poziom jego klasy, by to zrównoważyć. Jeżeli poziom klasy wyniesie w związku z tym 0 lub mniej, rzuć ponownie.

TABELA 4-11: RASA I GATUNEK ZŁYCH BN

Bbr	Brd	Cza	Drd	Kap	Ltr	Mch	Trp	Woj	Zak	Rasa/rodzaj	Poziom ²
—	—	—	—	01-02	01	—	—	01-02	—	Krasnolud, podziemny	Normalny
—	—	—	—	03	—	—	—	03-04	—	Krasnolud, wzgórzowy	Normalny
—	01	01-10	—	04	02	—	01	05	—	Elf, wysokiego rodzaju	Normalny
01	—	—	—	05	—	—	—	—	01	Elf, dziki	Normalny
02-03	02	11	01-02	06-08	03	—	02-11	06-07	—	Elf, leśny	Normalny
04	03-17	12-26	03	09-18	04-18	01-10	12-28	08-12	02-16	Półelf	Normalny
05	18	27	—	19-20	19-38	—	29	13	17-21	Niziołek, lekkostopy	Normalny
06	19	—	—	21	39	—	—	14	22	Niziołek, podziemny	Normalny
—	20	28	04	22	40	—	30	—	23	Niziołek, długol	Normalny
07-29	21-22	—	05-06	23-25	41-50	11-20	31-39	15-23	24-28	Półork	Normalny
30-39	23-97	29-78	07-56	26-56	51-70	21-90	40-69	24-53	29-68	Człowiek	Normalny
40-44	—	—	57-71	57-63	—	—	70-71	54	69	Jaszczurolud	Normalny
45	98	—	72	64	71-85	—	—	55	70	Goblin	Normalny
46	—	79-80	73	65	86	91-93	72	56-80	71	Hobgoblin	Normalny
47	—	—	74	66	87	—	—	81	72-86	Kobold	Normalny
48-77	—	—	75	67	—	—	—	82-86	—	Ork	Normalny
78	99	81	—	68	88-89	94	—	—	—	Diabie (planokwisty)	-1
—	—	—	—	69-71	—	—	—	87	—	Drow (elf) [kobieta]	-1
—	—	82-91	—	—	—	—	—	88	—	Drow (elf) [mężczyzna]	-1
—	—	—	—	72	—	—	—	89	—	Duegar (krasnolud)	-1
—	—	—	—	—	—	—	—	90	—	Krasnolud, derro	-1
79-83	—	92	76-100	73-74	—	—	73-92	91	87	Gnoll	-1
84	—	—	—	75-89	—	—	93	92	88-90	Troglodyta	-1
85-86	—	93	—	90-91	90-93	—	94	93	91	Niedźwiedź	-2
87-90	—	—	—	92	—	—	95	94	92	Ogr	-2
91-94	—	—	—	93	94	—	—	—	93	Minotaur	-4
—	—	94	—	94	—	—	—	95	94	Łupieżca umysłów	-8
—	—	95-96	—	95	95-96	95-96	—	96	95	Ogrywy mag	-8
—	—	97	—	96	97	97-98	96	97	96	Szczurołak (likantrop)	-1
95-96	100	98	—	97	98	—	97-98	98	97	Wilkołak (likantrop)	-1
97-98	—	99	—	98-99	99	99	99	99	98	Półczart	-2
99-100	—	100	—	100	100	100	100	100	99-100	Półsmok	-2

1 Rzuć ponownie, aby określić podstawową rasę lub gatunek BN (przy przerzucie ignoruj rezultaty oznaczone „1”).

2 Jeśli stworzenie jest wyjątkowo potężne, zmniejsz poziom jego klasy, by to zrównoważyć. Jeżeli poziom klasy wyniesie w związku z tym 0 lub mniej, rzuć ponownie.

Gacza na stronie 119). Na potrzeby zwieźłości zastosowano skrót „mwk” na pojęcie mistrzowsko wykonane, a sformułowania „wreć” oraz „dystansowa” należy odczytywać jako „broń do walki wreć” oraz „broń dystansowa”. Nazwy konkretnych przedmiotów magicznych skrócono do pojedynczego słowa we wszystkich odwołaniach poza pierwszy, na przykład: *pięcierni achowy* staje się *pięcierni*.

Na samym końcu informacji zawartych w tej kolumnie podano założeń BN. Podana kwota to nadmiar w stosunku do posiadanego przezeń wyposażenia, który możesz przeznaczyć na dodatkowy sprzęt. Te pieniądze masz prawo wydać w imieniu BN na broń egzygotyczną czy dystansową wykorzystującą wysoką Siłę. Podane wartości są zróżnicowane do 50 sz, zatem możesz wydać o kilka szruk złota więcej.

Czary znane na danym poziomie: W przypadkach bardów i zaklętnicy znajdziesz dodatkowe tabele, w których podano liczbę znanych przez nich zaklęć na poziomie od 1. do 20.

BN BARBARZYŃCA

Początkowe wartości atrybutów: S 15, R 14, Bd 13, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Zwiększone wartości atrybutów: 4. – S 16; 8. – Bd 14; 12. – S 17; 16. – S 18; 17. – S 18 (20); 19. – S 18 (24); Zr 14 (16); 20. – S 19 (25).

Przykładowy BN barbarzyńca 5. poziomu: półork Bbr10; SW 10; średni humanoid (ork); KW 5k12+5; pw 43; Ini +2; Szyb 12 m; KP 18, dotyk 12, nieprzygotowany 18; bazowy atk +5; zwa +9; atk +11 wreć (1k12+6/+3, mistrzowski topór dwuręczny) lub +7 dystansowo (1k8+4/+3, refleksyjny luk długi [premia z S +4]); calk atk +11 wreć (1k12+6/+3, mistrzowski topór dwuręczny) lub +7 dystansowo (1k8+4/+3, refleksyjny luk długi [premia z S +4]); SA —; SC widzenie w ciemnościach 18 m, doskonały; nieswiadomy unik, szal 2/dzień, wyczucie pulpek +1, nieswiadomy unik;

Char CZ; RO Wytr +5, Ref +3, Wola +2; S 18, R 14, Bd 13, Int 8, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +7, Skakanie +7, Sztuka przetwarzania +7, Wspinaczka +7; Skupienie na broni (topór dwuręczny), Uniki.

Doskonalży nieswiadomy unik (zw): Może go flankować jedynie lotrzyk na poziomie przynajmniej o cztery wyższym niż poziom barbarzyńcy.

Szal (zw): +4 do S, +4 do Bd, +2 do rzutów obronnych na Wole, -2 do KP na maksymalnie 6 rund.

Wyczucie pulpek (zw): Barbarzyńca posiada intuicję ostrzegającą go przed niebezpiecznymi pulapkami. Objawia się to premią +1 do rzutów obronnych na Refleksa oraz premią unika +1 do KP względem pulpek.

Nieswiadomy unik (zw): Barbarzyńca reaguje na niebezpieczeństwo, jeszcze zanim normalnie pozwoliłby mu na to zmysły. Nawet nieprzygotowany zachowuje premię ze Zręczności do KP.

Dobry: napiernik +1, mistrzowski topór dwuręczny, refleksyjny luk długi (premia z S +4), 20 strzał, 5 strzał z zimnego żelaza, 5 posrebrzanych strzał, 2 elksyry leczenia śmiślnych ran, elksir służący przywróceniu energii życiowej, elksir neutralizujący ognia, 3 flakony z alchemicznym ogniem, zestaw wspinaczkowy, szylet.

Przykładowy BN barbarzyńca 10. poziomu: półork Bbr10; SW 10; średni humanoid (ork); KW 10k12+30; pw 90; Ini +2; Szyb 12 m; KP 18, dotyk 12, nieprzygotowany 18; bazowy atk +10; zwa +14; atk +16 wreć (1k12+7/+3, topór dwuręczny) lub +13 dystansowo (1k8+5/+3, refleksyjny luk długi +1 [premia z S +4]); calk atk +16/+11 wreć (1k12+7/+3, topór dwuręczny) lub +13/+8 dystansowo (1k8+5/+3, refleksyjny luk długi +1 [premia z S +4]); SA —; SC widzenie w ciemnościach 18 m, redukcja obrażeń 2/—, doskonały nieswiadomy unik, szal 3/dzień, wyczucie pulpek +3, nieswiadomy unik; Char CZ; RO Wytr +9, Ref +5, Wola +4; S 18, R 14, Bd 14, Int 8, Rzt 12, Cha 6.

TABELA 4-12: BN BARBARZYŃCA

Poz	pw	KP	Wręcz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./ atuty	Wypożalenie
1.	13	16	+4	+3	+3/+2/+1	16/1	mkw luskowa, mkw wręcz, zwykła dystansowa, 200 sz
2.	20	17	+5	+5	+4/+2/+1	20/1	mkw napierśnik, mkw wręcz, zwykła dystansowa, 1200 sz
3.	28	17	+6	+6	+4/+3/+2	24/2	jak 2. poziom, tyle że 1700 sz
4.	35	17	+8	+7	+5/+3/+2	28/2	jak 2. poziom, tyle że 2500 sz
5.	43	18	+9	+8	+5/+3/+2	32/2	napierśnik +1, mkw wręcz, zwykła dystansowa, 2500 sz
6.	50	18	+10/5	+9/4	+6/+4/+3	36/3	jak 5. poziom, tyle że 3800 sz
7.	58	18	+11/6	+10/5	+6/+4/+3	40/3	napierśnik +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, 3500 sz
8.	73	19	+12/7	+11/6	+8/+4/+3	44/3	napierśnik +1, amulet naturalnego pancerza +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, 3500 sz
9.	81	20	+13/8	+12/7	+8/+5/+4	48/4	napierśnik +2, amulet +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, 6000 sz
10.	90	20	+14/9	+14/9	+9/+5/+4	52/4	napierśnik +2, amulet +1, wręcz +1, dystansowa +1, 1000 sz
11.	98	21	+15/10/5	+15/10/5	+9/+5/+4	56/4	napierśnik +3, amulet +1, wręcz +1, dystansowa +1, 1000 sz
12.	107	22	+16/11/6	+16/11/6	+10/+6/+5	60/5	napierśnik +3, amulet +2, wręcz +1, dystansowa +1, 1000 sz
13.	115	24	+17/12/7	+17/12/7	+10/+6/+5	64/5	jak 12. poziom, tyle że 9000 sz
14.	124	24	+19/14/9	+18/13/8	+11/+6/+5	68/5	napierśnik +3, amulet +2, pierścień ochrony +2, wręcz +2, dystansowa +1, 11 000 sz
15.	132	24	+21/16/11	+19/14/9	+11/+7/+6	72/6	napierśnik +3, amulet +2, pierścień +2, wręcz +3, dystansowa +1, 14 000 sz
16.	141	24	+24/19/14/9	+21/16/11/6	+12/+7/+6	76/6	napierśnik +3, amulet +2, pierścień +2, wręcz +4, dystansowa +2, 25 000 sz
17.	149	26	+26/21/16/11	+22/17/12/7	+12/+7/+6	80/6	napierśnik +4, amulet +3, pierścień +2, wręcz +4, dystansowa +2, rekwizyte siły ogro +2, 3000 sz
18.	158	28	+27/22/17/12	+24/19/14/9	+13/+7/+6	84/7	napierśnik +5, amulet +3, pierścień +3, wręcz +4, dystansowa +3, rekwizyte +2, 3000 sz
19.	166	29	+30/25/20/15	+26/21/16/11	+13/+8/+6	88/7	napierśnik +5, amulet +3, pierścień +3, wręcz +4, dystansowa +3, pas siły giganta +6, rekwizyty zręczności +2, 16 000 sz
20.	175	29	+31/26/21/16	+27/22/17/12	+14/+9/+7	92/7	jak 19. poziom, tyle że 66 000 sz

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +7, Skakanie +10, Szuka przetrwania +8, Wspinaczka +11. Doskonalsze trafienie krytyczne (topór dwuręczny). Potężny atak, Skupienie na broni (topór dwuręczny), Uniki.

Doskonalszy nieustraszony unik (zn): Może go flankować jedynie lotrzyk na poziomie przynajmniej o cztery wyższym niż poziom barbarzyńcy.

Szał (zn): +4 do SZ, +4 do BŁ, +2 do rzutów obronnych na Wole, -2 do KP na maksymalnie 7 rund.

Wzruszenie pulapek (zn): Barbarzyńca posiada intuicję ostrzegającą go przed niebezpiecznymi pulapkami. Objawia się to premią +3 do rzutów obronnych na Refleks oraz premią unika +3 do KP względem pulapek.

Niesiaradomy unik (zn): Barbarzyńca reaguje na niebezpieczeństwo, jeszcze zanim normalnie pozwoliłby mu na to zmysły. Nawet nieprzygotowany zachowuje premię ze Zręczności do KP.

Dobry: napierśnik +2, amulet naturalnego pancerza +1, topór dwuręczny +1, rekwizyty luk długi +1 (premia z SZ +4), 20 strzał, 5 posteratycznych strzał, z ełkury leczenia średnich ran, zestaw wspinaczkowy, sztyt.

BN BARD

Początkowe wartości atrybutów: S 10, Zr 13, Bł 12, Inr 14, Rzt 8, Cha 15.

Zwiększone wartości atrybutów: 4. – Cha 16; 8. – Cha 17 (19); 12. – Cha 18 (20); 16. – Cha 19 (21); 17. – Cha 19 (23); 18. – Cha 19 (25); 20. – Cha 20 (26).

Przykładowy BN bard 15. poziomu: człowiek Bł 15; SW 15; średni humanoid; KW 15sk+15; pw 70; Inr +5; Szab 9 m; KP 19; doryk 14, nieprzygotowany 18; bazyowy atk +11; zwa +11; atk +14 wręcz (18sk+2/19-20, długi miecz +1) lub +13 dystansowo (18k/19-20, mistrzowska lekka kusza); calk atk +14/+9/+4 wręcz (18k+2/19-20, długi miecz +1) lub +13 dystansowo (18k/19-20, mistrzowska lekka kusza); SA —; SC: siedzą bardów 17, koniepn 15/dzień, faucyma 15/dzień, inspirowanie biegłości 15/dzień, inspirowanie odwagi 15/dzień, inspirowanie wielkości 15/dzień, pieńi wolności 15/dzień, ugnia, Char NZ, RO Wytr +6, Ref +10, Wola +8; S 10, Zr 13, Bł 12, Inr 14, Rzt 8, Cha 20.

Umiejętności i atuty: Błędowanie +23, Czarostwo +23, Dyplomacja +30, Odceńfrowywanie zapiszków +20, Skakanie +2, Używanie magicznych urządzeń +5,

Wzruszenie pobudek +17, Występy +26, Zachowanie równowagi +3, Zastraszanie +7, Zbieranie informacji +23, Zwinność +19; Doskonalsza inicjatywa, Ruchliwość, Skupienie na broni (długi miecz), Skupienie na umiejętności (Czarostwo), Skupienie na umiejętności (Dyplomacja), Skupienie na umiejętności (Występy), Uniki.

Kontrpień (zn): W każdej rundzie używając kontrpień bard może kontrolować magiczne efekty oparte na wierze, wykonując test Występów. Każda istota w promieniu 9 metrów od niego, która pada ofiarą magicznego ataku dwiędkowego lub opartego na języku, może zamiast wyniku swego rzutu obronnego użyć rezultatu testu Występów barda. Kontrpień działa 10 rund.

Fascynacja (zn): Bard może fascynować sobą do pięciu istot w promieniu 27 metrów, z tym że muszą go one widzieć lub słyszeć (będą siedzieć cicho, podlegając karze -4 do testów umiejętności wykonywanych w reakcji na coś – na przykład Nasłuchiwanie i Sposztrogawość). Wynik testu Występów barda to SZ rzutu obronnego na Wole olat. Każde ewidentne zagrożenie przełamuje niniejszy efekt. Fascynacja działa 15 rund.

Inspirowanie biegłości (zn): W promieniu 30 metrów od barda sprzymierzeniec, który go widzi i słyszy, otrzymuje premię z biegłości +2 do testów wybranej umiejętności, dopóki muzyka nie obiegnie końca. Inspirowanie biegłości działa przez maksymalnie 20 rund.

Inspirowanie odwagi (zn): Sprzymierzeniec – wliczając w to barda – który słyszy muzykę barda, otrzymuje premię z morale +3 do rzutów obronnych na efekty zaurcozeń i strachu oraz premię z morale +3 do testów ataków i obrażeń bronią. Efekt ten działa przez 5 rund po tym, jak muzyka umilknie.

Inspirowanie wielkości (zn): Dzięki trwającej całą rundę pieśni barda do trzech istot w promieniu 9 metrów (włącznie z nim, jeśli tego chce) otrzymuje +2 Koszty Wytrzymałości (kto-tek zapewniających tymczasowe punkty, wytrzymałości), premię z biegłości +2 do ataków i premię z biegłości +1 do rzutów obronnych na Wytrzymałość. Efekt utrzymuje się przez 5 rund po tym, jak stworzenie przestanie słyszeć barda.

Pieśń siłności (zn): Śpiewając przez minuty bez przerwy, bard powołuje do istnienia efekt złamania zależności analogicznej do zaklęcia rzuczonego na 15. poziomie czarującego, ale wpływający na jeden cel w promieniu 9 metrów. Bard nie może użyć tej zdolności względem siebie.

TABELA 4-13: BN BARD

Poz	pw	KP	Wrecz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./ atuty	Czary na dzień	Wypożyczenie
1.	7	14	+1	+2	+1/+3/+1	24/1	2	mwk owiekowana skórzina*, mwk wręcz, mwk dystansowa
2.	11	14	+2	+3	+1/+4/+2	30/1	3/1	jak 1. poziom plus 1000 sz
3.	16	14	+3	+4	+2/+4/+2	36/2	3/2	jak 1. poziom plus 1500 sz
4.	20	14	+4	+5	+2/+5/+3	42/2	3/3/1	jak 1. poziom plus 2300 sz
5.	25	15	+4	+5	+2/+5/+3	48/2	3/4/2	mwk owiekowana skórzina, amulet naturalnego pancerza +1, mwk wręcz, mwk dystansowa, 1400 sz
6.	29	15	+5	+6	+3/+6/+4	54/3	3/4/3	jak 5. poziom, tyle że 2500 sz
7.	34	15	+6	+7	+3/+6/+4	60/3	3/4/3/1	jak 5. poziom, tyle że 4000 sz
8.	38	15	+7/2	+8/3	+3/+7/+5	66/3	3/4/4/2	mwk owiekowana skórzina, amulet +1, mwk wręcz, mwk dystansowa, płaszcz charyzmy +2, 2500 sz
9.	43	15	+7/2	+8/3	+4/+7/+5	72/4	3/4/4/2	jak 8. poziom, tyle że 5000 sz
10.	47	15	+8/3	+9/4	+4/+8/+6	78/4	3/4/4/3/1	amulet +2, kanwaze pancerza +2, mwk wręcz, mwk dystansowa, płaszcz +2
11.	52	16	+9/4	+10/5	+4/+8/+6	84/4	3/4/4/4/2	amulet +2, kanwaze +3, mwk wręcz, mwk dystansowa, płaszcz +2, 1400 sz
12.	56	18	+10/5	+11/6	+5/+9/+7	90/5	3/5/4/4/3	amulet +2, kanwaze +3, pierścień ochrony +1, wręcz +1, mwk dystansowa, płaszcz +2, 1400 sz
13.	61	19	+10/5	+11/6	+5/+9/+7	96/5	3/5/4/4/3/1	amulet +2, kanwaze +3, pierścień +2, wręcz +2, mwk dystansowa, płaszcz +2, 3500 sz
14.	65	19	+12/7	+12/7	+5/+10/+8	102/5	4/5/4/4/4/2	amulet +2, kanwaze +3, pierścień +3, wręcz +2, mwk dystansowa, płaszcz +2, 2500 sz
15.	70	19	+13/8/3	+13/8/3	+6/+10/+8	108/6	4/6/4/4/4/3	jak 14. poziom, tyle że 16 500 sz
16.	74	20	+14/9/4	+14/9/4	+6/+11/+9	114/6	4/6/5/4/4/3	amulet +2, kanwaze +4, pierścień +3, wręcz +2, mwk dystansowa, płaszcz +2, 28 500 sz
17.	79	22	+14/9/4	+14/9/4	+6/+11/+9	120/6	4/6/6/5/4/4/2	amulet +3, kanwaze +5, pierścień +3, wręcz +2, mwk dystansowa, płaszcz +4, 20 000 sz
18.	83	23	+15/10/5	+15/10/5	+7/+12/+10	126/7	4/6/6/6/5/4/3	amulet +4, kanwaze +5, pierścień +3, wręcz +2, mwk dystansowa, płaszcz +6, 22 000 sz
19.	88	23	+16/11/6	+16/11/6	+7/+12/+10	132/7	4/6/6/6/5/5/4	jak 18. poziom, tyle że 62 000 sz
20.	92	23	+17/12/7	+17/12/7	+7/+13/+11	138/7	4/6/6/6/6/5/5	jak 18. poziom, tyle że 112 000 sz

* Od 1. do 9. poziomu ryzyko niepowodzenia czarów wtajemniczeń wynosi 15%.

CZARY ZNANE NA DANYM POZIOMIE

Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary
1.	4	6.	6/4/3	11.	6/4/4/4/3	16.	6/5/4/4/4/4
2.	5/2	7.	6/4/4/2	12.	6/4/4/4/3	17.	6/5/5/4/4/4/3
3.	6/3	8.	6/4/4/3	13.	6/4/4/4/4/2	18.	6/5/5/5/4/4/3
4.	6/3/2	9.	6/4/4/3	14.	6/4/4/4/4/3	19.	6/5/5/5/5/4/4
5.	6/4/3	10.	6/4/4/4/2	15.	6/4/4/4/4/3	20.	6/5/5/5/5/5/4

Sugestia (z): Bard może zasugerować (analogicznie do czaru sugestii) coś istotnie, którą zafascynował. Efekt neguje udany rzut obronny na Wole o ST 22.

Znane czary barda (4/6/4/4/3, ST rzutu obronnego 15 + poziom czaru): 0 – kołysanka, odczytanie magii, otumanienie, inwalid, łaziczące inwalid, widmowy ogół; 1 – leczenie lekich ran, uspienie, wywołanie strachu, zaostrzenie słuchu; 2 – leczenie średnich ran, niewidzialność, dezcypl, utrudnienie słuchu; 3 – kasymus, imitacja, rozpoznawanie magii, zaostrzenie słuchu; 4 – brzyk, uniemożliwienie potężna, zdeminiowanie osoby, złamanie zaklęcia; 5 – potężniejsze rozpoznanie magii, zamknięcie umysłu, zmniejszenie kresu.

Dołytek: amulet naturalnego pancerza +2, kanwaze pancerza +3, pierścień ochrony +3, miecz długi +2, mistrzowska lekka kusza, 10 belchów, 5 belchów z zimnego żelaza, 5 srebrnych belchów, 3 eliksiry leczenia poważnych ran, 2 eliksiry splendoru orla, 3 eliksiry kasymus, 2 eliksiry przyzwyczaj, płaszcz charyzmy +2, różdżka przyzwyczajenia II, mistrzowska lutijska.

BN CZARODZIEJ

Początkowe wartości atrybutów: S 10, Zr 14, Bd 13, Int 15, Rzt 12, Cha 8.

Zwiększone wartości atrybutów: 4 – Int 16; 8 – Int 17; 12 – Int 18 (20); 14 – Zr 16 (16); 15 – Int 18 (22); 16 – Int 19 (25); 18 – Int 19 (25); 20 – Int 20 (26).

Przykładowy BN czarodziej 5. poziomu: drow Cza 5; SW 6; średni humanoid (elf); KW 5k+3; pw 17; Inz 3; Szyb 9 m; KP 14, dotyk 13, nieprzy-

gotowany 11; bazowy atk +2; zwa +2; atk +2 wręcz (1k6/18-20, rapier) lub +6 dystansowo (1k4/19-20, mistrzowska kusza ręczna); całkow. atk +2 wręcz (1k6/18-20, rapier) lub +6 dystansowo (1k4/19-20, mistrzowska kusza ręczna); SA —; SC cechy rasowe drowów; Char NZ, RO Wytr +2, Ref +5, Wola +6; S 10, Zr 16, Bd 11, Int 18, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Czarowanie +14, Koncentracja +8, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +6, Rzemiosło (alchemia) +9, Sposzrzegawość +3, Wiedza (historia) +9, Wiedza (lochoznawstwo) +12, Wiedza (tajemna) +12; Czarowanie w walce, Twardość, Wzarcenie eliksirów, Zapisanie zwoju.

Cechy rasowe drowów: Niepodatność na czary i efekty magicznego uspienia, premia rasowa +2 do rzutów obronnych na czary i efekty oczarowania; widzenie w ciemnościach 36 m; prawo do testu Przeszukiwania, gdy znajduje się w odległości 1,5 metra od ukrytych lub sekretnych drzwi, jakby aktywne ich szukał, odporność na czary 16; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wole na zaklęcia i zdolności czaropodobne; zdolności czaropodobne (1/dzielnik: ciemność, płomienna otoczka, łaziczące inwalid – jak zaklęcia czarującego 5. poziomu); ślepoty w świetle (osłepiony na rundę, gdy jest nagle wystawiony na działanie jasnego światła, kara z okoliczności –1 do wszystkich testów ataków, rzutów obronnych oraz testów na obszarze jasnego światła); premia rasowa +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Sposzrzegawości (już uwzględniona we wcześniejszych statystykach).

Przygotowane zaklęcia czarodzieja (4/4/3/2, ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru): 0 – otumanienie, promień mrozu, widmowy ogół, wybrzytanie magii; 1 – ma-

głucha broń, magiczny pocisk (2), zbroja maga; 2 – kuszowa strzała Melfa, reżymy, skrzyżny pył; 3 – kula ognista, przyspieszenie.

Księga zaklęć: 0 – odczytanie magii, otumanienie, promień mrozu, nica, widmowy odgłos, wykręcie magii, wykręcie trucizny; 1 – deszcz kulek; 2 – kuszowa strzała Melfa, odpórność na energię, reżymy, skrzyżny pył, wytrzymałość międzywiedzy; 3 – kula ognista, magiczny kłag przeciw dobru, przyspieszenie, nagroźenie magii.

Dobyle: karwasze pancerna +1, mistrzowska ręczna kusza, 10 bełków, płaszcz odpórności +1, eliksir reżymy, eliksir leczenia średnich ran, eliksir leczenia poważnych ran, eliksir przyspieszenia, zwojów dezorientacji, 2 zwoje kuli ognistej, zwoj pajęczyny, rapier, księga zaklęć.

Przykładowy BN czarodziej 10. poziomu: drow Cza 10, SW 11; średni humanoid (elf); KW 10k4+3; pw 29; In+3; Szyb 9 m; KP 17, dotyk 14, nieprzygotowany 14; bazowy atk +5; zwa +5; atk +6 wręcz (1k6+1/18-20, mistrzowski rapier) lub +9 dystansowo (1k4/19-20, mistrzowska kusza ręczna); całkowite atk +6 wręcz (1k6+1/18-20, mistrzowski rapier) lub +9 dystansowo (1k4/19-20, mistrzowska kusza ręczna); SA – SC secesja przeciw drowom; Char NZ; RO Wytch +4; Ref +7; Wola +9; S 10; Zr 16, Bd 11, Int 19, Rat 12; Cha 10.

Umiejętności i atrybuty: Czarotwórczość +19, Koncentracja +13, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +6, Rzemiosło (alchemia) +14, Spozstrzegawczość +3, Wiedza (historia) +14, Wiedza (lochozostwo) +17, Wiedza (tajemnica) +17; Czarowanie w walce, Przenikanie czarem, Stworzenie cudownego przedmiotu, Tworzenie, Wzmacnianie eliksirów, Zapisanie zwoju, Zwiększona wytrzymałość.

Cechy nasew: Niepodatność na czary i efekty magicznego upienia; rasowa premia +2 do rzutów obronnych na czary i efekty oczarowania; widzenie w ciemnościach 36 m; prawo do testu Przeszukiwania, gdy znajduje się w odległości 1,5 metra od ukrytych lub sekretnych drzwi, jakby skrył się za nimi; odpórność na czary 26; rasowa premia +2 do rzutów obronnych na Wiołę na zaklęcia i zdolności czarodziejów; zdolność czarodziejów (1/dzielnik: ciemność, płomienna eteryka, łowiące światło – jak zaklęcia czarującego 10. poziomu); ślepotą w świetle (osłepiony na rundę, gdy zostanie nagle wystawiony na działanie jasnego światła, kara o okoliczności –1 do wszystkich testów ataków, rzutów obronnych oraz testów na obszarze jasnego światła); premia rasowa

+2 do testów Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie i Spozstrzegawczości (już wzięta pod uwagę we wcześniejszych statystykach).

Przygotowane zaklęcia czarodzieja (4/5/5/4/4/2): ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru: 0 – otumanienie, promień mrozu, widmowy odgłos, wykręcie magii; 1 – celny cios, magiczny pocisk (3), tanza; 2 – kuszowa strzała Melfa, pajęczyna, płomienna sfera, reżymy, skrzyżny pył; 3 – błyskawica, kula ognista, przyspieszenie, rozproszanie magii; 4 – krzyż, lodowa nawałnica (2), pozbowienie sił; 5 – stepek zimna, teleportacja.

Księga zaklęć: 0 – odczytanie magii, otumanienie, promień mrozu, nica, widmowy odgłos, wykręcie magii, wykręcie trucizny; 1 – celny cios, identyfikacja, magiczna broń, magiczny pocisk, ochłama przed dobru, tanza, saurozenie osłoby; zbroja maga; 2 – gnacja kota, kuszowa strzała Melfa, niewidzialność, odpórność na energię, pajęczyna, płomienna sfera, reżymy, skrzyżny pył, wytrzymałość międzywiedzy; 3 – błyskawica, kula ognista, latanie, przyspieszenie, rozproszanie magii, sfera niewidzialności, sugestia, umieszczenie osłoby; 4 – dezorientacja, drzewa poprzez wymiary, kamienne słota, krzyż, lodowa nawałnica, nienaruszalna sfera Chłilu, pozbowienie sił, szpiegowanie, saurozenie potwora; 5 – kłania mocy, stepek zimna, telekinetyka, teleportacja, zdomowanie osłoby.

Dobyle: karwasze pancerna +2, pierścienie ochłamy +2 amulet naturalnego pancerna +1, płaszcz odpórności +1, mistrzowski rapier, mistrzowska ręczna kusza, 10 bełków, 3 dawki trucizny drowów powodującej utratę przytomności, księga zaklęć.

BN DRUID

Początkowe wartości atrybutów: S 10, Zr 14, Bd 13, Int 12, Rat 15, Cha 8.

Zwiększone wartości atrybutów: 4 – Rat 16; 8 – Rat 17; 11 – Rat 17; (19): 12 – Rat 18 (20); 14 – Rat 18 (22); 16 – Rat 19 (23); 17 – Rat 19 (25); 20 – Rat 20 (26).

Przykładowy BN druid 5. poziomu: jaszczuroród Dnd 5, SW 6; średni humanoid (gad); KW 7k8+14; pw 50; In+2; Szyb 9 m; KP 19, dotyk 12, nieprzygotowany 17; bazowy atk +3; zwa +4; atk +5 wręcz (1k4+1, 2 pazury); i +3 wręcz (1k4, ugryzienie), bądź +6 wręcz (1k6+2/18-20, szmaragd +1), bądź

TABELA 4-14: BN CZARODZIEJ

Poz	pw	KP	Wręcz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./atuty	Czary na dzień	Wypożyczenie
1.	5	12	+0	+2	+1/+2/+3	16/1 + Zapisanie zwoju	3/2	zwykła wręcz, zwykła dystansowa, 800 sz
2.	8	12	+1	+4	+1/+2/+4	20/1	4/3	zwykła wręcz, mwk dystansowa, 1650 sz
3.	12	12	+1	+4	+2/+3/+4	24/2	4/3/2	jak 2. poziom, tyle że 2150 sz
4.	16	13	+2	+5	+2/+3/+5	35/2	4/4/3	karwasze pancerna +1, zwykła wręcz, mwk dystansowa, 950 sz
5.	19	13	+2	+5	+2/+3/+5	40/3	4/4/3/2	jak 4. poziom, tyle że 2000 sz
6.	23	13	+3	+6	+3/+4/+6	45/4	4/4/4/3	jak 4. poziom, tyle że 4300 sz
7.	26	14	+3	+6	+3/+4/+6	50/4	4/5/4/3/1	karwasze +1, pierścienie ochłamy +1, zwykła wręcz, mwk dystansowa, 3900 sz
8.	30	14	+4	+7	+3/+4/+7	55/4	4/5/4/4/2	jak 7. poziom, tyle że 6100 sz
9.	33	15	+4	+7	+4/+5/+7	60/5	4/5/5/4/2/1	karwasze +2, pierścieni +1, zwykła wręcz, mwk dystansowa, 5700 sz
10.	37	15	+5	+8	+4/+5/+8	65/6	4/5/5/4/3/2	jak 9. poziom, tyle że 9700 sz
11.	40	16	+5	+8	+4/+5/+8	70/6	4/5/5/5/3/2/1	amulet naturalnego pancerna +1, karwasze +2, pierścieni +1, zwykła wręcz, mwk dystansowa, 12 700 sz
12.	44	17	+6/1	+9/4	+5/+6/+9	105/7	4/6/5/5/4/4/2	amulet +1, karwasze +3, pierścieni +2, wręcz +1, zwykła wręcz, mwk dystansowa, obęzce intelektu +2, 9700 sz
13.	47	18	+7/2	+9/4	+5/+6/+9	112/7	4/6/5/5/5/4/2/1	amulet +1, karwasze +3, pierścieni +2, wręcz +1, mwk dystansowa, obęzce +2, 9300 sz
14.	51	19	+8/3	+11/6	+5/+7/+10	119/7	4/6/5/5/5/4/3/2	amulet +1, karwasze +3, pierścieni +2, wręcz +1, mwk dystansowa, rękawiczki zrzeczności +2, obęzce +2, 15 000 sz
15.	54	20	+8/3	+11/6	+6/+8/+10	144/9	4/6/6/5/5/5/4/2/1	amulet +2, karwasze +3, pierścieni +2, wręcz +1, mwk dystansowa, rękawiczki +2, obęzce +4, 11 000 sz
16.	58	20	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	152/9	4/6/6/5/5/5/4/3/2	jak 15. poziom, tyle że 29 000 sz
17.	61	22	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	160/9	4/6/6/5/5/5/5/3/2/1	amulet +2, karwasze +5, pierścieni +2, wręcz +1, mwk dystansowa, rękawiczki +2, obęzce +6, 26 000 sz
18.	65	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	189/10	4/6/6/5/5/5/4/3/2	jak 17. poziom, tyle że karwasze +6 i 45 000 sz
19.	68	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	198/10	4/6/6/5/5/5/5/3/3	jak 17. poziom, tyle że karwasze +6 i 85 000 sz
20.	72	23	+11/6	+14/9	+7/+9/+13	230/11	4/6/6/6/6/5/5/5/4	jak 17. poziom, tyle że karwasze +6 i 135 000 sz

TABELA 4-15: BN DRUID

Poz	pw	KP	Wręcz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./ ahty	Czary na dzień	Wypożyczenie
	9	17	+1	+3	+3/+2/+4	20/1	3/2	skórzana, ciężka drewniana tarcza, mwk wręcz, mwk dystansowa, 250 sz
1.	14	17	+2	+4	+4/+2/+5	25/1	4/3	jak 1, poziom, tyle że 1350 sz
3.	20	17	+3	+5	+4/+3/+5	30/2	4/3/2	jak 1, poziom, tyle że 1800 sz
4.	25	17	+4	+6	+5/+3/+7	35/2	5/4/3	jak 1, poziom, tyle że 2600 sz
5.	31	17	+4	+6	+5/+3/+7	40/2	5/4/3/2	jak 1, poziom, tyle że 3000 sz
6.	36	18	+5	+7	+6/+4/+8	45/3	5/4/4/3	skórzana +1, ciężka drewniana tarcza, mwk wręcz, mwk dystansowa, 3400 sz
7.	42	18	+6	+8	+6/+4/+8	50/3	6/5/4/3/1	jak 6, poziom, tyle że 5000 sz
8.	47	19	+7/2	+9/4	+7/+4/+9	55/3	6/5/4/4/2	skórzana +1, ciężka drewniana tarcza +1, pierścieni ochrony +1, mwk wręcz, mwk dystansowa, 3400 sz
9.	53	20	+7/2	+9/4	+7/+5/+9	60/4	6/5/5/4/2/1	jak 8, poziom, tyle że 6000 sz
10.	58	21	+8/3	+10/5	+8/+5/+10	65/4	6/5/5/4/3/2	skórzana +1, ciężka drewniana tarcza +1, amulet naturalnego pancerza +1, pierścieni +1, mwk wręcz, mwk dystansowa, 8000 sz
11.	64	21	+9/4	+11/6	+8/+5/+11	70/4	6/6/5/5/4/2/1	skórzana +1, ciężka drewniana tarcza +1, amulet +1, pierścieni +1, mwk wręcz, mwk dystansowa, wisiorok rozstrojności +2, 9000 sz
12.	69	21	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	75/5	6/7/5/5/4/4/2	skórzana +1, ciężka drewniana tarcza +1, amulet +1, pierścieni +1, wręcz +1, mwk dystansowa, wisiorok +2, 6500 sz
13.	75	22	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	80/5	6/7/6/5/5/4/2/1	skórzana +2, ciężka drewniana tarcza +1, amulet +1, pierścieni +1, wręcz +1, mwk dystansowa, wisiorok +2, 19 500 sz
14.	80	22	+11/6	+13/8	+10/+6/+15	85/5	6/7/7/5/5/4/4/1	skórzana +2, ciężka drewniana tarcza +1, amulet +1, pierścieni +1, wręcz +1, mwk dystansowa, wisiorok +4, 17 500 sz
15.	86	23	+12/7/2	+14/9	+10/+7/+15	90/6	6/7/7/6/5/5/4/2/1	skórzana +2, ciężka drewniana tarcza +1, amulet +2, pierścieni +1, wręcz +1, mwk dystansowa, wisiorok +4, 29 500 sz
16.	91	24	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+16	95/6	6/7/7/6/5/5/4/3/2	skórzana +2, ciężka drewniana tarcza +2, amulet +2, pierścieni +2, wręcz +2, mwk dystansowa, wisiorok +4, 31 000 sz
17.	97	25	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+17	100/6	6/7/7/7/6/5/5/4/2/1	skórzana +2, ciężka drewniana tarcza +2, amulet +2, pierścieni +2, wręcz +2, mwk dystansowa, wisiorok +6, 41 000 sz
18.	102	27	+15/10/5	+16/11	+12/+8/+18	105/7	6/7/7/7/6/5/5/4/3/2	skórzana +3, ciężka drewniana tarcza +4, amulet +2, pierścieni +2, wręcz +2, mwk dystansowa, wisiorok +6, 54 000 sz
19.	108	27	+16/11/6	+17/12	+12/+8/+18	110/7	6/7/7/7/6/5/5/5/3/3	jak 18, poziom, tyle że 94 000 sz
20.	113	27	+17/12/7	+18/13	+13/+8/+20	115/7	6/7/7/7/6/5/5/5/4/3	jak 18, poziom, tyle że 144 000 sz

+7 dystansowo (1k6, mistrzowska proca), kalk atk +5/+5 wręcz (1k4+1, 2 paury) i +3 wręcz (1k4, ugryzienie), bądź +6 wręcz (1k6+2/18-20, *sejntar* +1), bądź +7 dystansowo (1k6, mistrzowska proca), SA—, SC zwierzęcy towarzyszy, wstrzymywanie oddechu, połączenie z towarzyszem, zmysł natury, oparcie się urokowi natury, wspólne czary, wędrowka bez śladów, wieź z drzica, kształty natury (1/dzień male i średnie zwierzę), leśny krok: Char N; RO Wytr +6, Ref +6, Wola +7; S 12, Zr 14, Bd 15, Int 10, Rzt 16, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +4, Koncentracja +6, Pływanie +9, Postępowanie ze zwierzętami +3, Skakanie +7, Sznuka przetrwania +9, Wiedza (natury) +8, Zachowanie równowagi +6, Tropienie, Wielokrotny atak (patrz strona 304 *Księgi Potemni*). Zapisanie zwzgu.

Zwierzęcy towarzysz (zw): Zwierzęcym towarzyszem tego druida jest krokodyl. Ta lejalna istota towarzyszy swemu panu podczas przygód, zachowując się tak, jak każde ma na naturę. Poniżej znajdziesz skrót zdolności oraz charakterystyk krokodyla.

Zwierzęcy towarzysz krokodyli: SW —; średnia magiczna bestia; KW 3k8+9; pw 22; Int +1; Szyb 6 m, pływanie 9 m; KP 15, doświ 11, nieprzygotowany 14; bazowy atk +2; zwa +6; atk +6 wręcz (1k8+6, ugryzienie), bądź +6 wręcz (uderzenie ogniem, 1k12+6); kalk atk +6 wręcz (1k8+6, ugryzienie), bądź +6 wręcz (uderzenie ogniem, 1k12+6); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA doskonałe łapanie; SC plemienna sznuka, wstrzymywanie oddechu, widzenie w słabym świetle, Char N; RO Wytr +6, Ref +4, Wola +2; S 13, Zr 13, Bd 17, Int 9, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +4, Pływanie +12, Spoznajomość +4, Ukrywanie się +7, Czułość, Skupienie na umiejętności (Ukrywanie się).

Dokształce łapanie (zw): Aby użyć tej zdolności, krokodyl musi ugryźć ofiarę (udany atak). Jeśli następnie zwycięży w teście zważania, złapie przeciwnika w paszce i wciągnie go na głęboko wody, starając się przysysłać ofiarę do dna.

Premiowa sztuczka: Ten zwierzęcy towarzysz może nauczyć się jednej dodatkowej sztuczki, w której wysokości go druid (patrz umiejętność Postępowanie ze zwierzętami, strona 72 *Podręcznika Gnaza*). Nauczenie się owej premijowej sztuczki nie wymaga poświęcenia czasu na treść ani testów Postępowania ze zwierzętami. Nie wlicza się jej również w normalny limit sztuczek znanych przez stworzenie. Premiowa sztuczka wybiera druid; nie może zmienić raz podjętej decyzji.

Wstrzymywanie oddechu (zw): Krokodyl może wstrzymywać oddech przez 68 rund, nie ryzykując utopienia.

Widzenie w słabym świetle (zw): W słabym świetle widzi dwa razy dalej niż człowiek.

Wstrzymywanie oddechu (zw): Jaszczurkołudy może wstrzymywać oddech przez 60 rund nie ryzykując utopienia.

Połączenie z towarzyszem (zw): Zwykle postępowanie ze zwierzęciem to dla druida akcja darmowa, natomiast przymuszanie do akcji ruchu. Otrzymuje premię z okoliczności +4 do wszystkich testów wiezi i drzica oraz Postępowania ze zwierzętami wykonywanymi względem zwierzęcego towarzysza.

Zmysł natury (zw): Druid zyskuje premię +2 do testów Wiedzy (natury) i Sznuki przetrwania (premię te wzięto pod uwagę we wcześniejszych statystykach).

Oparcie się urokowi natury (zw): Druid otrzymuje premię +4 do rzutów, obecnymi na zdolności czaropodobne istot baśniowych.

Współne czary (zw): Druid może dowolnym zaklęciem, które rzuci na siebie, objąć również zwierzęcego towarzysza, pod warunkiem że znajduje się on w promieniu 1,5 metra. Ponadto druid ma prawo rzucić zaklęcie o celu „Ty” nie na siebie, a na swego zwierzęcego towarzysza.

Wędrowka bez śladów (zw): Druid nie pozostawia śladów w naturalnym środowisku, więc nie sposób go wytropić.

Wielki z dziać (zw): Druid potrafi poprowadzić nastawienie zwierząt w sposób podobny do działania testów Dyplomacji dotyczących zwykłych istot. Rzuci 1k20-10 lub 1k20+6, gdy chodzi o magiczne bestie o Intellektu wartości 1 lub 2.

Kształty natury (zn): Druid może raz dziennie przybrać kształt małego lub średniego zwierzęcia i powrócić do własnej postaci – analogicznie do czaru *polimorfia*.

Łoży krak (zn): Druid potrafi poruszać się przez naturalne ciernie, kolczaste krzewy, zarośla i podobne obszary z normalną prędkością, nie otrzymując żadnych obrażeń i nie podlegając żadnym niekorzystnym efektom. Niemniej wypływa na niego ciernie, zarośla i krzewy, które magicznie zmieniono tak, by utrudniały poruszanie się.

Przygotowane czary druida (5/4/3/2; ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru): 0 – *czyszczenie jedzenia i wody, przewodnictwo, isallia, wykręcenie magii, wykręcenie truciizny*; 1 – *magiczny kiel (2), nieprzenikniona mgła, opłatanie*; 2 – *konowa skóra, odporność na energię, ognista ostrza*; 3 – *ochrona przed energią, wezwanie blykaiwici*.

Dobryte: ciężka drewniana tarcza, mistrzowski sejmitar, mistrzowska proca, 10 pocisków, 2 zwoje leczenia lekkich ran, 2 zwoje neutralizacji truciizny, 2 zwoje rozmawiania z roślinami, relikwiarz uwerści, 2 pierzaste talizmany Qnaala (drzewo), różdżka leczenia lekkich ran.

BN KAPŁAN

Początkowe wartości atrybutów: S 13, Zr 8, Bd 14, Int 10, Rzt 15, Cha 12.

Zwiększone wartości atrybutów: 4 – Rzt 16; 8 – Rzt 17; 10 – Rzt 17 (19); 12 – Rzt 18 (20); 13 – Zr 8 (10); 14 – Rzt 18 (22); 16 – Rzt 19 (23); 17 – Rzt 19 (25); 20 – Rzt 20 (26).

Tabela 4-16: BN KAPŁAN

Poz	pw	BN	KAPŁAN	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./Jatuty	Czary na dzień*	Wyposażenie
1.	10	17	+2	-1	+4/-1/+4	8/1	3/3	plytkowa, ciężka stalowa tarcza, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 300 sz
2.	16	18	+3	+0	+5/-1/+5	10/1	4/4	półplytkowa, ciężka stalowa tarcza, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 1000 sz
3.	23	19	+4	+1	+5/+0/+5	12/2	4/4/3	pełna pływowa, ciężka stalowa tarcza, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 600 sz
4.	29	19	+5	+2	+6/+0/+7	14/2	5/5/4	jak 3. poziom, tyle że 1400 sz
5.	36	19	+5	+2	+6/+0/+7	16/2	5/5/4/3	jak 3. poziom, tyle że 2500 sz
6.	42	20	+6	+3	+7/+1/+8	18/3	5/5/5/4	pełna pływowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 3600 sz
7.	49	20	+7	+4	+7/+1/+8	20/3	6/6/5/4/2	jak 6. poziom, tyle że 4200 sz
8.	55	21	+8/3	+5/0	+8/+1/+9	22/3	6/6/5/5/3	pełna pływowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 6200 sz
9.	62	22	+8/3	+5/0	+8/+2/+9	24/4	6/6/6/5/3/2	pełna pływowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, pierścieni ochronny +1, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 7000 sz
10.	68	22	+9/4	+6/1	+9/+2/+11	26/4	6/6/6/5/5/3	pełna pływowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, pierścieni +1, mwk wręcz, zwykła dystansowa, wisiorek rozpoznałości +2. 11 500 sz
11.	75	22	+10/5	+7/2	+9/+2/+11	28/4	6/7/6/6/5/3/2	pełna pływowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, amulet naturalnego pancerza +1, pierścieni +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, wisiorek +2. 14 000 sz
12.	81	23	+11/6	+8/3	+10/+3/+13	30/5	6/8/6/6/5/5/3	pełna pływowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, amulet +1, pierścieni +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, relikwiarz zprzecznosci +2, wisiorek +2. 18 000 sz
13.	88	24	+11/6	+9/4	+10/+4/+13	32/5	6/8/7/6/6/5/3/2	pełna pływowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, amulet +1, pierścieni +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, relikwiarz zprzecznosci +2, wisiorek +2. 18 000 sz
14.	94	24	+12/7	+10/5	+11/+4/+14	34/5	6/8/8/6/6/5/5/3	pełna pływowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, amulet +1, pierścieni +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, relikwiarz +2, wisiorek +4. 16 000 sz
15.	101	24	+13/8/3	+11/6/1	+11/+5/+15	36/6	6/8/8/7/6/6/5/3/2	jak 14. poziom, tyle że 30 000 sz
16.	107	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+16	38/6	6/8/8/7/6/6/5/4/3	pełna pływowa +2, ciężka stalowa tarcza +2, amulet +1, pierścieni +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, relikwiarz +2, wisiorek +4. 41 000 sz
17.	114	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+17	40/6	6/8/8/8/7/6/6/5/3/2	pełna pływowa +2, ciężka stalowa tarcza +2, amulet +1, pierścieni +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, relikwiarz +2, wisiorek +6. 44 000 sz
18.	120	26	+15/10/5	+13/8/3	+13/+6/+18	42/7	6/8/8/8/7/6/6/5/4/3	jak 17. poziom, tyle że 74 000 sz
19.	126	26	+16/11/6	+14/9/4	+13/+6/+18	44/7	6/8/8/8/7/6/6/5/4/4	jak 17. poziom, tyle że 114 000 sz
20.	133	26	+17/12/7	+15/10/5	+14/+6/+20	46/7	6/8/8/8/7/6/6/5/5/3	jak 17. poziom, tyle że 164 000 sz

* Wliczając zaklęcia domowe. Na każdy poziom czarów musisz wybrać jedno zaklęcie z odpowiednich domen.

(1kz+2, morganstern +1) lub +6 dystansowo (1kz+1/19-20, lekka kusza z bol-tem +1); SA odpędzanie niesumarłych 4/dzień; SC —, Char ND; RO Wytr +9, Ref +4, Wola +11; S 13, Zr 8, Bd 14, Int 10, Rzt 19, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +13, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +17, Błyskawiczny refleks, Czowanie w walce, Skracanie na broni (morganstern), Wzrzenie eliksirów, Zapisanie zwoju.

Przygotowanie czary kapłana (6/6/6/5/5/3; ST rzutu obronnego 14 + poziom czary; 0 – odporność (2), przewodnictwo (2), światło, wykrycie magii; 1 – błogosławieństwo (2), obawa (2), sanktuarium, tarcza wiary; 2 – eksplozja, żywioły, leczenie średnich ran, siła byka (2), uśmierczanie osoby, wspomnienie; 3 – magiczny krąg przetrze: zła, ochrona przed energią, pieczęć światła, rozpoznanie magii (2); 4 – huk maki, niepodatność na czar*, polęzność magiczna broni, przywołanie energii żywiołu (2); 5 – odporność na czary*, ogniste uderzenie, wrzucenie prądu).

* Czar domowy: Dymy: Leczenie (rzutu zaklęcia leczenia na poziomie czarującego o 1 wyższym), Ochrona (dar opieki zapewnienia premie z odporności +5 do następnego rzutu obronnego, 1/dzień).

Dylet: pełna zbroja płytowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, wisiorok rozpoznać +2, morganstern +1, lekka kusza, 10 bolów, 5 bolów +1, 2 zwoje leczenia lekkich ran, drewniany symbol więzy, 6 pochodni.

BN LOTRZYK

Początkowe wartości atrybutów: S 12, Zr 15, Bd 13, Int 14, Rzt 10, Cha 8.

Zwiększone wartości atrybutów: 4 – Zr 16; 8 – Zr 17; 12 – Zr 18 (20); 16 – Zr 19 (21); 17 – 19 (23); 19 – Zr 19 (25); 20 – Zr 20 (26).

Przykładowy BN lotrzyk 5. poziomu: goblin Ltr 5; SW 5; mały humanoid (goblinoid); KW 5k6+5; pw 25; In: +8; Szyb 9 m; KP 19; doryk 15, nieprzygotowany 19; bazowy atk +3; zwa: +1; atk +5 wręcz (1k4/19-20, mistrzowski szytel lub +9 dystansowo (1k4/+3, mistrzowski huk krótki); calc atk +5 wręcz (1k4/19-20, mistrzowski szytel) lub +9 dystansowo (1k4/+3, mistrzowski huk krótki); SA podstępny atak +3k6; SC uchylenie, wykrywanie pulapek, wyczuwanie pulapek +1, niewiadomy unik: Char N; RO Wytr +3, Ref +9, Wola +2; S 10, Zr 18, Bd 13, Int 14, Rzt 10, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +12, Jędrzictwo (worg) +8, Nasłuchiwanie +8, Otwieranie zamków +12, Przeszukiwanie +10, Skakanie +2,

Spostrzegawczość +8, Szacowanie +10, Ukrywanie się +20, Unieszkodliwienie mechanizmów +10, Używanie magicznych urządzeń +6, Zachowanie równowagi +6, Zwinnosć +12, Biegłość w tarczy, Doskonała inicjatywa.

Uchylenie (zw): Jeżeli lotrzyk pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, w ogóle nie otrzymuje ran.

Wyczuwanie pulapek (zw): Lotrzyk posiada intuicję ostrzegającą go przed niebezpiecznymi pulapkami. Objawia się to premią +1 do rzutów obronnych na Refleks oraz premią unikową -1 do KP względem pulapek.

Wykrywanie pulapek (zw): Ten lotrzyk może za pomocą umiejętności Przeszukiwanie znaleźć pulapki, nawet jeśli jest to zadanie o ST przekraczające 20. Zlokalizowanie niemagicznej pulapki wymaga pokonania ST co najmniej 20, a nawet więcej, jeśli została ona dobrze ukryta. Z kolei znalezienie magicznej pulapki to zadanie o ST równe 25 + poziom czary użytego do jej stworzenia. Rozbrojenie magicznej pulapki to zadanie o ST równe 25 + poziom czary użytego do jej stworzenia. Jeśli lotrzyk w teście Unieszkodliwienia mechanizmów uzyska wyniki przekraczający o przynajmniej 10 ST pulapki, może ją dokładnie zbadać, zrozumieć jej działanie oraz ominąć ją (wraz z całą drużyną) bez rozbrajania.

Nieświadomy unik (zw): Lotrzyk reaguje na niebezpieczeństwo, jeszcze zanim normalnie pozwoliłyby mu na to zmysły. Nawet nieprzygotowany zachowuje premię ze Zręczności do KP.

Dylet: mistrzowska skórzna, mistrzowski puklerz, mistrzowski szytel, mistrzowski huk krótki, 10 normalnych strzał, 5 strzał z zimnego żelaza, 5 postrzelanych strzał, płaszcz odporności +3, 6 eliksirów leczenia lekkich ran, 2 eliksiry neutralizacji trącnicy, mistrzowskie narzędzia złodziejskie.

Przykładowy BN lotrzyk 10. poziomu: goblin Ltr 10; SW 10; mały humanoid (goblinoid); KW 10k6+10; pw 47; In: +8; Szyb 9 m; KP 21; doryk 16, nieprzygotowany 21; bazowy atk +11; zwa: +7; atk +13 wręcz (1k4/18-20, mały nąper +1) lub +13 dystansowo (1k4/+3, huk krótki +1); calc atk +13/+8 wręcz (1k4/18-20, mały nąper +1) lub +13/+8 dystansowo (1k4/+3, huk krótki +1); SA podstępny atak +5k6; SC uchylenie, doskonałe uchylenie, wykrywanie pulapek, wyczuwanie pulapek +3, niewiadomy unik: Char N; RO Wytr +4, Ref +11, Wola +3; S 10, Zr 19, Bd 13, Int 14, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +14, Jędrzictwo (worg) +10, Nasłuchiwanie +8, Otwieranie zamków +12, Przeszukiwanie +8, Skakanie +2,

TABELA 4-17: BN LOTRZYK

Poz	pw	KP	Wręcz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./ atuty	Wypożyczenie
1.	7	15	+2	+3	+1/+4/+0	40/1	mwk ćwiekowana skórzna, mwk wręcz, mwk dystansowa, 100 sz
2.	11	15	+3	+4	+1/+5/+0	50/1	jak 1. poziom, tyle że 100 sz
3.	16	16	+4	+5	+2/+5/+1	60/2	mwk ćwiekowana skórzna, mwk puklerz, mwk wręcz, mwk dystansowa, 1500 sz
4.	20	17	+5	+7	+2/+7/+1	70/2	jak 3. poziom, tyle że 2300 sz
5.	25	17	+5	+7	+2/+7/+1	80/2	jak 3. poziom, tyle że 3000 sz
6.	29	17	+6	+8	+3/+8/+2	90/3	jak 3. poziom, tyle że 4600 sz
7.	34	19	+7	+9	+3/+8/+2	100/3	ćwiekowana skórzna +1, puklerz +1, mwk wręcz, mwk dystansowa, 4200 sz
8.	38	19	+8/3	+10/5	+3/+9/+2	110/3	jak 7. poziom, tyle że 6400 sz
9.	43	19	+8/3	+10/5	+4/+9/+3	120/4	ćwiekowana skórzna +1, puklerz +1, wręcz +1, dystansowa +1, 5000 sz
10.	47	19	+9/4	+11/6	+4/+10/+3	130/4	karwasze pancera +2, puklerz +2, pierścieni ochrony +1, wręcz +1, dystansowa +1, 1000 sz
11.	52	19	+10/5	+12/7	+4/+10/+3	140/4	jak 10. poziom, tyle że 6000 sz
12.	56	22	+11/6	+15/10	+5/+13/+4	150/5	karwasze +2, amulet naturalnego pancera +1, puklerz +2, pierścieni +1, wręcz +1, dystansowa +1, rękawiczki zręczności +2, 6000 sz
13.	61	22	+12/7	+15/10	+5/+13/+4	160/5	jak 12. poziom, tyle że wręcz +2 i 8000 sz
14.	65	22	+13/8	+16/11	+5/+14/+4	170/5	jak 12. poziom, tyle że wręcz +2 i 18 000 sz
15.	70	22	+14/9/4	+17/12/7	+6/+14/+5	180/6	karwasze +4, amulet +1, pierścieni +2, wręcz +2, dystansowa +1, rękawiczki +2, 18 000 sz
16.	74	22	+15/10/5	+18/13/8	+6/+15/+5	190/6	jak 15. poziom, tyle że 36 000 sz
17.	79	24	+15/10/5	+20/15/10	+6/+16/+5	200/6	karwasze +5, amulet +1, pierścieni +2, wręcz +2, dystansowa +2, rękawiczki +4, 32 000 sz
18.	83	24	+16/11/6	+21/16/11	+7/+17/+6	210/7	jak 17. poziom, tyle że 62 000 sz
19.	88	25	+18/13/8	+23/18/13	+7/+18/+6	220/7	karwasze +5, amulet +1, pierścieni +2, wręcz +3, dystansowa +2, rękawiczki +6, 72 000 sz
20.	92	26	+19/14/9	+26/21/16	+7/+20/+6	230/7	jak 19. poziom, tyle że dystansowa +3 i 112 000 sz

Spostrzegawczość +6, Szacowanie +10, Ukrywanie się +20, Unieszkodliwianie mechanizmów +10, Używanie magicznych urządzeń +4, Zachowanie równowagi +12, Zwinność +12; Bezpośredni strzał, Biegłość w tarczy, Doskonałszy inicjatywa, Finiszja w broni.

Uchylanie (zw): Jeżeli lotrzyk pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, w ogóle nie otrzymuje ran.

Doskonały uchylanie (zw): Zdolność ta działa jak uchylanie, z tą różnicą, że lotrzyk nie otrzymuje obrażeń po udanym rzucie obronnym na Refleks na czary takie jak kula ognista lub broń oddechowa, a po porażce odnosi tylko połowę ran.

Doskonały niewiady uni (zw): Może go flankować jedynie lotrzyk na poziomie przynajmniej 14.

Wyczenie pulpek (zw): Lotrzyk posiada intuicję ostrzegającą go przed niebezpiecznymi pulapkami. Objawia się to premią +3 do rzutów obronnych na Refleks oraz premią unikową +3 do KP względem pulpek.

Wykrzykiwanie pulpek (zw): Ten lotrzyk może za pomocą umiejętności Przeszukiwanie znaleźć pulpek, nawet jeśli jest to zadanie o ST przekraczającej 20. Zlokalizowanie niemagicznej pulki wymaga pokonania ST co najmniej 20, a nawet więcej, jeśli została ona dobrze ukryta. Z kolei znalezienie magicznej pulki to zadanie o ST równej 25 + poziom czaru użytego do jej stworzenia. Rozbrojenia magicznej pulki to zadanie o ST równej 25 + poziom czaru

użytego do jej stworzenia. Jeśli lotrzyk w teście Unieszkodliwiania mechanizmów uzyska wynik przekraczający o przynajmniej 10 ST pulapki, może ją dokładnie zbadać, zrozumieć jej działanie oraz ominąć ją (wraz z całą drużyną) bez rozbrajania.

Niewiady uni (zw): Lotrzyk reaguje na niebezpieczeństwo, jeszcze zanim normalnie pozwoliłby mu na to zmysły. Nawet nieprzygotowany zachowuje premie ze Zreźniczości do KP.

Dobryle: puler +1, karwasze pancera +2, pierścienie ochrony +1, mały sierpiec +1, 20 normalnych strzał, 5 postrzelanych strzał, eliksir leczenia poważnych ran, mistrzowskie narzędzia złodziejskie.

BN MNICH

Początkowe wartości atrybutów: S 14, Zr 13, Bd 12, Int 10, Rzt 15, Cha 8.

Zwiększone wartości atrybutów: 4 – Zr 14; 8 – Rzt 16; 12 – Zr 15; 15 – Zr 15 (17), Rzt 16 (18); 16 – Zr 16 (18); 19 – S 14 (16), Bd 12 (14), Zr 16 (20), Rzt 16 (20); 20 – Zr 16 (22), Rzt 17 (23).

Przykładowy BN mnich 5. poziomu: człowiek Mch 5; SW 5; średni humanoid; KW 5k4+5; pw 31; Int +2; Szyb 12 m; KP 14, dośw 15, nieprzygotowany 14; bazowy atk +3; zwa +5; atk +5 lub -7 wręcz (1k8+2), uderzenie bez broni lub 1k6+3, kama +1; bzd +6 dystansowo (1k6, mistrzowska proca),

TABELA 4-18: BN MNICH

Poz	pw	KP	Uderzenie bez broni	Grad ciosów (bez broni)	Wręcz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./ abuty	Wyposażenie
1.	9	13	+2	+0/0	+3	+1	+3/+3/+4	16/21	muk wręcz, zwykła dystansowa, 550 sz
2.	14	13	+3	+1/1	+4	+3	+4/+4/+5	20/41	jak 1. poziom, tyle że 1650 sz
3.	20	13	+4	+2/2	+6	+4	+4/+4/+5	24/5	wręcz +1, zwykła dystansowa
4.	25	14	+5	+3/3	+6	+6	+5/+6/+6	28/5	jak 3. poziom, tyle że 650 sz
5.	31	16	+5	+4/4	+6	+6	+5/+6/+6	32/5	jak 3. poziom, tyle że 1650 sz
6.	36	16	+6	+5/5	+7	+7	+7/+8/+8	36/71	karwasze pancera +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, 2000 sz
7.	42	17	+7	+6/6	+8	+8	+7/+8/+8	40/7	karwasze +1, pierścienie ochrony +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, 1500 sz
8.	47	19	+8/3	+7/7	+9/4	+9/4	+8/+9/+10	44/7	amulet naturalnego pancera +1, karwasze +1, pierścienie +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, 1750 sz
9.	53	19	+8/3	+7/7	+9/4	+9/4	+8/+9/+10	48/8	jak 8. poziom, tyle że 2300 sz
10.	58	20	+9/4	+9/9/9	+11/6	+10/5	+8/+9/+10	52/8	amulet +1, karwasze +1, pierścienie +1, wręcz +2, dystansowa +1, 350 sz
11.	64	21	+10/5	+10/10/5	+12/7	+11/6	+8/+9/+10	56/8	jak 10. poziom, tyle że karwasze +2 i 2300 sz
12.	69	21	+11/6	+11/11/11/6	+13/8	+13/8	+9/+10/+11	60/9	jak 10. poziom, tyle że karwasze +2, dystansowa +2 i 2300 sz
13.	75	21	+11/6	+11/11/11/6	+13/8	+13/8	+9/+10/+11	64/9	jak 10. poziom, tyle że karwasze +2, dystansowa +2 i 10 000 sz
14.	80	21	+12/7	+12/12/12/7	+15/10	+14/9	+10/+11/+12	68/9	amulet +1, karwasze +2, pierścienie +1, wręcz +3, dystansowa +2, 10 000 sz
15.	86	25	+13/8/3	+13/13/13/8/3	+16/11/6	+16/11/6	+10/+12/+13	72/10	amulet +1, karwasze +3, pierścienie +1, wręcz +3, dystansowa +2, rakawiczki zrzeczności +2, wisiorok rozstrojności +2, 11 000 sz
16.	91	26	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+17/12/7	+18/13/8	+11/+14/+14	76/10	jak 15. poziom, tyle że 29 000 sz
17.	97	27	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+18/13/8	+18/13/8	+11/+14/+14	80/10	amulet +1, karwasze +3, pierścienie +2, wręcz +4, dystansowa +2, rakawiczki +2, wisiorok +2, 9000 sz
18.	102	28	+15/10/5	+15/15/15/10/5	+20/15/10	+19/14/9	+12/+15/+15	84/11	jak 17. poziom, tyle że amulet +2, wręcz +5 i 38 000 sz
19.	127	30	+17/12/7	+17/17/17/12/7	+22/17/12	+21/16/11	+13/+16/+16	88/11	amulet +2, karwasze +3, pierścienie +2, wręcz +5, dystansowa +2, rakawiczki +4, wisiorok +4, jasioniebieski kamień łow, różowy kamień łow 36 000 sz
20.	133	34	+18/13/8	+18/18/18/13/8	+23/18/13	+23/18/13	+14/+18/+18	92/11	jak 19. poziom, tyle że karwasze +4, rakawiczki +6, wisiorok +6 i 36 000 sz

1 Atut premii: Doskonała walka w zwoju albo Oszałamiająca pięść.

2 Atut premii: Zmysł walki albo Odbijanie strzał.

3 Atut premii: Doskonałe rozbrajanie albo Doskonałe przewracanie.

całk atk +5 lub +7 wręcz (1k8+2, uderzenie bez broni lub 1k6+3, kama +1), bądź +4/+4 lub +6/+6 wręcz (1k8+2, uderzenie bez broni lub 1k6+3, kama +1), bądź +6 dystansowo (1k6, mistrzowska proca); SA grać ciosów, uderzenie ki +1 (magia); SC uchylenie, czystość ciała, powolny upadek 6 m, spokojny umysł; Char PN; RO Wytr +6, Ref +7, Wola +7; S 14, Zr 14, Bd 12, Int 10, Rzt 15, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Skakanie +12, Ukrywanie się +10, Wspinaczka +10, Zachowanie równowagi +12, Zwinność +12; Odbywanie strzał, Oszałamiająca pieśń, Ruchliwość, Skupienie na broni (kama), Unikni.

Gnád ciosów (zu): W akcji pełnego ataku mnich ma prawo wykonać w każdej rundzie jeden dodatkowy atak z najwyższą bazową premię do ataku, lecz wszystkie ataki wykonywane w tej rundzie – również ten dodatkowy – podlegają karze –1. Wspominana kara dotyczy całej rundy, wpływa zatem na ataki okazjone, które mnich może wykonać przed następną akcją. Uderzono w kame, nunczaku lub singham, mnich ma prawo wyprowadzić dodatkowy atak za pomocą wspomnianego oręzia lub uderzając bronią. Jeśli dzierży dwa takie oręzia, jednego używa do normalnych ataków, a drugiego do dodatkowego. W obu wypadkach obrażenia powodowane przez drugorzędą rękę nie ulegają zmniejszeniu.

Uderzenie ki (zu): Uderzeniem bez broni mnich ten zadaje rany istotom z redukcją obrażeń tak, jakby cios wyprowadzono bronią posiadającą premię z usprawnienia +1.

Uchylenie (zu): Jeżeli mnich pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, po udanym rzucie w ogóle nie otrzymuje ran.

Czystość ciała (zu): Mnich jest niepodatny na wszystkie choroby, z wyjątkiem nadnaturalnych i magicznych, takich jak likantropia czy mumijnia zgźnizna.

Powolny upadek (zu): Mnich potrafi wykorzystać znajdującą się w zasięgu ręki ścianę do spowolnienia upadku. Otrzymuje obrażenia tak, jakby upadek nastąpił z wysokości o 6 metrów niższej niż naprawdę.

Spokojny umysł (zu): Mnich otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych na czary i efekty ze szkoby oczarowania.

Dobrycie: kama +1, mistrzowska proca, płaszcz ochrony +1, eliksir gnaji koda, eliksir leczenia śniech ran.

Przykładowy BN mnich 15. poziomu: człowiek Mch 15; SW 15; średni humanoid; KW 15k8+15; pw 86; Inł +7; Sztyb 24 m; KP 25, dtyk 21, nieprzygotowany 22; bazyowy atk +11; zwa +13; atk +13 lub +17 wrecz (2k6+2/19-20, uderzenie bez broni lub 1k6+5/19-20, kama +3), bądź +16 dystansowo (1k6+2, proca +2); całk atk +3/8/3 lub +17/12/7 wrecz (2k6+2/19-20, uderzenie bez broni lub 1k6+5/19-20, kama +3), bądź +13/+13/+13/+8/3 lub +17/+17/+17/+12/7 wrecz (2k6+2/19-20, uderzenie bez broni lub 1k6+5/19-20, kama +3), bądź +16 dystansowo (1k6, proca +2); SA grać ciosów, uderzenie ki +4 (magia, praworęczność), dzierać pieśń; SC daleki briel, diamentowe ciałko, diamentowa dusza, doskonałe uchylenie, czystość ciała, powolny upadek 21 m, spokojny umysł, jedność ciała; Char PN; RO Wytr +10, Ref +12, Wola +13; S 14, Zr 17, Bd 12, Int 10, Rzt 18, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Skakanie +22, Ukrywanie się +21, Wspinaczka +20, Zachowanie równowagi +23, Zwinność +23; Atak z dosłoku. Doskonała inicjatywa, Doskonała walka w zwrzuci, Doskonałe rozbijanie, Doskonałe trafienie krytyczne (kama), Doskonałe trafienie krytyczne (uderzenie bez broni), Ruchliwość, Skupienie na broni (kama), Unikni, Żelazna wola, Zmysł walki.

Gnád ciosów (zu): W akcji pełnego ataku mnich ma prawo wykonać w każdej rundzie dwa dodatkowe ataki uderzeniem bez broni lub specjalną bronią tej klasy z najwyższą bazową premię do ataku.

Uderzenie ki (zu): Uderzeniem bez broni ten mnich powoduje rany istotom z redukcją obrażeń tak jakby cios wyprowadzono praworęczną bronią posiadającą premię z usprawnienia +1.

Dzierać pieśń (zn): Raz na tydzień mnich ma prawo za pomocą uderzenia bez broni wzbudzić w cieło wroga wibracje, które mogą doprowadzić nawet do śmierci przeciwnika. Mnich musi mieć więcej poziomów niż ofiara posiada Kostek. Wytrzymałość. Zadanie przeciwnikowi ran w ataku wykorzystującym dzierać pieśń oznacza, że moc zadziałala. Jeśli tak się stanie, mnich może spróbować zabić ofiarę (akcja darmowa) w ciągu następnych 15 dni. W tej sytuacji ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość o ST 21 – nieudany oznacza,

jej śmierć. Jeżeli rzut obronny jej się powiedzie, przestaje być zagrożona przez to konkretne użycie zdolności dzierać pieśń.

Daleki krok (zn): Mnich potrafi raz dziennie przemieszczać się w przestrzeni, analogicznie do dziania czarzą drzewi poprzeczni (7. poziom czarzącego).

Diamentowe ciało (zn): Mnich jest niepodatny na wszelkie trucizny. Diamentowa dusza (zu): Mnich posiada odporność na czary 25.

Doskonałe uchylenie (zu): Jeżeli mnich pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, w ogóle nie otrzymuje ran. Jeśli zaś rzut obronny na Refleks zakończy się niepowodzeniem, dostaje tylko połowę ran spowodowanych przez atak.

Powolny upadek (zn): Mnich potrafi wykorzystać znajdującą się w zasięgu ręki ścianę do spowolnienia upadku. Otrzymuje obrażenia tak, jakby upadek nastąpił z wysokości o 21 metrów niższej niż naprawdę.

Spokojny umysł (zu): Mnich otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych na czary i efekty ze szkoby oczarowania.

Jedność ciała (zn): Mnich może każdego dnia uleczyć 30 utraconych w wyniku obrażeń punktów wytrzymałości i ma prawo do leczenia rozdzielić na kilka razy.

Dobrycie: amulet naturalnego pancera +1, karoszew pancera +3, pierścienie ochrony +1, kama +3, proca +2, rękawiczki zręczności +2, pas mnicha, wisiorek rozprężności +2, eliksir heroizmu.

BN PALADYN

Początkowe wartości atrybutów: S 14, Zr 8, Bd 12, Int 10, Rzt 13, Cha 15.

Zwiększone wartości atrybutów: 4. – Rzt 14; 8. – Cha 16; 12. – Cha 17 (19); 16. – Cha 18 (20); 19. – Cha 18 (24); 20. – Cha 19 (25).

Przykładowy BN paladyn 5. poziomu: człowiek Pal 5; SW 5; średni humanoid; KW 5k10+5; pw 37; Inł +1; Sztyb 6 m; KP 19, dtyk 9, nieprzygotowany 19; bazyowy atk +5; zwa +7; atk +9 wrecz (1k8+2/19-20, mistrzowski miecz, długi) lub +5 dystansowo (1k8+2/3, mistrzowski refleksyjny luk długi [premia z 2]); całk atk +9 wrecz (1k8+2/19-20, mistrzowski miecz długi) lub +5 dystansowo (1k8+2/3, mistrzowski refleksyjny luk długi [premia z 2]); SA ugodzenie 12/dzień, odpędzanie nieumarłych 5/dzień; SC aura odwagi, wytrwanie, boska łaska, boskie zdrowie, wiel empatyczna z wierzchozcom, wierzchozcom – ciężki bojowy kon, nakładanie ran, wspólne czary z wierzchozcom; Char PD; RO Wytr +7, Ref +2, Wola +5; S 14, Zr 8, Bd 12, Int 10, Rzt 14, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +7, Koncentracja +9, Leczenie +10; Arak w przełocie, Skupienie na broni (mistrzowski), Walka z wierzchozcom.

Ugodzenie 12 (zn): Dwa razy dziennie paladyn może spróbować ugodzić 12, wykonując normalny atak wrecz. Do testu ataku dodaje wówczas premię +2, a zadaje dodatkowo 5 obrażeń. Jeśli przypadkowo ugodzi istotę, która nie jest 12, zdolność nie zadziała, ale w ten sposób paladyn wykorzysta ją na dany dzień.

Odpędzanie nieumarłych (zn): Jak kapłan 2. poziomu.

Aura odwagi (zn): Paladyn jest niepodatny na strach (magiczny i inny). Wszyscy sprzymierzeni w promieniu 3 metrów od niego otrzymują premię z morale +4 do rzutów obronnych na efekty strachu.

Wykrycie zła (zn): Na zyczenie paladyn może użyć wykrycia zła (analogicznie do zaklęcia).

Żelazna łaska (zn): Paladyn otrzymuje premię do wszystkich rzutów obronnych równą premii z Charzymi (modyfikator ten wzięto pod uwagę we wcześniejszych statystykach).

Bożuk zdrowia (zn): Paladyn jest niepodatny na wszystkie choroby, włączając w to nadnaturalne i magiczne, takie jak mumijnia zgźnizna i likantropia.

Wiel empatyczna z wierzchozcom (zn): Paladyn i wierzchozcom mogą się porozumiewać telepatycznie na odległość 1,5 kilometra. Paladyn ma taki sam związek z przedmiotem czy miejscem, jak wierzchozcom.

Wierzchozcom – ciężki kon wojowy: Przez maksymalnie 10 godzin dziennie paladyn może poprosić o pomoc specjalnego ciężkiego konia bojowego, którego zdolności i statystyki opisano dalej.

Ciężki kon wojowy: duża magicka bestia; KW 6k8+12; pw 39; Inł +1; Sztyb 15 m; KP 18, dtyk 10, nieprzygotowany 17; bazyowy atk +3; zwa +11;

TABELA 4-19: PALADYN BN

Poz	pw	KP	Wręcz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./ atuty	Czary na dzień	Wyposażenie
1.	11	17	+4		+3/-1/+1	8/1	—	Wyposażenie płytkowa, ciężka stalowa tarcza, młot wręcz, zwykła dystansowa, 350 sz
2.	17	18	+5	+2	+6/+1/+3	10/1	—	polpłytkowa, ciężka stalowa tarcza, młot wręcz, młot dystansowa, 650 sz
3.	24	18	+6	+3	+6/+2/+4	12/2	—	młot polpłytkowa, ciężka stalowa tarcza, młot wręcz, młot dystansowa, 1100 sz
4.	30	19	+7	+4	+7/+2/+5	14/2	1	pełna płytowa, ciężka stalowa tarcza, młot wręcz, młot dystansowa, 1000 sz
5.	37	19	+8	+5	+7/+2/+5	16/2	1	jak 4. poziom, tyle że 3300 sz
6.	43	19	+9/4	+6/1	+8/-3/+6	18/3	2	pełna płytowa, ciężka stalowa tarcza, wręcz +1, młot dystansowa, 2900 sz
7.	50	20	+10/5	+7/2	+8/+3/+6	20/3	2	pełna płytowa +1, ciężka stalowa tarcza, wręcz +1, młot dystansowa, 1900 sz
8.	56	21	+11/6	+8/3	+10/+4/+7	22/3	2/1	jak 7. poziom, tyle że ciężka stalowa tarcza +1 i 3100 sz
9.	63	22	+12/7	+9/4	+10/+5/+8	24/4	2/1	pełna płytowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, pierścieni ochronny +1, wręcz +1, młot dystansowa, 3700 sz
10.	69	22	+13/8	+10/5	+11/+5/+8	26/4	2/2	jak 9. poziom, tyle że 7700 sz
11.	76	22	+15/10/5	+11/6/1	+11/+5/+8	28/4	2/2	jak 9. poziom, tyle że wręcz +2 i 7500 sz
12.	82	23	+16/11/6	+12/7/2	+13/+7/+10	30/5	2/2/1	pełna płytowa +2, ciężka stalowa tarcza +1, pierścieni +1, wręcz +2, młot dystansowa, płaszcz chorągwy +2, 6500 sz
13.	89	24	+17/12/7	+13/8/3	+13/+7/+10	32/5	2/2/1	pełna płytowa +2, ciężka stalowa tarcza +2, pierścieni +1, wręcz +2, dystansowa +1, płaszcz +2, 9500 sz
14.	95	24	+19/12/7	+14/9/4	+14/+7/+10	34/5	3/2/1	jak 13. poziom, tyle że wręcz +3
15.	102	26	+19/14/9	+15/10/5	+14/+9/+11	36/6	3/2/1/1	pełna płytowa +3, ciężka stalowa tarcza +3, pierścieni +1, wręcz +3, dystansowa +1, płaszcz +2, 13 500 sz
16.	108	28	+20/15/10	+16/11/6/1	+16/+9/+12	38/6	3/3/1/1	pełna płytowa +3, ciężka stalowa tarcza +3, amulet naturalnego pancerza +1, pierścieni +2, wręcz +3, dystansowa +1, płaszcz +2, 23 500 sz
17.	115	29	+21/16/11/6	+17/12/7/2	+16/+9/+12	40/6	3/3/2/1	jak 16. poziom, tyle że pełna płytowa +4, wręcz +4 i 23 500 sz
18.	121	30	+25/20/15/10	+18/13/8/3	+17/+10/+13	42/7	4/3/2/1	pełna płytowa +4, ciężka stalowa tarcza +4, amulet +1, pierścieni +2, wręcz +5, dystansowa +1, płaszcz +2, 30 500 sz
19.	128	30	+26/21/16/11	+20/15/10/5	+19/+12/+15	44/7	4/4/3/2	jak 18. poziom, tyle że dystansowa +2, płaszcz +6 i 44 500 sz
20.	134	30	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+20/+12/+15	46/7	4/4/3/3	jak 18. poziom, tyle że dystansowa +2, płaszcz +6 i 94 500 sz

atk +6 wręcz (1k6+4, kopyto); całk atk +6/+6 wręcz (1k6+4, 2 kopyto) +1 wręcz (1k4+2, ugrzytanie); przeszczerzenie/zasięg 3 m/1,5 m; SC doskonałe uchyłanie, widzenie w słabym świetle, wech, RO Wytr +7, Ref +5, Wola +2; S 19, Zr 13, Bd 17, Int 6, Rzt 13, Cha 6.

Umiejętności i atry: Nasłuchiwanie +5, Spostregawczość +4; Bieg, Krzepa.

Doświadczenie uchyłanie (zu): Jeżeli wierzchowiec pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując uchyłany rzut obronny, w ogóle nie otrzymuje ran. Jeśli zaś rzut obronny na Refleks zakończy się niepowodzeniem, odnosi tylko połowę ran spowodowanych przez atak.

Widzenie w słabym świetle (zu): W słabym świetle widzi dwa razy dalej niż człowiek.

Węch (zu): Wykrywa zbliżających się wrogów, wywachuje ukrytych przeciwników i tropi za pomocą tego zmysłu.

Nakładanie rąk (zu): Paladyn może dotykami leczyć rany, poświęcając na to akcje standardowe. Każdego dnia ma prawo uzdrowić do 10 punktów wytrzymałości. Może leczyć samego siebie i rozdzielić leczenie między kilka osób. Nie musi uleczyć od razu maksymalnej dostępnej mu liczby punktów wytrzymałości. Zamiast tego paladyn może też wykorzystać część lub całość tej mocy do ranienia nieumarłych, wykonując w tym celu atak dotykowy.

Wspólne czary z wierzchowcem (zu): Paladyn może dowolnym zaklęciem, które rzuca na siebie, objąć również wierzchowca, który znajduje się w pro-

mieniu 1,5 metra od niego. Ponadto ma prawo rzucić zaklęcie o celu „Ty” nie na siebie, a na wierzchowca.

Przygotowanie czary paladyna (1; ST rzutu obronnego 12 + poziom czary): 1 – pobógolawstwo broni.

Doylek: pełna zbroja płytowa, mistrzowska ciężka stalowa tarcza, mistrzowski miecz długi, mistrzowski refleksyjny łuk długi (premija z S +2), 10 zwykłych strzał, 10 strzał z zimnego żelaza, 10 posrebrzanych strzał, 4 diamenty leczenia lekkich ran, eliksir wytrzymałości niedźwiedzia, 2 zwoje magicznej broni, 2 zwoje ochrony przed złem, wedziłko i uзда (wierzchowiec), szrytel, 3 łakocia z wodą święconą, zestaw uzdrowiciela, mistrzowskie huskarskie laski (wierzchowiec), symbol żołnierskie (wierzchowiec), juki (wierzchowiec), srebrny święty symbol.

Przykładowy BN paladyn 15. poziomu: człowiek Pal 15; SW 15; średni humanoid; KW 15k10+15; pw 102; Inz 1; Stryb 6 m; KP 26, dystans 10, nieprzygotowany 26; basowy atk +15; zwa +17; atk +21 wręcz (1k8+5/17-20, miecz długi +3) lub +15 dystansowo (1k8+3/+3, refleksyjny łuk długi +1 [premija z S +2]); całk atk +21/+16/+11 wręcz (1k8+5/17-20, miecz długi +3) lub +15/+10/+5 dystansowo (1k8+3/+3, refleksyjny łuk długi +1 [premija z S +2]); SA ugodzenie 4k4/dzień, odpędzanie nieumarłych 11/dzień; SC aura odwagi, wykrycie dla, boska łaska, boskie zdrowie, wietr empatyczna z wierzchowcem, wierzchowiec – ciężki bojowy koń, nakładanie rąk, przełamanie choroby 4/tydzień, wspólne czary z wierzchowcem; Chaz PD; RO Wytr +14, Ref +10, Wola +13; S 14, Zr 8, Bd 12, Int 10, Rzt 14, Cha 19.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +19, Leczenie +20, Jeździectwo +17, Atak w przełocie, Błyskawiczny refleks, Dodatkowe odpędzenie, Doskonałe trafienie krytyczne (miecze długie), Skupienie na broni (miecze długie), Walka w wierzchowca, Żelazna wola.

Ugodzenie łała (z): Cztery razy dziennie paladyn może spróbować ugodzić wola, wykonując normalny atak wręcz. Do testu ataku dodaje wówczas premię +4, a zadaje dodatkowo 15 obrażeń. Jeśli przez przypadek ugodzi istotę, która nie jest łała, zdolność nie zadziała, ale paladyn wykorzystają ją na dany dzień.

Odpędzenie nieumarłych (zn): jak kapłan 12. poziomu.

Aura odwagi (zn): Paladyn jest niepodatny na strach (magiczny i inny). Wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 3 metrów od niego otrzymują premię w morale +4 do rzutów obronnych na efekty strachu.

Wykrycie łały (zn): Na życzenie paladyn może użyć wykrycia łały (analogicznie do zaklęcia).

Roślina łaska (zn): Paladyn otrzymuje premię do wszystkich rzutów obronnych równą premii z Charyzmy (modyfikator ten wzięto pod uwagę we wcześniejszych statystykach).

Wzrost empatyzacji z uściskiem (zn): Paladyn i wierzchowca mogą się porozumiewać telepaticznie na odległość 1,5 kilometra. Paladyn ma taki sam związek z przedmiotem czy miejscem, jak wierzchowca.

Roślina zdrowie (zn): Paladyn jest niepodatny na wszystkie choroby, włączając w to nadnaturalne i magiczne, takie jak mumijna zguma i likantropia.

Wierzchowca – części koń: Paladyn może poprosić o pomoc specjalnego ciekiego konia bojowego, którego zdolności i statystyki opisano dalej.

Cielętko koń bojowy: duża magiczna bestia; KW 12k8+12; pv 46; In: +1; Szyb 18 m; KP 24, dotyk 10, nieprzygotowany 23; basowy atk +3; zwa +13; atk +8 wręcz (1k6+4, kopię); atk +8/s wręcz (1k6+4, 2 kopyto) +1 wręcz (1k4+2, ugryzienie); przestrzeń/zasięg 3 m/1,5 m; SC rozkazywanie, doskonałe uchylenie, widzenie w słabym świetle, waga, odporność na czary 20; RO Wytr +7, Ref +5, Wola +2, S22, Zr 13, Bd 17, Int 9, Rzt 13, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Spozstrzegawczość +4, Bieg, Krzepa.

Rozkazywanie (zn): Może rozkazywać 7/dzień innym koniowatym (niegdy używa rzutu obronny na Wole o ST 21).

Dokonałe uchylenie (zn): Jeżeli wierzchowca pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonuje udany rzut obronny, w ogóle nie otrzymuje ran. Jeśli zaś rzut obronny na Refleks zakończy się niepowodzeniem, odnosi tylko połowę ran spowodowanych przez atak.

Widzenie w słabym świetle (zn): W słabym świetle widzi dwa razy dalej niż człowiek.

Wzrost (zn): Wykrywa zbliżających się wrogów, wywachuje ukrytych przeciwników i tropi za pomocą dotyku.

Nakładanie rąk (zn): Paladyn może leczyć dotykem do 60 punktów wytrzymałości dziennie.

Przelamanie choroby (zn): Paladyn może cztery razy na tydzień przelamywać choroby analogicznie do zaklęcia.

Przygotowanie czary paladyna (3/2+1/1; ST rzutu obronnego 14 + poziom czary): 1 – boska łaska, pobóg/sławienie broni (2); 2 – siła byka, tarcza dla przyjaciela; 3 – udołowanie wierzchowca; 4 – święty miecz.

Dobrytek: pełna zbroja płytowa +3, ciężka stalowa tarcza +3, pięćset ochrony +3, miecz dług +3, refleksyjny huk długi +1 (premia z S +2), 10 zwykłych strzał, 10 strzał +2, 10 strzał z zimnego żelaza, 10 posrebrzanych strzał, 10 adamandytowych strzał, płaszcz charyzmy +2, pojemna torba II, 2 eliksiry leczenia śmiertelnych ran, 2 eliksiry leczenia poważnych ran, eliksir łaski, eliksir mądrości snu, eliksir zrywania, zwoj ochrony przed śmiercią, 3 zwoje opóźnienia działania truziny, 2 zwoje magicznej broni, 2 zwoje przelamania paraliżu, 2 zwoje odporności na choroby (opól), 2 dawki antydotku, wędzidło i uзда (wierzchowca), sztylet, 4 flakony z wodą święconą, mistrzowski krytyk ładry (wierzchowca), siodło żołnierskie (wierzchowca), juki (wierzchowca), srebrny święty symbol.

BN TROPICIEL

Początkowe wartości atrybutów: S 14, Zr 15, Bd 13, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Zwiększone wartości atrybutów: 4 – Zr 16; 8 – Zr 17; 10 – Zr 17 (19), 12 – Zr 18 (20); 14 – Rzt 12 (14); 16 – S 14 (18); 18 Zr 19 (21); 17 – Zr 19 (23); 20 – Zr 20 (24).

Przykładowy BN tropiciel 5. poziomu: gnoll Tr 5; SW 6; średni humanoid; KW 7k8+14; pv 49; In: +3; Szyb 9 m; KP 18, dotyk 13, nieprzygotowany 15; basowy atk +6; zwa +10; atk +11 wręcz (1k8+6/19/20, mistrzowski miecz dług) lub +11 dystansowo (1k8+4/+3, mistrzowski refleksyjny huk długi [premia z S +4]); atk +11/+6 wręcz (1k8+6/19/20, mistrzowski miecz dług) lub +11/+6 dystansowo (1k8+4/+3, mistrzowski refleksyjny huk długi [premia z S +4]); SA —; SC zwierzęcy towarzysz, widzenie w ciemnościach 18 m, preferowany wrog – elf +4, preferowany wróg – ludzie +2, połączenie z towarzyszem, wspólne czary; Char CZ; RO Wytr +6, Ref +7, Wola +2; S 18, Zr 16, Bd 15, Int 8, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +10, Spozstrzegawczość +11, Szuka przetrwania +8, Ukrywanie się +10, Krzepa, Potężny atak, Skupienie na broni (refleksyjny huk długi), Szybki strzał, Szybkie dobywanie broni, Tropienie.

Szyb i ułki (zn): Ten tropiciel wybrał łucznictwo. Zyskał atut Szybki strzał bez konieczności spełnienia jego wymagań.

Zwierzęcy towarzysz (zn): Zwierzęcy towarzysz tego tropiciela jest wilk. Ta łojalna istota towarzyszy mu podczas przygód, zachowując się jak typowy przedstawiciel swego gatunku. Ponieważ znajdzie skróty zdolności oraz charakterystyk wilka.

Zwierzęcy towarzysz wilk: SW —; średnia magiczna bestia; KW 2k8+4; pv 13; In: +2; Szyb 15 m; KP 14, dotyk 12, nieprzygotowany 12; basowy atk +1; zwa +2; atk +3 wręcz (1k6+1, ugryzienie); atk atk +3 wręcz (1k6+1, ugryzienie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA przezwyciężanie; SC naciąganie, uchylenie, widzenie w słabym świetle, waga; Char N; RO Wytr +5, Ref +5, Wola +1; S 13, Zr 15, Bd 15, Int 2, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +3, Nasłuchiwanie +3, Spozstrzegawczość +3, Szuka przetrwania +1, Ukrywanie się +2, Tropienie, Skupienie na broni (ugryzienie).

Przewracanie (zn): Wilk, który ugryzie przeciwnika (udany atak), może próbować go przewrócić w akcji darmowej. Więcej informacji znajdziesz na stronie 154 Podzielnia Głaz.

Premiowa sztuczka: Ten zwierzęcy towarzysz może nauczyć się jednej dodatkowej sztuczki, w której wyszłoby go tropiciel (patrz umiejętność Postępowanie ze zwierzętami, strona 74 Podzielnia Głaz). Nauczanie się owej premiowej sztuczki nie wymaga poświęcenia czasu na testy ani testów Postępowania ze zwierzętami. Nie widzia się jej również w normalny limit sztuczek znanych stworzenia. Premiową sztuczkę wybiera tropiciel: nie może zmienić raz podjętej decyzji.

Uchylenie (zn): Jeżeli zwierzęcy towarzysz pada ofiarą ataku który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonuje udany rzut obronny, w ogóle nie otrzymuje ran.

Widzenie w słabym świetle (zn): W słabym świetle widzi dwa razy dalej niż człowiek.

Wzrost (zn): Wykrywa zbliżających się wrogów, wywachuje ukrytych przeciwników i tropi za pomocą dotyku.

Przygotowany wrog (zn): Ten tropiciel zyskuje podana premię do testów Błędowania, Nasłuchiwanie, Spozstrzegawczość, Szuka przetrwania oraz Wyucia pobudek związanych z danym typem stworzenia. Otrzymuje również taką samą premię do testów obrażeń zadanych bronią danej istoty.

Połączenie z towarzyszem (zn): Zwykle postępowanie ze zwierzęciem to dla tropiciela akcja darmowa, natomiast przysmaszenie to akcja ruchu. Otrzymuje on premię z okoliczności +4 do wszystkich testów wiedzy z dziedziny Postępowania ze zwierzętami wykonywanymi względem zwierzęcego towarzysza.

Współne czary (zn): Tropiciel może dowolnym zaklęciem, które rzuci na siebie, objąć również zwierzęcego towarzysza, który znajduje się w promieniu 1,5 metra od niego. Ponadto ma prawo rzucić zaklęcie o celu „Ty” nie na siebie, a na zwierzęcego towarzysza.

Wzrost (zn): Tropiciel potrafi poprawić nastawienie zwierząt w podobny sposób jak za pomocą testów Dyplomacji w stosunku do zwykłych istot. Rzut 1k20+3 lub 1k20+1 w przypadku magicznych bestii o Inteliektie wartości 1 lub 2.

Przygotowane czary tropiciela (1 ST reutia obronnego 12): 1 – ogłuszenie.

Dobydły: *dwiekowana skórzina* +1, mistrzowski miecz długi, mistrzowski refleksyjny luk długi (premia z S +4), 20 normalnych strzał, 10 strzał z zimnego żelaza, 10 posrebrzanych strzał, *oczy orla*, 3 *dyksyry leczenia lekkich ran*.

Przykładowy BN tropiciela 15. poziomu: gnoll Tip 15, SW 16; średni humanoid: KW 17k8+34; pw 11+4; lni +5; Syb 12 m; KP 23, dotyk 16, nieprzygotowany 18; basowy atk +16; zwa +20; atk +23 wręcz (1k8+8/17, miecz długi +2) lub +24 dystansowo (1k8+6/+3, refleksyjny luk długi +1 [premia z S +4]; kalk atk +23/+18/+13/+8 wręcz (1k8+8/17, miecz długi +2), bzd +21/+16/+11/+6 wręcz (1k8+8/17, miecz długi +2) i +20/+15/+10 wręcz (1k6+3/19/20, miecz krótki +1), bzd +24/+19/+14/+9 dystansowo (1k8+6/+3, refleksyjny luk długi +2 [premia z S +4]); SA — SC zwierzęcy towarzyszy, kamuflaż, widzenie w ciemnościach 18 m, preferowany wróg – elfy +6, preferowany wróg – ludzie +4, preferowany wróg – magiczne bestie +2, preferowany wróg – istoty baśniowe +2, uprany tropiciel, leśny krok; Char CZ; RO Wytr +11, Ref +13, Wola +7; S 18, Zr 21, Bd 15, Int 8, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +20, Jeździectwo +7, Nasłuchiwanie +6, Postępowanie ze zwierzętami +13, Skakanie +9, Sposztergawczość +23, Strułka przetrwania +17, Ukrywanie się +25. Bezpośredni strzał. Doskonalsze trafienie krytyczne (miecz długi), Krzepa, Potężniejsza walka dwoma orzami.

Potężny atak, Precyzyjny strzał, Skupienie na broni (miecz krótki), Skupienie na broni (refleksyjny luk długi), Tropienie.

Mistrzowski styl walki (zw): Ten tropiciel wybrał walkę dwoma orzami. Zyskał atut Potężniejsza walka dwoma orzami bez konieczności spełnienia jego wymagań.

Zwierzęcy towarzyszy (zw): Zwierzęcym towarzyszem tego tropiciela jest złowieszczy wilk. Ta lojalna istota towarzyszy mu podczas przygód, zachowując jak typowy przedstawiciel swego gatunku. Poniżej znajdziesz skróty zdolności oraz charakterystyk złowieszczej wilka.

Zwierzęcy towarzyszy wilk: SW — duża magiczna bestia; KW 6k8+18; pw 45; lni +2; Syb 15 m; KP 14, dotyk 11, nieprzygotowany 12; basowy atk +6; zwa +15; atk +10 wręcz (1k8+10, ugryzienie); kalk atk +10 wręcz (1k8+10, ugryzienie); przeszeź/zasieg 3 m/1,5 m; SA przewracanie, SC premiowa strzaczka, widzenie w słabym świetle, węch; Char N; RO Wytr +8, Ref +7, Wola +6; S 26, Zr 16, Bd 17, Int 2, Rzt 12, Cha 10. Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +7, Sposztergawczość +7, Strułka przetrwania +2, Ukrywanie się +0, Bieg, Czujność, Tropienie, Skupienie na broni (ugryzienie).

Przewracanie (zw): Wilk, który ugryzł przeciwnika (udany atak), może próbować go przewrócić w akcji darmowej. Więcej informacji znajdziesz na stronie 154 Podręcznika Gracza.

Tabela 4-20: TROPICIEL BN

Poz	pw	KP	Wręcz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./atuty	Czary na dzień	Wyposażenie
1.	15	15	—	—	+3/+4/+1	24/1 + Tropienie	—	dwiekowana skórzina, zwykła wręcz, zwykła dystansowa, 550 sz
2.	15	15	+5	+5	+4/+5/+1	30/1	—	mkw dwiekowana skórzina, mkw wręcz, mkw dystansowa, 1200 sz
3.	20	15	+6	+6	+4/+5/+2	36/2 + Krzepa	—	jak 2. poziom, tyle że 1700 sz
4.	25	17	+7	+8	+5/+7/+2	42/2	1	dwiekowana skórzina +1, mkw wręcz, mkw dystansowa, 1500 sz
5.	31	17	+8	+9	+5/+7/+2	48/2	1	jak 4. poziom, tyle że 2500 sz
6.	37	17	+9/4	+10/5	+6/+8/+3	54/3	2	dwiekowana skórzina +1, wręcz +1, mkw dystansowa, 2800 sz
7.	42	17	+10/5	+11/6	+6/+8/+3	60/3	2	dwiekowana skórzina +1, wręcz +1, dystansowa +1, 1400 sz
8.	48	17	+11/6	+12/7	+7/+9/+3	66/3	2	jak 7. poziom, tyle że 3600 sz
9.	53	17	+12/7	+13/8	+7/+9/+4	72/4	2	jak 7. poziom, tyle że 6200 sz
10.	59	19	+13/8	+15/10	+8/+11/+4	78/4	2/1	dwiekowana skórzina +1, wręcz +1, dystansowa +1, rękawiczki zgrzesności +2, 6200 sz
11.	64	20	+14/9/4	+16/11/6	+8/+11/+4	84/4	2/1	dwiekowana skórzina +2, wręcz +1, dystansowa +1, rękawiczki +2, 8200 sz
12.	70	21	+15/10/5	+18/13/8	+9/+13/+5	90/5	2/1	jak 11. poziom, tyle że 15 000 sz
13.	75	23	+16/11/6	+20/15/10	+9/+13/+5	96/5	2/1	dwiekowana skórzina +2, amulet naturalnego pancerza +1, pierścień ochrony +1, wręcz +1, dystansowa +2, rękawiczki +2, 12 000 sz
14.	81	23	+18/13/8	+21/16/11	+10/+14/+6	102/5	3/2/1	dwiekowana skórzina +2, amulet +1, pierścień +1, wręcz +2, dystansowa +2, rękawiczki +2, wsiołek +2, 12 000 sz
15.	86	24	+19/14/9	+22/17/12	+10/+14/+7	108/6	3/2/1/1	jak 14. poziom, tyle że dwiekowana skórzina +3 i 21 000 sz
16.	92	24	+22/17/12/7	+23/18/13/8	+11/+15/+7	114/6	3/3/1/1	dwiekowana skórzina +3, amulet +1, pierścień +1, wręcz +2, dystansowa +2, pas siły giganta +4, rękawiczki +2, wsiołek +2, 19 000 sz
17.	97	24	+23/18/13/8	+25/20/15/10	+11/+16/+7	120/6	3/3/2/1	jak 16. poziom, tyle że rękawiczki +4 i 30 000 sz
18.	103	25	+25/20/15/10	+27/22/17/12	+12/+17/+8	126/7	4/3/2/1	dwiekowana skórzina +4, amulet +1, pierścień +1, wręcz +3, dystansowa +3, pas +4, rękawiczki +4, wsiołek +2, 33 000 sz
19.	108	25	+26/21/16/11	+28/23/18/13	+12/+17/+8	132/7	4/4/3/2	jak 18. poziom, tyle że 73 000 sz
20.	114	25	+28/23/18/13	+31/26/21/16	+13/+19/+8	138/7	4/4/3/3	dwiekowana skórzina +4, amulet +1, pierścień +1, wręcz +4, dystansowa +4, pas +4, rękawiczki +4, wsiołek +2, 95 000 sz

- Jeśli tropiciel wybrał styl walki dwoma orzami, w akcji całkowitego ataku może uderzyć drugorzędna bronią lekką. W takim przypadku zyskuje dodatkowy atak wspomagający karze –2. Na poziomach od 6. do 11. w taki sam sposób tropiciel używa dwa ataki bronią drugorzędna, jeden z najwyższą wartością ataku, a drugi z karą –5 (do wszystkich ataków stosuje się karę –2). Począwszy od 11. poziomu używa na trzy dodatkowe ataki bronią drugorzędna – jeden z najwyższą wartością ataku, drugi z karą –5, a trzeci z karą –10 (do wszystkich ataków stosuje się karę –2).
- Jeśli tropiciel wybrał styl walki łuczniczej, w akcji całkowitego ataku może wykonać dodatkowy atak z najwyższą wartością ataku, lecz wszystkie ataki w danej rundzie podlegają karze –2. Na poziomach od 6. do 11. tropiciel może wystrelić dodatkową strzałę w tym samym ataku (i może strzelać dodatkowo raz na każde 5 punktów bazowej premii do ataku powyżej +6). Wszystkie ataki w danej rundzie podlegają karze –4, pogarszanej o –2 za każdą strzałę powyżej drugiej.

Przemiana szlachki: Ten zwierzęcy towarzysz może nauczyć się jednej dodatkowej sztuczki, w której wysoki go tropiciel (patrz umiejętność Postępowanie ze zwierzętami, strona 72 *Podręcznika Gucy*). Nauczenie się owej przemiany szlachki nie wymaga poświęcenia czasu na tresurę ani testów Postępowania ze zwierzętami. Nie wlicza się jej również w normalny limit sztuczek znanych przez stworzenie. Przemiana szlachki wybiera tropiciel, nie może zmienić raz podjętej decyzji.

Widzenie w słabym świetle (zw): W słabym świetle widzi dwa razy dalej niż człowiek.

Wych (zw): Wykrywa zbliżających się wrogów, wywaha ukrytych przeciwników i tropi za pomocą tego zmysłu.

Kamufaż (zw): Tropiciel może użyć umiejętności Ukrywanie się w terenie, który nie zapewnia ani osłony, ani ukrycia.

Wprawy tropiciel (zw): Tropiciel może poruszać się z normalną prędkością, jednocześnie tropiąc – nie podlega karze – 5. Jeżeli natomiast porusza się z podwojną szybkością, podlega karze – 10.

Wici z dziczą (zw): Tropiciel potrafi poprawiać nastawienie zwierząt na podobnej zasadzie jak testy Dyplomacji wpływają na zwykłe istoty. Rzuci 1k20+17 lub 1k20+13, w przypadku magicznych bestii o Intelekcie wartości 1 lub 2.

Przygotowanie czary tropiciela (3/2/1/1; ST rzutu obronnego 12 = poziom czaru): 1 – odporność na energię, opłatanie, opóźnienie działania trucizny; 2 – leczenie lekkich ran, wyki; 3 – potężniejszy magiczny kić; 4 – drzewny kształt.

Dobytek: żwłokowana skórka +3, amulet naturalnego pancerza +1, piersierci ochrony +1, miecz długi +2, miecz krótki +1, refleksyjny luk długi +1 (premia z S +4), 12 normalnych strzał, 5 strzał +3, 10 strzał z zimnego żelaza, 15 posrebrzanych

strzał, 15 adamandytowych strzał, buty kłobów i podkówek, płaszcz elfów, oczka orla, rękawiczki zgrzeźnione, słabsze harwasze łucznicze, wisorek rozstrzopy +2, kołczan Ehlony.

BN WOJOWNIK

Początkowe wartości atrybutów: S 15, Zr 13, Bd 14, Int 10, Rat 12, Cha 8.
Zwiększone wartości atrybutów: 4 – S 16; 8 – S 17; 12 – S 18; 16 – S 19; 17 – S 19 (21); 19 – S 19 (25); 20 – S 20 (26).

Przykładowy BN wojownik 5. poziomu: hobgoblin Woj 5; SW 5; średni humanoid (goblinoid); KW 5k10+15; pw 47; Inl +6; Szyb 6 m; KP 21, doryk 11, nieprzygotowany 20; bazyowy atk +5; zwa +8; atk +10 wręcz (1k10+5/19-20, mistrzowski miecz półtorareczny) lub +8 dystansowo (1k8+3/3, mistrzowski refleksyjny luk długi (premia z S +3); całk atk +10 wręcz (1k10+5/19-20, mistrzowski miecz półtorareczny) lub +8 dystansowo (1k8+3/3, mistrzowski refleksyjny luk długi (premia z S +3)); SA –> SC; widzenie w ciemnościach 18 m; Char PZ; RO Wytr +8, Ref +4, Wola +3; S 16, Zr 10, Bd 16, Int 10, Rat 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się –1, Skakanie +3, Wspinaczka +1, Biegłość w broni egzygotycznej (miecz półtorareczny). Doskonalsza inicjatywa, Potężny atk, Skupienie na broni (miecz półtorareczny). Specjalizacja w broni (miecz półtorareczny).

Dobytek: pełna zbroja płytowa, ciężka stalowa tarcza, mistrzowski miecz półtorareczny, mistrzowski refleksyjny luk długi (premia z S +3), 10 strzał, 10 strzał z zimnego żelaza, 10 posrebrzanych strzał, płaszcz ochrony +1, eliksir wytrzymałości miodźwiedzia, eliksir leczenia średnich ran.

TABELA 4-21: BN WOJOWNIK

Poz	pw	KP	Wręcz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./ atuty	Wyposażenie
1.	12	18	+4	+2	+4/+1/+1	8/2	płytowa, ciężka stalowa tarcza, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 350 sz
2.	19	19	+5	+4	+5/+1/+1	10/3	półpłytowa, ciężka stalowa tarcza, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 750 sz
3.	27	21	+6	+5	+5/+2/+2	12/4	pełna płytowa, ciężka stalowa tarcza, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 350 sz
4.	34	21	+8	+6	+6/+2/+2	14/5	jak 3. poziom, tyle że 1150 sz
5.	42	21	+9	+7	+6/+2/+2	16/5	jak 3. poziom, tyle że 2150 sz
6.	49	22	+10/5	+8/3	+7/+3/+3	18/7	pełna płytowa +1, ciężka stalowa tarcza, mwk wręcz, zwykła dystansowa, 2300 sz
7.	57	22	+11/6	+9/4	+7/+3/+3	20/7	pełna płytowa +1, ciężka stalowa tarcza, wręcz +1, zwykła dystansowa, 2900 sz
8.	64	23	+12/7	+10/5	+8/+3/+3	22/8	pełna płytowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, wręcz +1, zwykła dystansowa, 4900 sz
9.	72	23	+13/8	+11/6	+8/+4/+4	24/9	pełna płytowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, wręcz +1, dystansowa +1, 4500 sz
10.	79	24	+14/11	+12/7	+9/+4/+4	26/10	pełna płytowa +2, ciężka stalowa tarcza +1, wręcz +1, dystansowa +1, 5500 sz
11.	87	25	+15/10/5	+13/8/3	+9/+4/+4	28/10	pełna płytowa +2, ciężka stalowa tarcza +1, piersierci ochrony +1, wręcz +1, dystansowa +1, 8500 sz
12.	94	25	+18/13/8	+14/10/4	+10/+5/+5	30/12	pełna płytowa +2, ciężka stalowa tarcza +1, piersierci +1, wręcz +2, dystansowa +1, 9500 sz
13.	102	25	+19/14/9	+15/10/5	+10/+5/+5	32/12	jak 12. poziom, tyle że 18 500 sz
14.	109	27	+20/15/10	+16/11/6	+11/+5/+5	34/13	pełna płytowa +2, ciężka stalowa tarcza +1, amulet naturalnego pancerza +2, piersierci +1, wręcz +2, dystansowa +2, 20 500 sz
15.	117	28	+22/17/12	+17/12/7	+11/+6/+6	36/14	pełna płytowa +2, ciężka stalowa tarcza +2, amulet +2, piersierci +1, wręcz +3, dystansowa +1, 21 500 sz
16.	124	30	+23/18/13/8	+19/14/9/4	+12/+6/+6	38/15	pełna płytowa +2, ciężka stalowa tarcza +3, amulet +2, piersierci +2, wręcz +3, dystansowa +2, 27 500 sz
17.	132	31	+25/20/15/10	+20/15/10/5	+12/+6/+6	40/15	pełna płytowa +3, ciężka stalowa tarcza +3, amulet +2, piersierci +2, relikwiec siły ognia +2, wręcz +3, dystansowa +2, 47 500 sz
18.	139	32	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+13/+7/+7	42/17	pełna płytowa +4, ciężka stalowa tarcza +3, amulet +2, piersierci +2, relikwiec +2, wręcz +4, dystansowa +2, 56 500 sz
19.	166	32	+30/25/20/15	+22/17/12/7	+14/+7/+7	44/17	pełna płytowa +4, ciężka stalowa tarcza +3, amulet +2, piersierci +2, wręcz +4, dystansowa +2, pas siły giganta +6, rżowy kamień łow, 52 500 sz
20.	175	34	+32/27/22/17	+23/18/13/8	+15/+7/+7	46/18	pełna płytowa +4, ciężka stalowa tarcza +3, amulet +2, piersierci +4, wręcz +4, dystansowa +2, pas +6, rżowy kamień łow, 78 500 sz

Przykładowy BN wojownik 15. poziomu: hobgoblin Woj 15; SW 15; średni humanoid (goblinoid); KW 15k10+45; pw 132; In+6; Szyb 6 m; KP 28, dotyk 12, nieprzygotowany 27; bazowy atk +15; zwa +19; atk +23 wręcz (1k10+9/17-20, miecz półtorareczny +3) lub +19 dystansowo (1k8+7/19-20/+3, refleksyjny luk długi +1 [premia z S +4]); kalk atk +23/+18/+13 wręcz (1k10+9/17-20, miecz półtorareczny +1) lub +19/+14/+9 dystansowo (1k8+7/19-20/+3, refleksyjny luk długi +1 [premia z S +4]); SA —; SC widzenie w ciemnościach 18 m; Char CZ; RO Wytr +14, Ref +9, Wola +8, S 18, Zr 15, Bd 16, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +1, Skakanie +8, Wspinaczka +10, Zastaszanie +5, Bezpośredni strzał, Biegiłość w broni egzotycznej (miecze półtorareczne), Doskonała inicjatywa, Doskonałe trafienie krytyczne (miecze półtorareczne), Doskonałe trafienie krytyczne (refleksyjny luk długi), Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (miecze półtorareczne), Skupienie na broni (refleksyjny luk długi), Skuteczniejsze rozszczepienie, Specjalizacja w broni (miecze półtorareczne), Specjalizacja w broni (refleksyjny luk długi), Unik.

Dobry: pełna zbroja płytowa +2, ciężła stalowa tarcza +2, amulet naturalnego pancerza +2, pierścionek strzały +1, miecz półtorareczny +3, refleksyjny luk długi +1 [premia z S +4], 15 strzał, 5 strzał amandytowych, 5 strzał z zimnego żelaza, 10 posrebrzanych strzał, 15 strzał +2, kłosań Dłhomy, łuty szpkości, płaszcz ochrony +2, eliksir wytrzymałości średniozłoty, eliksir leczenia średnich ran, eliksir heroizmu.

BN ZAKLINACZ

Początkowe wartości atrybutów: S 8, Zr 14, Bd 13, Int 10, Rzt 12, Cha 15.

Zwiększone wartości atrybutów: 4. — Cha 16; 8. — Cha 17; 12. — Cha 18 (20); 14. — Zr 14 (16); 15. — Cha 18 (22); 16. — Cha 19 (23); 18. — Cha 19 (25); 20. — Cha 20 (26).

Przykładowy BN zaklinacz 5. poziomu: kobold Zak 5; SW 5; mały humanoid (gad); KW 5k4+3; pw 17; In+6; Szyb 9 m; KP 15, dotyk 13, nieprzygotowany 13; bazowy atk +7; zwa +2; atk +3 wręcz (1k4/+3, mistrzowska włócznia) lub +6 dystansowo (1k6/19-20, mistrzowska kusza lekka); kalk atk +3 wręcz (1k4/+3, mistrzowska włócznia) lub +6 dystansowo (1k6/19-20, mistrzowska kusza lekka); SA —; SC wiedz empatyczny, słabość w świetle, wspólne czary, chowaniec — malutka zmija; Char CZ; RO Wytr +1, Ref +3, Wola +5; S 10, Zr 14, Bd 11, Int 8, Rzt 12, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +6, Czarostwo +3, Koncentracja +4, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +1, Rzemiślo (zakładanie wyników) +1, Spoztrzegawczość +3, Ukrywanie się +6, Zawód (górniki) +3, Czujność, Doskonała inicjatywa, Twardość.

Wiedź empatyczny (zn): Zaklinacz i jego chowaniec mogą się porozumiewać telepatycznie na odległość 1,5 kilometra. Zaklinacz ma taki sam związek z przedmiotem jak miejscem, jak jego zwierze.

Słabość w świetle (zn): Koboldy są wrażliwe na światło i podlegają karze z okoliczności —1 do testów ataków w jasnym świetle słońca oraz na obszarze działania czaru światła dnia.

Wspólne czary (zn): Zaklinacz może dowolnym zaklęciem, które rzuca na siebie, obdarzyć również chowaniec, który znajduje się w promieniu 1,5 metra od niego. Ponadto ma prawo rzucić zaklęcie o celu „Ty” nie na siebie, a na chowaniec.

Chowaniec — malutka zmija: Istota ta zapewnia swemu panu premię +3 do testów Błefowania. Dopóki znajduje się w promieniu 1,5 metra od właściciela, obdarza go również atutem Czujność. Chowaniec wykorzystuje albo własne bazyne premie do rzutów obronnych, albo premie pana — zależnie od tego, które są wyższe. Poniżej znajdziesz skrót zdolności oraz charakterystyk zmii.

Chowaniec malutka zmija: SW —; malutka magiczna bestia; KW 1; pw 8; In+3; Szyb 4,5 m, wspinanie 4,5 m, wylądowanie 4,5 m; KP 20, dotyk 15, nieprzygotowany 17; bazowy atk +5; zwa —11; atk +5 wręcz (ugryzienie, truciźna); kalk atk +5 wręcz (ugryzienie, truciźna); przestrzeń/zasięg 75 cm/0 cm; SA truciźna; SC przekazywanie czarów dotykowych, doskonałe uchylenie, wdech, rozmawianie z panem; Char CZ; RO Wytr +2, Ref +5, Wola +1; S 4, Zr 17, Bd 11, Int 8, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Pływanie +5, Spoztrzegawczość +6, Ukrywanie się +15, Wspinaczka +11, Zachowanie równowagi +11, Finezja w broni (ugryzienie).

Truciźna (zn): Zranienie, Wytrwałosc ST 11, początkowy i drugorzędny efekt —1k6 Bd.

Doskonałe uchylenie (zn): Jeżeli zmija pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, w ogóle nie odnosi ran. Jeśli zaś rzut obronny na Refleks zakończy się niepowodzeniem, otrzymuje tylko połowę ran spowodowanych przez atak.

Wdech (zn): Wykrywa zbliżających się wrogów, wywachuje ukrytych przeciwników i tropi za pomocą tego zmysłu.

Znane czary zaklinacza (6/7/5): ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru: 0 — dłoń maga, dotyk zmeżenia, odczytanie magii, otumanienie, promień morzu, widmowy odgłos; 1 — magiczny picik, sejsmizm, wywołanie strachu, zbroja maga; 2 — pławna sfera, rozmowa.

Dobry: karawane pancerza +1, mistrzowska włócznia, mistrzowska kusza lekka, 10 behów, eliksir rompięcy, eliksir leczenia średnich ran, eliksir przypieszenia, 2 zwoje nieświadomości, 2 zwoje kusowej strzały Melfa, 2 zwoje pajęczyny, sztylet.

Przykładowy BN zaklinacz 15. poziomu: kobold Zak 15; SW 15; mały humanoid (gad); KW 15k4+3; pw 42; In+6; Szyb 9 m; KP 19, dotyk 15, nieprzygotowany 17; bazowy atk +7; zwa +3; atk +9 wręcz (1k4+1/+3, włócznia +1) lub +11 dystansowo (1k6/19-20, mistrzowska kusza lekka); kalk atk +9/+4 wręcz (1k4+1/+3, włócznia +2) lub +11 dystansowo (1k6/19-20, mistrzowska kusza lekka); SA —; SC wiedz empatyczny, słabość w świetle, spigwianie poprzez chowaniec, wspólne czary, chowaniec — malutka zmija; Char CZ; RO Wytr +5, Ref +7, Wola +10; S 10, Zr 14, Bd 11, Int 8, Rzt 12, Cha 22.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +9, Czarostwo +8, Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +1, Rzemiślo (zakładanie wyników) +1, Spoztrzegawczość +3, Ukrywanie się +6, Zawód (górniki) +3, Czarowanie w walce, Czujność, Doskonała inicjatywa, Przenikanie ciałem, Stworzenie różdżki, Twardość, Unik.

Wiedź empatyczny (zn): Zaklinacz i jego chowaniec mogą się porozumiewać telepatycznie na odległość 1,5 kilometra. Zaklinacz ma taki sam związek z przedmiotem jak miejscem, jak jego zwierze.

Słabość w świetle (zn): Koboldy są wrażliwe na światło i podlegają karze z okoliczności —1 do testów ataków w jasnym świetle słońca oraz na obszarze działania czaru światła dnia.

Spigwianie poprzez chowaniec (zn): Zaklinacz może raz dziennie spigwować poprzez chowaniec tak, jakby rzucił czar spigwawanie.

Wspólne czary (zn): Zaklinacz może dowolnym zaklęciem, które rzuca na siebie, obdarzyć również chowaniec, który znajduje się w promieniu 1,5 metra od niego. Ponadto ma prawo rzucić zaklęcie o celu „Ty” nie na siebie, a na chowaniec.

Chowaniec — malutka zmija: Istota ta zapewnia swemu panu premię +3 do testów Błefowania. Dopóki znajduje się w promieniu 1,5 metra od właściciela, obdarza go również atutem Czujność. Chowaniec wykorzystuje albo własne bazyne premie do rzutów obronnych, albo premie pana — zależnie od tego, które są wyższe. Poniżej znajdziesz skrót zdolności oraz charakterystyk zmii.

Chowaniec malutka zmija: SW —; malutka magiczna bestia; KW 15; pw 21; In+3; Szyb 4,5 m, wspinanie 4,5 m, wylądowanie 4,5 m; KP 25, dotyk 15, nieprzygotowany 22; bazowy atk +7; zwa —11; atk +5 wręcz (ugryzienie, truciźna); kalk atk +5 wręcz (ugryzienie, truciźna); przestrzeń/zasięg 75 cm/0 cm; SA truciźna; SC przekazywanie czarów dotykowych, doskonałe uchylenie, wdech, rozmawianie z panem, rozmawianie z gadami, odporność na czary 20; Char CZ; RO Wytr +2, Ref +5, Wola +1; S 4, Zr 17, Bd 11, Int 8, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Pływanie +5, Spoztrzegawczość +6, Ukrywanie się +15, Wspinaczka +11, Zachowanie równowagi +11, Finezja w broni (ugryzienie).

Truciźna (zn): Zranienie, Wytrwałosc ST 11, początkowy i drugorzędny efekt —1k6 Bd.

Doskonałe uchylenie (zn): Jeżeli zmija pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć

TABELA 4-22: BN ZAKLINACZ

Poz	pw	KP	Wręcz	Dystansowo	Wy/R/Wo	Pkt. um./ atuty	Czary na dzień	Wypożyczenie
1.	5	12	-1	+3	+1/+2/+3	8/1	5/4	zwykła wręcz, mwk dystansowa, 550 sz
2.	8	12	+0	+4	+1/+2/+4	10/1	6/5	jak 1. poziom, tyle że 1650 sz
3.	12	12	+0	+4	+2/+3/+4	12/2	6/6	jak 1. poziom, tyle że 2150 sz
4.	15	13	+1	+5	+2/+3/+5	14/2	6/7/4	karwasze pancerza +1, zwykła wręcz, mwk dystansowa, 950 sz
5.	19	13	+1	+5	+2/+3/+5	16/2	6/7/5	jak 4. poziom, tyle że 2000 sz
6.	23	13	+2	+6	+3/+4/+6	18/3	6/7/6/4	jak 4. poziom, tyle że 4300 sz
7.	26	14	+2	+6	+3/+4/+6	20/3	6/7/7/5	karwasze +1, pierścieni ochrony +1, zwykła wręcz, mwk dystansowa, 3900 sz
8.	30	14	+3	+7	+3/+4/+7	22/3	6/7/7/6/3	jak 7. poziom, tyle że 6100 sz
9.	33	15	+3	+7	+4/+5/+7	24/4	6/7/7/7/4	karwasze +2, pierścieni +1, zwykła wręcz, mwk dystansowa, 5700 sz
10.	37	15	+4	+8	+4/+5/+8	26/4	6/7/7/7/5/3	jak 9. poziom, tyle że 9700 sz
11.	40	16	+4	+8	+4/+5/+8	28/4	6/7/7/7/6/4	amulet naturalnego pancerza +1, karwasze +2, pierścieni +1, zwykła wręcz, mwk dystansowa, 12 700 sz
12.	44	17	+5/0	+9/4	+5/+6/+9	30/5	6/8/7/7/7/6/3	amulet +1, karwasze +2, pierścieni +2, zwykła wręcz, mwk dystansowa, płaszcz chronny +2, 9700 sz
13.	47	18	+6/1	+9/4	+5/+6/+9	32/5	6/8/7/7/7/7/4	amulet +1, karwasze +3, pierścieni +2, wręcz +1, mwk dystansowa, płaszcz +2, 9300 sz
14.	51	19	+7/2	+11/6	+5/+7/+10	34/5	6/8/7/7/7/7/5/3	jak 13. poziom, tyle że 19 000 sz
15.	54	19	+7/2	+11/6	+6/+8/+10	36/6	6/8/8/7/7/7/7/4	jak 13. poziom, tyle że płaszcz +4 i 21 000 sz
16.	58	19	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	38/6	6/8/8/7/7/7/7/5/3	jak 13. poziom, tyle że płaszcz +4 i 39 000 sz
17.	61	21	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	40/6	6/8/8/7/7/7/7/6/4	amulet +2, karwasze +4, pierścieni +2, wręcz +1, mwk dystansowa, płaszcz +4, 49 000 sz
18.	65	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	42/7	6/8/8/8/7/7/7/7/5/3	amulet +2, karwasze +5, pierścieni +2, wręcz +1, mwk dystansowa, płaszcz +6, 50 000 sz
19.	68	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	44/7	6/8/8/8/7/7/7/7/6/4	jak 19. poziom, tyle że 90 000 sz
20.	72	22	+10/5	+14/9	+7/+9/+13	46/7	6/8/8/8/7/7/7/7/6	jak 19. poziom, tyle że 140 000 sz

CZARY ZNANE NA DANYM POZIOMIE

Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary
1.	4/2	6.	7/4/2	11.	9/5/5/4/3/2	16.	9/5/5/4/4/4/3/2/1
2.	5/2	7.	7/5/3/2	12.	9/5/5/4/3/2/1	17.	9/5/5/4/4/4/3/3/2
3.	5/3	8.	8/5/3/2/1	13.	9/5/5/4/4/3/2	18.	9/5/5/4/4/4/3/3/2/1
4.	6/3/1	9.	8/5/4/3/2	14.	9/5/5/4/4/3/2/1	19.	9/5/5/4/4/4/3/3/3/2
5.	6/4/2	10.	9/5/4/3/2/1	15.	9/5/5/4/4/4/3/2	20.	9/5/5/4/4/4/3/3/3/3

obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny; w ogóle nie otrzymuje ran. Jeśli zaś rzut obronny na Refleks zakończy się niepowodzeniem, otrzymuje tylko połowę ran spowodowanych przez atak.

Wzrę (zw): Wykrywa zbliżających się wrogów, wywachu ukrytych przeciwników i tropi za pomocą tego zmysłu.

Znane czary zaklinacza (6/8/8/7/7/7/4; ST rzutu obronnego 16 + poziom czary): 0 – długi magia, dotyk znieczulenia, odczytanie magii, odporność, utamowanie, promień morzu, łazzące światła, wdumany ogień, wykrycie magii; 1 – magiczny pokój, nieprzenikniona mgła, ujęcie, wywołanie strachu, zbója magii; 2 – kłosaowa strzała Melfa, niewidzialność, płaszcza sfera, rzeczenie, uporna dłoń; 3 – Hylkaiwica, dotyk usypiania, przyspieszenie magii, ucieczka od niebezpieczeństwa; 4 – kamienista skóra, krzyk, lodowa nawałnica, słabszy klasz niewidzialności; 5 – słotek zimna, teleportacja, ucieczka od niebezpieczeństwa, zabójcza chemia; 6 – chemia kwasu, dezintegracja, potężniejsze rozpoznanie magii; 7 – eteryczny spacer, przyspieszenie dotyku.

Dobryt: amulet naturalnego pancerza +1, karwasze pancerza +3, pierścieni ochrony +2, włócznia +1, mistrzowska kusza lekka, 10 bełtów, płaszcz chronny +4, eliksir rozmycia, eliksir przyspieszenia, 2 zwoje zaklęcia magii, rzadka magiczna perłowa (9. poziom czarującego, zmaksymalizowana), sztyt.

MODYFIKACJA BN W ZALEŻNOŚCI OD RASY LUB GATUNKU

Zastosuj mniejsze modyfikatory do statystyk wynikających z klasy. Wykorzystaj je analogicznie do zmian w wartości atrybutów. Na przykład, niższelekorzystaj rasy modyfikator +2 do Zreźniczości (a w związku z tym premie +1 ze Zr) oraz premie +1 do rzutów obronnych na Refleks, co oznacza, że gotowa postać będzie miała premie +2 do rzutu obronnego na Refleks. Jeśli atrybut pojawi się dwa razy, wybierz nowy.

Stęgnił do Podręcznika Gracza lub Przewodnika Mistrza Podziemi, by ustalić cechy rasy czy gatunku (cechy rasowe, które zawsze wpływają na test umiejętności, już uwzględniono w modyfikatorach do całkowitych premii umiejętności).

Wyjaśnienia/definicje

Tu znajdziesz wyjaśnienia i definicje pewnych terminów pojawiających się w znajdującą się na pobliskiej stronie liście.

Rangi/umiejętności: 3 – Odejmij 3 od rang każdej umiejętności, jaką BN ma podaną na 1. poziomie (BN ma Koski Wytrzymałości jak potwór, zatem nie otrzymuje 4 razy więcej punktów umiejętności na 1. poziomie).

Dzwy: KP oraz premie do ataku BN są o 1 niższe. Podlega on również karze -4 do testów Ukrywania się. Bron postaci jest większa, przez co zadaje słabsze obrażenia (patrz strona 28). Stworzenie posiadza zasiegi 3 metrów.

Powoli: Bazaowa szybkość postaci wynosi 6 metrów, nie 9.

Maly: KP oraz premie do ataku BN są o 1 wyższe. Otrzymuje on, ponadto, premie +4 do testów Ukrywania się. Bron postaci jest mniejsza, przez co zadaje słabsze obrażenia (patrz strona 28).

Birgoli w broni: Niezależnie od klasy, BN biegle posługuje się przynajmniej jedną bronią prostą oraz orężem wymienionym w jego opisie w Księdze Potworów.

Dostosowywanie BN

Podane tu statystyki obejmują modyfikacje do atrybutów i umiejętności istoty. Jeśli stworzenie posiada rasowe Koski Wytrzymałości, podano również stosowne zmiany do bazowej premii do ataków oraz modyfikatorów umie-

jenności. Dokonaj nie tylko dostosowania BN stosownie do przedstawionych dalej informacji, ale też wybierz ewentualne dodatkowe atuty, odpowiednio do całkowitej liczby Kostek Wyrzymalskości. Pamiętaj także o specjalnych cechach i atakach istoty:

Aasimar (planokrwiwisty): Rzt +2, Cha +2. Nasłuchiwanie +2, Spozstrzegawczość +2.

Człowiek: 1 dodatkowy atut. Umiejętności +1 (rangi = poziom +3).

Derro: SW +3, Zr +4, Bd +2, Rzt +6, Cha +6. KW +3k8. Bazowy atak +3. Wytr +1, Ref +3, Wola +3. Naturalny pancerz +2. Rangi/umiejętności -3. Błefowanie +2, Ciche poruszanie się +7, Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie się +7. Mały. Szybkość 6 m.

Diabie (planokrwiwisty): Zr +2, Int +2, Cha -2. Błefowanie +2, Ukrywanie się +2.

Doppelgänger: SW +3, S +2, Zr +2, Bd +2, Int +2, Rzt +4, Cha +2. KW +4k8. Bazowy atak +4. Wytr +1, Ref +4, Wola +4. Naturalny pancerz +4. Rangi/umiejętności -3. Błefowanie +9, Nasłuchiwanie +4, Przebieganie +8, Wyczuwanie pobudek +4, Spozstrzegawczość +4.

Drow (elf): SW +1, Zr +2, Bd +2, Int +2, Cha +2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Spozstrzegawczość +2.

Dzikolak (likantrop): SW +1, S +2, Bd +2, Cha -2. Naturalny pancerz +2. Bazowy atak +2. Wytr +3, Ref +3, Wola +1. Nasłuchiwanie +3, Spozstrzegawczość +3. Informacje o postaci dzika oraz hybrydy znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie zwierzęcej BN traci ekwipunek.

Elf, dziki: Zr +2, Int +2, Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Spozstrzegawczość +2.

Elf, leśny: S +2, Zr +2, Bd -2, Int -2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Spozstrzegawczość +2.

Elf, szary: S -2, Zr +2, Bd -2, Int +2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Spozstrzegawczość +2.

Elf, wysokiego rodu [standardowy]: Zr +2, Bd -2, Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Spozstrzegawczość +2.

Gnoll: SW +1, S +4, Bd +2, Int -2, Cha -2. KW +2k8. Bazowy atak +1. Wytr +3. Naturalny pancerz +1. Rangi/umiejętności -3, Nasłuchiwanie +3, Spozstrzegawczość +3.

Gnom, kamienny [standardowy]: S -2, Bd +2. Nasłuchiwanie +2, Rzemiosło (alchemia) +2. Mały. Szybkość 6 m.

Gnom, leśny: S -2, Bd +2, Cha +2. Nasłuchiwanie +2, Rzemiosło (alchemia) +2, Ukrywanie się +4. Mały. Szybkość 6 m.

Gnom, świrfneblin: SW +1, S -2, Zr +2, Rzt +2, Cha -4. Wytr +2, Ref +2, Wola +2. Mały. Premia unikowa +4 do KP. Mały. Szybkość 6 m.

Goblin: S -2, Zr +2, Cha -2. Ciche poruszanie się +4, Jeździectwo +4. Mały.

Hobgoblin: Zr +2, Bd +2. Ciche poruszanie się +4.

Jaszczurólud: SW +1, S +2, Bd +2, Int -2. KW +2k8. Bazowy atak +1. Ref +3. Naturalny pancerz +5. Rangi/umiejętności -3, Pływanie +6, Skakanie +6, Zachowanie równowagi +5.

Kobold: S -4, Zr +2, Bd -2. Naturalny pancerz +1. Przeszukiwanie +2, Rzemiosło (zakładanie wykończone) +2, Zawód (górnictwo) +2. Mały.

Krasnolud, duergar: SW +1, Bd +2, Cha -4. Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +1, Spozstrzegawczość +1. Szybkość 6 m.

Krasnolud, górski: Bd +2, Cha -2. Szybkość 6 m.

Krasnolud, podziemny: Bd +2, Cha -4. Szybkość 6 m.

Krasnolud, wzgórzowy [standardowy]: Bd +2, Cha -4. Szybkość 6 m.

Lupieżca umysłów: SW +8, S +2, Zr +4, Bd +2, Int +8, Rzt +6, Cha +6. KW +8k8. Bazowy atak +6. Wytr +2, Ref +2, Wola +6. Naturalny pancerz +3. Rangi/umiejętności -3, Błefowanie +8, Ciche poruszanie się +8, Koncentracja +6, Nasłuchiwanie +8, Spozstrzegawczość +8, Ukrywanie się +8, Wiedza (dowolna jedna) +8, Wyczuwanie pobudek +4, Zastraszanie +4.

Minotaur: SW +4, S +8, Bd +4, Int -4, Cha -4. KW +6k8. Bazowy atak +6. Wytr +2, Ref +5, Wola +5. Naturalny pancerz +5. Rangi/umiejętności -3, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +4, Spozstrzegawczość +7, Zastraszanie +3. Duży.

Niedźwiedziolak (likantrop): SW +2, S +2, Bd +2, Cha -2. Bazowy atak +4. Wytr +5, Ref +5, Wola +2. Naturalny pancerz +2. Nasłuchiwanie +2, Pływanie +4, Spozstrzegawczość +2. Informacje o postaci niedźwiedzia oraz hybrydy znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie zwierzęcej BN traci ekwipunek.

Niedźwielek: SW +2, S +4, Zr +2, Bd +2, Cha -2. KW +3k8. Bazowy atak +2. Wytr +1, Ref +3, Wola +1. Naturalny pancerz +3. Rangi/umiejętności -3. Ciche poruszanie się +6, Nasłuchiwanie +2, Ukrywanie się +4, Wspinaczka +2. Spozstrzegawczość +2.

Niziołek, długol: S -2, Zr +2. Wytr +1, Ref +1, Wola +1. Atak bronią rzucającą (jeśli ma) +1. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Spozstrzegawczość +2. Mały. Szybkość 6 m.

Niziołek, lekkostrępy [standardowy]: S -2, Zr +2. Wytr +1, Ref +1, Wola +1. Atak bronią rzucającą (jeśli ma) +1. Ciche poruszanie się +2, Nasłuchiwanie +2, Skakanie +2, Wspinaczka +2. Mały. Szybkość 6 m.

Niziołek, podziemny: S -2, Zr +2. Wytr +1, Ref +1, Wola +1. Atak bronią rzucającą (jeśli ma) +1. Nasłuchiwanie +2. Mały. Szybkość 6 m.

Ogr: SW +2, S +10, Zr +2, Bd +4, Int -4, Cha -4. KW +4k8. Bazowy atak +3. Wytr +4, Ref +1, Wola +1. Naturalny pancerz +5. Rangi/umiejętności -3, Nasłuchiwanie +2, Wspinaczka +3, Spozstrzegawczość +2. Duży. Szybkość 12 m.

Ogrovny mag: SW +8, S +10, Bd +6, Int +4, Rzt +4, Cha +6. KW +5k8. Bazowy atak +3. Wytr +4, Ref +1, Wola +1. Naturalny pancerz +5. Rangi/umiejętności -3, Czarostwo +8, Koncentracja +8, Nasłuchiwanie +8. Spozstrzegawczość +8. Duży. Szybkość 15 m.

Ork: S +2, Int -2, Rzt -2, Cha -2.

Półelf: Dyplomacja +2, Nasłuchiwanie +1, Przeszukiwanie +1, Spozstrzegawczość +1, Zbieranie informacji +2.

Półczart: SW +2 (do KW 4), SW +2 (KW 5-10), +3 SW (KW 11 i więcej). S +4, Zr +4, Bd +2, Int +4, Cha +2. Naturalny pancerz +1. Skrzydła (latanie z szybkością niezmienną). Uzupełnij o te modyfikatory zmiany wynikające z bazowej istoty.

Półniebianin: SW +1 (do KW 5), SW +2 (KW 6-10), +3 SW (KW 11 i więcej). S +4, Zr +2, Bd +4, Int +2, Rzt +4, Cha +4. Naturalny pancerz +1. Skrzydła (latanie z podwójną szybkością niezmienną). Uzupełnij o te modyfikatory zmiany wynikające z bazowej istoty.

Półork: S +2, Int -2, Cha -2.

Półsmok: SW +2, S +8, Bd +2, Int +2, Cha +2. Naturalny pancerz +4. Kostka Wyrzymalskości zwiększa się o jeden rodzaj do maksymalnie 12 (nie wpływa na klasę kostki Wyrzymalskości). Jeśli jest duży, ma skrzydła (latanie z podwójną szybkością niezmienną). Uzupełnij o te modyfikatory zmiany wynikające z bazowej istoty.

Szczurołak (likantrop): SW +1, Zr +2, Bd +2, Cha -2. Naturalny pancerz +2. Wytr +2, Ref +2, Wola +2. Ciche poruszanie się +1, Ukrywanie się +1. Czujność, Żelazna Wola. Informacje o postaci szczura oraz hybrydy znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie szczura BN traci ekwipunek.

Troglodyta: SW +1, Zr -2, Bd +4, Int -2. KW +2k8. Wytr +3. Bazowy atak +1. Wytr +3. Naturalny pancerz +6. Rangi/umiejętności -3, Nasłuchiwanie +3, Ukrywanie się +6. Wielokrotny atak (patrz *Księga Potworów*).

Tygrzółak (likantrop): SW +1, S +2, Bd +2, Int -2. Naturalny pancerz +2. Bazowy atak +4. Wytr +5, Ref +5, Wola +2. Nasłuchiwanie +3, Spozstrzegawczość +3. Czujność, Żelazna Wola. Informacje o postaci tygrysa oraz hybrydy znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie zwierzęcej BN traci ekwipunek.

Wilkołak (likantrop): SW +1, S +2, Int -2, Rzt +4, Cha -2. Naturalny pancerz +2. Bazowy atak +1. Wytr +3, Ref +3, Wola +0. Nasłuchiwanie +1, Spozstrzegawczość +1. Tropienie, Żelazna Wola. Informacje o postaci wilka oraz hybrydy znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie zwierzęcej BN traci ekwipunek.

TABELA 4-23: WARTOŚĆ WYPOSAŻENIA BN

Poziom BN	Wartość ekwipunku	Poziom BN	Wartość ekwipunku
1.	900 zł	11	21 000 zł
2.	2000 zł	12	27 000 zł
3.	2500 zł	13	35 000 zł
4.	3300 zł	14	45 000 zł
5.	4300 zł	15	59 000 zł
6.	5600 zł	16	77 000 zł
7.	7200 zł	17	100 000 zł
8.	9400 zł	18	130 000 zł
9.	12 000 zł	19	170 000 zł
10.	16 000 zł	20	220 000 zł

NASTAWIENIE BN

Ujmując rzecz ogólnikowo, prowadzisz postacie tak, jak gracze prowadzą swoich bohaterów. Wykonujesz wszystkie działania, jakie wykonałby śmiełek – zakładając, że BN może to uczynić. Dlatego ważne jest (jeśli się to uda), by z góry określić poglądy oraz cechy postaci, abyś wiedział, jak ją odgrywać.

Kiedy BG mają do czynienia z postaciami tła, określ nastawienie tych ostatnich. Śmiełek może za pomocą Dyplomacji wpłynąć na owo nastawienie, jak to opisano w *Podręczniku Gracza*, na stronie 68. Bohaterowie pozbawieni rang w Dyplomacji mają prawo do testów Charyzmy zamiast testów wspomnianej umiejętności.

Nastawienie BN zależy od okoliczności. Większość osób spotkanych w neutralnym mieście będzie obojętna. Z kolei znaczna część strażników nie jest obojętna, lecz podejrzliwa, ponieważ tego właśnie się od nich oczekuje.

Testy Charyzmy BN, który zmienia nastawienie innych BN: Jeśli trzeba, BN może wykorzystać test Charyzmy lub Dyplomacji i wpłynąć na inną postać tła. BN nigdy jednak nie mogą poprzez testy Charyzmy wpływać na nastawienie BG. Gracze zawsze sami określają nastawienie swoich postaci.

WYPOSAŻANIE BN W SZCZEGÓŁY

BN, który ma suchy kaszel oraz konkretną opinię o królu, zawsze będzie bardziej interesujący od tego, którego da się opisać mniej więcej tak: „Kiale, plebejuszu 2. poziomu”. Pamiętaj, że postacie tła to nie liczby na kartce papieru, ale istoty obdarzone osobowością, czasem z drobnymi dziwactwami, mające własny punkt widzenia i opinie. Powinieneś dążyć do tego, by wtełu je stworzonych przez ciebie BN śmiało i dobrze zapamiętali – niekoniecznie

nie polubili (to już zależy od tego, jak dane istoty odgrywasz). Pamiętaj jednak, że czasami BN przemija niepostrzeżenie, bo nikt nie zwraca na niego uwagi – nie ma w tym nic złego. W końcu w prawdziwym życiu również nie wszystko zapamiętujemy.

Nie oznacza to oczywiście, że musisz z góry spisać historię życia każdego BN. Po prostu wyposażaj postacie tła w jedną lub dwie cechy charakterystyczne. Postaraj się odgrywać je tak, by właśnie te cechy zapamiętali gracze („Wróćmy i odwidzmy tego faceta, któremu śmiesz z ust. Chyba wiedział, o czym mówimy, choć nieprzyjemnie było z nim rozmawiać”).

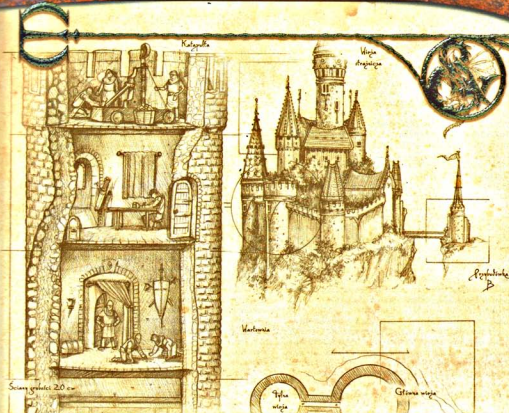
Tabela 4-25: Sto cech wylicza różne elementy, po które możesz sięgnąć, tworząc BN (albo też wylosować je, jeśli sobie tego życzysz). Owa tabela to jedynie szczyt góry lodowej. Listę można však uzupełnić o wiele innych cech. Żadna z wyliczonych nie ma wpływu na wartości atrybutów, umiejętności czy mechaniki gry jako taką. Niektóre mogłyby jednak wpływać na statystyki gry (na przykład, śmieszące ciało na Charyzmę).

W takich przypadkach nie modyfikuj wartości Charyzmy, lecz odgrywaj BN tak, by cecha do niego pasowała. Na przykład, postać, której ciało pachnie nie najlepiej, mająca średnią lub wysoką Charyzmę, stara się walczyć z odorem. Prawdziwa osoba postać nacechowana okrucieństwem nie ma cierpliwości i nie współczuje złym istotom. Postać, która ma wysoką Złeczność, a jednocześnie kuleje, jest zwinna i skoczna pomimo tej niedogodności.

Możesz również wykorzystać statystyki gry do tworzenia podobnych cech. Jeśli postać ma niską Budowę i szybko się męczy, zapewne ma nadwagę. Jeżeli bohater jest bardzo inteligentny, może odpowiadać dowcipami, lub zjadliwymi ripostami. Jeśli postać ma wiele fizycznych umiejętności i atrybutów, jest prawdopodobnie wysportowana i muskularna. Charakter również wykształca pewne cechy, takie jak altruizm, sadizm czy pęd do wolności.

Tabela 4-24: Sto cech

1% Cecha	35 Dużo gwizdze	68 Niegreczyny
01 Widoczna blizna	36 Dużo śpiewa	69 Znerwicowany
02 Brak zęba	37 Bawi się monetą	70 Opętany modą
03 Brak palca	38 Dobra postawa	71 Władzy
04 Brzydki zapach z ust	39 Garb	72 Powściągliwy
05 Śmieszące ciało	40 Wysoki	73 Dumny
06 Przyjemna woń (perfumy)	41 Niski	74 Indywidualista
07 Nadmierna poślizgłość	42 Chudy	75 Konformista
08 Drzenie rąk	43 Gruby	76 Obdarzony gwałtownym temperamentem
09 Dziwny kolor oczu	44 Widoczne rany lub owrozczenia	77 Spokojny
10 Suchy kaszel	45 Ma zęza	78 Neurotyk
11 Kichanie i pociąganie nosem	46 Wpatruje się w przestrzeń	79 Zazdrośnik
12 Szczególnie niski głos	47 Często coś żuje	80 Odważny
13 Szczególnie wysoki głos	48 Brudny i zaniedbany	81 Tchórzliwy
14 Cedzenie słów	49 Czysty	82 Nieostrożny
15 Sepelenie	50 Charakterystyczny nos	83 Ciekawski
16 Jakiś	51 Samolub	84 Prawdomówny
17 Bardzo staranna dykta	52 Służalczy	85 Oszust
18 Głośno mówi	53 Śpioch	86 Leniwy
19 Szepcze	54 Mól książkowy	87 Energiczny
20 Przygłuchły	55 Sposrządzający	88 Pobożny lub dewot
21 Tataż	56 Nieuważny	89 Berbożnik lub ateista
22 Znamie poporodowe	57 Przesadnie krytyczny	90 Konkretnie opinie polityczne
23 Nietypowa pigmentacja skóry	58 Oddany artysta lub miłośnik sztuki	91 Humorzysty
24 Łysy	59 Namietny hobbista (łowienie, polowanie, hazard, zwierzęta itd.)	92 Okrutnik
25 Szczególnie długie włosy	60 Zbieracz (książki, trofea, monety, broń itd.)	93 Używa kuskiej mowy lub długich słów
27 Nietypowy kolor włosów	61 Sknera	94 Używa ciągle tych samych fraz
28 Utyka	62 Rozrzućnik	95 Seksista, rasista lub o innych uprzedzeniach
29 Nosi drogą biżuteria	63 Pesymista	96 Zafascynowany magią
30 Nosi krzykawy lub dziwaczny strój	64 Optymista	97 Nieufający magii
31 Złe się ubiera	65 Piak	98 Przedkłada członków jednej klasy nad inne
32 Ubiera się zbyt ekstrawagancko	66 Abstynent	99 Kawalarz
33 Nerwowo tik oka	67 O dobrych manierach	100 Bez poczucia humoru (patrz 26)
34 Wierci się nerwowo		



Scenariusz gry 2.0

Spotkanie stanowi element przegry, że zaś są elementem kampanii. Dobry scenariusz składa się na dobrą kampanię. A stworzenie dobrej kampanii jest najtrudniejszym, lecz najbardziej satysfakcjonującym zadaniem, jakie stoi przed MP.

Istotne jest rozróżnienie pomiędzy kampanią a światem, terminy te bowiem często wydają się stosowane zamiennie. Na kampanię składa się seria przegry, pewna liczba bohaterów niezależnych (BN) oraz wydarzeń związanych ze wszystkim, co dzieje się w owych scenariuszach. Gdy prowadzisz wymyślone przez siebie przegry, gracze zaś wybierają w obrębie owych scenariuszy pewne ścieżki, którymi podążają ich postaci, wspólnie tworząc kampanię.

Świat z kolei to fikcyjne miejsce, w którym osadzona jest kampania. Często nazywany bywa też scenariuszem kampanii. Kampania nie może obejść się bez świata, w którym toczy się akcja, lecz tylko od ciebie zależy, czy stworzysz własny świat, czy też skorzystasz z gotowej scenarii.

W kampanii biorą zwykle udział ci sami bohaterowie (patrz dalej, "Drużyna poszukiwaczy przegry"). Stanowią oni więc łączną przegry w większą całość. Kampanie możesz traktować jak serię powieści lub filmów z tymi samymi bohaterami stawiającymi czoło coraz to nowym, niekoniecznie związanym ze sobą wyzwaniom.

PRZYGOTOWYWANIE KAMPANII

Kampania przede wszystkim wymaga świata, czyli logicznego uporządkowanego środowiska, w którym będzie się toczyć jej akcja. Geografia i mieszkańcy muszą tworzyć spójną całość. Innymi słowy, Twierdza Kruka zawsze powinna znajdować się po tej samej stronie rzeki, a BN muszą zapamiętać smialków po pierwszych z nimi spotkaniu. Gdy przychodzi do określania świata kampanii, masz dwie możliwości.

- Wykorzystanie opublikowanej scenarii kampanii: Korzystanie z wydanego opisu świata ma podstawową zaletę: nie wymaga od ciebie pracy. Większość zrobiono już za ciebie – zwykle począwszy od ogólnego, a skończywszy na szczegółach. Oczywiście zawsze masz swobodę wyboru i z opublikowanego materiału korzystasz tylko w takim zakresie, jaki uznasz za słuszny. Wada takiego rozwiązania polega zaś na tym, że gracze mogą przeczytać te same produkty, co ty, a tym samym dowiedzieć się tyle samo (lub więcej) o świecie. Jeśli tak się stanie, nie pozwól, by to gracze dyktowali ci wygląd scenarii ("Sądze, że Twierdza Kruka rządzi królowa..."). Pamiętaj, że nawet opublikowany w podręczniku świat jest twoim światem.
- Stworzenie własnego świata: Więcej informacji znajdziesz dalej, w części "Światotworzenie", zaczynającej się na stronie 135.

Gdy stworzysz fikcyjny świat oraz przegry, kampania może się rozpocząć. Przysięga jej pewien cel nadziedny: ma sprawić, by gracze czuli się tak, jakby ich postacie żyły w rzeczywistym świecie. Ten pozór realizmu (nazywany również po prostu rzeczywistością) jest istotny, ponieważ pozwala uczestnikom rozgrywki zająć się odgrywaniem ról, a przestać bawić się w grę. Gdy wcieliś się w postacie, na pojawienie się złego lorda Erimbara zareagują lepiej niż gdybyś pamiętał, że to ty go odgrywasz.

Będziesz wiedział, że osiągnąłeś cel, gdy gracze zaczęli zadawać coraz to docieklwsze pytania. Nie chodzi tu rzecz jasna o pytania w rodzaju „Co jest za tym lasem?”, lecz „Jeśli tropiciele z lasu tak dobrze strzegą go skrajów, jak to możliwe, że otwórki łupieżcy wciąż atakują z zaskoczenia okolicznych wieśniaków?”. Kiedy gracz stawia pytanie tego typu, myślą jak ich postacie. Nigdy nie odpowiadaj na takie pytania:

„Bo ja tak powiedziałem” albo „Bo ja tu jestem MP”, bo zmniejszisz graczy do myślenia wykręcając goza świat gry (patrz strona 11). Albo zatem daj im odpowiedź, albo spytaj, w jaki sposób postać ma zamiar zdobyć informacje, które pozwolą jej rozwiązać zagadkę.

Czasami gracz dostrzeże lukę lub niespójność w tym, co stworzyłeś. Wykorzystaj to na swoją korzyść, zamiast przynajmniej, ale popiełniaj błąd. Niech poszukiwacze odpowiedzi staną się częścią przygody. Kiedy gracz odkrywa, że przywódca tropicieli bierze łapówki od orków, by przynajmniej, o jak na ich naziady, poczuja się nagrodzeni za to, że zadali właściwe pytanie, i bardziej ufają pozorowi realności twojego świata.

DRUŻYNA POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Stworzenie grupy czy drużyny poszukiwaczy przygód może być nie lada wyzwaniem. Nie dla graczy – którzy przecież siedzą przy stole – lecz dla postaci. Co sprawia, że z różnorodnej mieszanki ras oraz klas powstaje drużyna, która wyrusza na poszukiwanie przygód? Staraj się unikać sytuacji, w której grupa istnieje tylko dlatego, że wszyscy jej członkowie są BG. Gracze na pewno będą niezadowoleni z takiego rozwiązania. Możesz zastosować inną taktykę i poprosić, by gracze stworzyli postacie razem i przejęli zadanie polowania drużyny w jedną okolicę, zanim zaczną się pierwsza przygoda. Oto kilka pomocnych sugestii.

Zbieg okoliczności: Pierwsza przygoda opowiada m. in. o tym, że ktoś gromadzi najmłodszych lub poszukiwaczy przygód do jakiegoś zadania. W tym osobami są śmialkowie, którzy odpowiadają na wezwanie. Zamiast tego możesz przyjąć, że wszystkie postacie spotykają się i odkrywają, że kierują się w to samo miejsce.

Historia: Postacie łączą wydarzenia z przeszłości. Pomimo odmiennego pochodzenia i wykształcenia, są już dobrymi przyjaciółmi.

Wspólna znajomość: Postacie nie rozpoczynają gry jako kumple, lecz zostają sobie przedstawieni jako zaufani współpracownicy.

Intercenja zewnętrzna: Postacie zebrali razem inżynierów z zewnątrz – ktoś wykreślił swój autorytet, by skłonić je do przemyślenia. Teraz nakazuje im działać razem, przynajmniej podczas pierwszej przygody.

Banal: Wszystkie postacie spotykają się w gospodzie nad kuflem piwa i postanawiają wspólnie szukać przygód.

POCZĄTEK KAMPANII

Zaczynaj skromnie. Umieść pierwszą przygodę w scenarii, którą uważasz za słuszną. Daj graczom potrzebne informacje i pozwól dowiedzieć się nieco o okolicy. Później zwiększ ilość danych albo spraw, by BG sami zdobyli wiadomości podczas wypełniania zadania. Na każdej sesji informuj graczy coraz szerzej o scenarii kampanii. Dzięki temu powoli rokwitnie przed nimi w co, co będzie się wydawało światem rzeczywistym.

W życiu każdego MP następuje ta niezwykła chwila, gdy gracz zaczyna odnosić się do napotkanych podczas kampanii miejsc i osób tak,

jakby istniały naprawdę. „W mieście Greyhawk nigdy by ci na to nie pozwolili!” lub „Zastanawiam się, co teraz porabia lord Nosh?” Gdy ostatnim razem go widzieliśmy, szukał czeladnika”. Gdy pojawia się tego rodzaju komentarze, możesz się pławić w blasku sławy – udało ci się stworzyć udaną kampanię.

PIELĘGNOWANIE KAMPANII

Pielęgnowanie trwającej kampanii może okazać się również pracochłonne, jak przygotowywanie przygód. Uważaj na wszystko, co się dzieje, i na wszystko, co mówisz graczom o scenarii. Staraj się, by całość tworzyła spójny świat. Konstruuj każdą przygodę w oparciu o wcześniejsze wydarzenia. Czerp naukę z poprzedzonych sesji – tych dobrych i tych złych.

KONTEKST

Najważniejszym aspektem kampanii jest kontekst, w którym ty możesz ocenić przygody, a gracze umieścić swe postacie.

Spójność: Kampania będzie spójna, jeżeli nie zapomnisz o dokładnych notatkach. Jeśli w „Gospodzie pod Słonym Dzikim” podczas odwiedzin śmialków skrzyplący drzewi, upewnij się, że wciąż będą skrzyplące, gdy bohaterowie zawiąta do niej ponownie (chyba że ustaliłeś powód, dla którego to się zmieniło). Gracze, którzy zwracają uwagę na szczegóły (drobne, w rodzaju skrzyplących drzewi, lub ważne, jak imię kapłanki postawionej wysoko w hierarchii światni), zaczynają czuć, że stworzony przez ciebie świat jest realny. Podczas gry zawsze miej pod ręką zeszyt lub segregator, w którym notujesz informacje dotyczące kampanii. Jeśli gracz poprosi o nazwę miejsca, które – jak usłyszała od kogoś jego postać – znalazło się w obłędzie, musisz znać odpowiedź.

Kalendarz i rachuba czasu: Bacznie kontroluj upływ czasu. Śledź pory roku, by lepiej opisywać pogodę. Zwracaj uwagę na nadchodzące i mijające święta oraz na inne ważne daty. To ułatwi organizację świata i zachęci do stworzenia kalendarza. To również nada realizmu stworzonej przez ciebie scenarii.

Wydarzenia: Stagnacja jest niecielesistyczna. Zmiana zapewni poczucie realizmu. Susza niszczy plony, królestwa idą na wojnę, królowa rodzi córkę, w wyniku zamykania kopalni żelaza cena stali rośnie, a nowa polityka podatkowa wywołuje niepokój. W kampanii – jak w prawdziwym świecie – codziennie dzieje się coś nowego. W przeciwnieństwie do naszego świata, w uniwersum gry może nie istnieć technologia ułatwiająca przepływ informacji, lecz w końcu wieść o zmianach dotrze do postaci. Nie wszystkie wydarzenia muszą być przyczynkiem do przygody. Niektóre również dobrze sprawdzają się jako tło.

WARIANT: UTRZYMANIE

Nie musisz martwić się o ceny posiłków, zakwaterowania, zastępowania postarzałych ubrań nowymi oraz inne koszty. Możesz też w prosty sposób odzwierciedlić kwestie finansowe, które pojawiają się w życiu codziennym postaci, a które nie zostały przedstawione w tabelach ekwipunku w Rozdziale 7: Wyposażenie w Podręczniku Gracza. Wystarczy, że będziesz od każdego gracza wymagał, by jego śmialek pociągnął comiesięczny koszt utrzymania, zależny od stylu życia.

Można założyć, że utrzymanie obejmuje każdy wydatek poza kosztom specyficznego ekwipunku poszukiwaczy przygód – nawet podatki. Gracz powinien wybrać poziom utrzymania, na jakim żyje jego postać.

Poziomy utrzymania – w kolejności od najmroczniejszego do najbardziej kosztownego – to: samowystarczalny, mizerny, biedny, zwyczajny, dobry i ekstrawagancki.

Samowystarczalny: Koszt 2 zł miesięcznie. Nawet jeśli masz własny dom (lub z kimś mieszkasz), uprawiasz dla siebie jedzenie, sam szyciesz swoje ubrania i tak dalej, musisz czasami kupić nową parę butów, zapłacić myto lub zakupić takie towary jak sól. Zwykli robotnicy zarabiają około 3 zł miesięcznie, więc by przetrwać, musisz żyć właśnie w taki sposób.

Mizerny: Koszt 5 zł miesięcznie. Mizernie utrzymanie zakłada, że jest niewiele (lub połuszej i zbierasz sporo pożywienia w dziczy) oraz spisyś w domach niolegowych, czasami zaś na ulicy, a nawet w dzikich ostepach.

Biedny: Koszt 12 zł miesięcznie. Wiąże się z podstawowym zakwaterowaniem typowym dla podróźników – i tak jest to lepsze niż życie na ulicy lub w lesie.

Półszczęsny: Koszt 45 zł miesięcznie. Mieszkaś w gospodach i codziennie je w karczmach, a to sżyko staje się umiarkowanie kosztowne. Niniejszy poziom utrzymania zakłada co jakiś czas nocną balangę w tawernie oraz kielich dobrego wina do posilku.

Dobry: Koszt 100 zł miesięcznie. Zawsze masz własny pokój w gospodach i jesz zdrowe, solidne posiłki okraszane kielichem wina. Ubiarasz się dość ciekawie i starsze się, by nie zabrakło ci w życiu dobrych rzeczy.

Ekstrawagancki: Koszt 200 zł miesięcznie. Kupujesz i używasz tylko najlepszej jakości towarów. Wynajmujesz najlepsze pokoje w najlepszych gospodach, jesz sate posiłki zakrapiane najpiękniejszym winem, wydajesz przyjaciela i uczęszczasz na nie, posiadasz ekskluzywne ubrania i pozwalasz sobie na ekstrawagancję, wydając duże sumy. Możesz nawet mieć imponujący dom i służbę.

Otoczenie, które reaguje: Akcje podejmowane przez BG powinny wpływać na kampanię. Jeśli śmialkowie spala tawernę w środku miasta, władze będą ich ścigać przynajmniej po to, by ich przypaść, a może nawet wymierzyć karę (patrz strona 135). Bohaterowie graczy, którzy wymykają się spod kontroli? Gdy BG dokonują wielkiego czynu, mieszkańcy świata kampanii z pewnością o tym usłyszą. Prosty lud będzie rozpoznawać zmiana postaci, a może nawet ich twarze. Jeśli śmialkowie uwolnią miasto, od tyra, następnym razem, kiedy do niego trafią, warunki życia będą tu lepsze – a przynajmniej inne.

BUDOWANIE W OPARCIU O PRZESZŁOŚĆ

Innym istotnym elementem pielęgnowania kampanii jest tworzenie opowieści w oparciu o wydarzenia z przeszłości. W ten sposób zwiększa się dramatyzm akcji, budzi motywację i ożywia świat. Spraw, by postaciami przydarzyło się wielkie niesześcielkie. Najpierw przedstaw cudowne miejsce, w którym panuje harmonia i spokój. Następnie, w tym samym miejscu, wprowadź do gry łe sły, które najada ową krainę i złupia ją. Kiedy gracze mają już w umysłach obraz cudownego miejsca, a ich postacie wiedzą, iż takim jest, nie będziez musieli wyjaśniać, dlaczego złoćczy się z łł. Wówczas śmialkowie sami z siebie – bez nacisku – będą się starali ich postrzymać, ty zaś nie będziez musiał poszukiwać dodatkowych motywacji.

Wykorzystaj przeszłe wydarzenia, przygotowane przyszłe. W ten sposób kampania nie będzie kolejnym cyklem nieważnych za sobą przegód. Istnieje różne sposoby budowania opowieści na wydarzeniach z przeszłości. Możesz wprowadzać postacie tła, które będą co pewien czas powracać. Możesz zmuszać BG, by dotykali spraw wyzaczających poza aktualną przegodę. Możesz wpływać na ich wiedzę i otaczającą ich scenę. Możesz uderzać tam, gdzie zaboli ich najbardziej. Możesz wrzucić przygotowywać ich na przeszłość i sugerować nadchodzące wydarzenia.

Powracające postacie: Chodź nie tylko o karczmarce Johanne, która BG spotykają w gospodzie po każdym powrocie z łochów, ale o wiele innych postaci. Tajemniczy незнаjomy, którego spotkali w bocznej alei miasta Greyhawk, pojawia się ponownie na drodze do księżstwa Urnst – dopiero tu wyjawia, kim jest i jakie ma intencje. Czarny charakter, który nakłonił gołbiny do ataku na wioskę, powraca – tym razem wyposażony w potężny magiczny przedmiot. Inna drużyna poszukująca przegód, która BG spotkali w łochach pod zamkiem Reglis, pojawia się akurat w chwili największej potrzeby, dzięki czemu grupy wspólnymi siłami pokonują czarnego smoka Irkutha. Pamiętaj, że jeśli powracających postaci będzie zbyt wiele lub będą się pojawiać zbyt często, scenaria wyda się graczom sztuczna. Wykorzystanie raz jeszcze znanych śmialkom bohaterów niezależnych nie tylko potęguje poczucie realizmu, ale również przypomina im o przeszłości i dokładnie określa, jakie jest ich miejsce w kampanii.

Sprawy spoza przegody: BG zaprzyjaźniają się z synem karczmarza i odwiedzają go za każdym razem, gdy są w mieście, by usłyszeć kolejny z jego dociepów. Śmialko zakochuje się w księżniczce azerów i po jakimś czasie dochodzi do ożenku. Stary Kragar, wojownik na emeryturze, traktuje BG jak dzieci, których nigdy nie miał. Co roku centuary z Lasu Kielicha na dziesięć heroicznych czynów, wręczają postacom prezent, dziękując im tym samym za zabicie zielonego smoka. Tego rodzaju pomysły ożywiają świat kampanii.

Zmiany elementów znanych BG: Na elfim tronie zasiada uzurpator, zastępując prawowitego władce. Niedługo groźny odcinek Kretej Rzeki jest teraz bezpieczny, a to dzięki wzmożonemu patrolom oraz potężnej drużynie poszukującej przegód BG, której członkowie zabili większość rutejszych potworów. Zmieni pewne elementy scenarii, a zastrzygujesz graczy, sprawiając, że będą chcieli wiedzieć, dlaczego lub w jaki sposób zmieniła się sytuacja.

Uderzanie tam, gdzie zaboli najbardziej: Gdy BG zaprzyjaźniają się z miejscowym kowalem, niech jego syna pewna kowalcz niewolników – to uatrakcyjnij grę, szczególnie jeżeli kowal z płacem ożnami o tym śmialkom. Jeśli BG naprawdę lubią odwiedzać Ciennysty Zagajnik, umieść to miejsce na trasie nadciągającej armii złego kapłana. Nie przesadzaj z tego typu rewelacjami, bo BG nigdy się do nikogo nie przywiązują – z obawy przed narazaniem go na niebezpieczeństwo. Ta metoda, acz stosowana z umiarem, będzie potężnym czynnikiem motywacyjnym.

Przygotowywanie BG na przyszłość: Jeśli planujesz, że w przyszłości trolle wypelną z legowisk i najadą Podziemne Miasta krasnoludów, niech BG usłyszą o tym miejscu, a może nawet odwiedzą je na długo przed atakiem. W ten sposób przegoda z trollami nabierze dodatkowego, wymiaru i większego znaczenia. Wpłatanie we wcześniejsze scenariusze informacji o przyszłych wydarzeniach pomaga łaczyć kampanię w spójną całość.

Sugerowanie nadchodzących wydarzeń: Pojmyjmy przez śmialków korbol opowiadać z przejęciem o nowym królu trolli. BG słyszą co jakiś czas opowieść o heroicznym starcu ze wspomnianymi stworami. Takie i podobne sugestie sprawia, że postacie będą lepiej przygotowane do walki z trollami w obronie Podziemnych Miast. Być może spróbują nawet rozwiązać jedną z zasergowanych zagadek, nie rozpoczynając nowej przegody jako takiej.

POSTACIE I OTACZAJĄCY JE ŚWIAT

Skoro BG poruszają się już po realnym, barwnym świecie, przydadzą ci się dodatkowe informacje dotyczące klasy postaci oraz ich miejsca w uniwersum gry.

BG A BN

Opisane wcześniej w rozdziale czwartym klasy BN podkreślały różnicę pomiędzy śmialkami a resztą świata. Postacie graczy to najdołniejsi członkowie populacji, obdarzeni największym potencjałem. Przedział wartości atrybutów (od 3 do 18, a czasem nawet do większej liczby) pokazuje, że nie wszyscy są sobie równi i nie wszyscy mają te same możliwości.

W tym przypadku te same możliwości oznaczają natomiast przejście podobnego, acz innego treningu. To wyszkolenie decyduje jednak o różnicy pomiędzy adeptem a czarodziejem, zbrojnym i wojownikiem, plebejuszem, a każdą inną postacią. BN posiadający wysokie wartości atrybutów będzie z większym prawdopodobieństwem zbrojnym, a nie wojownikiem – po prostu nigdy nie miał okazji nauczyć się rzeczy, które uczyniłyby z niego członka klasy wojowników. Potrafi machać mieczem, lecz brak mu finezji wyszkolonego wojownika. Teoretycznie jednak w pewnym momencie może zostać prawdziwym wojownikiem, przechodząc odpowiednie szkolenie, a potem zdobywać poziomy w nowej klasie – umożliwiając to zasady wieloklasowości.

Wyszkolenie to rzecz jasna nie wszystko. Postać o Intellektie 6 nigdy nie zostanie czarodziejem, ponieważ nie zdola rzucić zaklęć. Teoretycznie jednak każda osoba posiadająca odpowiednio wysoki Intellekt, obdarzona pewnymi talentami oraz skutecznie wyszkolona może nauczyć się posługiwać magią.

ROLE KLAS W SPOŁECZEŃSTWIE

Bohaterowie – zwłaszcza ci, którzy awansowali na wysokie poziomy – muszą wiedzieć, jakie jest ich miejsce w świecie gry. W tej części znajdziesz gros pomysłów związanych z następującymi zagadnieniami: członkami jakich klas mogą być dane postacie tła, jakiego typu BN sponyka się w świecie, w którym dostępne są dane klasy, jak w tym wszystkim umiejscowić BG, jakie życiowe cele mogą przyświecać BG. Oczywiście postacie graczy dadzą do dowolnych niemal celów, ale zawarte w tej części książki informacje mogą podsunąć ci kilka pomysłów.

Barbarzyńcy: Dla barbarzyńcy nie ma miejsca w cywilizowanym społeczeństwie. W społecznościach plemiennych są myślnymi, wojownikami i wodzami, w mieście zaś mogą jedynie mieć nadzieję, że uda im się przyłączyć do jakiejś organizacji zrzeszającej wojowników i uchodzić za jednego z nich. Cywilizowani wojownicy nie słuchają zwykłe poleceń barbarzyńcy, chyba że ten zdola jakoś zdobyć ich lojalność. Opisywani w legendach przedświataci twórcy tej klasy często pragną zebrać wokół siebie podobnych sobie – stworzyć własne plemię, a nawet zdobyć królestwo.

Bar: Bard to artysta, który działa sam lub wraz z innymi bardami tworzy trupe. Często umiało innym czas w zamian za strawę. Niektórzy bardowie pragną zostać trubadurami na usługach arystokracji. Czasami zbierają grupki uczniów albo uczą się od lepszych od siebie. Sławni bardowie na wysokich

poziomach zakładają nawet akademie. Wspomniane szkoły to nie tylko podstawowe miejsce edukacji, ale również rodzaj gildii bardów, w której mniej doświadczeni członkowie tej klasy uczą się lub zyskują wsparcie.

Czarodzieje: Członkowie tej klasy mogą odgrywać w społeczeństwie wiele ról. Najemni czarodzieje przydają się w armii, stanowią wszak potężną siłę ogniwą (zdają się wojska zatrudniające oddziały czarodziejów, którzy raz przeciwników, chronią sprzymierzone siły przed niebezpieczeństwami, rozbijają mury fortei i tak dalej). Niektórych członków tej klasy zatrudniają też społeczności, dobrze im płacąc za usuwanie przeróżnych problemów – pozbycie się robactwa z miasta, wzmacnienie przeciekającej tamy czy przewidywanie przyszłości. Czarodzieje może też otworzyć sklep i sprzedawać zróżnicowane samodzielnie magiczne przedmioty lub rzucić zaklęcia za pieniądze. Ma również pełne prawo wstąpić na służbę do arystokraty, zostając jego doradcą lub nadziornym magiem. Może wręczyć rządzić własną społecznością. Czasami lubi też być czarodziejem, szczególnie gdy jest on naprawdę potężny. Zwykle jednak przedstawiciele niniejszej klasy są samodzielnymi członkami społeczności.

Czarodzieje tworzą czasami gildie, stowarzyszenia czy koczujące osoby, które dają do tego samego lub podobnego celu. Bywa też i tak, że organizacja powstaje tylko po to, by jej członkowie mogli użyć posiłków podobnych sobie miłośników magii, ludzi, którzy rozumieją ją i korzystają z niej. Gildie czarodziejów kontrolują ceny i dostępność zaklęć w okolicy, w której działają.

Druid: Członkowie tej klasy to zwykle samotnicy. Izoluja się w dzikich ostepach, świętych gajach lub innych miejscach, które uznają za swoje. Czasami współpracują z tropicielami bądź grupami tropicieli. Niekiedy tworzą niezbyt zhierarchizowane stowarzyszenia. Niezwykle rzadko druidzi, którzy poświęcili się temu samemu celowi, skupiają się w zakonie posiadającym jakąś bardziej złożoną organizację. Czasami w skład owego grona wchodzi również inne istoty – satyry, centaury itp.

Wszyscy przedstawiciele tej klasy przynajmniej nominalnie są członkami rozciągającej się na cały świat społeczności druidów. Jest to jednak luźna organizacja, która ma niewielki wpływ na swoich członków.

Druidzi wspierają okolicznych mieszkańców, a czasami nawet przewodzą małym wiejskim społecznościom, których członkowie czerpią z ich mądrości i mocy.

Kapłani: W większości wypadków zhierarchizowana struktura jest niejako wpisana w te klasy. W organizacjach religijnych każdy kapłan ma wyznaczone miejsce. Członkowie tej klasy mogą więc mieć obowiązki narzucone im przez Kościół, albo też działać samodzielnie. Niektórzy służą w wojsku arystokraty, którego ich religia akceptuje. Inni są członkami niezależnego wojskowego zakonu religijnego, którego podstawowym zadaniem jest obrona wiary. Kapłani na wysokim poziomie ma dużą szansę na posiadanie własnej trzódki i swobody. Może być jednak również religijny doradca arystokraty lub przywódca jakieś społeczności, która uznaje go za przewodnika duchowego. Członkowie tej klasy często współpracują z paladynami, a w szeregu niemal każdego zakonu rycerskiego znajduje się przynajmniej jeden kapłan.

Lotrzyk: Członkowie tej klasy często są szpiegami lub zwiadowcami. Mogą też pracować na zlecenie swych lub arystokratów, zajmując się usuwaniem różnorodnych problemów. Wyjątkowo pożyteczni zawiadzają szerokiej gamie umiejętności i zdolności.

Lotrzykowie często skupiają się w gildiach i cechach, zajmujących się kradzieżami. Organizacje te istnieją niemal w każdej osadzie – im większe miasto, tym większa gęstość, iż gdzieś na jego terenie operuje bractwo złodziei. Zwykle owe gildie nie są popularne ani wśród zwykłych obywateli, ani wśród stróżów prawa. Niekiedy jednak cechy lotrzyków bywają tolerowane, a nawet akceptowane – dopóty jednak, dopóki sprawy nie wyjdą się spod kontroli. W okolicy, gdzie korupcja jest na porządku dziennym, wspomniana aprobata bractwa osiąga już za sprawą łapówek.

Mnich: Tradycja zakonów mnichów przetrwała do dzisiaj, stała się jednak tak powszechna, że dziś pełno jest klasztorów, w których poznawanie można zarówno sztuki walki, jak i skrobień ludu ducha. W dużych miastach istnieją akademie, w których szkoli się uczniów. Zakończono treningu mnisi decydują się służyć klasztorowi lub zseku, w której się uczyli. Czasem jednak wstępują do innej akademii lub zakonu. Sławni mnisi na wysokim poziomie może założyć nawet własny klasztor.

W rzadkich przypadkach mnisi opuszczają klasztor i znajdują miejsce w społeczeństwie poza jego murami. Zwykle są doradcami duchowymi, dowódcami wojskowymi czy nawet przedstawicielami prawa. Oddział mnichów w armii lub pośród miejscowych stróżów prawa może budzić obawy nawet najbardziej niebezpiecznych przestępców i najdziwniejszych żołnierzy.

Paladyn: Paladyn jest rycerzem wiary, walczącym dla dobra Kościoła lub zakonu. Przypadek do tego ostatniego nie jest łatwy, a jeśli już paladyn zostanie jego członkiem, musi postępować zgodnie z określonym kodeksem. Do zakonów wstępują nie tylko członkowie tej klasy, ale również tropiciele i wojownicy o dobrych charakterach oraz inni bohaterowie.

Niektórzy paladyni służą w wojsku arystokraty, którego ich wiara akceptuje. Inni są członkami niezależnego wojskowego zakonu religijnego, którego podstawowym zadaniem jest obrona wiary. Paladyn na wysokim poziomie może wywalczyć sobie własną krainę (dzięki temu z jego dobra czerpać będzie lud) lub dążyć też założenia świątyni tam, gdzie nie ma żadnego przybytku jego bóstwa. Ma także szansę stać się prawą ręką postawionego wysoko w kościelnej hierarchii kapłana lub zasługującego na szacunek arystokraty. Oddający się takiej służbie paladyni często bywają zwani justycjariuszami lub noszą podobny tytuł, który potwierdza, iż są ramieniem świętej kościelnej sprawiedliwości.

Tropiciele: Członkowie tej klasy często żyją samotnie, długi czas spędzając w dzikich ostepach. Nieliczni pragną przewodzić innym i zwykle stają się strażnikami małych, przyciągniętych społeczności. Niektórzy łączą się w pozbowane złożonych struktur organizacje, często działające w tajemnicy. Członkowie bractwa tropicieli bacznie obserwują okolice i śledzą toczące się w pobliżu wydarzenia, spotykając się raz na jakiś czas, by wymienić informacje. Z tego też powodu często dyskretnie orientują się w sytuacji. Tropiciele na wysokich poziomach zwykle zakładają w dzikich ostepach bractwa lub społeczności, których przewodzą.

Tropiciele i druidzi często ze sobą współpracują, tworząc tajemną siatkę. Zdają się, że do bractwa tropicieli należy kilku druidów bądź odwrotnie.

Wojownik: Członkowie tej klasy to najczęściej najemnicy lub oficerowie w armii. Wojownikom może również być szeryfem małego miasteczka. Zwykle żołnierze i gwardziści to najczęściej zbrojni (patrz strona 109).

Przedstawiciele tej klasy mogą wędrować samotnie lub też łączyć się w wojenne bractwa, oddziały czy grupy (na przykład: kompania najemników, jednostka ochotników do wynajęcia). Najczęściej założycielem takiej organizacji jest wojownik na wysokim poziomie, który zdobył sławę, pochodząc z gminy członków tej klasy może żyć nadzieję, że pewnego dnia stanie się szermierzem lub rycerzem arystokraty. Niemniej niektórzy mają większe aspiracje i pragną zdobyć ziemię oraz tytuł szlachecki.

Zaklinacz: Zwykli mieszkańcy świata nie potrafili odróżnić zaklinaczy od czarodziejów, gdyż członkowie obu klas pełnią w społeczności podobne role. Pierwsz w wymienionych jednak rzadko wstępują do gildii czarodziejów, nie muszą się bowiem uczyć i prowadzić badań. Niemniej członkowie tej klasy utrzymują ze sobą nawzajem zdecydowanie bardziej ścisłe kontakty niż czarodzieje. Często żyją też poza społeczeństwem, pośród istot, które inni nazywaliby potworami.

Niektórzy zaklinacze bardzo odpowiadają wojskowemu życiu. Członkowie tej klasy często skupiają się na zaklęciach bitewnych, stając się siłą śmiercionośną bronią. I zwykle górują pod tym względem nad czarodziejami, tym bardziej że lepiej od tych ostatnich posługują się orężem. Zaklinacz wysokiego poziomu może kierować się podobnymi celami jak czarodziej. Potężno jednak licznych podobieństw, odmienne podejście do magii członków obu klas sprawia, że częściej rywalizują oni ze sobą, niż współpracują.

GILDIE I ORGANIZACJE

Jak już wspomnieliśmy, bohaterowie często tworzą organizacje z innymi przedstawicielami klasy, do której sami należą. Wydaje się, że to doskonały sposób na znalezienie miejsca w społeczeństwie i zdobycie przyjaciół o podobnych zainteresowaniach. Czasami takie zachowanie wymusza prawo lub ingerencja z zewnątrz. Na przykład, w mieście Dyvers każdy czarodziej musi się zarejestrować w miejscowej koterii. Czarodziej, który nie spełni tego wymogu i będzie rzucał zaklęcia bez błogosławieństwa organizacji, narazi się na duże ryzyko. Złodziejskie cechy również znane są z niechęci do twó.

niezrzeszonych lotrzyków, którzy działają na ich terenie – i reagują bardzo gwałtownie, gdy dostaną w swoje ręce takiego wolnego strzelka. Gildie za pewniają jednak swoim członkom rozmaite korzyści (patrz dalej). Dzięki nim członków określonej klasy można lepiej kontrolować z zewnątrz. Na przykład, w pewnym mieście wprowadza się prawo, by wszyscy handlowcy, występujący w obrębie jego murów posiadali licencje miejscowej gildii trubadurów, aby łatwiej było uciszać tych, którzy śpiewają paszkwile oczerniające miejscową władzę.

Gildie wymagają od swych członków przysięgi lojalności, nakładają na nich różne obowiązki i tak dalej. Owe wymagania zależą od korzyści, jakie zapewnia gildia. Oto typowe korzyści wynikające z członkostwa w gildii.

- dostęp do szkolenia;
- dostęp do ekwipunku (czasem nawet po obniżonych cenach);
- zakwaterowanie;
- dostęp do informacji;
- możliwości znalezienia pracy;
- wpływowe kontakty;
- korzyści prawne (członkom wolno robić rzeczy, które zabronione są innym);
- bezpieczeństwo.

Do wstąpienia do gildii zachęca fakt, że pomaga ona swoim członkom w zakresie szkolenia. Jeżeli w swojej kampanii stosujesz zasady dotyczące szkolenia (jego kosztu i wymaganego czasu), organizacja może oferować trening po obniżonych cenach – oczywiście tylko członkom. Nie będzie również problemu ze znalezieniem nauczyciela. Niektóre gildie szkół członków za darmo, wymagając tylko-coročných opłat członkowskich w wysokości 1000 sz. Inne organizacje uczą za pół ceny, choć wymagają opłaty wstępnej w wysokości jedynie 50 sz.

Nie wszystkie organizacje skupiają członków tylko jednej klasy. Choćby Obroncomi Prawdy są przedstawiciele niemal każdej klasy (nawet lotrzykowie), którzy utrzymują porządek i walczą o sprawiedliwość w danej społeczności. Z kolei Stowarzyszenie Pazura to sekretna organizacja skupiająca złych mnichów, wojowników, lotrzyków i zaklinaczy, którzy postawili sobie za cel obalenie króla i przejęcie władzy.

WOJNA I INNE NIESZCZĘŚCIA

Gdy kampania się rozwija, kraina, światem, a może nawet całym planem egzystencji mogą wstrząsnąć dramatyczne wydarzenia. Najczęściej spotykanym będzie zapewne wybuch wojny. Może być ona tłem kampanii i toczyć się gdzieś za kulisami akcji. Może również ułatwić tworzenie przygód, ponieważ konflikt będzie oddziaływał na osoby i miejsca – na przykład, jakieś oblezione miasto będzie potrzebowało pomocy, zaraza dziesiątkuje krainę, miejscowe władze zaczęły poszukiwać strażników do ochrony transportu beoni. Istnieje też szansa, że BG zaangażują się w wojnę bezpośrednią, stając po jednej czy drugiej stronie jako szpiedzi, mali oddział uderzeniowy lub nawet dowódcy armii.

W czasie wojny władze będą zapewne ograniczać dostęp do różnych dóbr, a niektóre nawet konfiskować – konie, żywność, broń, rudy metali oraz ekwipunek. Część mieszkańców może trafić do armii. Istnieje wiele ryzyko, że BG nie uda się kupić potrzebnych im rzeczy, a ich wyposażenie zostanie zagarnięte przez władze do celów wojennych.

INWAZJA W GRZE

Wojna toczona w fantastycznym świecie przypomina tę znaną z rzeczywistości, lecz fantastyczne elementy scenarii – magia, bohaterowie i potwory – przyczyniają się do oczywistych różnic w taktyce, odwiecznych dylematów w składzie armii. W świecie gry D&D jednostki inwazyjne podzielone są na trzy części: armia, potwory oraz siły uderzeniowe.

Armia: Jeśli inwazja prowadzona jest na naprawdę dużą skalę, w skład armii najędbaków wchodzi głównie poborowi. Są oni zarówno harcomnikami, jak i piechotą. Starymnie wyszkoleni zawodowi żołnierze z lepszym ekwipunkiem wspierają poborowych jako piechota i luzacy. Rycerze, kawaleria oraz jednostki złożone z czarodziejów, zaklinaczy i/lub kapłanów, pełnią w armii wyspecjalizowaną rolę.

Typowy poborowy: Jest to plebejusz I. poziomu, ubrany w przesyżanice, wyposażony w drewnianą tarczę oraz krótką włócznię. Poborowy, który otrzyma choćby jedno obrażenie – nawet jeśli ma więcej niż 0 punktów wytrzymałości – zapewne padnie na ziemię i będzie udawać trupa. Ci plebejusze nie najlepiej wypielniają rozkazy. Zwykle łamią strzegi i uciekają, kiedy nadciągają niebezpieczeństwa.

Typowy żołnierz: Większość żołnierzy to zbrojni I. poziomu, ubrani w ćwiekowana skórnie i wyposażeni w małą lub średnią broń żołnierską (zwykle długi miecz) oraz drewnianą tarczę bądź łuk długi. To zawodowi wojacy lub doświadczeni poborowi z rejonów, w których konflikty są w porządku dziennym. Zostali lepiej wyszkoleni i istnieje większe prawdopodobieństwo, że podczas walki utrzymają pozycję i wypielnią rozkazy.

Typowy żołnierz konny: Typowy żołnierz konny to zbrojni I. poziomu, ubrani w zbroję luskową, a wyposażeni w kopie, drewnianą tarczę oraz średnią broń żołnierską (zwykle długi miecz). Zawsze jest zawodowym wojakiem i należy do najlepiej wyszkolonych jednostek na polu bitwy.

Rycerze i rzucający czary: Wojownicy (prawdziwi członkowie tej klasy) rzadko pojawiają się na polu bitwy. Zwykle mają na sobie kolczugę lub napierśnik i uznawani są za rycerzy (choć mogą nie posiadać tytułu) oraz dowódców. Równie rzadko spotykani są czarodzieje, zaklinacze lub kapłani – to siły magicznego wsparcia i uderzenia. W nieźle finansowanych i dobrze zorganizowanych armiach zdarzają się nieźle liczące jednostki rzucających czary postaci niskiego poziomu uzbrojonych w różdżki lub inne magiczne przedmioty, dzięki którym mogą uczynić wiele szkód, przeprowadzając za pomocą zaklęć liczne ataki. W innych armiach każdy oddział składa się ze zwykłych żołnierzy i jednej osoby rzucającej czary zarówno defensywne i ofensywne. Kapłani są szczególnie mile widziani, ponieważ pancerni nie utrudniają im czarowania, a ponadto potrafią nie tylko rzucać zaklęcia, ale również całkiem nieślednie posługiwać się orężem, a na dodatek leczyć rannych. Tak naprawdę nieźle liczą jednostka kapłanów wyposażonych w różdżki leczenia lekkich ran, która porusza się w trakcie bitwy za głównymi siłami i uzdrawia rannych, bywa czasem skuteczniejsza niż posiłki zbrojne.

Potwory: Na polu bitwy powszechny jest widok kawalerii powietrznej na gryfach lub hipogryfach, zauroczonych potworów i zwierząt oraz przetrwanych stworzeń. Kopijnicy dosiadający słoni czy triceratopsów toczą boje z goblinami na wórzach i orkami na złowieszczych trygłach. Nad walczącymi krąży smoki, a ich ogniste zionienia dziesiątkują całe oddziały.

Sily uderzeniowe: Postacie na poziomie wyższym niż I. mają specjalne zadania. Jak wspomnieliśmy wcześniej, pomagają głównej armii w bitwie jako rycerze lub magiczne wsparcie, bądź też działają w oddziale mieszanym do specjalnych poruczeń (podobnym do drużyny poszukiwaczy przygód), który zabiera wojowników, rozbija silne punkty obrony, walczy z zauroczonymi potworami lub ich odpowiednikami. Tacy bohaterowie mogą również wchodzić w skład nieźle licznych sił uderzeniowych, które wślizgują się na terytorium wroga, by pozmąć dowódców, zniszczyć magazyny, skraść plany, osłabić obronę lub wykonać inne misje specjalne. Jeśli z drużyny poszukiwaczy przygód uczynisz taką jednostkę uderzeniową, będziesz mógł wciągnąć śmiałków w działania wojenne bez konieczności prowadzenia w trakcie sesji wielkich bitew (choć one również bywają ciekawe i mają znaczenie dla kampanii, lepiej jednak, by pozostawały tłem).

INNE NIESZCZĘŚCIA

Do innych poważnych nieszczęść można zaliczyć trzęsienia ziemi, gwałtowne sztormy i burze, huragany, zarazy i głód. W ich wyniku – tak jak w przypadku wojny – cierpią zwykli mieszkańcy świata. Są one również przyczyną niebezpiecznych i strasznych sytuacji, pobudzających do działania tych BG, którzy pragną rozwiązywać problemy lub łagodzić nieszczęścia innych.

INNE KWESTIE ZWIAZANE Z KAMPANIĄ

Inne kwestie wyjaśniamy, jak wprowadzić bohaterów nowych graczy do trwającej już kampanii, rozwijać cele postaci, zmieniać charakter, awansować śmiałków (z niskich poziomów na wysokie) oraz radzić sobie z coraz silniejszymi BG.

WPROWADZANIE NOWYCH GRACZY

Gracze przychodzą i odchodzą – taka jest smutna prawda. Gdy do grupy dołącza nowa osoba, określ średnią poziomów istniejących BG i pozwól jej stworzyć postać na tym właśnie poziomie. Jedyny wyjątek od tej zasady dotyczy sytuacji, gdy nowy uczestnik zupełnie nie zna D&D. Takiej osobie trudno będzie rozpoznać gre postaciami na poziomie wyższym niż 1.

Wprowadzenie nowego gracza do grupy jest równie trudne – a czasem nawet trudniejsze – jak połączenie drużyny w całość na początku rozgrywki. Oto kilka pomysłów, które być może ułatwią ci to zadanie.

- Nowy BG jest przyjacielem lub krewnym jednego ze śmiłków. W końcu udało mu się odnaleźć drużynę i do niej dołączyć.
- Nowy BG jest jejem przeciwnikiem, z którymi walczy śmiłkowie. Gdy go uwolnią, dołączy do drużyny.
- Nowy BG był członkiem innej drużyny poszukiwaczy przygód, która została wybita do nogi – ocalał tylko on.
- Nowego BG przysłano z powodów niezwiązanych z aktualną przygodą (mogących prowadzić do innego scenariusza, który rozpoczyna pojawienie się nowej postaci) i dołącza do drużyny, by wzmocnić jej siły.

ROZWIJANIE CELÓW POSTACI

Gracze powinni w końcu określić cele swych postaci. Postacie takie mogą pragnąć wstąpić do jakiejś gildii, ustanowić własny kościół, zbudować fortece, otworzyć jakiś interes, zdobyć jakiś przedmiot magiczny, osiągnąć potęgę zdolną zniszczyć przeciwników groźnych oczyszczeniu miastu, odnaleźć zaginionego brata lub wysledzić lądka, który zbiegł dawno temu. Powinienesz im pomóc w tym, zachęcać graczy, by określali cele swoich postaci, ale również prowadzić przygody związane z tymi motywacjami. Oznaczenie celu nie musi być łatwe, ale gracz zawsze powinien mieć na to choćby minimalną szansę (oczywiście jeśli wybierze realne założenia).

ZMIANA CHARAKTERU

Postać może zmienić swoje zasady. Charaktery do niczego nie zobowiązują, może z wyjątkiem przypadków szczególnych (na przykład: paladynów i kapłanów). Postacie graczy mają wolną wolę, a ich działania często dyktują zmianę charakteru. Oto dwa przykłady, jak rozstrzygnąć te kwestie.

- Gracz tworzy nową postać – lotrzyka o imieniu Garrett. Decyduje, że jego bohater będzie neutralny dobru i zapisuje to na karcie. Podczas drugiej sesji okazuje się jednak, że gracz wcale nie odgrywa śmiłka o takim charakterze. Garrett chętnie kradnie drobne kosztowności (choć nie przyjaciółmi), nie pomaga innym i nie walczy ze złem. Jest postacią neutralną, a gracz popełnił błąd, określając jego charakter, ponieważ nie zdawał sobie wtedy sprawy, w jaki sposób chce odgrywać Garretta. MP mówi więc graczowi, by skreślił wyraz zapisany na karcie postaci. W taki sposób Garrett stanie się po prostu neutralny. Nic trudnego.
- Towarzysząc śmiłkom BN jest chaotyczny zły, ale udaje osobę o innym charakterze, ponieważ ma za zadanie szpiegować drużynę i sabotować jej działania. Przez całe życie był i otaczał go osoby postępujące tak jak on. Walczył jednak u boku BG o dobrych sercach, widzi, jak współpracują ze sobą i pomagają sobie nawzajem. Zaczyna żalować im koleżeństwa. W końcu na jego oczach paladyn BG poświęca życie nie tylko, by uratować swych przyjaciół, lecz całe miasto, które niemal zniszczył zły zaklęciem. To wydarzenie poruszyło wszystkich, w tym złego BN. Mieszczenie oddali części paladynów i pochowali jego ciało, a poszukiwaczy przygód uznali za heroów. BN jest tak poruszony, że czuje ogromne poczucie winy i porzuca złe zwyczaje (oraz swoją misję). Staje się chaotyczny neutralny, lecz zmierza ku temu, by stać się chaotyczny dobru – zwłaszcza jeśli pozostanie w towarzystwie BG. Gdyby śmiłkowie nie postąpili tak szlachetnie, BN mógłby nie zmienić swych zasad. Jeśli zwrócą się przeciwko niemu, gdy dowiedzą się o jego przeszłości, może powrócić na szczyt zła.

Większość postaci nie powinno się karać za zmianę charakteru, musisz jednak pamiętać o kilku kwestiach.

Ty kontrolujesz sytuację: To ty kontrolujesz zmiany charakterów, nie gracz. Jeśli zatem usłyszysz od kogoś z graczy: „Moja neutralna dobra postać staje się chaotyczna dobra”, powinienesz poprosić go, by to udowod-

nił. Charakter określają działania postaci, nie oświadczenia czy intencje gracza.

Zmiana charakteru następuje stopniowo: Zmiany charakteru nie powinny być drastyczne. Zwykłe postacie zmieniają charakter tylko o jeden stopień naraz – na przykład, z praworządności złego na praworządny neutralny, nie zaś od razu na neutralny dobru. Dlatego też bohater zmieniający znacznie charakter prawdopodobnie przejdzie kilka zmian charakteru.

Czas: Zmiana charakteru wymaga czasu. Zasada nie odrzuca się ot tak (choć może to nastąpić). Zasada ta ma zagwarantować, że postacie nie zmieniają charakteru dla doraźnej korzyści i nie wróć do poprzedniego, gdy graczy przestanie się to opłacać (na przykład: przybiorą zły charakter, by wykorzystać artefakt zła, a potem wrócą na stronę dobra). Charakter to nie ubranie, które można zdjąć i znów włożyć. Pomiędzy zmianami powinien upłynąć co najmniej tydzień czasu gry.

Niezdeterminowanie wskazuje neutralność: Nijakie postacie powinny być neutralne. Jeśli postać raz za razem w toku kampanii zmienia charakter, to tak naprawdę nie dokonała wyboru, a więc jest neutralna.

Wyjątki: Od powyższych zasad istnieją wyjątki. Na przykład, jest możliwe – choć nieprawdopodobne – aby najzastępszyzy neutralny zły czarny charakter przeszedł nagle oraz gwałtowną przemianę i natychmiast stał się neutralny dobru.

AWANSOWANIE Z NISKICH POZIOMÓW NA WYSOKIE

Jednym z najprzyjemniejszych aspektów kampanii – zarówno dla graczy, jak i dla MP – jest awans z poziomu na poziom. Bohaterowie powoli przechodzą z 1. poziomu, poprzez poziomy niskie (2–5), średnie (6–11), do wysokich (12–15), a ostatecznie – bardzo wysokich (16–20). Musisz wiedzieć, że rozgrywka na wysokim i na niskim poziomie to dwa odmienne doświadczenia. Na niskich poziomach trudno jest postaciom zachować życie. A na wysokich niełatwo zrobić im krzywdę. Oczywiście powinienes zachowywać beztroszność, ale na niskich poziomach upewnij się, że wyzwania, którym śmiłkowie stawiasz czoła, nie są dla nich zbyt trudne. Na wyższych poziomach będziesz miał okazję zmienić to podejście i sprowadzić ich na głowy klopoty, o jakich tylko zamierzysz. Wysokopozycyjne postacie są wystarczająco potężne i mają dostateczne środki, by pokonać niemal wszystko.

Poziom niski

Kiedy postacie rozpoczynają „życie”, a nawet gdy już zwaną się o kilka poziomów, warto pamiętać o następujących kwestiach.

- Postacie są słabe. Premie do rzutów obronnych, KP oraz punkty wytrzymałości mają niskie wartości.
- Postacie mogą przetrwać zaledwie kilka spotkań, a potem muszą odzyskać siły.
- Postacie nie powinny się oddalać od cywilizacji.
- Postacie nie mogą polegać na specjalnych zdolnościach. Nawet jeśli, na przykład, kapłan przygotuje czar, nie ma gwarancji, że wciąż będzie nim dysponował wtedy, gdy naprawdę zajdzie taka potrzeba. Czas działania zaklęć jest krótki, a zasoby niewielkie.

Poziom wysoki

Im więcej poziomów uzyskają postacie, tym większe znaczenie będą miały te kwestie.

- Postacie są niezwykle wytrzymałe. Premie do rzutów obronnych, KP oraz punkty wytrzymałości mają wysokie wartości.
- Postacie mogą przetrwać wiele spotkań, zanim będą musiały odzyskać siły. Na bardzo wysokich poziomach kwestia odpoczynku rzadko stanowi problem.
- Postacie potrafią same sobie zapewnić pożywienie, przedmioty magiczne i leczenie. Mogą nawet przywracać życie towarzyszom.
- Po odpowiednim czasie postacie potrafią zrobić niemal wszystko. Nawet jeśli drużynowy czarodziej nie zna zaklęcia *odczarowania*, może stworzyć bariery, które da się pokonać jedynie dzięki właśnie owemu czarowi i liczyć na to, iż drużyna się przez nie przedostanie (śmiłkowie mogą uzyskać dostęp do zaklęcia w jakiś inny sposób, bądź też wykorzystać

odmienne środki prowadzące do celu). Nie obawiaj się stawiać przed bohaterami graczy na bardzo wysokich poziomach niemal dowolnych wyzwań. Wszystkie możliwości postaci – ruch, wytrzymałość, zadawanie obrażeń, wpływanie na innych, zbieranie informacji oraz adaptowanie się do okoliczności oraz środowiska – zwiększają się wraz z poziomami.

POTĘGA POSTACI

Z biegiem kampanii BG stają się coraz potężniejsi – awansują na coraz wyższe poziomy, zdobywają pieniądze oraz magiczne przedmioty i, oczywiście, zyskują reputację. Dlatego też dla równowagi powinniśmy wymyślać coraz to trudniejsze wyzwania i bardziej wymagających przeciwników.

Cały czas musisz obserwować BG i pilnować, by nie stali się zbyt potężni i nie wymknęli się spod kontroli lub też nie wykorzystali nad miarę tego, co im zaofiarowałeś. Wprawdzie do nich należy decyzja dotyczące rozwoju postaci oraz sposobu wykorzystywania nowych zdolności, jednak to ty odpowiadasz za kampanię, utrzymujesz równowagę gry (patrz strona 13, „Zachowanie równowagi gry”) i sprawiasz, że wszystko przebiega gładko.

Majątek postaci

Jeden ze sposobów kontrolowania potęgi BG polega na tym, by pilnować ich stanu posiadania (w tym przedmiotów magicznych). W Tabeli 5-1: Mienie postaci zależne od poziomu podano bogactwo przeciętnego śmiadka danego poziomu. Znajdujące się w niej wartości oparto na przeciętnych skarbach, jakie bohaterowie mogą zdobyć podczas typowych spotkań, które z kolei uzależniono od punktów doświadczenia. Informacje te pozwolą ci określić, jak bogata powinna być postać danego poziomu.

We wszystkich opublikowanych przygodach do gry D&D wykorzystano owe wskazówki, na ich podstawie ustalając równowagę rozgrywki. Dlatego też w żadnym scenariuszu przeznaczonym, na przykład dla postaci 7. poziomu, nie pojawi się wymaganie, by drużyna posiadała magiczny przedmiot wart 20 000 sz.

TABELA 5-1: MIENIE POSTACI ZALEŻNIE OD POZIOMU

Poziom postaci	Mienie	Poziom postaci	Mienie
2	900 sz	12	88 000 sz
3	2 700 sz	13	110 000 sz
4	5 400 sz	14	150 000 sz
5	9 000 sz	15	200 000 sz
6	13 000 sz	16	260 000 sz
7	19 000 sz	17	340 000 sz
8	27 000 sz	18	440 000 sz
9	36 000 sz	19	580 000 sz
10	49 000 sz	20	760 000 sz
11	66 000 sz		

Bphaterowie graczy, którzy wymykają się spod kontroli

Potęga trudno kontrolować. Na dodatek bardzo demoralizuje. Im potężniejsi będą BG, tym częściej mogą zrobić coś, co będzie świadczyć o ich zadufaniu i przewadze nad słabszymi. Wojownik 10. poziomu może dojść do wniosku, że nie musi już odnosić się do księcia z szacunkiem, zdołać by bowiem pokonać wszystkich jego żołnierzy. Potężny czarodziej może zaś uznać, że jest niewyczerpany, i będzie cisnąć kulami ognistymi w centrum miasta. Nie ma oczywiście nic złego w tym, że gracze się cieszą, gdy ich bohaterowie awansują na kolejne poziomy (o to w końcu chodzi), nie możesz im jednak pozwolić, by robili wszystko, na co im przyszłe ochota. Nawet wysokopozycyjne postacie nie powinny wymykać się spod kontroli.

Gracze muszą cały czas pamiętać o jednej zasadzie: zawsze zjadzie się kros (lub coś) potężniejszy od nich. Powinieneś zbudować swój świat w oparciu o ideę, że choć BG są wyjątkowi, zawsze można ich zastąpić. Przed śmiadkami na świat przyszli inni postacie, a wiele z nich zyskało na potęgę. Wpływowe instytucje musiały radzić sobie z osobami o wielkiej sile na długo przed pojawieniem się BG. Księciu służyć może jakiś potężny

wojownik lub zbrojny, zdolny poskromić tych, którzy przekroczą granicę. Władze miejskie mają prawdopodobnie do dyspozycji berła nogaj badi, zwój z polem antymagii, za pomocą których pokonają zbyt pewnego siebie czarodzieja. Mówiąc wprost, BN są przygotowane na wielkie niebezpieczeństwo i posiadają odpowiednie środki, by mu zaradzić. Im szybciej BG zdążył sobie z tego sprawę, tym mniej spotka ich niespodzianek w świecie swojej kampanii.

ŚWIATOTWORZENIE

Możesz zaprzęgnąć stworzyć własny świat. To znaczne wyzwanie, ale przynosi ogromną satysfakcję, choć zabiera mnóstwo czasu.

Gdy już zdecydujesz, że chcesz stworzyć własny świat, stajesz przed wieloma wyborami. Czy chcesz, by był podobny do rzeczywistego świata i czerpał z historii i wiedzy o Ziemi, czy też zamierzasz stworzyć świat zupełnie odmienny? Czy nawiążesz do swojej ulubionej fikcyjnej scenarii, czy też budujesz własną? Czy prawa fizyki działają w znany nam sposób, czy też twoj świat jest płaski, a nad nim rozciąga się kopuła, z gwiazd? Czy wykorzystujesz standardowe rasy, klasy oraz ekwipunek, z *Przeglądu Gracza*, czy też tworzysz nowe? Pytania te mogą onieśmielać, ale tym, którzy uwielbiają tworzyć światy, obiecują mnóstwo dobrej zabawy.

Od czego zatem zacząć? Oto dwa sposoby tworzenia świata.

Na zewnątrz: Zaczynaj od małego obszaru i rozbudowuj go na zewnątrz. Nie zastanawiaj się nad tym, jak wygląda świat, a nawet królestwo. Skoncentruj się z początku na jednej wiosce lub miasteczku, najlepiej z lochem czy innym miejscem w pobliżu, w którym może toczyć się akcja przygód. Rozwijaj scenę powoli i tylko wtedy, gdy to konieczne. Kiedy BG będą gotowi opuścić ów obszar początkowy (co może nie nastąpić przez długi czas lub więcej sesji gry, zależnie od pierwszych przygód), rozwin go we wszystkie strony, abyś był przygotowany niezależnie od tego, w którym kierunku śmiadkowie się udadzą. W końcu stworzysz królestwo roztaczające się od owego punktu początkowego. Zmierz się teraz sąsiednimi krainami, określając sytuację polityczną. Podczas gry twórz dokładne notatki, bowiem możesz nieopatrnie powołać do życia ploki o wrogim sąsiednim królestwie, zanim jeszcze je stworzysz!

Zaletą tej metody wynika z faktu, że początek kampanii nie wymaga od ciebie wiele pracy. Stworz mały obszar – prawdopodobnie wraz z niewielką społecznością – wymyśl przygodę i zaczynaj zabawę. Stosując tę metodę, nie wymyślisz obszarów kampanii, których BG nigdy nie odwiedzą, a po drodze możesz też zmienić zdanie lub wpaść na dużo ciekawszy niż na początku pomysł.

Do wewnątrz: Zaczynaj od dużego obrazu – narysuj mapę całego kontynentu lub jego części. Ustal, w jaki sposób królestwa i narody ze sobą współzyskują lub stwarzają rozległe imperium. Możesz nawet zacząć od kosmologii i zadczydować, w jaki sposób bóstwa oddziałują na świat, jak jest on położony względem innych, a także jak wygląda uniwersum jako całość. Dopiero po zakończeniu tej pracy koncepcyjnej powinieneś skupić się na określonym obszarze.

Zajmując się szczegółami, zaczynaj od tych, które mają większą skalę, a skończ na mniej znaczących detalach. Na przykład, narysowałeś mapę kontynentu, wybrzeż jedno królestwo i wymyślił jego władcę lub władców oraz panujące tu warunki. Następnie skup się na jakiejś prowincji lub regionie owej krainy – określ, kto oraz co tu żyje (i dlaczego), po czym uzupełnij wszystko kilkoma elementami, które mogłyby skusić BG, i tajemnicami, które później rozwinięsz. Ostrożnie, gdy przejdiesz już do małej skali – pojedynczej społeczności, części lasu, doliny lub miejsca, które wybrałeś na początek kampanii – ustal możliwie wiele szczegółów dotyczących danego obszaru. Specyfika tego niewielkiego regionu powinna odzwierciedlać podstawy, jakie nakreśliłeś w większej skali, i wiązać się z nimi w logiczny sposób.

Jeśli zastosujesz tę metodę, w chwili rozpoczęcia kampanii będziesz miał już rozbudowaną scenę. Jeśli rozmyślała toczy się szybko, zyskujesz czas na to, by skupić się na postaciach i przygodach, gdyż świat stworzyłeś już niemal w całości. Ta metoda pozwala ci też od początku kampanii opowiadać o wydarzeniach dotyczących się w odległych miejscach i tworzyć scenariusze na większą skalę.

GEOGRAFIA

Kampanie muszą rozwijać się w jakimś świecie, a ten ma własną geografie. Dlatego też tworząc scenariusze przygód, nie możesz zapomnieć o górach, oceanach, rzekach, miastach, sekretach forteczek, nawiedzonych lasach, magicznych miejscach oraz lokacjach.

Jeśli chcesz powołać do istnienia świat realistyczny, wykorzystaj encyklopedie i atlasy, z których dowiesz się więcej o topografii, klimacie oraz geografii (naturalnej i politycznej). By stworzyć świat fantastyczny, potrzebujesz jedynie podstawowych informacji, chyba że ty i twój gracz jesteście pedantami. Zbierz tyle wiadomości, ile uważasz za niezbędne, by wykreować świat, który zadowoli graczy. Pamiętaj jednak, że wystarczy ci podstawowa wiedza o tym, jak ukształtowanie terenu wpływa na klimat i jak łączą się ze sobą różne obszary (na przykład, góry często dochodzą do wybrzeży), a także jak klimat i ukształtowanie terenu wpływa na mieszkańców.

Gdy zbierzesz już podstawowe informacje, możesz stworzyć mapę lub mapy, których potrzebujesz do swojej kampanii.

Klimat/rodzaje terenów

Na potrzeby gry D&D wyróżniliśmy jedenaście odrębnych klimatów i terenów, które powinny cię zainteresować. Oczywiście w twoim świecie mogą się pojawić zupełnie nowe rodzaje krajobrazów. Do owych jedenastu typów odnoszą się jednakże opisy istot przedstawione w *Księdze Potworów* oraz tabele spotkań w dżungli, które znajdziesz w Rozdziale 3: Przygody.

Każdemu regionowi swego świata przydziel typ klimatu/terenu, określając w ten sposób, jaki ma krajobraz, jakie występują tam pory roku oraz warunki pogodowe, a także jakie stworzenia go zamieszkują.

Niektóre z owych typów do siebie nie pasują. Na przykład, tylko mgiła może sprawić, że obok tropikalnej dżungli (klimat gorący) znajdziesz się łądowa równina (klimat zimny). Pamiętaj też, że przedstawiciele typowych ras będą częściej zamieszkiwać tereny, na których łatwiej jest przeżyć, wszędzie można jednak znaleźć potwory, zwierzęta oraz inteligentne istoty, które przystosowały się do panujących na danym obszarze warunków.

Gorący: Panuje na obszarach tropikalnych i subtropikalnych. Każdy teren, na którym przez większą część roku trwa lato, jest gorący.

Umiarkowany: Panuje na obszarach, gdzie pory zimny i ciepły następują po sobie oraz mają podobną długość.

Zimny: Panuje na obszarach arktycznych i subarktycznych. Każdy teren, na którym przez większą część roku trwa zima, jest zimny.

Bagna: Równinne, zalane wodą obszary, często znajdujące się poniżej poziomu morza.

Góry: Obszar o nierównym ukształtowaniu terenu, na którym różnice wysokości są większe niż w przypadku wzgórz.

Lasy: Każdy obszar porośnięty drzewami.

Podziemia: Jak sama nazwa wskazuje, obszary leżące pod ziemią.

Pustynie: Suchy obszar z minimalną roślinnością.

Równiny: Każdy względnie płaski obszar inny niż pustynia, bagno lub las.

ZA KULISAMI: JAK RZECZYWISTA JEST TWOJA FANTAZJA?

Wszystkie podane w tej części rozdziału informacje oparto na założeniu, że twoja kampania jest osadzona we względnie realistycznym świecie. Oznacza to, że choć czarodzieje rzucają zaklęcia, bóstwa obdarzają kapłanów mocami, a smoki palą wioski, świat jest kulą, prawa fizyki pozostały niezmiennie, a większość mieszkańców zachowuje się jak prawdziwe osoby. Jakże są przyczyny owego założenia? Otóż jeśli nie powiesz graczom wcześniej, iż jest inaczej, będą oczekiwali, że ich bohaterowie żyją w takim właśnie świecie.

Masz oczywiście pełne prawo stworzyć świat, który bardzo odbiega od tych podstawowych założeń. Twoja kampania może toczyć się w wyidealizowanym uniwersum, na płaskim świecie bądź też wewnątrz cylindra obracającego się wokół słonka.

Mógłbyś zmienić prawa fizyki i stworzyć świat z przedmiotami lub materiałami tak lekkimi, że unoszą się w powietrzu; z obszarami, gdzie czas płynie w innym

Wody: Teren, którego większość stanowią wody słodkie lub słone.

Wzgórza: Każdy obszar o nierównym ukształtowaniu terenu, niebędący jeszcze terenem górskim.

Ekosystem

Kiedy już określisz rodzaj terenu, zdecyduj, jakie istoty go zamieszkują.

W *Księdze Potworów*, w opisie każdej istoty znajdziesz informacje, w jakim klimacie i w jakich regionach stworów ów ziemie. Wiadomości te pozwolą ci wybrać stworzenia zamieszkujące dane miejsce. Jeśli na danym wystarczą miejsca, by umieścić na niej wiadomości o żyjących na danym obszarze istotach – zrób to. Ułatwi ci to późniejsze prowadzenie gry, zarówno podczas losowania spotkań, jak i wymyślenia przygód. Na przykład, BG kierują się ku osadzie Thorris, a ty widzisz, że wędrują przez tereny bagienne, zamieszkane przez trolle, harpie oraz czarnego smoka – i te istoty smialkowicie mają szansę napotkać. Wspomniane informacje możesz również wykorzystywać, tworząc przygody, w której czarny smok zachęca trolle do napadów na mieszkańców Thorris.

Jeśli poświęcisz nieco czasu na przemyslenie ekosystemu bagien, zdołasz wyjaśnić, skąd wzięli się tacy, a nie inni ich mieszkańcy, oraz jak owe stworzenia żyją. Co jedzą trolle? A jak żywią się harpie? Te stworzenia muszą rywalizować o pożywienie – unikają się czy też walczą ze sobą? Na świecie żyje wiele drapieżników, których opisy znajdziesz w *Księdze Potworów*. Wymyślenie ekosystemu świata oznacza sensowne wytłumaczenie tego, w jaki sposób współżyją ze sobą zamieszkujące go istoty. Być może w większości regionów zwierzęcy jest w bród, co z kolei wiąże się z obfitością życia roślinnego. A może drapieżnicy żerują na sobie? Nie musisz wymyślać całego łańcucha pokarmowego, lecz jeśli poświęcisz nieco czasu i zastanowisz się nad tymi kwestiami, łatwiej ci będzie odpowiedzieć później na pytania graczy i urzeczywistnić wizję twojego fantastycznego świata.

DEMOGRAFIA

Kiedy już ustalisz geografie, musisz zająć się zaludnieniem świata. To zadanie nie wydaje się trudne, gdyż nie decydujesz, gdzie będą żyć dane potwory i jak wygląda ekosystem regionu. Ma na to wpływ nie tylko fakt, że BG więcej czasu spędzają w cywilizowanych okolicach. Pod uwagę musisz też wziąć to, że gdy postacie trafią między mieszkańców danej krainy, gracze będą porównywać doświadczenia z rzeczywistego świata z doświadczeniami ze świata rozgrywkowego.

Ogólnie rzecz biorąc, ludzie żyją zwykle w możliwie najdogodniejszych do zamieszkania miejscach. Starają się budować społeczności w pobliżu źródeł świeżej wody i pożywienia, w dogodnych klimatach, na dodatku blisko naturalnych szlaków transportu (mórz czy rzek, a w ostateczności płaskich terenów, gdzie łatwo budować drogi). Rzecz jasna istnieją wyjątki od tej reguły – miasta na pustyni, odizolowane społeczności w górach czy ukryte siedziby w środku bagien lub na szczytach płaskowyzi, nigdy jednak nie powstają bez powodu. Miasto zbudowane na szczytach płaskowyzi, gdyż łatwiej je obronić. Odizolowana społeczność żyje w górach, ponieważ jej mieszkańcy chcieli odciąć się od reszty świata.

temple; z oceanem, którym naprawdę można dotrzeć na krawędź świata i spaść wzdluz wielkiego wodospadu. Jeśli jednak decydujesz się zmienić założenia, które wszyscy uznajemy za pewniki, pamiętaj, by starać się zachować jakąś spójność. Jeśli czas płynie wolniej, gdy oddalasz się od Góry Sercy Świata, to ów fakt nigdy nie powinien ulec zmianie. Co więcej, mieszkańcy owego świata powinni rozumieć i akceptować taką rzeczywistość. Jeśli tak właśnie wygląda uniwersum, nie powinno ich to dziwić.

Mógłbyś stworzyć krainę, której mieszkańcy są tak szczerzy i dobrzy, iż nie potrzebują za żadnego rodzaju ani organizacji utrzymującej pokój oraz porządek. Albo też możesz wymyślić krainę, w której każdy rodzi się zły (jest bowiem potomkiem złego stwórcy) i wszyscy współpracują na rzecz zniszczenia dobra. Ludzie takie nie są realistyczne, lecz z pewnością interesujące.

Tabela 5-2: Losowe tworzenie miast dokonuje podziału osiedli na różne rodzaje. Jak łatwo się domyślić, częściej spotyka się społeczności mniejsze niż duże. Można przyjąć, że w małych miasteczkach i większych społecznościach mieszka od 1/10 do 1/15 ogólnej liczby osób żyjących we wsiach, siolach, osadach i w innych miejscach poza takimi ośrodkami. W sercu cywilizowanego świata możesz umieścić metropolię o populacji sięgającej 10 000, lecz społeczność taka powinna być wyjątkiem od reguły. Im bliżej, idealnie jest miejsce, w którym zbudowano miasto – woda i pożywienie są, niedaleko, klimat jest łagodny, a szlaki przebiegają nieopodal – tym posada ma szansę stać się większa. Ukryte miasto na mokradłach będzie istnieć, lecz nigdy nie osiągnie rozmiarów metropolii. Mieszkańcy potrzebują pożywienia, więc jeśli nie ma go w pobliżu (w postaci gospodarstwa rolnych, licznej dziczyzny, hodowli zwierząt itp.), to musi być ono szybko transportowane. Ponadto w pobliżu winny znajdować się zasoby (łasy, kopalnie itd.), których wydobycie i sprzedaż pozwoli pokryć koszty żywności.

Wielkie miasta mogą też otaczać małe rolnicze społeczności, które zaopatrują je w żywność. W takim przypadku duże osiedle służy za azyl dla mniejszych – będzie to warowne miasto, zamek lub po prostu osada, z licznym garnizonem. W obawie przed niebezpieczeństwem mieszkańcy mniejszych społeczności będą albo szukać schronienia w mieście, albo domagać się od niego pomocy.

Czasami kilka małych społeczności tworzy skupisko. Wsie i siola popierają siebie nawzajem i produkują żywność dla miejscowego pana, który żyje w zbudowanym gdzieś w centrum zamku lub fortecy. W razie niebezpieczeństwa wieśniacy kryją się za murami grodu wsielcy.

Granice królestw i państw zwykle przebiegają wzdłuż naturalnych przeszkód geograficznych. Kraje, które graniczą ze sobą na równinach, wzgórzach czy polach, zapewne tece wojnę o te sporne ziemie. Dopiero wytyczone przez naturę granice, które stają się też granicami państw, dają szansę na pokój. Dlatego też w twoim świecie granice krajów również powinno wyznaczać ukształtowanie terenu.

Tworzenie miast

Gdy BG wchodzi do miasta i musisz szybko ustalić pewne dotyczące go fakty, możesz skorzystać z następujących informacji. Za ich pomocą losowo określisz rozmiary społeczności, wykonując rzut w pobliskiej Tabeli 5-2.

Tabela 5-2: LOSOWE TWORZENIE MIAST

k% 01-10	Rozmiar miasta	Populacja*	Ograniczenie sz
01-10	Siolo	20-80	40 sz
11-30	Wies	81-400	100 sz
31-50	Osada	401-900	200 sz
51-70	Małe miasteczko	901-2000	800 sz
71-85	Duże miasteczko	2001-5000	3000 sz
86-95	Małe miasto	5001-12 000	15 000 sz
96-99	Duże miasto	12 001-25 000	40 000 sz
100	Metropolia	25 001 i więcej	100 000 sz

* Dorosli. Zależnie od rasy dominującej w tej społeczności, liczba dzieci będzie sięgać od 10% do 40% podanej populacji.

Bogactwo społeczności a populacja

Każda społeczność ma ograniczony dostęp do bogactw, zależny od populacji. Ograniczenie szruk złota (patrz Tabela 5-2) wyznacza cenę najbardziej kosztownego przedmiotu dostępnego w owej społeczności – w danym miejscu nie można kupić przedmiotu droższego niż wartość podana w tabeli. Przedmioty tańsze będą zwykle dostępne – niezależnie od tego, czy są żywnością, czy magiczną. Istnieją oczywiście wyjątki (rozkwitające miasteczko w pobliżu świeżo odkrytej kopalni lub rolnicza społeczność pogrążona w biedzie po długotrwałej suszy), mają one jednak charakter tymczasowy – z biegiem czasu wszystkie społeczności dostosowują się do normy.

Chcąc określić ilość gotówki krążącej w społeczności lub też cenę przedmiotów dostępnych w danym czasie, pomóż 1/2 podanej w tabeli sumy przez 1/10 populacji społeczności. Na przykład, każdy wart poszukiwacz przygód przynosi worek ludów (sto klejnotów, każdy wart 50 sz) do wioski, w której żyje 90 osób. 1/2 sumy razy 1/10 populacji daje 450 (100 ÷ 2 = 50, 90 ÷ 10 = 9, 50 × 9 = 450). A zatem BG mogą wymienić tu na

monety jedynie dziewięć zdobytych klejnotów, wyczerpując przy okazji lokalne rezerwy finansowe. Nie wszystkie monety będą gładkimi i lśniącymi szrukami złota. Wśród nich znajdzie się sporo zniszczonych, starych szruk srebra oraz miedzi, zwłaszcza w małym lub biednej społeczności.

Jeśli ci sami poszukiwacze przygód zapagną wyposażyć stru świeżo zatrudnionych pomocników w nowe długie miecze (cena 15 sz za jeden), odkryją, że we wsi na sprzedaż jest jedynie 30 szruk tej broni, jako że ten sam limit 450 sz dotyczy zarówno zakupu, jak i sprzedaży.

Organy władzy społeczności

Czasami MF chce wiedzieć tylko to, kto w danej społeczności posiada władzę. W tym przypadku należy po prostu wykorzystać pobliską tabelę, rzucając 1k20 i modyfikując wynik stosownie do rozmiarów osiedla. Jak zaznaczono w liście modyfikatorów, każda społeczność rozmiaru przynajmniej małego miasta posiada więcej niż jeden organ władzy, którego rodzaje – konwencjonalne, potworne, niestandardowe oraz magiczne – zdefiniowano dalej.

ORGANY WŁADZY

Rozmiar społeczności	Modyfikator rzutu 1k20
Siolo	-1
Wies	0
Osada	+1
Małe miasteczko	+2
Duże miasteczko	+3
Małe miasto	+4 (rzuć dwukrotnie)
Duże miasto	+5 (rzuć trzykrotnie)
Metropolia	+6 (rzuć czterokrotnie)

1k20	Rodzaj władzy
13 lub mniej	Konwencjonalne*
14-18	Niestandardowe
19+	Magiczne

* 5% z nich ma poza konwencjonalnym również potworne centrum mocy.

Konwencjonalne: Społeczność posiada tradycyjną władzę – burmistrz, rada miejska, szlachcic radzący okolicą z nadania seniora czy też szlachcic zarządzający miastem-państwem. Wybierz formę rządów najbardziej odpowiednią dla krainy.

Potworne: Zastanów się, jaki wpływ na społeczność może mieć smok, który czasami składa niepodlegając negocjacjiom żądania i z którym należy się konsultować we wszystkich istotnych decyzjach. A co z pobliskim plemieniem ogarów, któremu trzeba płacić comiesięczną daninę? Albo też z tajemniczym łupieżcą umysłowy, kontrolującym wielu mieszkańców? Taki „potworny” organ władzy odzwierciedla wszelki wpływ na społeczność nietypowego stworzenia, które do niej nie należy (poza oczywistym niebezpieczeństwem wynikającym z bliskości takiej istoty lub istoty).

Niestandardowe: Społeczność posiada burmistrza lub radę miejską, jednak władza tak naprawdę spoczywa w innych rękach. Może rządzić gildia – organizacja zrzeszająca kupców, rzemieślników, zawodowców, złodziei, skrytobójców lub wojowników, wspólnie mających wielkie wpływy. Bogata arystokracja – jedna lub więcej zamożnych osób niepiastujących stanowisk politycznych – może oddziaływać poprzez pieniądze. Osobistość ciesząca się prestiżem – choćby grupa doświadczonych poszukiwaczy przygód – może mieć wpływy na społeczność za sprawą sławy oraz doświadczenia. Wiekowych mędrców można słuchać młodzi, którzy szanują reputację oraz mądrość nabytą wraz z doświadczeniem.

Magiczne: Może to być potężna świątynia pełna kapłanów albo też samotny zakłamek rezydujący w mieście. Kapłan bądź czarodziej może być faktycznym i oficjalnym władcą miasta albo też posiadać w nim ogromne wpływy.

Charakter organów władzy

Charakter władcy lub władców społeczności nie musi odpowiadać charakterowi wszystkich, czy nawet większości mieszkańców, choć zwykle tak właśnie jest. W każdym razie charakter organa władzy silnie oddziałuje na życie codzienne mieszkańców. Ponieważ organa władzy to zwykle jakie-

goś rodzaju organizacja posiadająca struktury i tworząca takowe, większość ośrodków władzy jest praworządna.

Chcąc losowo ustalić charakter organu władzy, rzucić k% i wykorzystać poniższą tabelę. Dalej znajdziesz wyjaśnienie, jak charakter wpływa na sposób działania organu władzy.

CHARAKTER ORGANU WŁADZY

k%	Charakter
01-35	Praworządny dobry
36-39	Neutralny dobry
40-41	Chaotyczny dobry
42-61	Praworządny neutralny
62-63	Prawdziwie neutralny
64	Chaotyczny neutralny
65-90	Praworządny zły
91-98	Neutralny zły
99-100	Chaotyczny zły

Praworządny dobry: Społeczność o praworządnej dobrej władzy posiada zwykle skodyfikowane prawo, a większość osób dobrowolnie go przestrzega.

Neutralny dobry: Neutralna dobra władza zwykle pomaga mieszkańcom tylko wówczas, gdy są w potrzebie.

Chaotyczny dobry: Tego rodzaju władza pomaga potrzebującym i sprzeciwia się ograniczaniu wolności.

Praworządny neutralny: Społeczność o praworządnej neutralnej władzy ma skodyfikowane prawo, które jest ściśle przestrzegane. Rządcy zwykle nalegają, by przyjeźdźcy (podobnie jak mieszkańcy) przestrzegali wszystkich miejscowych zasad i praw.

Prawdziwie neutralny: Tego rodzaju organa władzy rzadko wpływają na społeczność. Rządcy wola dążyć do własnych celów.

Chaotyczny neutralny: To dość nieprzewidywalna władza, która na różne sposoby wpływa na społeczność.

Praworządny zły: Społeczność o praworządnej złej władzy zwykle posiada skodyfikowane prawo, którego większość przestrzega ze strachu przed strasliwymi karami.

Neutralny zły: Członkowie społeczności o neutralnej złej władzy są zwykle represjonowani i zdominowani. Mają przed sobą nieciekawą przyszłość.

Chaotyczny zły: Członkowie społeczności o chaotycznej złej władzy żyją w skrajnym strachu, którego przyczyną jest straszliwa sytuacja i nieprzewidywalność poczynan władców.

Konflikty organów władzy

Jeżeli w społeczności istnieje więcej niż jeden ośrodek władzy, w dodatku o sprzecznym charakterze (dobro-zło lub prawo-chaos), pojawia się jakiegoś rodzaju konflikt. Nie zawsze prowadzony jest on otwarcie – czasami organa władzy po prostu ze sobą nie współpracują.

Na przykład, w małym mieście dłała potężna gilda chaotycznych dobrych czarodziejów, ale władzą jest przerwany dobry arystokrata. Magów czasami doprowadzają do rozpacz prawa, o których decyduje szlachcic. Dlatego też zdarza się im je łamać bądź omijać, jeżeli służą to jakimś ich celem (czarodzieje oczywiście mają dobre intencje). Jednak w większości wypadków przedstawiciel gildii będzie informował arystokratę o obawach czarodziejów, a nawet wyraził ich sprzeciw. Szlachciz zaś będzie sprawiedliwie rozstrzygał wszelkie problemy.

Inny przykład. W dużym mieście żyje praworządny zły wojownik oraz chaotyczny zły arystokrata. Stoi tu też praworządna dobra świątynia. Samolubny arystokrata troszczy się jedynie o własne zyski oraz zaspokajanie swych pragnień. Potężny wojownik zbiera mały legion zbrojnych, licząc na przejęcie władzy w mieście. Kapłani ze świątyni pomagają obywatelom (najlepiej jak mogą, nigdy nie sprzeciwiając się arystokracji bezpośrednio, lecz wspierając tych, którzy cierpią z jego winy).

Aparat prawa

Często warto też wiedzieć, jaką strukturę ma aparat prawa w społeczności i jak działa. Nie chodzi tu zawsze o to, kto stoi na czele władzy prawnej,

a raczej kto utrzymuje porządek i pilnuje przestrzegania obowiązującego prawa.

Konstabl/kapitan straży/szeryf: To stanowisko zwykle piastuje najwyższy poziomem zbrojny w społeczności lub jeden z wojowników na wysokich poziomach. Chcąc losowo określić klasę i poziom osoby na tym stanowisku, rzucić k% i skorzystać z poniższej tabeli.

k%	Piastujący stanowisko
01-60	Najwyższy poziomem zbrojny
61-80	Drugi w kolejności poziomów wojownik
81-100	Najwyższy poziomem wojownik

Ustalając poziom wspomnianej osoby, wykorzystaj tabelę z następnego podrozdziału.

Strażnicy/żołnierze: Na każde sto osób (zaokrąglając w dół) społeczność posiada jednego zawodowego strażnika lub żołnierza, który pracuje w pełnym wymiarze godzin. Ponadto na każde dwadzieścia osób w ciągu ledwie kilku godzin może zostać powołany do służby jeden przedstawiciel miejscowej milicji albo żołnierz poborowy.

Inni BN w społeczności

Kiedy w rozgrywce w mieście istotne staną się szczegóły, powinieś wiedzieć, jacy są członkowie społeczności. Zawarte tu wskazówki pozwolą ci ustalić najwyższe poziomy miejscowych, a następnie resztę postaci (tł. posiadających klasę).

Najwyższy poziomem BN każdej klasy w społeczności: Wykorzystaj znajdujące się dalej table do ustalenia najwyższego poziomu postaci danej klasy w społeczności. Zastosuj modyfikator wynikający z wielkości społeczności podany w pierwszej z następujących dalej tabeli, następnie wykorzystaj drugą tabelę, zrucając kosztą odpowiednią dla klasy i biorąc pod uwagę stosowny modyfikator.

Rezultat o lub mniej oznacza, że w społeczności nie ma postaci o tej klasie. Maksymalny poziom wynosi zawsze 20.

Liczba przedstawicieli każdej klasy

Wykorzystaj poniższą metodę ustalania poziomów wszystkich postaci danej klasy w społeczności.

W przypadku klasy BG i postaci o najwyższym poziomie co najmniej 2., uznaj, że w społeczności występuje dwa razy więcej osób z połową najwyższego poziomu. Jeżeli owe osoby są przynajmniej 2. poziomu, na każdą z nich przypadają dwaj bohaterowie z połową ich poziomów. Postępuj w ten sposób, póki nie ustalisz liczby postaci 1. poziomu. Na przykład, jeżeli najbardziej zaawansowany wojownik jest na 5. poziomie, w mieście żyją też dwaj wojownicy 3. poziomu i czterej 1. poziomu.

Tak samo postępuj w przypadku klas BN, pomijając jedynie ostatni etap dotyczący postaci na 1. poziomie. Zamiast opisanego wyżej sposobu, podziel pozostałą po ustaleniu wyższych poziomów populację na następujące grupy (zaokrąglając w górę): 91% plebejuszy, 5% zbrojnych, 3% fachowców, 0,5% arystokratów i 0,5% adeptów. Ci wszyscy mieszkańcy będą 1. poziomu.

Oto populacja typowej wioski liczącej 200 osób, stworzona za pomocą przedstawionej tu zasady oraz tabel, po podziale na klasy i poziomy.

- Jeden arystokrata 1. poziomu (burmistrz).
- Jeden zbrojny 3. poziomu (konstabl).
- Dziewięciu zbrojnych 1. poziomu (dwaj strażnicy oraz siedmiu członków milicji).
- Jeden fachowiec kowal 3. poziomu (członek milicji).
- Siedmiu fachowców rzemieślników oraz różnego rodzaju zawodowców 1. poziomu.
- Jeden adept 1. poziomu.
- Jeden plebejusz karczmarz 3. poziomu (członek milicji).
- Stu sześćdziesięciu sześciu plebejuszy 1. poziomu (jeden jest członkiem milicji).
- Jeden wojownik 3. poziomu.
- Dwaj wojownicy 1. poziomu.
- Jeden czarodziej 1. poziomu.

- Jeden kapłan 3. poziomu.
- Dwaj kapłani 1. poziomu.
- Jeden druid 1. poziomu.
- Jeden lotrzyk 3. poziomu.
- Dwaj lotrzykowie 1. poziomu.
- Jeden bard 1. poziomu.
- Jeden mnich 1. poziomu.

MODYFIKATORY WYNIKAJĄCE Z WIELKOŚCI SPOŁECZNOŚCI

Wielkość społeczności	Modifikator
Siolo	-3 ¹
Wios	-2 ¹
Osada	-1
Małe miasteczko	0
Duże miasteczko	+3
Małe miasto	+6 (rzuć dwukrotnie) ²
Duże miasto	+9 (rzuć trzykrotnie) ²
Metropolia	+12 (rzuć czterokrotnie) ²

- 1 W przypadku siola i wsi rzuć k6: wynik 96-100 oznacza, iż poziom tropiciela czy druida wzrasta o +10.
- 2 W tak dużych miastach może żyć więcej niż jeden wysokopoziomowy BN danej klasy – wszystkie dokładnie opisano dalej.

NAJWYŻSZY POZIOMEM MIEJSCOWI

Klasy BG	Poziom postaci
Adept	1k6 + modyfikator ze społeczności
Arystkratea	1k4 + modyfikator ze społeczności
Barbarzyńca ¹	1k4 + modyfikator ze społeczności
Bard	1k6 + modyfikator ze społeczności
Czarodziej	1k4 + modyfikator ze społeczności
Druid	1k6 + modyfikator ze społeczności
Fachowiec	3k4 + modyfikator ze społeczności
Kapłan	1k6 + modyfikator ze społeczności
Lotrzyk	1k4 + modyfikator ze społeczności
Mnich ¹	1k4 + modyfikator ze społeczności
Paladyn	1k4 + modyfikator ze społeczności
Plebjeusz	4k4 + modyfikator ze społeczności
Tropiciel	1k3 + modyfikator ze społeczności
Wojownik	1k6 + modyfikator ze społeczności
Zaklinacz	1k4 + modyfikator ze społeczności
Zbrojny	2k4 + modyfikator ze społeczności

- 1 Tam, gdzie te klasy są powszechnie spotykane, poziom wynosi 1k8 + modyfikator.

Poza mieszkańcami, których poziom ustalisz, stosując opisany wcześniej system, możesz stworzyć jakiegos specjalnego członka (albo i członków) społeczności, na przykład, zaklinacza 15. poziomu, który żyje niedaleko siola o populacji 50 osób, bądź też działającego w małym miasteczku sekretarza gildii skrytobójców, w której pracują postaci wysokiego poziomu. Tego rodzaju mieszkańców nie wliczasz do postaci najwyższego poziomu, które są rzeczywistymi członkami społeczności.

Demografia rasowa

Rasowy podział społeczności zależy od tego, czy jest ona odizolowana (znikomy ruch oraz kontakt z innymi rasami lub miejscami), mieszana (umiarkowany ruch oraz kontakt z innymi rasami lub miejscami) czy zintegrowana (istotny kontakt z innymi rasami lub miejscami).

RASOWY PODZIAŁ SPOŁECZNOŚCI

Odizolowana	Mieszana	Zintegrowana
96% ludzkie	79% ludzkie	37% ludzkie
21% niziołki	9% niziołki	20% niziołki
1% elfy	5% elfy	18% elfy
1% inne rasy	3% krasnoludy	10% krasnoludy
	2% gnomy	7% gnomy
	1% półelfy	5% półelfy
	1% półorkowie	3% półorkowie

Jeśli w okolicy dominująca rasa nie są ludzie, umieść ową najliczniejszą rasę na najwyższym miejscu, ludzi zaś na drugim, i przesunij każdą pozostałą rasę o jeden wiersz w dół. Na przykład, w krasnoludzkim miasteczku populację będą stanowić w 96% krasnoludy, w 2% ludzie, w 1% niziołki i w 1% inne rasy (wszystkie krasnoludzkie społeczności są odizolowane). Możesz również lekko zmienić procentowy udział rozmaitych ras. Na przykład, w mieszannej eldij osadzie będzie 79% elfów, 9% ludzi, 5% niziołków, 3% krasnoludów, 2% gnomów oraz 2% półelfów (bez półorków). Możesz też zamienić udział gnomów i krasnoludów wśród mieszkańców eldijego miasteczka.

EKONOMIA

BG oczywiście najbardziej interesują skarby, musisz jednak wymyślić jakiś sensowny system ekonomiczny. Ma on znaczenie nie tylko przy sprzedaży zdobytych przez smiałków dóbr, ale także wyznacza ceny żądane za usługi, ekwipunek i przedmioty magiczne. Ekonomia twojej kampanii nie musi być zagmatwana czy nużąca, lecz powinna być przynajmniej wewnętrznie spójna. Jeśli ciena miecza w Thorris wynosi jednego dnia 20 sz, następnego nie powinna podskoczyć do 200 sz bez żadnego przyczyn – na przykład, w wyniku nagłego odcięcia dopływu metalu lub rudy, śmierci wszystkich kowali w promieniu stu kilometrów lub z równie dziwnego powodu.

System monetarny

System ekonomiczny w grze D&D jest oparty na sztuce srebra (ss). Typowy robotnik zarabia 1 ss dziennie. To akurat tyle, by jego rodzina przetrwała – zakładając, iż poza tą płacą bliscy robotnika uprawiają ziemię i mają dzięki temu pożywienie, własnoręcznie wytwarzają odzież oraz są właścicielami samowystarczalni (na przykład, hodują zwierzęta).

W twojej kampanii BG będą mieć przede wszystkim do czynienia ze szrukami złota. Szruka złota (sz) to moneta ważniejsza, mająca większą wartość. Smiałkowie będą mieli z nią styczność częściej dlatego, iż są poszukiwaczami przygód, którzy ryzykują więcej niż zwykli mieszkańcy świata, ale dzięki temu więcej też zyskują.

Wiele osób, z którymi postacie się stykają, również ma do czynienia przede wszystkim ze złotem. Kowale, płatnerze i osoby rzucające czary zarabiają więcej (czasami znacznie więcej) niż zwyczajni plebejusze. Ci, którzy tworzą przedmioty magiczne lub rzucają zaklęcia za opłatą, mogą zarabiać bardzo dużo (czasem naprawdę bardzo dużo), choć towarzyści temu często utratą osobistej mocy (punkty doświadczenia). Warto pamiętać, że zapotrzebowanie na tak kosztowne dobra nie jest wielkie i na klientów można liczyć tylko w większych miastach. Szlachcice, z którymi BG również miażdżą do czynienia, także posługują się złotem, ponieważ taka moneta pozwala im kupować okrutny czy budynki, finansować karawany, a nawet armie.

Czasem ekonomia może być częściowo oparta na innej walucie – na przykład, sztabkach lub listach kredytowych. Zwykłe taki „pieniądz” ma jakąś wartość w szrukach złota, a o jego sile decyduje rząd, gildia lub inna organizacja, która go używa lub wprowadza. Istnieją również gospodarki, w których stosuje się monety bite z innych metali: elekturum, żelaza czy nawet cyny. W niektórych krainach dopuszczalne jest przecinanie szruk złota na pół, by uzyskać tzw. półówkę, czyli pieniądz wart pół szruka złota.

Podatki i dziesięciny

Podatki płacone królowi, cesarzowi lub miejscowym baronom mogą pochłaniać nawet jedną piątą majątku postaci (choć wydatki te będą się zwykle znacznie różnić w zależności od krainy). Dobre strzeżenie przedstawicieli rządu ściąga zwykle podatki raz w roku, co pół roku lub co kwartał. Oczywiście, poszukiwacze przygód, którzy niemal bezustannie podróżują, mogą unikać większości terminów płacenia podatków (a zatem mają pełne prawo ignorować podatki płacone przez BG). Jednakże ci, którzy dysponują ziemią lub posiadłością, zapewne zostaną rozliczeni i opodatkowani.

Dziesięciny płać swemu kościółowi wami danej religii. Zwykle – jak sama nazwa wskazuje – jest to 1/10 przychodów postaci z poszukiwania przygód. Dziesięcina jest darowizną dobroczynną. Oczywiście istnieje religie, które stosują uciśk i dla których praca poboty. Taką dziesięcina wymaga jednak poparcia rządu.

Wymiana pieniędzy

Postacie, które mają jakie pełne zastępstwa monet lub zagranicznej waluty, będą musiały zapewne wymienić je na miejscowe pieniądze, zanim zajmą się zakupami. W świecie, w którym na małej przestrzeni istnieje wiele krajów i narodów, kantory wymiany walut stanowią będą ważne elementy ekonomii. Operacja wymiany kosztuje zwykle 1/10 wymienianej sumy – to zarobek handlarza waluta. Na przykład, w przypadku sakwy wypełnionej 100 szrakami polity (sp), które postać musi wymienić na miejscową złotą walutę, kantor zażąda za transakcję 10 sp. Postać otrzymuje 900 sz, a reszta trafia do kieszeni właściciela.

Popyt i podaż

Prawo popytu i podażu może drastycznie wpłynąć na wartość każdej waluty. Jeśli postacie zaczęły wydawać mnóstwo złota i pompują je w miejscową gospodarkę, kupcy szybko podniosą ceny. Nie jest to kwestia łupienia bogatych – po prostu w ten sposób działa mała ekonomia. Karczmarz, który zarobił 100 sz, podejmując drużynie szczęśliwych poszukiwaczy przygód, wydał ledwo co zdołano bogactwo ogień, odkrycia, że nie ma nawet jednego za rozsądną cenę. Muszą zadowolili się przechodzącymi chabietami lub wydać znacznie więcej, niż planowali.

Popyt i podaż mogą również oddziaływać na kampanie w sposób, który nie ma bezpośredniego nic wspólnie ze złotem. Na przykład, jeśli miejscowy lord zażąda większości koni z okolicy dla swych rycerzy, gdy BG postanowią zakupić pięć dorodnych ogierów, odkrycia, że nie ma nawet jednego za rozsądną cenę. Muszą zadowolili się przechodzącymi chabietami lub wydać znacznie więcej, niż planowali.

POLITYKA

Intrygi różnych królestw, wojna między miastami-państwami, a także polityczne sztuczki – to zabawne aspekty wielu kampanii. Na potrzeby własnej scenarii musisz przynajmniej określić, kto gdzie rządzi. Jeśli istnieje jakaś szansa, że władcy, szlachta i ogólnie polityka będą odgrywać w twoich przygodach istotniejszą rolę, przedstawione dalej wiadomości stanowią dobry punkt wyjścia. Jak zwykle faktyczna scenieria wzbogaci, przylagając się do systemu i strukturalnym politycznym naszego świata (zwłaszcza przykładem historycznym). Nie obawiaj się jednak tworzyć systemu władzy zupełnie nowego, jakiego nie było jeszcze w historii.

Systemy polityczne

Systemów politycznych jest mnóstwo. Masz pełen prawo swobodnie wprowadzać odmienne systemy w różnych krainach, podkreślając odmienności kulturowe.

Zauważ, że każdy z wymienionych dalej systemów politycznych może być matriarchatem (władzą jedynie kobiety) lub patriarchatem (władzą jedynie mężczyźni), lecz w większości wypadków nie będzie takich podziałów.

Monarchia: Rady jednego przywódcy, który sprawuje najwyższą władzę, czasami nawet w oparciu o prawo boskie. Prowadzący wywodzi się z królewskiego rodu, a następcy tronu są niemal zawsze bliskimi krewnymi, zwykle dziećmi poprzednika. Rzadko się zdarza, że władza rządzi dzięki mandatom, który nadała mu ludność, zwykle poprzez reprezentantów domów szlacheckich. Monarchia będzie zapewne najpowszechniejszym systemem politycznym w twojej kampanii.

Monarchowie często posiadają doradców oraz dwór arystokratów, z którymi administrują ziemiami. Tak powstaje system klasowy, który dzieli poddanych na szlachtę i plebs. Plebejusze mieszkający w takich państwach często mają niewiele praw oraz przywilejów arystokracji.

Struktura plemienna lub klanowa: Plemię czy klan ma zwykle jednego przywódcę, który nim samym monarcha dzierży wielką, niemal absolutną władzę. Rady często przekazywane są dziedzicznie, ale przywódcą może zostać tylko osoba zdolna do ich sprawowania. Poddani nieustannie oceniają władzę, a jeśli ten słabnie, zastępują go nowym. Władza w strukturze tej istnieje rada starszych, która wybiera i osadza wodza – często zwołuje się ją wyłącznie w tym celu, zdarza się jednak, że ma również głos doradczy.

Plemię to struktura społeczna powstała w efekcie połączenia wielu rodzin, które w ten sposób zyskują większą siłę i mogą czerpać korzyści ze

współpracy. Klany pełnią podobną funkcję, lecz są to tak naprawdę szeroko pojęte rodziny. W obydwu przypadkach grupa zwykle współdziała z innymi plemionami i klanami, posiada określone prawa oraz zwyczaje mówiące o tym, jak klany w obrębie plemienia powinny się zachowywać lub jak plemię ma postępować w kontaktach z innymi szczepami.

Feudalizm: Skomplikowany, oparty na klasach system seniorów i wasali, tworzących specyficzną piramidę warstw społecznych. Często stanowi element monarchii. Chłopi pańszczyźniani (wieśniacy) pracują dla pana ziem, który jest z kolei winien lojalności lordowi stojącemu wyżej w hierarchii – i tak dalej, aż do oparcia zależności na najwyższym seniorze czy suwerenie, który zwykle jest monarcha.

Zwyczajny lud w państwie feudalnym to zawsze pozbawiona praw klasa niższa. Tak naprawdę jest on własnością pana. A panowie zwykle nadużywają władzy i wykorzystują poddanych zależnie od zachcianek.

Republika: System, w którym rady sprawują politykę reprezentacyjną. Przedstawiciel ludu tworzą jedno ciało rządzące – zwykle radę lub senat – które głoszą nad polityką i innymi zagadnieniami dotyczącymi państwa. Czasami reprezentanci są wyznaczani, a czasami wybierani w drodze głosowania. Dobrobyt ludu zależy wyłącznie od stopnia ich skorumpowania. W republice o dobrym charakterze warunki życia mogą być znakomite, republika zła zaś przypomina krainę rządzoną przez tyrańca.

W rozwiniętej republice lud wybiera reprezentantów bezpośrednio. Często taki system nazywany jest demokracją. W krajach tak rządzonych prawo głosu opiera się na klasie społecznej. Obywatelstwo to status, który można kupić lub zyskać, przyznawany automatycznie osobom przychodzącym na świat na ziemiach republik lub też z pokolenia na pokolenie. Ponieważ przeprowadzenie głosowania mieszkańców całej krainy zapewne okazałoby się trudne, ów system polityczny istnieje zwykle jedynie na małych obszarach, takich jak miasto-państwo.

Magokracja: Rady magów. Władzę sprawuje zwykle najpotężniejszy, czarodziej lub zaklinacz w krainie, choć czasami jest członkiem królewskiego rodu, który musi posługiwać się magią w tajemnicach. Dlatego też ów system można uznać za monarchię, w której na tronie zasiada najstarszy, członek królewskiej rodziny potrafiący zrzucać zaklęcia. W prawdziwej magokracji – gdy władca jest najpotężniejszą osobą rzucającą czary – co roku monarcha może być w wyznaczonym czasie wyzywany na pojedynek przez pretendentów do tronu, uważających się za potężniejszych od niego.

W magokracji osoby posługujące się magią w tajemnicach mają zwykle największe przywileje i niemal nieograniczoną wolność, na resztę zaś poddanych spoglądają z góry. Ci, którzy korzystają z zaklęć objawień, są czasami wyjęci spod prawa, lecz zwykle bywają traktowani jak gorzej ganiący obywatele (przez co znajdują się w lepszej sytuacji od tych, którzy w ogóle nie rzucają zaklęć).

Takie społeczności najpewniej obfitują w magię. Są tu akademie kształcące czarujących, a w armii w niejednym oddziale służą osoby rzucające zaklęcia. Mistrzacy mogą wykorzystywać magię nawet w pracach codziennych. Bardziej rzadko w magokracji bywa odwrotnie – czarostwo uznawane jest za ściśle strzeżoną tajemnicę. W takim przypadku czarodziejami czy zaklinaczami mogą być tylko osoby szlachetnie urodzone.

Teokracja: System polityczny, w którym rządzą spoczywający w rekach kapłanów lub druidów. Władca jest bezpośrednim przedstawicielem bóstwa bądź bóstw, na których teokracja się opiera. W większości wypadków ten system niewiele różni się od monarchii. Raz wybrany władca zwykle pozostaje na stanowisku do końca życia. Lud nie może kwestionować ani słów bóstwa, ani słów jego ziemskiego przedstawiciela.

Niektóre teokracje uznają przywódców za osoby aspirujące do boskości bądź półboskości. Dawni (a czasem nawet obecni) panujący bywają czczeni, nierzadko bogowie czy boginie. Sprawują oni władzę absolutną, a członkowie ich rodu mają boskie prawo do rządów, więc następcę zmarłego władcy są wybierani spośród jego potomków. Władca nie musi być w takim przypadku kapłanem (choć często tak bywa), nie jest bowiem reprezentantem bóstwa, lecz samym bóstwem. W takich teokracjach może się nawet zdarzyć, że władca zostanie obrane niemowlę, jeśli tylko w jego żyłach płynie boska krew.

Inne: Nietrudno wyobrazić sobie system polityczny oparty na władzy innej kasty – najstarszych, najsilniejszych lub najbogatszych. W swoim świecie stosuj kryteria, który uważasz za słuszne, by określić strukturę

politycznej grupy rządzącej. W większości przypadków jest jednak tak, że im cenzus bardziej ogranicza, tym mniej liczna jest klasa rządząca. Na przykład, królestwo, którego władcy wybierani jest poprzez test umiejętności, inteligencji i wytrzymałości, może być rozległe, zaś kraina, która rządzi najbardziej ułatwowanym bard, prawdopodobnie będzie mała. Umiejętność grzy lub łumi robi wrażenie, lecz niekoniecznie oznacza zdolność do sprawowania rządów.

Tendencje kulturowe

W ludzkich społecznościach mogą się pojawić dowolne struktury polityczne, odmienne rasy przedkładać jednak pewne systemy nad inne.

Elfy: Najczęściej również tworzą monarchie. Mają największe ze wszystkich ras skłonności do magokracji. Klasa wolności osobista i obywateli jest tryanów. Władcy elfów oceniają każdy przypadek i sprawę indywidualnie i nie stosują żadnych skodyfikowanych praw.

Gnomy: Cenią sobie niewielkie monarchie, choć przedstawiciele tej rasy tworzą też państwa demokratyczne, republiki oraz klany. Podobnie jak niziołki, gnomy nie odczuwają potrzeby rządów silnej ręki i przedkładać ponad nie wolność osobistą. Królowie oraz królowe tej rasy mają zwykle jedynie niewielki wpływ na codzienne życie poddanych i władcy nie wywyższają się ponad zwykłe gnomy, jak często czynią to ludzcy władcy stawiający siebie ponad innymi.

Gobliny i inne stworzenia praworządne złe: Gobliny żyją w społecznościach plemiennych, rządzonych nieco monarchistycznie. Tak naprawdę władzę sprawuje najsilniejsza jednostka. Przywództwo po zabitym goblinem władzę przejmują jego mordercy. Praworządni złi humanoidzi zwykle żyją w podobnych strukturach, choć koboldy ustanawiają często magokrację, a bardziej rozwinięte kultury wykształcają również skodyfikowane prawa oraz zasady suwerenności. W tak złożonych społeczeństwach kwitnie jednak skrytobójstwo i zdrada, typowe dla polityki bizantyjskiej.

Krasnoludy: Zwykle tworzą społeczeństwa monarchistyczne, choć możliwe są również teokracje oddane bogom tej rasy. W kwestiach politycznych krasnoludy są praworządni i surowi, a obowiązują ich bezprawia i anarchia. Cenią porządek i bezpieczeństwo ponad wolność osobistą, w związku z czym mają skłonności do oceniania spraw politycznych w oparciu o to, co najlepsze dla najliczniejszej zainteresowanej grupy. Krasnoludzkie społeczeństwa zwykle mają ścisły i wymagający kodeks prawny.

Niziołki: Zwykle prowadzą wędrowny tryb życia lub łączą się w małe grupy, nie wiec dzwignę, że najczęściej rządzą strukturą plemienną lub klanową. Przywództwo przypada na ogół najstarszemu członkowi grupy, a większość władców jest łagodna. Natomiast w rodzinach władze wyraźnie strukturalnie podległości, gdyż tu rodzice wydają polecenia dzieciom. Niziołki – bardziej niż przedstawiciele jakiegokolwiek innej rasy – w naturalny sposób ze sobą współpracują i dobrze im to wychodzi. Nie potrzebują ani rządów silnej ręki, ani skodyfikowanego zbioru praw, by w ich społeczności panował porządek i pokój.

Orkowie oraz inne stworzenia chaotyczne złe: Orkowie są zbyć dzicy i skrupulatni, by przedkładać jakiś system sprawowania rządów ponad władzę silniejszego. Przywódcy rządzą, zaskarżając i grożąc, a w związku z tym mają zwykle niewielu poddanych (pojęcie narodu zdarza się rzadko). Jeśli orkowi wódz nie odnosi sukcesów, to znaczy, że jest za słaby. Stworzenia chaotyczne złe tworzą niezbyt liczne społeczności, chyba że potężny władca zdola zastraszyć wielu poddanych.

Postacie wysokiego poziomu

Czasami postacie, które awansowały na wysoki poziom, budują zamki i tworzą państwa lub domeny. Ziemię zwykle nadaje im władca bądź też zajmują obszar, do którego nikt nie rości sobie praw, na przykład – okazywany skrawek ziemi. Sprawiedliwi i szczerzy bohaterzy najprawdopodobniej łatwo znajdą chętnych do zamieszkania w jego forcie lub na jego ziemi. Zanim się spostrzeże, będzie władcą.

Rzeczy postacie zależą tylko i wyłącznie od niej. BN będą rzecz jasna odpowiednio reagować na czyny i dekryty bohatera. W zamian za ochronę, ziemię i sprawiedliwą władzę, śmiełkowie oczekiwali podatków lub dziesięcin, które płacić będą poddani. Zaniechadza, że traktowanie i zbyt wysokie podatki zapewne doprowadzą do buntu. To może być znak dla potężniejszego lub bardziej wpływowego pana, który postanowi po-

zbyć się bohatera, najmając skrytobójców lub zachęcając wieśniaków, by zabili swego władcę.

W rzeczywistości takie przypadki zdarzają się jednak rzadko. Zazwyczaj lud niejako przystaje na rady takiego władcy, jakiego ma, i to bez względu na to, czy są one dobre, czy złe. Poddani słabego lub niesprawiedliwego pana będą cierpieć miesiącami i latami, zanim wreszcie zdecydują się działać. Jeżeli chcesz nagrozić bohatera, który rządzi sprawiedliwie i dobrze traktuje swój lud, niech na jego ziemiach czyni coraz mniej biedy, a coraz więcej bogactwa.

KWESTIE PRAWNE

Nie musisz tworzyć kodeksu prawnego dla każdego państwa twojego świata. Zależy po prostu, że stosuje się prawo oparte na zdrowym rozsądku. Morderstwo, rozbój, kradzież i zdrada są uciążliwe za przestępstwo i karane więzieniem, a nawet śmiercią. Dopóki prawa mają sens, władza zaś sprawnie je egzekwuje (lub powszechnie wiadomo, dlaczego tego nie robi), gracie nie będą się przejmować takimi kwestiami. Możesz jednak wymyślić kilka ciekawych praw, które urozmaica krainę. Oto parę przykładów.

- W jednej z baronii Ziemi Tarzawych kłamstwo jest przestępstwem karanym trzema dniami więzienia.
- W mieście Dragale krzywdzenie zwierząt to przestępstwo.
- Każdy, kto w obecności cesarza ma przy sobie coś czerwonego, zostaje skazany na miesiąc więzienia.

W niektórych miastach będą nawet istnieć kodeksy dotyczące poszukiwaczy przygód. Można one ograniczać im dostęp do miasta lub posiadanie oręża – broni mają prawo nosić tylko szlachetnie urodzeni, a pewne jej rodzaje dostępne są jedynie strażnikom miejskim. Możliwe też, że w danym miejscu zabronione rzucanie czarów lub usankcjonowanie w jakiś sposób te czynności. Nic nie stoi na przeszkodzie, by prawa ograniczały także ubiór jonych osób, które mogą zbierać się publicznie bez pozwolenia i zgody władcy. Wszystkie te ograniczenia należy zapewne władcę lub władcy, którzy nie przepadają za kręcącymi się po okolicy potężnymi śmiółkami – jest to usprawiedliwiona troska rządców o poddanych i kraj. Żaden król, książę czy burmistrz nie chce przecież, by poszukiwacze przygód byli potężniejsi niż jego strażnicy, służyli lub żołnierze (a w związku z tym – i on sam), chyba że ufa im całkowicie lub w jakiś inny sposób ich kontroluje.

KLASY SPOŁECZNE

W większości społeczeństw występuje taki czy inny podział klasowy. Wystarczy wykorzystać opisane dalej pojęcia.

Klasa wyższa: Szlachta, najbogatsi kupcy oraz większość znacznych przywódców (na przykład, mistrzowie gildii). Z owej klasy wywodzą się prawodawcy, administratorzy i inni urzędnicy wysokiego szczebla. Pryzależność do szlachty i bogatej rodziny kupieckiej oznacza automatyczną przynależność do tej klasy z racji urodzenia. Również osiągnięcie bogactwa bądź znaczącego stanowiska może wynieść do takiego statusu.

Szybko bogacący się poszukiwacze przygód zapewne zostaną członkami klasy wyższej. Inni jej przedstawiciele mogą jednak nie akceptować śmiółkami, jeśli nie przypadają im do gustu najemnicy, którzy bez przerwy wymachują mieczami i miotają czarami. Możliwe też, że członkowie klasy wyższej będą patrzeć na BG jak na herosów, lecz wówczas pewnie ujrzą w nich zagrożenie dla bezpieczeństwa publicznego (oraz własnego) i dla istniejącej struktury społeczno-politycznej.

Klasa średnia: Kupcy, mistrzowie rzemieślnicy, wykształceni fachowcy oraz większość ważniejszych mistrzów gildii. Z owej klasy wywodzą się czasami urzędnicy niższego szczebla. Ich status zależy zwykle od wykonywanej pracy i wykształcenia. O przynależności do tej klasy decyduje nie urodzenie, a status majątkowy.

Klasa niższa: Handlarze, czeladnicy, robotnicy, chłopcy pańszczyźniani, biedni wolni wieśniacy, służący i niemal cała reszta. Członkami tej klasy są osoby biedne i niewykształcone. Czasami istnieje rada starszych lub podobne ciało zajmujące się interesami tej grupy społecznej. Niemniej z jej szeregów bardzo rzadko wywodzą się urzędnicy czy prawodawcy.

Niewolnicy: Niektórzy kultury (szczególnie złe), praktykują niewolnictwo. Niewolnicy mają gorszą pozycję niż wolni członkowie klasy niższej. Nie muszą być niewykształceni ani nawet niewykształceni, lecz i tak większość z nich to robotnicy lub służący.

ROZDZIAŁ 5:
KAMPANIE

MAGIA W TWOIM ŚWIECIE

Czasem MF ma ochotę stworzyć w swoim świecie miasta na wzór średnio-wiecznych. Ich mieszkańcy nie przywykli do magii lub w nią nie wierzą, nie wiedzą też nic o magicznych czy mitycznych potworach oraz nigdy nie widzieli magicznego przedmiotu.

Pamiętaj, że nie jest to najlepszy pomysł. Wywoła on poważny niepokój, potórą grzyzy i zachwieje ich wiara w realność swojego świata. Wszak ich bohaterowie rzucają zaklęcia, mają magiczne przedmioty, przemierzają po- bliskie ziemie i lochy objawiające w magię oraz potwory, a mimo to miasto wygląda na średniowieczny gród europejski.

Magia musi do rezygnacji i prawdziwie historycznych scenarii. Tworząc każdy element świata, musisz pamiętać, że będzie ona na niego wpły- wać. Czy ktoś otoczy zamek murem, wiedząc, że zaklęcia *levitacji* i *latanie* nie są niczym niezwykłym? Jak strażnicy skarba upewnia się, że nikt nie wteleportuje się po postu do środka lub nie przelignie przez ściany w po- staci eterycznej?

Jeśli twój świat nie jest w jakiś sposób odmienny, magia będzie w nim obecna, a rozsądni mieszkańcy wezmą ją pod uwagę. Kupca nie zaskoczy ktoś, kto będzie próbował go okraść, posługując się niewidzialnością. Karczmarz zaś zdaje sobie sprawę, że ktoś może wykryć jego myśli i kłam- stwa.

Zwykli mieszkańcy twojego świata nie mogą być nieświadomi magii. Być może osoby rzucające czary zdarzają się dość rzadko, lecz mimo to można je spotkać, a to sprawia, że prosty lud wie, że gdy wuj Rufus spadnie z wozu, należy zabrać go do świątyni, gdzie kapłan go uleczy (choć przeciwnego wieśniaka pewnie nie będzie stać na magiczne leczenie). Jedyne chłop, który mieszka na odludziu, z dala od cywilizacji, rzadko doświadcza magii lub widzi efekty jej działania.

Dopasowując magię do swego świata, skorzystaj z kilku pomysłów.

- W odwiedzaną przez poszukiwaczy przygód tawernie wiszą nad barem tabliczka z napisem: „Zadnego wykrywania!” – w ten sposób szynkarz zapewnia klientom spokojną atmosferę, w której mogą się rozluźnić, bo nie muszą się martwić, że ktoś odkryje ich charakter, przeżyta ich myśli czy dowiast, jakie przedmioty magiczne przy sobie mają.
- Kupcy zatrudniają niezbyt liczną grupę czarodziejów, którzy niewidzial- ni chodzą po targowisku i wypatrują złodziei, rzucając wykrycie myśli na podejrzane osoby oraz korzystają z zaklęcia zobaczenia niewidzialnego, by szukać rabusiów używających magii.
- W skład straży miejskiej wchodzi jedna, dwie albo i więcej osób rzuca- jących czary, które chronią gwardzistów, pacyfikują opryszków posłu- gujących się magią i biorą udział w przesłuchaniach.
- W sadze czary wykrycie myśli lub ujawnienie kłamstw ułatwiają roszadanie spraw.
- W mieście na porządku dziennym są proste zaklęcia, ułatwiające życie mieszkańcom – na przykład, nieistotający plomienią służą jako uliczne lampy. W bardzo rozwiniętych lub bogatych grodach pojawiają się perma- nentne magiczne portale, którymi uchodzą ścieki, oraz latające dywany ułatwiające dostarczanie pilnych wiadomości.

Przedmioty magiczne

Wszystkie magiczne przedmioty opisane w Rozdziale 7 mają swoją cenę. Wynika to z założenia, że choć występuje rzadko, można je kupować i sprze- dawać jak inne towary. Podane ceny są poza zasięgiem przeciętnych rzadych chleba, lecz bardzo bogaci – w tym BG średniego i wysokiego poziomu – mogą je kupować i sprzedawać, a nawet zamawiać ich wykonanie. W bardzo dużych miastach będą zapewne istnieć sklepy specjalizujące się w handlu magicznymi przedmiotami – pod warunkiem, że jest w nich wystarczają- co wielu bogatych klientów (być może znaczna ich część to poszukiwacze przygód) i to kupiec odpowiednio zabezpiecza się przed złodziejami. Czasami handel takimi dobrami może odbywać się na normalnych targowiskach i w zwykłych sklepach. Na przykład, kował oprócz normalnego oręża także oferował kilka sztuk magicznej broni.

Zabobony

Fakt, że magia działa i lud zdaje sobie sprawę z jej istnienia, nie oznacza wcale, że przeciętni obywatele wiedzą dokładnie, jak owa magia funkcyj- nuje. Zabobony (rytualne zachowania, które nie dają żadnych efektów),

moga być na porządku dziennym. Chcac ubarwić swoją scenierię, a także uzupełnić wizję świata o dodatkowe szczegóły, masz pełne prawo wymy- ślić jakieś zabobony (lub zaadaptować te, która funkcjonują w rzeczywisto- ści), obrazujące zarówno zwiastwa, jak i podświadome lęki oraz obawy społeczeństwa.

- Flebs wierzy, że tanie utożki oraz pozabawione mocy błyskotki przynoszą szczęście (analogicznie do króliczej nóżki z naszego świata).
- W niektórych kulturach należy w określonych sytuacjach wykonać specjalne gesty lub wypowiedzieć słowa (na przykład: „Na zdrowie!” po kichnięciu).
- Ktoś utrzymuje, że potrafi z lotu ptaków odczytać znaki świadczące o nadchodzącej przyszłości. Cieszy się dobrą reputacją, ponieważ mówi, podobnie do ci, co chcą usłyszeć, a może naprawdę posiada jakieś magiczne zdolności?

Ograniczenia magii

W niektórych cywilizowanych miejscach używanie magii może być cał- kowicie zakazane lub w jakiś sposób ograniczone. Nic nie stoi na prze- szkodzi, by istoty posługujące się magią potrzebowały specjalnej licencji lub pozwolenia miejscowego władcy – podobnie jakiej zgody nie mają bowiem prawa korzystać z czarów. W takich miejscach przedmioty magicz- ne oraz efekty działania zaklęć zdarzają się rzadko, ale za to nie muszą też istnieć ochrony przed czarostwem.

W niektórych społecznościach pewne zaklęcia mogą być zakazane. Zwykle wykorzystywanie czarów do kradzieży i oszustw uznawane bę- dzie za przestępstwo – w tym przypadku niewidzialność oraz wiele iluzji trafi na cenzurowanie. Oczarowania (w szczególności zaurczenia, efekty przymusu, sugestii oraz dominacji) często są zakazane, ponieważ ograniczają wolną wolę. Zaklęcia niszczące również były limitowane – z oczywistych powodów. Miejscowy władca może mieć fobię na punk- cie jakiegoś efektu lub czaru (na przykład *plumefinji*, gdyż obawia się, że ktoś się pod niego podszycie) i ogranicza również stosowanie tego rodzaju magii.

RELIGIA

Nie ma wplywa na społecznosc silniej niz religia. Musisz postarac sie do- pasowac wiare do spoleczenstwa. Zastanow sie, czy kaplani oddzialywaja na ludnosc. Co wiekszosc mieszkancow swiata myśli o religii, bóstwach lub duchownych? Osoby związane z kościołem nie ograniczają się tylko do krzewienia wiary, ale również zajmują sprawami, dla których reszta społeczeństwa albo nie ma czasu, albo się nimi nie interesuje – prowadzi- zatem kroniki, celebrowanie msze, rozsądzanie spory, opiekują się biednymi i chorymi, bronią społeczności, szukają młodych, przechowują wiedzę, kultywują tradycje itp.

Zdarza się, że hierarchia kościelna nie stanowi jednolitej całości. Mo- żesz wymyślić wiele interesujących i różnorodnych politycznych intrzyg, które smują kapłani tego samego bóstwa przeciw kapłanom mającym inne zapatrywania na doktrynę (lub nawet inny charakter). Zakony w jednym kościele mogą różnić się wybranymi przez członków domenami. I tak bóstwo, które zapewnia dostęp do dobra, prawa, wiedzy i wojny, może mieć kapłanów prawa i wojny (sprawiedliwych), oraz konkurujących z nimi ka- płanów dobra i wiedzy (proroków).

Panteon a sceneria kampanii

Oto przykład, jak wpieść w spolecznosc religie opisane w Podreczniku Gracza. **Bocob:** Duchowni Bocoba są niezwykle ponury i bardzo powaznie traktuja poszukiwania wiedzy oraz badania sztuk tajemnych. Kaplani Arcy- maga Bostw nosza purpurne szaty ze lamkami i mowkami. Nie mieszaja sie w polityke czy sprawy publiczne i zamkaja w murach klasztorow.

Corellon Larethian: Kaplani Stworcy Elfów to ubrocy i czyste swej rasy. Czesto sa przywódcami i rozstrzygaja problemy pobratymców.

Ehlonna: Duchowni, którzy poświęcili się Ehlonnie, to pogodni miesz- kańcy lasów. Noszą jasnozielone szaty i skutecznie chronią puszcze przed wszelkimi zagrożeniami.

Erythnul: Kapłani Erythnula w większości cywilizowanych krain starają się nie zwracać na siebie uwagi. Na dzikich terenach woslawiają się brutal- nością i tyranizją. Wielu złych humanoidów czci Erythnula, lecz ich kapłani

nie współdziałała ze sobą i nie walczyła o dobro całej religii. Duchowni tego boga lubią rdzawoczerwone ubiory lub okrwawione szaty.

Farlangang: Wśród duchownych Farlanganga pełno jest obiecywających pomyślność podróży. Wedługwie, który odwiedzi dwukrotnie jedną z przyrodnych kapliczek tego boga – a przy wiejskich powszechnie nie używanych traktach jest ich wiele – nie spotka w niej dawa rządy tego samego kapłana.

Carl Świelistozłoty: Kapłani tego bóstwa to nauczyciele i obrońcy społeczności gnomów. Przekazują młodym cenną wiedzę oraz umiejętności tej rasy, tryskając przy tym humorem. Chronią również pobratymców, pilnując złych humanoidów, które mogłyby zagrozić ich społeczności.

Graumus: Religia złego boga orków opiera się na strachu i groźbach. Kapłani Grumsha starają się zostać wodzami plemienia lub doradcami przywódcy. Wielu wypłaja sobie jedno oko, próbując upodobnić się do boga.

Heironeous: Kapłani tego boga tworzą religijne zakony wojskowe o ściśle określonej hierarchii. Ten kościół posiada też linie zaopatrzenia oraz dobrze wyposażone zbroje. Kapłani Heironeousa walczą z wyznawcami Hextora, a przez resztę czasu chronią cywilizowane kraje przed złem.

Hextor: Duchowni Hextora mają znaczną potęgę. Choć ta religia jest zła, jej wyznawcy nie kryją się tak jak wierni innych mrocznych bóstw. W wielu miastach można spotkać działające bez problemu świątynie Hextora. Kapłani tego boga noszą czarne ubiory odoobione czaszkami lub szarymi obliczami.

Kord: Kapłani tego boga cenią siłę, lecz nie dominację. Jego świątynie przypominają czasami wielkie komnaty zbrojnych. Duchowni zaś lubią czerwone oraz białe ubrania i często przypominają wyglądem wojowników.

Moradin: Kapłani tego boga przewodniczą podczas największych formalnych uroczystości krasnoludzkiej kultury. Zajmują się również genealogią, spisują kroniki i kształcą młodych, a czasem też bronią społeczność.

Nerull: Tego boga niemal wszyscy się obawiają. Jego odziani w rdzawą czerwień kapłani to psychopatyczni mordercy, którzy skrypcie spiskują przeciwko wszelkiemu dobru. Nie mają żadnej hierarchii, a czasami występują nawet przeciwko sobie nawzajem.

Obad-Hai: Kościół Obad-Hai nie jest zhierarchizowany. Wszyscy kapłani noszą czerwono-brązowe szaty i opiekują się ukrytymi w lesie kapliczkami, zwykle położonymi z dala od cywilizacji. Trzymają się dżicy i łebie nawzajem, rzadko angażując się w życie społeczeństwa.

Olidammar: Religia tego boga jest – mówiąc ogólnie – dość luźno zorganizowana i niewiele świątyn poświęcono wyłącznie jemu. Mimo to Olidammar ma wielu kapłanów. Zwykle działają pośród mieszczan lub błąkają się w okolicach miast. Duchowni Olidammara zajmują się nie tylko kapłaniństwem, ale często są również przedstawicielami innych profesji – mistrzami, browarnikami czy tzw. „złotymi rączkami”. Można ich więc znaleźć niemal wszędzie.

Pelor: Kapłani Jaisnego pomagają biednym i chorym, więc większość gminu darzy ich wielkim szacunkiem. Świątynie Pelora są schronieniem ubogich i chorych, a jego odziani na złoto kapłani to miłe, ciche osoby, których gniew rozbudzić może jedynie zło.

Św. Cuthbert: Zakon św. Cuthberta nie pobłaga głupcom i nie cierpi zła w żadnej postaci. Kapłani tego boga zwracają się przede wszystkim ku prostym ludziom, a nie ku szlachcie czy uczonym. Fanatycy nawracają innych na swoją wiarę i szybko zwalczają przeciwników.

Vecna: Duchowni tego boga żyją w odosobnieniu i badają mroczne tajemnice, poszukując sposobu na wprowadzenie w życie swych przez siebie planów. Ulubione barwy kapłanów Vecny to czerni i czerwień.

Wee-Jas: Kapłani Wee-Jas są zhierarchizowani, znani z dyscypliny i posłuszeństwa wobec przełożonych. Odprawiają ceremonie pogrzebowe, opiekują się cmentarzami oraz bibliotekami i wiedzą tajemna. Noszą czarne lub szare szaty.

Yondalla: Kapłani tej bogini pomagają innym niżziłkom wieść bezpieczne, dostatnie życie – o czego wystarczyć postępować zgodnie ze wskazówkami Yondalli. Często są też przywódcami społeczności.

Tworzenie nowych bóstw

Możesz bez ograniczeń tworzyć własne bóstwa i religie – pojedyncze potęgi lub całe panteony nieustannie oddziałujących na siebie bogów i bogini.

Każde bóstwo powinno mieć dziedzinę lub dziedzinę wpływów, których elementami mogą być koncepcje – pokój lub śmierć; wydarzenia – wojna, czy głód; żywioły – ogień bądź woda; działania – podróże albo rozrywka; typy osób oraz profesje – czarodzieje tudzież kapłani; a również rasy, charaktery, miejsca lub poglądy. Bóstwa o podobnych sferach wpływów mogą współpracować ze sobą lub się ścierać, zależnie od charakterów oraz poziomów mocy.

Domeny dostępne kapłanowi zawsze powinny być oparte na sferze wpływów bóstwa. Zasadniczo każdy bóg winien mieć cztery domeny do wyboru. W niektórych przypadkach będzie ich jednak więcej, co odzwierciedli ogrom wpływów bóstwa. Inni bogowie czy boginie – skoncentrowani na jakiejś idei – mogą być związani z zaledwie trzema domenami.

Światy DUNGEONS & DRAGONS są z założenia politeistyczne. Możesz stworzyć świat monoteistyczny, lecz ślina, pojedyncza religia będzie prawdopodobnie mieć ogromną władzę socjologiczną i polityczną (jak w średnio-wiecznej Europie). Zmiana taka pociąga za sobą poważne konsekwencje, które mogą odbić się echem w całej scenarii kampanii.

BUDOWA ODMIENNEGO ŚWIATA

Podczas budowania własnego świata zasady porwałaby ci na bardzo dużą elastyczność. Zakładamy jednak kilka podstawowych zasad: średniowieczny poziom technologii, zachodnioeuropejski klimat oraz umiarkowanie historyczny fundament. Możesz przekroczyć owe granice lub stworzyć bardzo odmienny świat.

SPOŁECZEŃSTWO/MOCE

Możesz stworzyć zupełnie nową scenę, zmieniając kulturowe i historyczne podstawy czerpane z naszego świata. Skonstruowanie świata arabskiego, indyjskiego, azteckiego czy afrykańskiego może dać wiele satysfakcji i przyjemności. Nie czuj się jednak ograniczony przez wybraną kulturę. Jeśli nie podoba ci się fakt, że większość historycznych wojowników afrykańskich nie nosiła metalowych panczerzy, po prostu to zmień. Oficjalne światy D&D mają u swych podstaw średniowieczną Europę, jednak w większości wypadków ich twórcy bardzo odeszli od prawdziwej historii. Nie zapomnij też o innych podstawowych aspektach scenarii, o których wspominałem wcześniej. Duża ilość magii zmienia arabską kampanię równie mocno, jak europejską.

Kultura azjatycka

W niniejszym dość obszernym przykładowym przyjęto założenie, że MP pragnie stworzyć scenę kampanii opartą nie na kulturze zachodniej, lecz azjatyckiej. Mówiąc ściślej, chce tak ukształtować swój świat (jeśli nastroj i wygląd), by przypominał feudalną Japonię i starożytne Chiny. Postanawia nie zmieniać dostępnych dla BG ras, a jeśli chodzi o klasy, w zakresie klas zaś eliminuje jedynie barda, bo jest to postać typowa dla Europy. Zmienia też nazwę pałacy na samuraj i dostosowuje moce tej klasy tak, by oprzeć ją nie na podstawach religijnych, lecz na samurajskiej wierze i kultu. Tworzy nowe klasy prestiżowe – ninja, wu jen oraz kensai.

Spójrzawszy na listę ekwipunku zamieszczone w rozdziale 7 *Podręcznika Gracza* dochodzi do wniosku, że większość wyposażenia odpowiada jego potrzebom – dodaje tylko kilka rodzajów broni, których opisy znalazł w książkach historycznych (sposoby znajdziesz w Tabeli 5-3: Broni azjatycka).

Broni azjatycka: Wiele oręzi z tabeli w *Podręczniku Gracza* (strona 116), pasuje do azjatyckiej kampanii, a szczególnie odpowiednie są szylety, trójzłazy, shuriken, kama, nunczaku, siangham, kukri, włócznia, krótka włócznia, długa włócznia, toporek, luk krotki, luk krotki refleksyjny, luk długi, refleksyjny, drag, lekki korbacz, lekka kusza, sierp, kosa, maczuga oraz bitewny topór.

Dalej opisano nowy oręż z Tabeli 5-3: Broni azjatycka. Dmuchawka: Pozwala strzelać małymi igłami na stosunkowo dużą odległość. Jest to bron niezupełnie cicha. Zwykle strzela się zastrzykami igłami.

Igły do dmuchawki: Precyzyjnymetrowe, zelazne igły sprzedawane są w małych drewnianych pudełkach, w których znajduje się 20 takich

pocisków. Wypielnione pudelko jest tak lekkie, że jego ciężar można pominąć. Czubki igiel często pokrywa się trzcinią (zwykle będzie to zielonokwiatowy olej, krwikołrośnik, błękitny winnik, esencja cieni lub ostrze śmierci).

Wiktoriale: Mały, lekko zakrzywiony krótki miecz, który potrafił wykłuć jedynie prawdziwi mistrzostwo zbrojniczego. Traktować go należy jak broń mistrzostwa wykonaną, zapewniającą premie +1 do testów ataków. Premia do ataku bronią mistrzostwa nie kumuluje się z premią z ustawienia do testów ataków.

Katana: Z punktu widzenia mechaniki gry niewiele się różni od miecza półtoraręcznego. Tak naprawdę jest to jednak najdoskonalszy istniejący oręż niemagiczny. Traktować go należy jak broń mistrzostwa, zapewniającą premie +1 do testów ataków. Katana jest duża i nie można jej używać jedną ręką bez specjalnego szkolenia, zalicza się ją więc do kategorii broni egzotycznej. Stworzenia średniego rozmiaru mogą posługiwać się kataną obracając ją jako orężem żołnierskim, a duże mogą jej używać w ten sam sposób jedną ręką. Istoty rozmiaru średniego posiadające Biegłość w broni egzotycznej (katana) mogą walczyć tym orężem jednocześnie. Premia do ataku bronią mistrzostwa nie kumuluje się z premią z uśpienia do testów ataków.

Kusar-gama: Broń ta to niewielki sierp przypięty do łańcucha. Jest to zaistejczy oręż egzotyczny. Można nim atakować przeciwników znajdujących się w odległości 3 metrów. Ponadto, w odróżnieniu od innej broni ząsowej, kusar-gama wolno atakować przeciwników na sąsiednim polu. Na potrzeby przewracania, rozbrajania oraz wykorzystywania w testach ataków modyfikatora ze Złeczności zamiast modyfikatora z Siły oręż ten należy traktować jak kolczasty łańcuch (patrz strona 118 Podręcznika Gracza).

Inne azjatyckie smaczki: MP tworzy świat pelen feudalnych panów, słujących potężniejszym od siebie, którzy z kolei są poddani jeszcze znależniejszych osób. Kraja usiana jest również klasztorami, w których u boku kapłanów żyją mnisi – to duchowy element scenarii. W społeczeństwie, w którym – o ironio, nie ma burdów – duże znaczenie ma teatr, poezja i inne dziedziny sztuki. Nic więc dziwnego, że wielu mieszkańców tego świata szkoli się w umiejętnościach związanych z rozrywką.

TECHNOLOGIA

Technologia jest dla scenarii również istotna, jak kultura. Świat, którego mieszkańcy wynaleźli proch strzelniczy, odpowiednio się zmienia. Wszak zwykły plebejusz uzbrojony w muszkiet będzie poważnym zagrożeniem dla opancerzonego żołnierza. A wysokie mury zamku można z łatwością wysadzić, przez co mało kto będzie je budował czy krył się za nimi – i, przy okazji, wywyższał się ponad innych i odcinał od wpływów świata.

Bardzo niski poziom technologii

Bardzo interesująca może być kampania osadzona w epoce brązu – gdzie broń jest bardziej toporna, a pancerz mniej zaawansowany – czy nawet w epoce lodowcowej/kamienia łupanego – gdzie metal jest ledwo, jeśli w ogóle dostępny. W takim świecie smialkowie będą przede wszystkim walczący o przetrwanie, bowiem znajdowanie pożywienia oraz utrzymywanie ciepła stana się nagle naprawdę trudne. Tu nie będzie sklepów, w których kupuje się towary (zwłaszcza w epoce lodowcowej/kamienia łupanego), a nawet bezpiecznych schronień, w których można przespacerować noc. Zabicie wielkiej bestii oznacza nie tylko zwycięstwo, lecz również pożywienie, futro lub skórę, które można nosić, oraz kości na broń i narzędzia.

Epoka kamienia łupanego: Walka orężem wykonanym z kości lub kamienia wiąże się z karą –2 do testów ataków oraz obrażeń (minimum 1 rana). W kulturach kamienia łupanego nie pojawia się kamienne czy kościane kolczagi. Będą natomiast używane skórzenie, przesyżone oraz drewniane czy kościane pancerze. Z punktu widzenia historycznego istnieje tylko kilka wyjątków od tej reguły, a mają one postać zbroi wykonanych z brązu.

Kość ma trwałość 6 i 10 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości. Kamień z kolei posiada trwałość 8 i 15 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości.

Epoka brązu: Broń wykonana z brązu jest gorsza od stalowej, ale lepsza niż kamienna czy kościana. Walka takim orężem wiąże się z karą –1 do testów ataków oraz obrażeń (minimum 1 rana). Tarcze z brązu zapewniają identyczną ochronę jak tarcze stalowe, mają też takim sam koszt i wagę. Takie uzbrojenie obronne jednakże ma trwałość 9 (żelazo, dla porówna-

nia, ma trwałość 10). Mała tarcza z brązu ma 7 punktów wytrzymałości, a duża 14 punktów wytrzymałości. Trzeba też pamiętać, że brąz to materiał miękki, przez co broń z niego jest mniej skuteczna, choć dzięki temu wykonywane napierśniki mogą być wspaniale zdobione. Premia z pancerza zapewniającego przed napierśnikiem z brązu jest o 1 niższa niż w przypadku stalowej zbroi tego typu (+4), ale maksymalna premia ze Złeczności jest o 1 wyższa (również +4).

Brąz ma trwałość 9 i 20 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości.

Zwiększanie poziomu technologicznego

MP może również podążyć w drugim kierunku i przesunąć historyczne podstawy świata o kilka stuleci po średniowieczu – otrzyma wtedy scenariusz renesansowy. Dzięki temu smialkowie będą w stanie sięgnąć po broń, a może i po ekwipunek z zupełnie innych czasów. Dostępne stana się zegary, balony wypełnione rozgrzanym powietrzem, prasy drukarskie, a nawet prymitywne maszyny parowe. Najważniejsza jednak dla BG będzie opisany dalej nowy oręż (patrz Tabela 5-4: Broń renesansowa).

Renesansowa broń palna: Broń palna powinna być traktowana jak broń mistajaka. Arty Biegłość w broni egzotycznej (broń palna) umożliwia posługiwanie się wszelkim orężem palnym – w przeciwnym razie do wszystkich testów ataków stosuje się karę –4.

Proch strzelniczy: Materiał łatwopalny (30 gramów tej substancji pali się w rundzie i wydziela tyle światła co słoneczny przeciek), który w odpowiednich warunkach może spowodować eksplozję. Najczęściej stosuje się go do miotania kul z lufy pistoletu lub muszkietu albo robi się z niego bombę (patrz dalej). Do nabicia broni potrzeba 30 gramów prochu, który sprzedawany jest w małych beczułkach (pojemność 7,5 kg, ciężar całkowity 10 kg, 250 sz sztuk) oraz w wodoodpornych rogach (pojemność i waga całkowita 1 kg, 35 sz sztuk). Jeśli proch zamknięty, nie można go używać.

Kule: Okragłe ołowiane kulki pokaznych rozmiarów sprzedawane w woreczkach (3 sz za jeden), w których znajduje się 10 takich pocisków. Pelen woreczek waży 1 kilogram.

Pistolet dufkowy: Można oddać z niego jeden strzał, a przeładowanie wymaga akcji standardowej.

Muszkiet: Można oddać z niego jeden strzał, a przeładowanie wymaga akcji standardowej.

Renesansowa broń wybuchowa: Używanie broni wybuchowej nie wymaga biegłości. Wykorzystanie jej wiąże się natomiast z wykonaniem ataku dorynkowego dystansowego, którego celem jest wybrane pole. Bezpośrednie trafienie bronią wybuchową oznacza, iż ugodzono istotę przebywającą na polu. W takiej sytuacji wszystkie osoby znajdujące się w promieniu wybuchu otrzymują podane obrażenia.

Padło oznacza, iż trzeba sprawdzić, gdzie broń wybuchowa trafiła. Wykonaj rzut 1d8, określając odchylenie – 1 to kierunek ku rzucającemu, a od 2 do 8 odlicz zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół pola będącego celem (patrz diagram na stronie 158 Podręcznika Gracza). Następnie odlicz 1 pole od celu na każde dwa przyniesione zagięcia, na jakie wykonano strzał.

Bomba: Lont tej okragłej wypełnionej prochem bomby trafia przed rzuceniem podpalic (akcja ruchu). Eksplozja powoduje 3d6 obrażeń od ognia. Istoty znajdujące się w promieniu wybuchu mogą wykonać strzał obronny na Refleks (ST 15) – udany oznacza, że otrzymują połowę ran.

Bomba dymna: Lont tej bomby w kształcie walca trafia przed rzuceniem zapalici (akcja ruchu). W dwie rundy po zapaleniu wybuchu ona, nie raniąc nikogo, ale wydziela chmurę dymu o promieniu 6 metrów (analogicznie do czaru *dmuwny mgły*). Średni wiatr (16,5 km/h) rozpręży opary w 4 rundy, a silny (31,5 km/h) w jedną rundę.

Technologia nowożytna i futurystyczna

Możesz stworzyć scenariusz, w której technologia będzie bardzo zaawansowana. Na przykład, na twoim świecie wywiadłaby lub rozbił się pojazd gwiazdowy – świadectwo wysoko rozwiniętej cywilizacji. To wydarzenie mogło mieć miejsce bardzo dawno temu, przez co statek kosmiczny stał się tajemniczym, wyjątkowym elementem scenarii, z którym wiąże się odmienne prawo, specyficzna magia (zaawansowana technologia) i potwory (ocalali obcy oraz roboty). Wysoko rozwinięta cywilizacja mogła również przed tysiąc-

TABELA 5-3: BRONŹ AZJATYCKA

Broń prosta	Cena	Obr (Mł)	Obr (Ś)	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
Broń zasiegowa							
Dmuchawka	1 sz	1	1	x2	3 m	1 kg	Kłute
Igły do dmuchawki (20)	1 sz	—	—	—	—	—	—
Broń zohnierska							
Lekka broń do walki wręcz							
Wakizashi ¹	300 sz	1k4	1k6	19-20/x2	—	1,5 kg	Cięte
Broń egzotyczna							
Lekka broń do walki wręcz							
Kusari-gama ²	10 sz	1k4	1k6	x2	—	1,5 kg	Cięte
Jednoręczna broń do walki wręcz							
Katana ³	400 sz	1k8	1k10	19-20/x2	—	3 kg	Cięte

1 Waga tak mała, że nieistotna.

2 Poza podanymi informacjami wakizashi należy traktować jak mistrzowski miecz krótki.

3 Broń zasiegowa.

4 Poza podanymi informacjami katana należy traktować mistrzowski miecz półtorareczny.

TABELA 5-4: BRONŹ RENESANSOWA

Broń egzotyczna (palna)	Cena	Obr (Mł)	Obr (Ś)	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
Jednoręczna broń dystansowa							
Pistolet skąrkowy	250 sz	1k8	1k10	x3	15 m	1,5 kg	Kłute
Dwuręczna broń dystansowa							
Muskiet	900 sz	1k10	1k12	x3	45 m	5 kg	Kłute

Broń wybuchowa (palna) ¹	Cena	Obrażenia	Promień wybuchu	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
Bomba	150 sz	2k6	1,5 m	3 m	1/2 kg	Ogień
Bomba dymna	70 sz	Dym	2	3 m	1/2 kg	—

1 Użycie bomby zwykłej i dymnej nie wymaga biegłości.

2 Patrz opis.

ciami istnieć na świecie, gdzie toczy się twoja kampania. Wymarła jednak, a pozostały po niej jedynie ruiny starożytnych miast, w których kryją się różne tajemnice. Takie niezwykłe miejsca z pewnością będą przyciągać poszukiwaczy przygód. W kampanii, w której przyjmiesz takie założenie, zamieszkujące świat istoty mogą być wytworem inżynierii genetycznej. Masz wtęścić pełne prawo uznać, że do wymyślenia przez ciebie świata przebywają obcy, przywożąc swoją wysoko rozwiniętą naukę, i w krótkim czasie stają się albo opiekunami, albo władcami słabszych stworzeń. Owe, cywilizowane istoty mogą przekazywać fragmenty swojej wiedzy zaufanym, którzy dobrze im służą.

Bez względu na to, w jaki sposób zaawansowana technologia pojawiła się w twoim świecie, stworzone dzięki niej przedmioty powinny być również rzadko spotykane, jak przedmioty magiczne czy artefakty, a ponadto nie powinny się ich odwarzać. Najlepiej wytworzyć owej techniki traktować jak artefakty (patrz strona 276). Nie powinny one zdominować gry, lecz stanowić dla niej urozniczenie. Niektórzy gracze uznają za miłą odmianę, jeśli przyjdzie im zabić smoka z karabinu, a nie mieczem, albo walczą z robotem wojennym, nie zaś z trollami. Jeśli jednak akcja przygód toczy się w świecie fantasy, tego typu elementy szybko zniszczą graczy.

Dałeś opisano kilka rodzajów broni – wytworów nowożytnej technologii. Nie podano jednak ich ceny, gdyż nie sposób ich stworzyć. Można je tylko odnaleźć, tak jak artefakty.

Statystyki tej broni można również wykorzystać, by porządzić sobie z sytuacjami, których nie opisano w zasadach. Zapewne masz całkiem niezłe pojęcie o wyglądzie pistoletu i lasera, więc poradzisz sobie z wszelkimi kwestiami, które wiąże się z tego typu orężem lub wynika z jego zastosowania. Na przykład, założymy, że wymyśliłeś pułapkę, która z ogromną prędkością wystrzeliwuje duże igły. Mogłabyś wykorzystać statystyki karabinu automatycznego lub oprzeć się na nich i uzyskać oczekiwany wynik. Gdy będziesz opisywał pułapkę, możesz nawet przedstawić ją graczom tak, jakby przypominała karabin maszynowy, dzięki czemu lepiej zrozumieją zasadę jej działania.

Kompatybilna z D&D gra fabularna dla MODERN[®] pozwala rozgrywać przygody we współczesnym świecie i zawiera znacznie więcej informacji o broni palnej, związanej z nią mechanice oraz wszelkim zaawansowanym, technologicznym sprzęcie.

Nowożytna broń palna: Broń palna powinna być traktowana jak broń miotająca. Atut Biegłość w broni egzotycznej (broń palna) umożliwia pośluguwanie się wszelkim orężem palnym – inaczej do wszystkich testów ataku stosuje się karę –4.

Amunicyja: Nowożytna broń palna wykorzystuje pociski podobne do kul orena renesansowego. Dziesięć sztuk amunicji waży 0,5 kilograma, a przeznaczone do nich magazynki do broni automatycznej mają ciężar 0,25 kilograma.

Tu znajdziesz opis oręża przedstawionego w Tabeli 5-5: Broń nowożytna. **Pistolet automatyczny:** Można z niego wystrzelić piętnaście razy, po czym należy go przeładować. Da się za jego pomocą zarażać więcej niż raz w rundzie, jeśli posługując się z nim osoba ma prawo do wielu ataków. Zastąpienie pustego magazynka pełnym to akcja ruchu.

Revolwer: Można z niego wystrzelić sześciokrotnie, po czym należy go przeładować (akcja colorundowa).

Karabinik myśliwski: Można z niego wystrzelić pięciokrotnie, po czym należy go przeładować (akcja colorundowa).

Karabin automatyczny: Można z niego wystrzelić trzydzieści razy, po czym należy go przeładować. Zastąpienie pustego magazynka pełnym to akcja ruchu. Atakując karabinem automatycznym, można wystrzelić serię 10, pocisków wymierzonych w kwadrat o boku 3 metrów. Jeśli strzelającym powie się test ataku do KP 10, każda przebywająca na danym obszarze istota musi wykonać rzut obrotowy na Refleks o ST 15 – nieudany oznacza otrzymanie obrażeń powodowanych przez broń.

Srutowka: Broń ta jest najbardziej efektywna na bliski zasięg. Nawet w przypadku udanego testu ataku do testów obraten stosuje się karę –1 za każdy przyrost zasięgu, na jaki wykonano atak. Ze srutowki można wystrzelić sześciokrotnie, po czym należy ją przeładować (akcja colorundowa). Broń ta wykorzystuje specjalne pociski, cylindryczne naboje z wbudowanymi u podstawy nasadkami wybuchowymi. Naboje te wypełnione są mieszaniną prochu i olowianym odłamkiem.

Granatnik: Broń ta miota na dystans ograniczony przyrostem zasięgu granatami odłamkowymi lub dymnymi. Przed każdym wystrzałem trzeba ją jednak przeładować, co wymaga poświęcenia akcji standardowej. Granatnik to broń osadzona na metalowym trójnogu i wyposażona w mechanizm celowniczy. Pocisk wsuwa się do służącej za lufę tuby.

TABELA 5-5: BRONŃ NOWOŻYTNA

Bronń egzotyczna (pałna)	Obr (M)	Obr (S)	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
<i>Jednostyczna broń dystansowa</i>						
Pistolet automatyczny	2k4	2k6	x2	12 m	1,5 kg	Kłute
Revolver	2k6	2k8	x2	9 m	1,5 kg	Kłute
<i>Dawyczna broń dystansowa</i>						
Karabinek myśliwski	2k8	2k10	x2	24 m	4 kg	Kłute
Karabin automatyczny	2k6	2k8	x2	24 m	4 kg	Kłute
Śrutówka	2k6	2k8	x2	9 m	3,5 kg	Kłute
Granatnik	1	1	—	21 m	3,5 kg	—

1 Miota granatami dymnymi lub odłamkowymi – patrz dalej.

Bronń wybuchowa ¹	Obrażenia	Promień wybuchu	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
Dynamit	3k6 ²	1,5 m ²	3 m	0,5 kg	Miażdżące
Granat odłamkowy	4k6	6 m	3 m	0,5 kg	Cięte
Granat dymny		6 m	3 m	1 kg	—

1 Użycie dynamitu i granatów nie wymaga biegłości.

2 Patrz opis.

TABELA 5-6: BRONŃ FUTURYSTYCZNA

Bronń egzotyczna (pałna)	Obr (M)	Obr (S)	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
<i>Jednostyczna broń dystansowa</i>						
Pistolet laserowy	3k4	3k6	x2	12 m	1 kg	—
<i>Dawyczna broń dystansowa</i>						
Miotacz antymaterii	6k6	6k8	x2	36 m	5 kg	—
Miotacz ognia	3k4 ¹	3k6 ¹	—	6 m	4 kg	Ogień
Karabin laserowy	3k6	3k8	x2	30 m	3,5 kg	—

1 Patrz opis.

Nowożytna broń wybuchowa: W przypadku tej broni wybuchowej stosuje się zasady analityczne jak w przypadku renesansowej broni wybuchowej (patrz wcześniej). Dotyczy to również odchylenia w przypadku pudła.

Dynamit: Lont tego krótkiego, wąskiego walcika zawierającego materiał wybuchowy trzeba przed rzucającym podpalić (akcja ruchu). Dynamit wybuchu w tej samej rundzie lub w kilka minut później (zależnie od długości lontu). Eksplozja ma promień wybuchu 1,5 metra i powoduje 2k6 obrażeń miażdżących. Istoty znajdujące się w promieniu wybuchu mają prawo do rzutu obronnego na Refleks o ST 15 – udany oznacza, że otrzymują jedynie połowę ran.

Można polaczyć kilka lasek dynamitu tak, by wybuchły w tym samym momencie, gdy spali się cały lont prowadzący do jednej z nich. Każda dodatkowa laska zwiększa obrażenia o 1k6 (do maksimum 10k6) i promień wybuchu o 1,5 metra (do maksimum 6 metrów).

Granat odłamkowy: Duże jako osadzone na drążku długości 30 centymetrów z malutkimi statecznikami. Jeśli granatem się rzuci, należy korzystać z jego przyrostu zasięgu. Jeżeli wystrzelwany jest z granatnika, używa się przyrostu zasięgu owej broni. Granaty odłamkowe to zaawansowana broń przeciwpiechotna raniąca wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 6 metrów od miejsca eksplozji. Powodują one obrażenia cięte. Istoty znajdujące się w promieniu wybuchu mają prawo do rzutu obronnego na Refleks o ST 15 – udany oznacza, że otrzymują jedynie połowę ran.

Granat dymny: Przysadzisty walec osadzony na drążku długości 30 centymetrów z malutkimi statecznikami. Jeśli granatem się rzuci, należy korzystać z jego przyrostu zasięgu. Jeżeli wystrzelwany jest z granatnika, używa się przyrostu zasięgu owej broni. W rundzie po wystrzeleniu na ziemi granat wybuchu, nie raniąc nikogo, ale wydziela chmurę dymu o promieniu 6 metrów (analogicznie do czaru *dumna mgły*). Średni wiatr (16,5+ km/h) rozproszy opary w 4 rundy, a silny (31,5+ km/h) w rundę.

Bronń futurystyczna: Bronń futurystyczna powinna być traktowana jak bronń miotająca, choć powoduje ona obrażenia specjalnego rodzaju. Atut Biegłość w broni egzotycznej (bronń futurystyczna) umożliwia posługiwanie się wszelkimi orężami tego typu – inaczej do wszystkich testów ataku stosuje się karę –4.

Tu znajdziesz opis oręża przedstawionego w Tabeli 5-6: Bronń futurystyczna.

Pistolet laserowy: Można z niego wystrzelić pięćdziesiąt razy, po czym należy go załadować nowym ogniem energetycznym (wciążym 0,5 kilograma). Ma szybkostrzelność równą liczbie ataków posługujących się nim osoby. Załadowanie tego pistoletu to akcja ruchu.

Miotacz antymaterii: To straszliwa broń krótkiego zasięgu. Można z niej strzelać tylko raz w rundzie. Po dwóch strzałach miotacz trzeba załadować nowym ogniem energetycznym (wciążym 0,5 kilograma). Załadowanie tej broni to akcja ruchu.

Karabin laserowy: Można z niego wystrzelić pięćdziesiąt razy, po czym należy go załadować nowym ogniem energetycznym (wciążym 0,5 kilograma). Ma szybkostrzelność równą liczbie ataków posługujących się nim osoby. Załadowanie tego karabinu to akcja ruchu.

Miotacz ognia: Można z niego wystrzelić tylko raz w rundzie. W odróżnieniu od innej broni dystansowej powoduje on obrażenia zarówno istotom jak i przedmiotom znajdującym się na każdym polu o boku 1,5 metra położonym na torze strumienia rozciągającym się na maksymalny zasięg miotacza ognia (60 metrów). Bronń ta jest wyposażona w plecak ze skoncentrowanym paliwem wystarczającym na dziesięć strzałów. Zainstalowanie nowego plecaka to akcja calorundowa.

PRZYGODY NA INNYCH PLANACH

Zasięg działania smiałków wysokich poziomów rozciąga się na inne wymiary rzeczywistości, czy – jak je nazywamy – plany, sfery lub wymiary egzystencji. BG mogą uratować przyjaciela ze złych głębin Otchłani albo też pożeglować lśniącymi wodami rzeki Okeanos, wypić kilka kufla piwa z przyjaźniaciami gigantami Ysgardu czy wreszcie przebrać przez chaos Limbo w poszukiwaniu pomarszczonego medra gitzera.

Plany egzystencji tworzą w tej grze tak zwaną kosmologię D&D, której dotyczy niniejszy podręcznik. Wspomniane wymiary są dziwne i zwykłe, niebezpieczne, najdziwniejsze z nich różnią się od przyzwoitego „rzeczywistego świata” praktycznie wszystkim. Przygody przeżywane na innych planach zapewne będą ryzykowne, ale również wspaniałe. Bohaterowie mogą odwieść plan złożony z ognia lub też wykazać się na polu bitwy, gdzie poległ każdego ranka zmarłych chwsta.

Czary, które umożliwiają dotarcie do innych planów, znajdują się na przynajmniej 6. poziomie, przez co przydobywają one wymiarach to do momentu niemal wyłącznie postaci wysokiego poziomu. Musisz pamiętać, że wspomniane miejsce zamieszkuje gros potężnych przybyszów i zwioliok. Ponadto środowisko bawie zabójcze dla każdego z wyjątkiem dobrze przygotowanych poszukiwaczy przygód.

W kosmologii D&D istnieje 27 odmiennych wymiarów egzystencji – począwszy od normalnego Planu Egzystencji (świata rzeczywistego), poprzez spokojny Plan Astralny, aż do kipiące ziemi Dziewięć Piękieł. Dalej przedstawiono cechy i charakterystyki, które dotyczą wszystkich wymiarów. Potem znajdziesz krótki opis każdego planu wraz z propozycją, miejsce akcji przygody.

CZYM SĄ PLANY?

Plany egzystencji są odmiennymi rzeczywistościami splecionymi siecią połączeń. Oprócz rzadkich punktów wspólnych, stanowią oddzielne światy o odrębnych prawach natury. Są również domem potężniejszych wersji znanych stworzeń oraz zupełnie unikatowych istot, zaopatrzonych do odmiennych, dziwnych warunków.

Plany podzielisz można na pewną liczbę ogólnych kategorii: Plan Materialny, Plan Przechodnie, Plan Wewnętrzny, Plan Zewnętrzny i polplany.

Plan Materialny: Wymiar ten jest najpełniej znany postaciami i zwykle stanowi scenografię normalnych kampanii D&D. Najbardziej ze wszystkich planów przypomina naszą Ziemię i obowiązują tu normalne prawa przyrody. Choć Plan Materialny to niemal idealne miejsce dla BG, okazuje się dziwnym i niebezpiecznym środowiskiem dla wielu istot, które są rdzennymi mieszkańcami innych wymiarów, a które przynajmniej na jakiś czas tu trafiły (choćby za sprawą zaklęcia przyswajanie potworu lub podobnej magii).

Plan Przechodnie: Trzy plany posiadające ważną rolę wspólną – służą do przemieszczania się z miejsca na miejsce. Plan Astralny prowadzi do innych planów, a Plan Eteryjny i Plan Cieni pozwalają na przenoszenie się między różnymi punktami Planu Materialnego, do którego są „przy-mocowane”. Plan Przechodnie najsilniej łączy się z Planem Materialnym i często wykorzystywane są przez różne czary. Mają również własnych mieszkańców.

Plan Wewnętrzny: Sześć wymiarów odzwierciedlających podstawowe elementy składające się na strukturę wszechświata. Tworzą je pojedyncze energie lub zwiolioty, które kontrolują i władają wszystkim na danym obszarze. Również mieszkańcy Planów Wewnętrznych zbudowali się z danego zwioliotu lub energii.

Plan Zewnętrzny: Tu mieszkają bóstwa, a także stworzenia w rodzaju niebian, demonów czy diabłów. Każdy z siedemnastu Planów Wewnętrznych ma charakter odpowiadający konkretnemu moralnemu i etycznemu nastawieniu, a ich mieszkańcy preferują poglądy, które nie stoja w sprzeczności z takim właśnie charakterem. Wśród tych sfer znajdują się również miejsca spoczynku dusz z Planu Materialnego – miejsca zarówno wiecznej szczęśliwości, jak i potępienia.

Polplany: Ta ogólna kategoria obejmuje wszystkie przestrzenie pozawymiarowe, które funkcjonują podobnie jak plany, ale mają niewielkie rozmiary, a dostęp do nich jest ograniczony. Wymiary innego typu są teoretycznie nieskończone, polplany zaś mogą mieć zaledwie kilkadziesiąt metrów średnicy. Prowadzące do nich przejścia mogą być ograniczone do konkretnego miejsca (wejście tylko przez stały portal lub w określonej sytuacji (konkretny dzień roku czy rodzaj pogody). Niektóre polplany powstały za sprawą czarów, część wyewoluowała sama z siebie, a jeszcze inne pojawiły z woli bóstw.

W kosmologii D&D, zwanej również Wielkim Kolem, plany połączone są w konkretny sposób, tak jak to przedstawiono na stronie 153 (na diagramie nie pokazano polplanów, jako że położenie, a nawet istnienie tych przestrzeni pozawymiarowych ulega nieustannym zmianom).

CECHY PLANÓW

Każda sfera egzystencji ma własne atrybuty – to naturalne prawa danego świata.

Cechy planów podzielono na ogólne grupy. Wszystkie wymiary posiadają następujące cechy:

Cechy fizyczne: Opisują zestaw praw fizyki oraz natury, wraz z grawitacją i czasem.

Cechy zwioliotów i energii: Te cechy decydują o dominacji konkretnego zwioliotu lub energii.

Cechy charakteru: Tak jak postać może być praworządna, neutralna czy chaotyczna, dobra, tak i plan może być związany z konkretną wartością na skali moralnej i etycznej.

Cechy magii: Magia działa inaczej w różnych wymiarach, wpływając na to, co można, a czego nie można magicznie osiągnąć na danym planie.

Cechy fizyczne

Grupa obejmująca dwa najpoważniejsze prawa fizyki: jak działa grawitacja, i jak płynie czas. Pozostałe cechy określają granice rozmiaru i wygląd planu oraz łatwość wpływania na jego naturę.

Grawitacja: Kierunek przyciągania może być niezwykły, a nawet zmieni się na obszarze planu.

Normalna grawitacja: Większość planów ma grawitację podobną do tej, która działa na Planie Materialnym. Jeśli tam jakiś przedmiot waży 10 kilogramów, to i tu będzie ważył tyle samo. Stosuje się zatem normalne zasady dotyczące wartości atrybutów, udźwigu czy obciążenia. Jeśli nie podano inaczej, każdy wymiar w kosmologii D&D posiada normalną grawitację.

Słabsza grawitacja: Siła przyciągania w tym wymiarze jest większa niż na Planie Materialnym. W rezultacie testy Jędrzeźnictwa, Piływania, Skłaniania, Wspinaczki, Zachowania równowagi oraz Zwinności podlegają karze z okoliczności –2, podobnie jak wszelkie testy ataków. Efektywna waga każdego przedmiotu ulega podwojeniu, co może wpłynąć na szybkość postaci. Silniejsza grawitacja nie oddziałuje na Siłę i Zreźniczość postaci.

Upadek w warunkach silniejszej grawitacji powoduje 1k10 obrażeń na każde 3 metry wysokości, do maksymalnej wartości 20k10 obrażeń.

Brak grawitacji: Na planie pozbawionym grawitacji istoty unoszą się po prostu w przestrzeni, chyba że istnieje jakiś mechanizm (taki jak magia czy siła woli) nadający kierunek siłom grawitacji.

Grawitacja obiektywna kierunkowa: Siła grawitacji jest taka sama jak na Planie Materialnym, ale jej kierunkiem nie jest tradycyjny „dół”, czyli ku powierzchni ziemi. „Dół” może być określony do dowolnego przedmiotu materialnego, pod określonym kątem do samego planu lub nawet w górę, w efekcie czego otrzymujemy zyrandolowy świat, gdzie trzeba się czegoś trzymać, aby nie odlecieć w przestrzeń.

Ponadto grawitacja obiektywna kierunkowa może zmieniać się w zależności od miejsca. Różnie można określać „dół”, dlatego postacie mogą nagle „spadać ku górze” (jak przy użyciu czaru odwrócenie grawitacji) lub chodzić po ścianach.

Podróżnicy po takich sferach powinni zachować ostrożność. Nikt przecież nie lubi sprawdzać na własnej skórze, jak to jest, gdy pięćdziesięciometrowy korytarz zamienia się nagle w pięćdziesięciometrową dziurę.

Grawitacja subiektywna kierunkowa: Siła grawitacji jest taka sama jak na Planie Materialnym, ale każdy indywidualnie określa jej kierunek. Na takich planach nie ma grawitacji w przypadku przedmiotów niestwierżonych i istot bezrozumnych. Może to być bardzo dezorientujące dla nowo przybyłych, ale zdarza się w sferach „niezwykłych”, takich jak Plan Zwioliotu Powietrza.

Postacie mogą poruszać się normalnie, dopóki wyobrażają sobie, że „dół” znajduje się pod ich stopami. Przy zawieszaniu w przestrzeni, smolek, łatawa, wyobrażając sobie po prostu jakiś „dół”, i „spadają” w tamtym kierunku. W takim przypadku postać „spada” 45 metrów w ciągu pierwszej rundy i 90 metrów w następnych. Ruch następuje tylko po linii prostej. Chcac się „zatrzymać”, należy zmienić wyobrażenie „dółu” i zahamować (po czym znów, w nowym kierunku, można przebyć 45 metrów w pierwszej rundzie i po 90 metrów w następnych).

Zmiana kierunku grawitacji będzie akcją darmową, jeśli postać powiedzie się test Roztropności (ST 16), który można wykonać raz na rundę. Każdy, komu się on nie uda, ryzykuje w kolejnych testach premie +6, aż do momentu powodzenia.

Czas: Szybkość upływu czasu może być bardzo różnic pomiędzy planami, choć pozostałe zawsze niezmienna dla danego wymiaru. Różnice naberają znaczenia, gdy postacie przemieszczają się między sferami, choć dla nich obserwowany upływ czasu wciąż jest normalny.

Innymi słowy, dla danej osoby czas jest zawsze taki sam. Jeżeli ktoś zostanie na rok magicznie zamrożony, po tym okresie będzie mu się wydawało, że upłynęła tylko chwila. Niemniej dla wszystkich podłożnych minie rok.

To samo dotyczy planów: podróżnik może zauważyć, że kolejnych przeżyciach, że stracił bądź zyskał czas, ale z jego punktu widzenia będzie on płynął wciąż tak samo naturalnie.

Normalny czas: To upływ czasu na Planie Materialnym. Jedna godzina czasu sfery egzystencji z normalnym czasem odpowiada godzinie na Planie Materialnym. Jeśli nie podano inaczej, upływ czasu w każdym wymiarze kosmologii D&D jest normalny.

Bezczasowy: Na takim planie czas mija, ale niemal całkowicie zawieszony ulegałaby jego efekty. W opisie Planu Astralnego (patrz strona 154) znajdziesz przykładowy wpływ tej cechy, która na głód, pragnienie czy starzenie się, jak również zatrucie czy naturalne leczenie.

Z beczasowym planem wiąże się pewne niebezpieczeństwo: po powrocie z normalny strumień czasu głód, pragnienie czy starzenie się powracają – czasem nawet nadabując historyczne założeń. Postać, która nie jadła przez dziesięć lat, może nagle strasznie wychudnąć (choć nie umrzeć), a inna, która na 50 lat zatrzymała się – w wieku 20 lat, postarzeje się do 70 w ciągu uderzenia serca. Podania ludowe opisywało miejsca, gdzie bohaterowie żyją setki lat, a potem rozsypują się w proch, gdy tylko wróca do świata.

Kształt i rozmiar: Plany mogą przyjmować różne kształty i rozmiary. Większość z nich (wliczając te plany wchodzące w skład kosmologii D&D) jest nieskończona lub przynajmniej tak duża, że równie dobrze mogłaby być nieskończona.

Niekierunkowy: Plan rozciąga się w nieskończoność, choć może zawierać elementy skończone (jak choćby świątynia kuliste). Może też być nieograniczony tylko w części kierunków, jak choćby mapa ciągnąca się w nieskończoność na wschód i zachód.

Stwierzenia: Świat ograniczają granice i krawędzie. Mogą to być granice z innymi planami bądź krawędzie w rodzaju granic wszechświata lub wielkiego muru. Półplany często są skończone.

Zamknięte: Granice świata nakładają się na siebie, przenosząc podróżnika na drugą krawędź mapy. Przykładem zamkniętego, skończonego świata jest kula, ale mogą być też sześciątki, torusy czy płany płaskie, w którym to przypadku magiczne krawędzie teleportują podróżnika na drugą stronę, gdy tylko je przekroczy. Część półplanów jest zamknięta.

Cechy morficzne: Mówią one, jak łatwo zmieniać podstawową materię danego planu. Niektóre sfery reagują i zmieniają się pod wpływem świadomej myśli, podczas gdy inne mogą modyfikować tylko bardzo potężne istoty. Jeszcze inne znów zmieniać można fizycznym wysiłkiem czy magią.

Normalne morficzne: Przedmioty pozostają tam, gdzie się znajdują (i tym, czym są), chyba że wpłynie na nie siła fizyczna bądź magia. Można zbudować zamek, ożywić posąg, uprawiać zboże – i ogólnie: zmieniać swoje otoczenie, jeśli włożysz w to konkretny wysiłek. Jeśli nie podano inaczej, wszystkie wymiary kosmologii D&D z wyjątkiem Planów Zewnętrznych są normalnie morficzne.

Wysokomorficzne: Plany, które zmieniają się tak często, że trudno mówić o stabilności dowolnego obszaru. Miejsca takie mogą drastycznie reagować na specyficzne czary, świadoma myśl czy siłę woli. Czasem ulegają modyfikacjom bez żadnej przyczyny. W kosmologii D&D wysokomorficznym planem jest Limbo.

Magiczne morficzne: Surową materię planu mogą zmieniać specyficzne czary. Dobrym przykładem takiego wymiaru jest Plan Cieni, który da się wyciągnąć gdzie indziej i użyć do powielania zaklęć.

Boskomorficzne: Specyficzne, konkretne istoty (bosstwa lub podobne potęgi) mają możliwość zmieniania przedmiotów, stworzeń i wyglądu takiego planu. Dla zwykłych istot jest on zbliżony do sfery normalnie morficznej, na którą mogą wpływać magią bądź wysiłkiem fizycznym. Bosstwa jednak są w stanie zmieniać krajobraz w sposób ciągły i w znacznym stopniu, tworząc dla siebie wielkie królestwa. Wszystkie Plany Zewnętrzne – z wyjątkiem Limbo – są boskomorficzne i z tego między innymi powodu zamieszkują je bogowie i boginie.

Cechy żywiołów i energii

Planu Materialnego zbudowane są z czterech podstawowych żywiołów i dwóch typów energii. W kosmologii D&D żywioły to ogień, powietrze, woda i ziemia, a energie: pozytywna i negatywna.

Plan Materialny to stan równowagi pomiędzy tymi pierwotnymi siłami, a każda z nich na nim występuje. Inne wymiary, w szczególności Planu Wewnętrznego, mogą być zdominowane przez któryś z żywiołów bądź rodzaj energii. Mogą też posiadać pewne elementy wymienionych dalej cech żywiołów czy energii. Wiele wymiarów w kosmologii D&D nie posiada żadnych cech żywiołów ani energii. W opisie planu pojawiają się tylko dotyczące go cechy.

Dominacja ognia: Takie plany składają się z płomieni i bezustannie płoną, nie zużywając źródła paliwa. Są ekstremalnie nieprzyjemne dla stworzeń z Planu Materialnego, które bez odpowiedniej odporności lub niepodatności szybko ulegają spaleni. Niechronione drewno, papier, tkanina i inne podobne materiały niemal natychmiast zaczynają się palić, dając noszące niezabezpieczony ubran kończy się podpaleniem (patrz strona 303). Ponadto osoby przebywające na planie o dominacji ognia otrzymują 3k10 obrażeń od ognia na rundę. Istoty zaliczane do podtypu stworzenia wody czują się w takim wymiarze ekstremalnie źle. Te zaś stworzone z wody otrzymują w każdej rundzie podwójne obrażenia.

Wcześniej przedstawiono warunki typowe dla Planu Żywioła Ognia, lecz istnieją miejsca – na przykład baseny lawy, strumienie magmy i czynne wulkany – w których jest jeszcze gorzej. W kosmologii D&D dominacja ognia dotyczy niektórych ukierunkowanych na zło Planów Zewnętrznych – to również są miejsca skrajnie niebezpieczne dla życia.

Dominacja powietrza: Przewaga otwartych przestrzeni, najwyżej kilka szybujących głazów lub innych fragmentów stałych. Plany takie mają zwykle atmosferę nadającą się do oddychania, choć zdarzają się w niej chmury kwasowych czy trujących gazów. Istoty zaliczane do podtypu stworzenia ziemi nie czują się dobrze na takich planach, bo brakuje im żywiołu, z którym są naturalnie połączone. Nie cierpią jednak w wyniku żadnych obrażeń.

Dominacja wody: Wymiary złożone w większości z cieczy, gdzie naturalne stworzenia mogą się szybko utopić, chyba że potrafią oddychać wodą lub znajdą bąbel powietrza (patrz strona 304). Istoty zaliczane do podtypu stworzenia ognia czują się w takim wymiarze ekstremalnie źle. Te zaś stworzone z ognia otrzymują w każdej rundzie 1k10 obrażeń.

Dominacja ziemi: Takie plany składają się głównie z elementów trwałych. Trafiający tu podróżnicy ryzykują uduszenie, chyba że znajdą jaskinię czy podobną pustą przestrzeń. Co gorsza, jeśli nie potrafią żyć, muszą wydoszczą się z ziemnego grobowca, wykupując sobie drogę (1,5 metra na turę). Sfery takie mają zwykle grawitację obiektywną kierunkową lub subiektywną kierunkową. Istoty zaliczane do podtypu stworzenia powietrza nie czują się dobrze na takich planach, bo ciśnie przestrzenie wywołują w nich klaustrofobie. Nie odnozą jednak obrażeń, a problemy mają wyłącznie w poruszaniu.

Dominacja energii negatywnej: Takie sfery to rozległe pustkowia wysysające z podróżników życie. Są zwykle puste, przynębiające, wyprane z kolorów, a wyjące wichry niosą zawożenia tych, którzy tu umarli. W strefie dominacji energii negatywnej wyróżniamy obszary z mniejszą lub większą dominacją.

W sferze z mniejszą dominacją energii negatywnej żywe istoty tracą 1k6 punktów wytrzymałości na rundę. Gdy punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej tej wartości, stworzenia rozsypują się w proch.

Większa dominacja energii negatywnej jest jeszcze groźniejsza. W każdej rundzie podróżnik musi wykonywać rzut oborny na Wytrzymałość (ST 25) – porażka oznacza, że ofiara otrzymuje negatywny poziom. Jeśli liczba negatywnych poziomów doświadczenia przekroczy poziom stworzenia lub liczbę jego Kostek Wytrzymałości, umiera ono, zamieniając się w widmo.

Czar ochrona przed śmiercią chroni podmiot na planie dominacji energii negatywnej przed opisywaną utratą punktów wytrzymałości i wyszczepieniem energii.

Dominacja energii pozytywnej: Takie plany charakteryzują się zażreżeniem form życia. Te cecha może występować w dwóch odmianach – mniejszej i większej dominacji.

Mniejsza dominacja energii pozytywnej oznacza, że wszędzie płeni się życie we wszelkich możliwych postaciach. Kolory jaśniejsze, ogień gorętszy, dźwięki głośniejsze, a doznania głębsze – to wszystko bierze się z energii pozytywnej, która wiruje na planie. Wszelkie stworzenia otrzymują w tym miejscu zdolność nadzwyczajną szybkość leczenia 2.

Wielka dominacja energii pozytywnej oznacza jeszcze poważniejsze zmiany. Stworzenia znajdujące się w takiej sferze muszą wykonywać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 15) – nieudane oznacza osłepienie przez blask otoczenia na 10 rund. Każda otrzymana zdolność nadzwyczajną szybkie leczenie 5, a gdy ma wszystkie punkty wytrzymałości, co rundę otrzymuje 5 tymczasowych, które znikają po 1k20 rundach od opuszczenia planu. Stworzenia, u których tymczasowe punkty wytrzymałości przekroczą liczbę normalnych punktów wytrzymałości, muszą co rundę wykonywać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 20) – porażka oznacza, że ich ciało eksploduje dziwkim wybuchem energii, a one ponoszą śmierć.

Czar odwraca przed pozytywną energią zabezpiecza podmiot na planie dominacji energii pozytywnej przed otrzymaniem zdolności nadzwyczajnej szybkiego leczenia, ryzykiem osłepienia oraz nadmiarowymi tymczasowymi punktami wytrzymałości.

Cechy charakteru

W kosmologii D&D każdy z Planów Zewnętrznych ma związek z konkretnym charakterem. Większość ich mieszkanców ma takie same charaktery, a dotyczy to nawet najpotężniejszych w rodzaju bóstw. Ponadto wszyscy o wyrażnie przeciwnych zaprzetywaniach odczuwają dodatkowe trudności w kontaktach z mieszkańcami planów i podczas rozwiązywania tu problemów.

Cechy charakteru planów wpływają na społeczne interakcje ich mieszkańców. Postacie o poglądach odmiennych niż większość miejscowej populacji mogą mieć spore kłopoty.

Opisywana grupa cech dzieli się na kilka aspektów. Pierwsze są wartości na skali moralności (zło lub dobro) oraz na skali etycznej (prawo lub chaos) – plan może mieć jedną wartość moralną, jedną wartość etyczną lub po jednej z każdej skali. Drugim aspektem jest potęga cechy – umiarkowana bądź silna.

Ukierunkowany na dobro/zło. Takie plany wybrały jedną ze stron odwiecznej walki dobra ze złem. Zaden wymiar nie może być jednocześnie ukierunkowany i na dobro, i na zło.

Ukierunkowany na prawo/chaos. Walka prawa z chaosem jest dla takich sfer kluczowa. Zaden wymiar nie może być jednocześnie ukierunkowany i na prawo, i na chaos.

Każda cecha ukierunkowania, moralna lub etyczna, posiada też potęgę – istnieje zatem „umiarkowane ukierunkowanie” i „silne ukierunkowanie” – co pokazuje się wpływu charakteru. Plan może być, na przykład, jednocześnie, umiarkowanie ukierunkowany na dobro i silnie ukierunkowany na chaos.

Umiarkowanie ukierunkowany. Stworzenia posiadające składową charakteru przeciwną do umiarkowanego ukierunkowania podlegają karze z okoliczności –2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie. Złe postacie, na przykład, gorzej będą dogadywać się z mieszkańcami planu umiarkowanie ukierunkowanego na dobro.

Silnie ukierunkowany. Taki plan nakłada karę z okoliczności –2 do wszystkich testów opartych na Charyzmie na każdego oponenta posiadaczy wartości składowej identycznej jak ukierunkowanie. Innymi słowy, również neutralne postacie będą podlegały karze. Ponadto kara z okoliczności –2 wpływa także na wszystkie testy oparte na Intellektie i Roztropności, tak jakby sam plan przeciwstawiał się nieprzyjaciółowi do niego istotom.

Kary wynikające z moralnej i etycznej składowej charakteru się kumulują. Neutralna dla postać na planie umiarkowanie ukierunkowanym na dobro i silnie ukierunkowanym na chaos będzie podlegała karze –2 do testów opartych na Charyzmie z powodu tego, że jest zła, a przebywa w sferze umiarkowanie dobrej i kolejnie –2 do testów opartych na Intellektie, Roztropności i Charyzmie za to, że jest neutralna, a przebywa w silnie chaotycznej ukierunkowanym wymiarze. Taka postać podlega łącznej karze –4 do testów opartych na Charyzmie i karze –2 do testów opartych na Intellektie i Roztropności.

Ukierunkowany na neutralność: Plan umiarkowanie ukierunkowany na neutralność nie nakłada żadnych kar z okoliczności. Taki wymiar może stać się miejscem spotkań istot o odmiennych charakterach albo być zdobywcą, o która toczy się międzyplanarne wojny. W kosmologii D&D Plan Zewnętrzny zwany Zewnętrznym stanowi przykład wymiaru umiarkowanie ukierunkowanego na neutralność.

Plan Materiałny w kosmologii D&D jest umiarkowanie ukierunkowany na neutralność, choć w kilku jego miejscach mogą istnieć skupiska silnych ognisk zła lub dobra, prawa czy chaosu. Dlatego też Plan Materiałny bywa

polem walki dla różnych sprzymierzonych światów i ich mieszkanców, którzy – być może – chcą zmodyfikować cechy charakteru owej sfery.

Cechy magii

Cechy te opisują, jak w danym wymiarze działa magia. Podobnie jak w przypadku innych zagadnień, tu również punktem odniesienia jest Plan Materiałny. Specyficzne miejsca świata (które, na przykład, znajdują się pod bezpośrednią kontrolą bóstw) mogą być obszarami o niezaleźnych, odmiennych cechach magii.

Normalna magia: Ta cecha oznacza, że czary i zdolności nadnaturalne funkcjonują dokładnie tak, jak opisano w zasadach. Jeśli nie zaznaczono inaczej, każdy plan w kosmologii D&D posiada te cechy.

Drzika magia: W wymiarach obdarzonych tą cechą zaklęcia i zdolności czaropodobne funkcjonują w sposób nieprzewidywalny, a czasem niebezpieczny. Każde użycie zaklęcia lub zdolności czaropodobnej wiąże się z ryzykiem, że zaklęcie zadziała źle, i koniecznością wykonania testu poziomu (ST 15 + poziom czaru lub efektu) – tylko test zakończony powodzeniem oznacza udane wykorzystanie danej mocy. W przypadku zdolności czaropodobnych poziom czaruującego wpływa na ST, a w teście poziomu stosuje się KW lub poziom istoty.

Porażka oznacza, że stało się coś dziwnego – należy wykonać rzut k1k, a wynik sprawdzić w poniższej tabeli.

K%	Effekt
01-19	Czar ulega odwróceniu i uderza w rzucającego go postać z normalnym efektem. Jeśli nie może dotyczyć czaruującego, po prostu się nie udaje.
20-23	Pod rzucającym zaklęcia otwiera się dziura szeroka na 4,5 metra i głęboka na 3 metry na poziom czaruującego.
24-27	Czar nie udaje się, ale cel lub cele zostają zasypane deszczem drobnych przedmiotów (dowolnych, począwszy od kwiatów na zgnitych owocach skończysz), które znikają po odpadnięciu. Bombardowanie trwa przez rundę. W tym czasie cele są osłepione i aby rzucić czary, muszą wykonać udany test Koncentracji (ST wynosi 15 + poziom czaru).
28-31	Czar przenosi się na przypadkowy cel lub obszar. MP określa losowo inny cel spośród znajdujących się w zasięgu lub umieszcza centrum w losowym punkcie znajdującym się w zasięgu. Jeśli chcesz określić kierunek, zdajesz się na przykład, rzut 1k8, a wynik odczytasz jak z kompasu, gdzie 1 wskazuje południe, a kolejne cyfry odliczysz zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Odległość określi, rzucając 3k6, i pomnoż wynik przez 1,5 metra dla czarów o bliskim zasięgu, 6 metrów dla średniego zasięgu i 24 metra dla zasięgu dalekiego.
32-35	Czar działa normalnie, ale komponenty materialne nie ulegają zużyciu. Efekt nie bierze się z głowy rzucającego (nie zużywa komórki na zaklęcie, a przygotowane zaklęcie można rzucić ponownie). Nie zużywa się ładunku (w przypadku przedmiotów magicznych) ani nie wpływa się za stosowania zaklęcia do limitów zdolności czaropodobnych.
36-39	Czar nie działa. Zamiast tego wszyscy w promieniu 9 metrów od rzucającego go śmiałka (przypicie i wrogowie) zostają poddani efektowi uzdrowienia.
40-43	Czar nie działa. Zamiast tego mają miejsce trwające 2k4 rundy efekty głębszej ciemności i ciży w promieniu 9 metrów od rzucającego.
44-47	Czar nie działa. Zamiast tego w promieniu 9 metrów od rzucającego go śmiałka ma miejsce trwający rundę efekt odwrócenia grawitacji.
48-51	Czar działa, ale wokół rzucającego go śmiałka przez 1k4 rund wirują kolorowe błyski. Traktować je należy jak efekt czaru osłapy p/0 ST rzutu obronnego 10 + poziom zaklęcia, który wywołało ten rezultat.
52-59	Nic się nie dzieje. Czar nie działa. Komponenty materialne zostają zużyte, wykorzystaniu ulega komórka na czar, ładunek czy limit dzienny.
60-71	Nic się nie dzieje. Czar nie działa. Komponenty materialne nie zostają zużyte. Zaklęcie nie znika z głowy rzucającego (przygotowany czar lub komórka nie ulegają utracie). Przedmiot nie traci ładunku, nie zmniejsza się limit użycia zdolności czaropodobnej.
72-98	Czar działa normalnie.
99-100	Czar działa silniej. Rzuty obronne ofiar podlegają karze –2. Efekt jest maksymalny, tak jakby został osiągnięty przy użyciu atutu Maksymalizacja czaru. Zaklęcia już zmaksymalizowane wspomnianym atutem nie ulegają zmianie.

Oslabiona magia: Konkretnie zaklęcia i zdolności czaropodobne trudniej jest wykorzystać, często ze względu na dysonans między naturą planu a daną magią. Na Planie Żywiołu Wody można rzucić kulę ognia, ale przeciwstawne natury sfery i czaru będą to utrudniać.

Chcąc rzucić zaklęcie sprzeczne ze sferą, należy wykonać test Czarostwa (ST wynosi 20 + poziom czaru). Jeżeli się nie powiedzie, zaklęcie nie zadziała (przygotowanie ulega utracie, a komórka – wykorzystaniu). Jeśli test zakończy się sukcesem, magia działa normalnie.

Wzmocniona magia: Stosowanie konkretnych zaklęć i zdolności czaropodobnych jest łatwiejsze, a ich efekty są silniejsze niż normalnie na Planie Materialnym.

Mieszkańcy takiego planu wiedzą, jaki rodzaj magii czy zdolności czaropodobnych ulega wzmocnieniu, ale planarndzi podróżnicy muszą odkryć to samodzielnie.

Jeżeli czar jest wzmocniony, można względem niego zastosować odpowiednie atuty metamagiczne, nie zmieniając poziomu komórki i nie wydłużając czasu rzucania. Uznaje się, że postacie w danej sferze posługują się takim artem (lub artemami). Jeśli jednak rdzenni mieszkańcy wymiaru chcą używać danego artu także w innych światach, muszą go normalnie wybrać.

Na przykład, czary o okresniku ognia są na Planie Żywiołu Ognia maksymalizowane i powiększane. Czarodzieje mogą tam przygotować maksymalizowane i powiększone wersje takich zaklęć, nawet jeżeli nie dysponują normalnie autumami Maksymalizacja czaru i Powiększenie czaru. Ponadto używają tych samych komórek, które na Planie Materialnym zajęłyby normalne wersje zaklęć (a nie maksymalizowane i powiększone). Zaklinacze mogą rzucić maksymalizowane i powiększone wersje czarów ognia bez konieczności używania komórek wyższych poziomów i bez dodatkowego kosztu czasowego.

Ograniczona magia: Plany takie dopuszczają zaklęcia i zdolności czaropodobne spełniające pewne określone wymagania. Magia może zostać ograniczona do konkretnych szkół, poziomów, czarów posiadając dane określnik czy pewnych poziomów (lub dowolnej kombinacji tych właściwości). Pozostałe zaklęcia i zdolności czaropodobne po prostu nie działają.

INTERAKCJE PLANÓW

Z definicji plany są nieskończone lub niemal nieskończone – bez względu na to, czy światy to płaskie warstwy rzeczywistości czy kule zawieszane w próżni. Jak więc mogą wchodzić nawzajem w interakcje?

Posłużymy się przemożnią: wyobraź sobie wiele różnych planów, które zrybują blisko siebie w trójwymiarowej przestrzeni na podobieństwo gwiazdozbioru czy roju. Nie unoszą się „wyżej” ani „niżej” od innych, choć czasem nazywa się sfery wyższymi z „dobrem”, „wyszszymi”, a ze złem – „niższymi”. Dla kosmologów ważne jest to, jak blisko siebie się znajdują, czy są rozdzielone, sąsiadujące czy może współistniejące.

Plany rozdzielone: Dwa plany nazywa się rozdzielonymi, jeżeli nie pokrywają się ze sobą ani bezpośrednio się nie łączą. Są niczym planety na innych orbitach. Zaden Plan Zewnętrzny, na przykład, nie ma bezpośredniego połączenia z Planem Materialnym. Te dwa wymiary nie mają wspólnej granicy i żeby przedostać się z jednego do drugiego, trzeba po drodze przejść przez trzeci plan, taki choćby jak Plan Astralny.

Plany sąsiadujące: Sfery, które łączą się ze sobą w konkretnych punktach, nazywamy sąsiadującymi. Można powiedzieć, że plany takie po prostu dotykają się w niektórych miejscach. W tych punktach istnieją połączenia, a podróżnicy przekraczając je, przechodzą z jednego świata do drugiego. Można zatem, na przykład, przepłynąć z Hadesu do Otchłani po rzecze Styks.

Plany współistniejące: Jeżeli plany są ze sobą połączone w dowolnym punkcie, mówimy o współistnieniu sfer. Takie wymiary w pełni się pokrywają. Do sfery współistniejącej z inną można się przedostać z dowolnego miejsca. Poruszając się po planie współistniejącym, można zaglądać lub wchodzić w interakcje z wymiarem, na który ten się nakłada. Plan Eteryjny i Materialny są współistniejące. Mieszkańcy pierwszego mogą zaglądać na drugi. Przy użyciu odpowiedniej magii również istoty z Planu Materialnego mogą oglądać i wchodzić w interakcje z tymi na Planie Eteryjnym (przykładami czarów działających też na Planie Eteryjnym są zobaczenie niewidzialnego czy magiczny pociek).

KOSMOLOGIA D&D

Kosmologia D&D posiada następującą strukturę.

Plan Materialny jest punktem centralnym.

Plan Cieni i Plan Eteryjny współistnieją z Planem Materialnym. Wszystkie wymiary, włącznie z Planem Cieni i Planem Eteryjnym, współistnieją z Planem Astralnym, który otula całą kosmologię niczym chmura.

Sześć Planów Wewnętrznych otacza Plan Materialny. Plany te są rozdzielone od niego i od siebie nawzajem (nie ma bezpośredniego przejścia między nimi). Każdy z nich jest oczywiście wymiarem współistniejącym z Planem Astralnym. Każdy ma też odpowiednią cechę żywiołu lub energii.

Plany Zewnętrzne leżą kolejno na obwodzie okręgu opasującego Plan Materialny. Każdy z nich sąsiaduje z pobliskimi sferami (dwoma – jedna po każdej ze stron), a z pozostałymi jest rozdzielony. Wyjątkiem jest Harmonijna Domena Zewnętrzna, która sąsiaduje ze wszystkimi innymi Planami Zewnętrznymi i dlatego stanowi centralny węzeł, w którym zatłaczane są spław Planów Zewnętrznych.

Plany Zewnętrzne współistnieją z Planem Astralnym. Są one natomiast oddzielone od Planu Cieni i Planu Eteryjnego, co ogranicza używanie na nich niektórych czarów (choćby eterycznego spawu). Plany Zewnętrzne są zbudowane z powiązanych ze sobą warstw (patrz dalej „Plany warstwowe”), a najczęstszym punktem wejścia do nich jest najwyższa warstwa. Plany ukierunkowane na dobro, zwane także niebiańskimi, łączą rzeką Okeanos, będącą ich planarną ścieżką, a plany ukierunkowane na zło, zwane piekielnymi, łączą rzeką Styks.

Istnieje wiele lub nieskończenie wiele półplanów w różnych miejscach połączonych z innymi sferami. Przejścia, portale i wiry występują powszechnie.

Plany warstwowe

Nieskończoność może być rozbita na mniejsze nieskończoności, a plany – na mniejsze, związane ze sobą wymiary. Warstwy takie są właściwie odmiennymi sferami egzystencji i każda z nich ma własny zestaw cech planarnych. Warstwy łączą ze sobą różnorodne bramy, naturalne wiry, ścieżki czy zmienne granice.

Dostęp z zewnątrz do warstwowego planu odbywa się najczęściej w konkretnej sferze: jest to pierwsza warstwa, będąca na samym wierzchu lub pod pozostałymi, w zależności od konkretnego przypadku. Większość stałych przejść (takich jak portale czy naturalne wiry) prowadzi właśnie

TABELA 5-7: PRZENIESIENIE NA LOSOWY PLAN

K% Plan	
01-05	Bohaterkie Domeny Ysgardu
06-10	Wieżnie Zmiennej Chaos Limbo
11-15	Wietrzne Głębie Pandemonium
16-20	Nieskończone Warstwy Otchłani
21-25	Wieżnie Głębiny Carcani
26-30	Szare Pustkowie Hadesu
31-35	Czarna Wieczność Gehenny
36-40	Dziwne Piekielne Bastiony
41-45	Piekielne Pole Bitewne Acheronu
46-50	Mechaniczna Nirwana Mechanusa
51-55	Pokoje Królestwa Arkadii
56-60	Siedem Niebiańskich Konfiguracyj Celestii
61-65	Blizniacze Raju Bytopni
66-70	Błogosławione Pola Elizjum
71-75	Dzicz Ziemi Bestii
76-80	Olimpijskie Polań Arborei
81-89	Harmonijna Domena Zewnętrzna
90-91	Plan Żywiołu Ognia
92-93	Plan Żywiołu Ziemi
94-95	Plan Żywiołu Powietrza
96-97	Plan Żywiołu Wody
98	Plan Energii Pozytywnej
99	Plan Energii Negatywnej
100	Dowolny półplan, twój wybór

tam, co sprawia, że warstwa ta zachowuje się niczym naturalne wrota do wymiaru. Również czar zamiana planów przenosi rzucająca go osobę na pierwszą warstwę.

Wszystkie warstwy są połączone z Planem Astralnym, a więc podróżnicy mogą dzięki czarom takim jak *projekcja astralna* trafić od razu do konkretnej warstwy. Często jednak pierwsza z nich jest najbardziej przyjazna dla gości z zewnątrz.

Przeniesienie na losowy plan

Czary takie jak *przywycanie deszcz* czy *wygnanie* mogą przenieść istoty na losowy plan. Chcac określić, gdzie trafiła postać, rzuc w Tabeli 7-5: *Przeniesienie na losowy plan*.

W tabeli założono, że bohater przenosi się z Planu Materialnego, Astralnego, Eteryicznego lub Cieni. Jeżeli startuje z innego wymiaru, należy go po prostu zamienić w Tabeli 5-7 na Plan Materialny. A zatem, na przykład, *laska potęgi* (strona 244) zlamana na Planie Żywiolu Ognia przeniesie właściciela na Plan Materialny przy wyniku rzutu 91.

Od ciebie zależy warstwa i dokładne miejsce „lądowania”. Przeniesienie na losowy plan nie gwarantuje, że postać zdoła tam przeżyć, dlatego też śmiało możesz ryzykować taki efekt powinni być przygotowani na wszelkie niebezpieczeństwa.

OPIS PLANÓW

W tej części rozdziału opisano w skrócie plany składające się na Wielkie Koło.

Dla każdego Planu Przechodniego i Wewnętrznych przygotowano specjalne tabele spotkań. Dla Planów Zewnętrznych opracowano cztery losowe tabele spotkań; użyj tej, która podano w opisie wymiaru. Wszystkie zaprezentowane w tym rozdziale tabele celowo są ogólnikowe. Jeśli opracowywać przygody związaną z miejscem tocącym się w innym wymiarze, wykorzystaj stosowną tabelę jako punkt wyjściowy do kreacji własnych spotkań.

PLAN ETERYCZNY

Plan Eteryiczny jest mglistym, spowitym oparami światem współistniejącym z Planem Materialnym, a często też z innymi planami. Podróżnicy, którzy go przemierzają, opisują to miejsce jako kłęby wirujące mgły i kolorowych oparów. Widać z niego Plan Materialny, choć jawi on się jako przymglony – trudno dostrzec szczegóły, kolory zlewają się ze sobą, a ostre krawędzie rozmijają. Mieszkańcy tego wymiaru patrzą na Plan Materialny niczym przez oszronione i wypaczone szkło.

Choć z Planu Eteryicznego można zerkać na Plan Materialny, w drugą stronę widać jest zwykle zablokowane. Normalnie nie można też atakować stworzeń materialnych ze sfery eterycznej i na odwrót. Podróżnicy przemierzający się przez Plan Eteryiczny są dla mieszkańców Planu Materialnego niewidzialni, bezieleśni i nie wydają na dźwięk żadnych dźwięków. Dzięki temu Plan Eteryiczny jest wręcz wymarzone miejsce na przeprowadzanie rekonesansów, szpiegowanie wrogów i tym podobne działania, w których wartość jest poruszanie się po okolicy bez ujawniania obecności.

Plan Eteryiczny jest niemal zupełnie pozbawiony budynków czy przeszkód, ale mimo to pozostaje zamieszkały. Część bytujących tu istot to eteryczni podróżnicy, ale są również zjawy, które w szczególny sposób zagrażają osobom spacerującym przez mgłę.

Oto cechy tego wymiaru.

- Brak grawitacji.
- Normalnie morficzni: Choć niewiele jest tu przedmiotów, które można zmienić.
- Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.
- Normalna magia: Czary działają zupełnie normalnie, choć nie mogą przenikać na Plan Materialny. Można cisnąć kulę ognia w przeciwnika na Planie Eterycznym, ale stworzenie przebywające w odpowiednim obszarze Planu Materialnego nic się nie stanie. Przypadkowe osoby mogą pokonywać na Planie Materialnym okolicę, w których odpowiednikach w wymiarze eterycznym toczą się właśnie wielkie bitwy – po prostu najwyżej, że jeża im się włosy na karku.

Jedynym wyjątkiem są zaklęcia i zdolności czaropodobne wywołujące efekty oparte na mocy (czyli mające określony moc, jak choćby magiczny *poisk* czy *siła magii*) oraz te należące do szkoły odrzucania i jednocześnie działające na stworzenia eteryczne. Oczywiście osoby rzucające zaklęcia na Planie Materialnym muszą w jakiś sposób wykryć wrogów z Planu Eteryicznego, zanim wycelują w nich czar wywołujący efekt oparty na mocy. Możliwe jest trafienie magicznym poiskiem z Planu Materialnego w istotę przebywającą na Planie Eterycznym, lecz odwrotny zabieg się nie powiedzie. Zaden atak magiczny nie może przejść z Planu Eterycznego na Plan Materialny, a dotyczy to nawet czarów o efektach opartych na mocy.

Przykład lokacji na Planie Eterycznym:

Mglisty Cmentarz

Mglisty Cmentarz zawdzięcza swą nazwę zbierającym się na jego krawędziach oporom w odpowiadającej mu części Planu Materialnego. W tym miejscu bystają zjawy wodów dawno już zapomnianych kruciat. Zagrażają one nieostrożnym podróżnikom oraz hienom cmentarnym, ale poza tym większość czasu spędzają na Planie Eterycznym, oczekując na nadejście ostatecznej nagrody.

Zjawy rzadko niepokoją załobników i inne osoby odwiedzające nekropolię w świetle dnia. Ich gniew spadnie jednak na każdego, kto pojawi się na cmentarzu noca, spługawki krypte lub grób albo przeniesie się na Plan Eteryczny. Zjawą przewodzi Durek Blizna (Woj12), pułkownik Harakhs (Woj5/Kapp) oraz Bezoki (Zak16), ale nekropolia jest duża, a ci potężni nieumarli nie mogą być wszędzie.

Chcac przygotować mapę Mglistego Cmentarza, rozrzuć po okolicy niewielkie krypy – narysuj budynki o rozmiarach 3 metry na 6 metrów, o murańskich ścianach i żelaznych drzwiach zamkniętych na zamek (ST. Otwierania zamków 30). Na sąsiednich polach rozmieść rzędy nagrobków (każdy z nich traktuj analogicznie do wąskiej kolumny, patrz strona 64; zapewniają one premie +2 do Klasy Pancerna i premie +1 do rzutu obronnych na Refleks). Nieliczne sasiadujące ze sobą pola przekształć w otwarty grób (analogicznie do rowu opisanego na 91 stronie). Zjawy, zaniepokowane przez intruzów pojawiających się na Planie Eterycznym, schowają się w krypkach i spróbują zaskoczyć przeciwników, atakując przez ściany.

SPOTKANIA NA PLANIE ETERYCZNYM (PS 9)

k%	Spotkanie	Średni PS
01-80	Rzuc w odpowiedniej tabeli dla Planu Materialnego*	–
81-82	1 potęracz	11
83	1 couatl	10
84-86	1 wiedźma nocy i 1 kosmar	10
87	BN drow czarodziej 10. poziomu	10
88-90	1 k4 eile	9
91-93	1 k3 zjawy ludzi wojowników 5. poziomu	9
94-96	1 k6+5 mgigospów	8
97	1 k4+2 dzianny	8
98-99	1 k4 pajaki fawowe	8
100	1 sukklub (demon)	7

* Spotkanie na Planie Materialnym z istotą (lub istotami), która BG są w stanie dostrzec; wykorzystaj stosowne spotkanie w lochu lub dzicy.

PLAN CIENI

Wymiar przystępnyemu światu, jednocześnie sasiadujący z współistniejącym z Planem Materialnym. Pokrywa on cały Plan Materialny, podobnie jak czyni to Plan Eteryiczny, umożliwia więc bardzo szybkie pokonywanie wielkich odległości. Sasiaduje również z innymi wymiarami. Przy użyciu odpowiedniej magii umożliwia odwiedziny różnych rzeczywistości.

Plan Cieni jest czarno-biały, pozbawiony wszelkich kolorów. Pod innymi względami przypomina Plan Materialny, ale niebo jest tu zawsze czarna otchłania pozbawiona słońca i gwiazd. Charakterystyczne cechy krajobrazu Planu Materialnego są rozpoznawalne, ale w jakiś sposób wypaczone – to przekrócone odbicie rzeczywistości. Choć nie ma tu światła, sporo roślin, zwierząt i humanoidów zwie to miejsce swoim domem.

Plan Cieni jest magicznie mierzalny, a niektóre jego fragmenty wciąż dryfują pomiędzy innymi wymiarami. W rezultacie właściwie nie da się stworzyć dokładnych map tego obszaru, bo oprócz głównych punktów orientacyjnych zmienić się może wszystko. Jeżeli podróżnik posługujący się proroctwem *światła cieni* zwiędzi łańcuch górski, to przy następnych odwiedzinach zapewne znajdzie w tym samym miejscu góry, ale szczyty będą już inaczej ułożone. Dokładność to cecha, która na Planie Cieni nie istnieje.

Oto cechy tego wymiaru.

- Magiczne mierzalne: Niektóre czary – choćby przywoływanie poprzez cienie oraz wywoływanie poprzez cienie – modyfikują podstawową materię Planu Cieni. Potęga i elastyczność tych zaklęć sprawia, że stają się w tym wymiarze bardzo przydatnymi narzędziami, zarówno dla podróżników, jak i rdzennych mieszkańców.
- Umiarowanie ukierunkowany na neutralność.
- Wzmocniona magia: Zaklęcia o określaniu cieni działają w tej sferze lepiej. Traktowane są jak po zastosowaniu atutu Maksymalizacja czaru, choć nie zajmują komórek na zaklęcia wyższego poziomu, jak ma to miejsce w przypadku normalnego zastosowania tego atutu.
- Ponadto niektóre zaklęcia zyskują jeszcze więcej mocy. Przywoływanie poprzez cienie i wywoływanie poprzez cienie osiąga 30% mocy duplikowanych przywoływan i wywoływan (zamiast 20%). Północniejsze przywoływanie poprzez cienie oraz północniejsze wywoływanie poprzez cienie mają 60% mocy oryginału (zamiast 40%), a cienie osiąga 90% siły pierwowzoru (zamiast 60%).
- Osłabiona magia: Zaklęcia, które używają lub tworzą światło bądź ogień, mogą na Planie Cieni wygasnąć. Ktoś, kto próbuje rzucić czar mający w określniku światło albo ogień, do sukcesu potrzebuje uświadłego testu Czarostwa (ST 20 + poziom czaru). Zaklęcia tworzące światło mają na Planie Cieni mniejsze zastosowanie, ponieważ – nawet jeśli uda się je rzucić – zasięg każdego źródła światła zmniejsza się w tej sferze o połowę.

Mimo mrocznej natury Planu Cieni, czary, które wytworzą, używają czy manipulują ciemnością, działają tak jak zwykle.

Przykład lokacji na Planie Cieni: mroczne miasto

Kiedy bohaterowie znajdują się na Planie Cieni w miejscu, w którym współistnieją on z miastem Planu Materialnego, trafią do mrocznej, w większości opustoszałej wersji owego miasta. Podobieństwa są umiarkowanie dokładne, zatem ulubiona gospoda śmiałków może stać na innej ulicy, być zbudowana w innym stylu czy wręcz leżeć w ruinie.

Różnice pomiędzy miastem Planu Materialnego a Planu Cieni mogą być dość znaczące – niech za przykład posłuży potężny mroczny zamek, który w ogóle nie istnieje w pierwszym z wymienionych miast, albo też pole bitewne w miejscu parku. Niemniej największe kłopoty sprawiać będą ciennieście ciał osób, które podróżnicy znali – te ciennieście były to odmienności, ale wciąż rozpoznawalni ukochani. Kopie te nie mówią i nie mają żadnych specjalnych zdolności, ale wywołują niepokój.

Podróżnicy przez Plan Cieni muszą w miejscu szczególnie im bliskim lub znanym wykonać rzut obronny na Wale o ST 15 – udany powołania ignorować te mroczne miraż. Postacie, którym rzut obronny się nie powiedzie, wszelkie podobieństwa dręczą nienaturalnie, w efekcie czego podlegają one karze z morale –2 do testów ataków i rzutów obronnych, dopóki pozostają w owym miejscu. Na podróżników, którym rzut obronny się powiodł, mroczne miraż nie wpływa przez czas ich wędrowki po Planie Cieni.

Nie wszystko, co znajduje się w mrocznym mieście, to miraż. Ulicami szubryba nieumarłe cienie, poszukując każdego, kto nie pasuje do tego posępnego miejsca. Żywych wędrowców mogą również niepokoić bodaki, które w jakiś sposób trafiły na Plan Cieni.

Chcąc stworzyć mapę tego miejsca, rozpoczni od narysowania planu normalnego miasta (tak jak to opisano w części „Przygody w miastach”, strona 98). Następnie mniej więcej 1/4 budynków przemieni w ruiny (traktyj je jak duże stopy kamieni i gęste rumowiska). Kolejna 1/4 domów uległa jakimś uszkodzeniom – w ich ścianach ziemia dziury, a podtrzymujące dach belki pękły. Przeniesi również kilka budynków do miejsc, które nie odpowiadają położeniu ich pierwowzoru z Planu Materialnego. Na zakończenie usunę kilka ulic i alejek.

SPOTKANIA NA PLANIE CIENI (PS 11)

k%	Spotkanie	Średni PS
01-10	1 nocne skrzydło (ciemność)	14
11-20	1 licz człowiek czarodziej 11. poziomu	13
21-40	1k4-2 widziadła	11
41-60	1 przetrzaskanie widmo	11
61-90	1k3 potężniejsze cienie	10
81-100	1k6-3 cienie masofy	10

PLAN ASTRALNY

Plan Astralny to przestrzeń między innymi wymiarami. Kiedy podróżnik przekracza międzywymiarowy portal lub przenosi swego ducha do innej sfery egzystencji, podróżuje właśnie przez Plan Astralny. Nawet czary umożliwiające błyskawiczne przemieszczanie się w obrębie tego samego planu, takie jak *drzwi poprzez wymiary*, korzystają ze skrótów wiodących przez Plan Astralny.

Wymiar ten to wielka, nieskończona sfera czystego, srebrzystego nieba, rozciągającego się zarówno nad głową, jak i pod stopami. W oddali powoli przewalają się wielkie, walcowate chmury – niektóre przypominają czoło burzy, a inne zastępy w bezručach tornada. Kolorowe wiry migoczą w powietrzu nierzadko puszczona w ruch moneta. Od czasu do czasu zdarza się kawałek dryfującej twardej materii, ale w większości jest to otwarta przestrzeń.

Plan Astralny domem zwą zarówno podróżnicy, jak i wygnanci. Najbardziej znanymi mieszkańcami tego wymiaru są gitjanki – rasa polująca na nieostrych wędrowców.

- Oto cechy tego wymiaru.
- Grawitacja subiektywna kierunkowa.
- Bezczasowy: Na Planie Astralnym nie istnieje starzenie się, głód, pragnienie, truciźna i naturalne leczenie, choć ledwie podróżnik opuści Plan Astralny, kwestie te znów zaczynają go dotyczyć.
- Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.
- Wzmocniona magia: Wszystkie zaklęcia i zdolności czaropodobne można traktować tak, jakby zastosowano względem nich atut Przyspieszenie czaru. Już przyspieszone czary i zdolności pozostają bez zmian, podobnie jak zaklęcia wykorzystywane za sprawą magicznych przedmiotów. Odmienne niż przy atucie, czary przyspieszane za sprawą Planu Astralnego przygotowuje się i rzuca na ich normalnym poziomie. Niemniej to również stosuje się ograniczenie jednego przyspieszonego zaklęcia w rundzie.

Przykład lokacji na Planie Astralnym: srebrne niebo

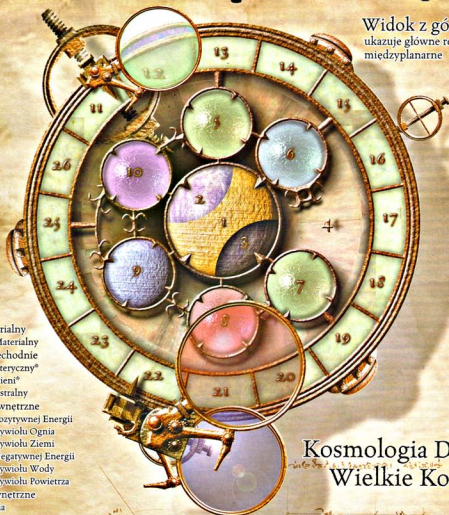
Bohaterów otacza srebrno-szara mgiełka ciągnąca się w nieskończoność we wszystkich kierunkach. Jedynym wyróżniającym się w otoczeniu elementem jest kolorowy stół o średnicy 3 metrów, będący naturalnym portalem do innego wymiaru (określonego losowo). Około 70% barwnych jezierek to jednostronne portale.

SPOTKANIA NA PLANIE ASTRALNYM (PS 11)

k%	Spotkanie	Średni PS
01-15	1 astralny deva (anioł)	14
16-25	1 dorastający czerwony smok	13
26-40	BN człowiek kapłan 10. poziomu i BN goblin lotrzyk 10. poziomu	12
41-50	1 pozeracz	11
51-65	1k4 ifyty	11
66-75	1 cauchemar (koszmar)	11
76-90	1k3 kłupców umysł	10
91-100	1k3 szlachetnych dzinów (dzinni)	8

Jeśli śmiałkowie zbadają tę część Planu Astralnego, odkryją istnienie większej liczby kolorowych szadawek prowadzących w różne miejsca. Odnażenie barwy stanu wiodącego do konkretnego wymiaru zajmuje 1k4 × 10 godzin.

Widok z góry
ukazuje główne relacje
międzyplanarne



Legenda

Plan Materialny

- 1) Plan Materialny

Plany Przechodnie

- 2) Plan Eteryzny*

- 3) Plan Cieni*

- 4) Plan Astralny

Plany Wewnętrzne

- 5) Plan Pozytywnej Energii

- 6) Plan Żywiotu Ognia

- 7) Plan Żywiotu Ziemi

- 8) Plan Negatywnej Energii

- 9) Plan Żywiotu Wody

- 10) Plan Żywiotu Powietrza

Plany Zewnętrzne

- 11) Celestia

- 12) Bytopia

- 13) Elizjum

- 14) Ziemie Bestii

- 15) Arborea

- 16) Ysgard

- 17) Limbo

- 18) Pandemonium

- 19) Otchlan

- 20) Carceri

- 21) Szare Pustkowia

- 22) Gehenna

- 23) Dziewięć Piekieł

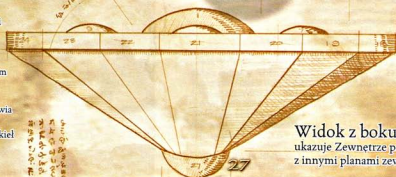
- 24) Acheron

- 25) Mechanus

- 26) Arkadia

- 27) Zewnętrzne

Kosmologia D&D: Wielkie Koło



Widok z boku
ukazuje Zewnętrzne połączone
z innymi planami zewnętrznymi

* Plan Eteryzny i Plan Cieni współistnieją z Planem Materialnym.

Niemniej BG nie są jedynymi istotami przemierzającymi mgiełkę Planu Astralnego. Z kolorowych sadzawek korzystają piraci rasy gitjanki, poszukujący bogatych wędrowców z innych wymiarów. Typowy korsarski statek to sniek (patrz 132 strona *Podręcznika Gmcy*), który lata z szybkością 27 merów. Załogę do walki prowadzi kapitan piratów (gitjanki Woj11 lub Woj6/Ltr5), a szeregowi wspiera wojenny czarodziej (gitjanki Cza9) lub najemny kapłan (diable Kap9) (gitjanki nigdy nie zostają kapłanami, muszą więc najmować przedstawicieli tej klasy, jako że na Planie Astralnym nie działa naturalne leczenie).

Gitjanki skutecznie wykorzystują wzmocnioną magię Planu Astralnego – wyprowadzają całkowite ataki, a następnie w akcji darmowej używają zdolności czaropodobnej drzewi poprzez wymiary, by wprawić wrogów w zakłopotanie.

PLAN ŻYWIŁU OGNI

Na Planie Żywiołu Ognia wszystko świeci. Podłoże to tak naprawdę sprasowane, pulsujące pokłady płomieni. Powietrze drży smagane falami żaru wznieszanego przez bezustanne ogniste burze, a najpospolitszą cieczą nie jest woda, tylko magma. Oceany wypełnia płynna pożywka. Góry spływają niekończącymi się strumieniami lawy. Ten świat szybko kremituje nieprzygotowanych podróżników, a najbardziej niebezpieczne miejsca przetrzaskują nawet doświadczonych wędrowców.

Ogień nie potrzebuje tu ani paliwa, ani powietrza. Spaleniu jednak ulegają jedynie substancje przyniesione z innych światów. Ogień żywiołu podsycają się i utrzymują nawzajem, tworząc pełen dzikości krajobraz płomieni.

Oto cechy tego wymiaru.

- Dominacja ognia.
- Wzmocniona magia: Zakłęcia i zdolności czaropodobne z określnikiem ognia ulegają maksymalizacji oraz powiększeniu (tak jak przy atakach Maksymalizacja czaru i Powiększenie czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zakłęcia wyższych poziomów). Efekt ten nie dotyczy zakłęg i zdolności czaropodobnych, które już są zmaksymalizowane lub powiększone.
- Osłabiona magia: Zakłęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące lub tworzące wodę (włącznie z przyzywaniem żywiołaków wody oraz przybyszów zaliczanych do podtypu stworzenie wody) ulegają osłabieniu. Dotyczy to również czarów z domeny woda.

Na Planie Astralnym czają się piraci rasy gitjanki

Przykład lokacji na Planie Żywiołu Ognia: Spisowe Miasto

Miasto, w którym mieszkają potężne ifryty, często uważające je za swój dom i stolicę. Wspomnianych dzinni można spotkać w każdym zakątku Planu Żywiołu Ognia, ale nawet najdalsza, zapadła wioska tych stworzeń winna jest lojalności i oddanie wielkiemu sultanowi, który rządzi Spisowym Miastem z wyżyn płonącego palacu. Mówi się, że wielki sultan jest ifrytem o niezmierzonej mocy i odwadze, któremu doradzają zastępy przeróżnych żywiołacyjnych arystokratów. Bezpośrednimi wykonawcami jego słów – działającymi zarówno w sferze ognia, jak i na Planie Materiałnym – jest szereg potężnych lordów.

Samo miasto wzniesiono w półkuli spitsu o średnicy ponad 60 kilometrów. Półkula unosi się nad równiną potraśkanego bazaltu, w samym sercu Planu Żywiołu Ognia. Od pilnie strzeżonych bram miasta w dół prowadzi schody z płonącego bazaltu i wijące się rzeki ognia. Nad miejskimi murami



można przelecieć, ale ifryty podejrzliwie patrzą na gości, którzy nie chcą pokazać się przy jednej z bram.

Spitzowe Miasto jest najlepiej znanym miejscem na Planie Żywiołu Ognia i to tam najprawdopodobniej trafią podróżnicy z Planu Materialnego. Powietrze jest tu nieco chłodniejsze, przez co nie powoduje obrażeń (w odróżnieniu od pozostałych obszarów tego wymiaru zdominowanego przez płomień), niemniej i tak panuje tu straszliwy skwar. Spitzowe ściany aż jasknieją od gorąca, a przypadkowy kontakt z nimi powoduje 1ks obrażeń od ognia w rundzie.

Nawet żelazny bruk świeci od gorąca, powodując 1 obrażenie od ognia na rundę. Bez pomocy magii odwieżdżający miasto szybko spłoną na środku ulicy.

Spitzowe Miasto jest umiarkowanie ukierunkowane na zło. Dobre stworzenia ponoszą w jego murach karę –2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie. Wynika to po części z samych ifrytów, ale nie bez znaczenia jest również fakt, że w mieście znajduje się sporo bram i portali prowadzących do Dziewięciu Piekieł Baatoru. Diabły są tu dosyć pospolite – wykonują misje dla piekielnych zwierczników albo przynoszą daniny i podarki na dwór wielkiego sultana.

Rysując mapę tego miejsca, wykreślaj wskazówki dotyczące tworzenia planu normalnego miasta (patrz strona 98, „Przygody w miastach”). Tutajskie budynki są o połowę wyższe niż na Planie Materialnym, rosną tu od schodów, polek i balkonów wystających poza budynki. Nie zapomnij o przynajmniej kilku jeziorach magmy – każdy, kto spróbuje przez taki staw brodzić, otrzyma 2ks obrażeń od ognia; zanurzenie się w nich w całości powoduje 20ks obrażeń. Z niektórych piedestałów i szanów wystrzelują od czasu do czasu płomienie, powodując 5ks obrażeń od ognia w promieniu 6 metrów (działają z inicjatywą 0, uduany rzut obronny na Refleks o ST 14 zmniejsza obrażenia o połowę).

W centrum miasta wznoszą się najwyższe wieże i największe fontanny płomieni. Stoi tu również Płonący Pałac Prześwieconego Sultana Wszystkich Ifrytów, który rządzi z Węgielnego Tronu. Mówi się, że w tym przypadku można spotkać niewyobrażalne cudowności i skarby nieprzeliczone. Niestety, nieproszono gościa, który chciałby uszczknąć choćby miedzianą z jednego ze skarbców wielkiego sultana, czeka śmierć.

SPOTKANIA NA PLANIE ŻYWIÓLU OGNI (PS 10)

k% Spotkanie	Średni PS
01-15 1k4+2 ifryty (dzienni)	12
16-40 1 starszy żywiołak ognia	11
41-60 1k4+2 zwykłe salamandry	10
61-75 1 szlachetna salamandra	10
76-90 1 większy żywiołak ognia	9
91-100 1 wielki żywiołak ognia	7

PLAN ŻYWIÓŁU POWIETRZA

Plan Żywiołu Powietrza to pusta przestrzeń, składająca się z nieba nad głowami i nieba pod stopami. Chmury zbijają się w czoła frontów atmosferycznych, ścierają w burzach, a potem rozplątują na pasma i znikają. Wichry szarpia podryśniętych, a w oddali lśnią tęcze.

Ta sfera jest chyba najprzejrzystniejsza i najmniej zabójcza ze wszystkich Planów Wewnętrznych. To dom wszelkich istot powietrznych, które mają tu wielką przewagę nad innymi – choć istoty pozbawione umiejętności lotu też tu przeżyją, trudno im się poruszać.

Oto cechy tego wymiaru.

- Grawitacja subiektywna i kierunkowa: Mieszkańcy tego wymiaru sami decydują, gdzie jest dla nich „dół”. Przedmioty nieporuszane przez inne siły lub żywe istoty się nie poruszają.
- Dominacja powietrza.
- Zaklęcia i zdolności czaropodobne używające, zmieniające lub tworzące powietrze (włączając te z domeny powietrze) ulegają zarówno wzmocnieniu, jak i powiększeniu (analogicznie do działania aratów Wzmocnienie czaru i Powiększenie nie czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zaklęcia wyższych poziomów).

• Osłabiona magia: Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące lub tworzące ziemię (włącznie z przyzywaniem żywiołaków ziemi oraz przybyszów zaliczanych do podtypu stworzenie ziemi) ulegają osłabieniu. Dotyczy to również czarów z domeny ziemia.

Przykład lokacji na Planie Żywiołu Powietrza: wyspa-chmura

To, co wygląda na zwykłego białego cumulusa, jest tak naprawdę chmurą twardą niczym ziemia, choć poruszanie się po niej jest trudniejsze niż po solidnym gruncie (trakty ją jak płytkie mokradło, patrz strona 88). Istoty posiadające szybkość latania mogą się przebiec przez tę wyspę-chmurę (na potrzeby tej operacji należy je traktować tak, jakby miały szybkość rycia 3 metry). Krajobraz odbija 2k4 kołumny mgły średnicy 3 metrów (zapewniają ukięcie analogicznie do zaklęcia nieprzenikniona mgła; poruszają się z szybkością 3 metrów w losowym kierunku z inicjatywą 0). Wyspa-chmura ma około 750 metrów średnicy i 1kt10 x 1,5 metra grubości w każdym punkcie.

Plan Żywiołu Ognia

SPOTKANIA NA PLANIE ŻYWIÓLU POWIETRZA (PS 10)

k% Spotkanie	Średni PS
01-12 1k4+2 szlachetnych dżinów (dzienni)	12
21-32 1 starszy żywiołak powietrza	11
33-47 1k3 stare grotostrzebie	10
48-62 1k4+2 belkery	10
63-74 1 większy żywiołak powietrza	9
75-84 1k4+2 dorosły grotostrzeb	9
85-92 1 niewidzialny łowca	7
93-100 1 wielki żywiołak powietrza	7

W samym środku chmury dryfuje spokojnie pogrążony w zadumie szlachetny dżin (patrz strona 63 *Księgi Potężności*). Bohaterów, którym uda

się go pojąć (pokonać lub przegnać), obdarzy trzema tyczeniami (na całą drugą). Dzin z chęcią porozmawia ze gośćmi z Planu Materialnego, gdzie spędzi ponad sto lat jako więzien złego czarodzieja. Jeżeli bohaterowie zmieniają jego nastawienie na przyjazne (początkowo jest ono obojętne), zaferuje im wymianie. W zamian za trzy tyczenia poprosi, by postacie dokonały za niego zemsty za lata uwięzienia – pojmąli więc znanca przywołano z Planu Materialnego i dostarczyły go na wyspę-chmurę, gdzie dzin postara się go „zatrzymać” na dłuższy czas.

PLAN ŻYWIŁU WODY

Plan Żywiłu Wody to ocean bez dna i bez powierzchni, całkowicie płynne środowisko oświetlane rozproszonym blaskiem. Jest to jeden z przyjaźniejszych wymiarów, jeśli tylko podróżnicy z zewnątrz rozwiążą problem oddychania substancją tej sfery.

Nieskończone odmiety sfera mogą być lodowato zimne, cieplejsze, aż do niemal wrzącej, od bardzo zasolonych do słodkowodnych. Wciąż są w ruchu, mieszane i przetaczane prądami. Stałe osiedla sfery wznoszą się wokół nielicznych skalnych odłamków dryfujących przez przepastne wody, nawet one poddają się jednak prądom w ruchu całego planu.

Oto cechy tego wymiaru.

- Grawitacja subiektywna kierunkowa: Grawitacja jest tutaj podobna do tej na Planie Żywiłu Powietrza. Różnica polega na tym, że zanurzenie się i wyurazanie jest wygodniejsze (a przez to bezpieczniejsze) niż we wspomnianym wymiarze.
- Dominacja wody.
- Wzmocniona magia: Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące, zmieniające lub tworzące wodę (włączając te z domeny ziemi) ulegają zarówno wzmocnieniu, jak i powiększeniu (analogicznie do działania aratów Wzmocnienie czaru i Powiększenie czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zaklęcia wyższych poziomów). Efekt ten nie dotyczy zaklęć oraz zdolności czaropodobnych, które już są wzmocnione lub powiększone.
- Osłabiona magia: Zaklęcia i zdolności czaropodobne z określnikiem ognia ulegają osłabieniu. Dotyczy to również czarów z domeny ognia.

Przykład lokacji na Planie Żywiłu Wody: sargassowy sztil

Sargassowy sztil to kulista platforma brunatna i wodotrośców o średnicy 1,5 kilometra, a zarazem siedzioba wielu niebezpiecznych drapieżników żywiących się rybami żerującymi na tych roślinach.

Bohaterowie badający sargassowy sztil odkryją, że trudno się po jego obszarze poruszać. Nawet jeśli posiadają szybkość pływania, walka z platformą brunatną zmusza do przekraczania każdego jednego pokonanego pola jak dwóch. Przez ten obszar normalnie mogą się poruszać jedynie osoby korzystające z czarów swobody działania lub przejście bez śladu. Sargassowy sztil ogranicza pole widzenia do zasięgu 9 metrów, a stworzenia znajdujące się w odległości przekraczającej 6 metrów korzystają z ukrycia.

W sargassowym sztilu rzyta złowieszce rekiny atakujące razem, w ławcach. Jeszcze groźniejszą przeciwnicy – abolehy czy czarne smoki – obserwują skierujących się z rekinami intruzów, ustalając najlepszą taktykę walki na wypadek, gdyby ci ostatni zdecydowali się pozostać pośród wodotrośców.

SPOTKANIA NA PLANIE ŻYWIŁU WODY (PS 10)

k%	Spotkanie	Średni PS
01-20	1 starszy żywiolak wody	11
21-45	1 stara tojanida	11
46-65	1k4+2 dorosłe tojanidy	9
66-85	1 większy żywiolak wody	9
86-100	1 wielki żywiolak wody	7

W samym centrum sargassowego sztilu spoczywa wojenna galeria. Okret chroni zmaksymalizowany czar zamknięcia obszaru związany z charakterem neutralnym. W jego wnętrzu znajduje się skarb potężnej wodnej nagi czarodzieja. Abolehy i czarne smoki nie zdają sobie sprawy z tego, co kryje kadłub okretu. Jeśli odkryją, co mogą zyskać, spróbują nająć neutralne istoty, by wydobłyły skarb.

Rysując mapę sargassowego sztilu, pomyśl o dodaniu doń sąsiadujących ze sobą pól tworzących nieregularne skupiska o średnicy jakichś 4,5 metra. Obszary te będą reprezentować szczególnie gęsta platforma roślin, która należy traktować jak znaczne posycie (patrz strona 87).

PLAN ŻYWIŁU ZIEMI

Plan Żywiłu Ziemi to solidne miejsce z kamieniami, glebą i skałami. Niewielkimi i nieprzygotowanymi podróżnicy grzezną tu zamknięci z wszystkich stron ciastym uściskiem ziemi, ich życie wybieka, a obrócone w proch resztki stanowią ostrzeżenie dla wszystkich wystarczająco lekkomyślnych, aby tu przybyć.

Mimo stałej, nieruchomej natury, budulec tego planu nie jest jednorodny. Można tu znaleźć miękką glebę, ale również twardą i bardziej wartościową rudę metali. Pokłady granitu, skały wulkaniczne, marmuru, a wszystko przykryte ziłami kryształu, miękkimi skałami wapiennymi czy piaskowcem. Zdarzają się też złoża szlachetnych kamieni, surowców i wielkich, które są niczym wabik na opanowanych gorączką bogactwa wędrowców, szukających tu łatwego łupu. Ci poszukiwacze często jednak trafiają na miejscowe stworzy, które czują się bardzo przyzwyczajone (czasem, w dosłownym sensie) do naturalnego bogactwa swej ojczyzny.

Oto cechy tego wymiaru.

- Dominacja ziemi.
- Wzmocniona magia: Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące, zmieniające lub tworzące ziemię, czy skały (włączając te z domeny ziemi) ulegają zarówno wzmocnieniu, jak i przedłużeniu (analogicznie do działania aratów Wzmocnienie czaru i Przedłużenie czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zaklęcia wyższych poziomów). Efekt ten nie dotyczy zaklęć oraz zdolności czaropodobnych, które już są wzmocnione lub przedłużone.
- Osłabiona magia: Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące lub tworzące powietrze (włączając z przyzywaniem żywiolaków powietrza oraz przybyszów zaliczanych do podtypu stworzenie powietrza) ulegają osłabieniu. Dotyczy to również czarów z domeny powietrza.

Przykład lokacji na Planie Żywiłu Ziemi: Wielkie Przytlaczające Zagłębienie

Wielkie Przytlaczające Zagłębienie, zwane też Wielkim Labiryntem, to loch rozmiaru całego kontynentu. Na te kopanie składa się dła platforma przejści, które w zamierzeniu mają zdezorientować podróżników. W mrocznym splendorze mieszkają tu przetrzyni potężni dzinni otoczeni przez niewielników różnorodności ras. Brutalnie wyrzucają ziemię jej bogactwa, przede wszystkim klejnoty, aby później je sprzedać. Niewielnicy – najcięższe ofiary przegranych zakładów z władcami Wielkiego Przytlaczającego Zagłębienia – drażnią i remontują kopalinie chodniki, odpierają ataki żywiolaków, a potem umierają ze zmęczenia, wyrzucając ziemi skarbów dla okrutnych panów.

Wielkie Przytlaczające Zagłębienie oświetla światła kryształów, a skarbce zdobia gwiazdne wzorce niespytujące na Planie Materialnym. Kopaliną składa się z wielu dółów, naturalnych jaskiń, które nie są stabilne tektonicznie. Regularnie zdarzają się tu trzęsienia ziemi (analogicznie do efektu czaru; patrz strona 278 Podręcznik Gracza), przez co zastępy niewielników stale muszą obdobywać Wielkie Przytlaczające Zagłębienie.

Tunele i korytarze kopalni łączą się w sieć, w której znaleźć można też portale do innych Planów Wewnętrznych, podziemnych krain Planów Zewnętrznych oraz nagleższych lochów Planu Materialnego. Kraja płotki, że gdzieś w sercu Wielkiego Zagłębienia znajdują się portale do niemal każdego sekretne miejsca w kosmologii D&D.

SPOTKANIA NA PLANIE ŻYWIŁU ZIEMI (PS 10)

k%	Spotkanie	Średni PS
01-25	1 starszy żywiolak ziemi	11
26-50	1k4+2 przeciętne xorny	10
51-75	1k3 stare xorny	10
76-90	1 większy żywiolak ziemi	9
91-100	1 wielki żywiolak ziemi	7

Mapa Wielkiego Przytlaczającego Zagłębienia niewiele będzie się różnić od planu dowolnego lochu – z tą jednakże różnicą, że to miejsce rozciąga się

daleko poza ograniczenia Planu Materialnego. Składają się na nie naturalne piecizary oraz świetnie wykonane korytarze. Drzwi, tunele i komnaty mogą zabezpieczać pułapki niczym w najbardziej śmiertelnościowym lochu. W korytarzach Wielkiego Przytłaczającego Zagłębia ma też prawo czaić się niemal dowolny potwór (lub też może on tropić zwierzyne, czyli BG).

PLAN ENERGII NEGATYWNEJ

Plan Energii Negatywnej jest góla, pusta sfera, nieskończona otchłania, planem nicości, wieczna noc. Gorzej nawet – to miejsce jest wiecznie głodne i wysysa życie ze wszystkiego, co mu się podda. Gorąco, ogień, życie – wszystko znikła w paszczy sfer, która wciąż pożąda więcej.

Obserwator nie *zobaczy* wiele na Planie Energii Negatywnej. To ciemne, puste przestrzenie, nieskończona dziura kradnąca światło i siłę podróżników, którzy w nią wpadną.

Jest to najbardziej wrogi ze wszystkich Planów Wewnętrznych, najbardziej obcy i wrogi naszemu życiu. Tylko stworzenia niepodatne na wysysającą siłę mogą zdołać tu przetrwać.

Oto cechy tego wymiara.

- Grawitacja subiektywna kierunkowa.
- Większa dominacja energii negatywnej: Niektóre obszary odznaczają się mniejszą dominacją energii negatywnej i owe wyspy bywają zamieszkane.
- Wzmocniona magia: Zakładka i zdolności czaropodobne wykorzystujące energię negatywną są *zmaksymalizowane* (tak jak przy atucie Maksymalizacja czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zakładki wyższych poziomów). Efekt ten nie dotyczy zakłęk czy zdolności czaropodobnych, które już są *zmaksymalizowane*. Klasowe właściwości oparte na energii negatywnej, takie jak karcenie czy kontrolowanie nieumarłych, otrzymują premie +10 do rzutu określającego KW objętych mocą stworzeń.
- Osłabiona magia: Zakładka i zdolności czaropodobne wykorzystujące energię pozytywną, *włącznie z czarami leczenia, ulegają osłabieniu*. Postacie podlegają również karze –10 do rzutów obronnych na Wytrzymałość przy odyskaniu negatywnych poziomów po wysyczeniu energii.
- **Losowe spotkania:** Ponieważ Plan Energii Negatywnej w zasadzie pozbawiony jest wszelkich istot, rzadko dochodzi w tym wymiarze do spotkań losowych.

Przykład lokacji na Planie Eteryicznym: kamienie pustki

W niektórych miejscach Planu Energii Negatywnej wysysająca siła życia i moc sfery jest tak potężna, że zakrzywienie ulega negatywnej energii, która wchłania sama siebie, związując się i krystalizując w postaci twardej odłamków doskonale czarnej materii. Takie przyjmujące dowolne rozmiary kamienie pustki służą mogą do budowania przedmiotów podobnych do kuli unicestwienia (strona 277). I faktycznie, wszystko, co wejdzie w kontakt z tą substancją, natychmiast ulega zniszczeniu.

W odróżnieniu jednak od kontaktu z kule unicestwienia, postać dotykająca kamienia pustki wykonuje rzut obronny na Wytrzymałość (ST 25) w każdej rundzie, w której kontakt ma miejsce. Nawet rdzenni mieszkańcy Planu Energii Negatywnej są podatni na działanie kamieni pustki.

Od kuli unicestwienia odróżnia kamienie pustki także i to, że nie da się ich kontrolować mentalnie.

Jak wspomniano, kamienie pustki mogą mieć dowolne rozmiary, od kilku centymetrów do wielu metrów średnicy. Chcąc zaznaczyć je na mapie spotkania, umieść na planie kilka kropki (reprezentujących niewielkie kamienie pustki o średnicy około 30 centymetrów) na około 5% pól. Narysuj też 3ks kamienie pustki, z których każdy będzie zajmował całe pole. Dodaj wreszcie 1k4 kamienie bardzo duże, mające 3 i więcej metrów średnicy.

Bardzo mało i bardzo duże kamienie pustki są nieruchome, natomiast te zajmujące całe pole się poruszają. W każdej rundzie wszystkie kamienie przesuwają się o 1k3 pola w kierunku najbliższej żywej istoty, działając z inicjatywa 0.

Pomiędzy kamieniami pustki czają się nocni wędrowcy. Te niezwykle elementy Planu Energii Negatywnej służą im do system alarmowy. W ich przypadku kamienie pustki nie nie poruszają, jak by nocni wędrowcy są nieumarzonymi. Niemniej BG walczący z tymi istotami będą musieli mieć też na uwadze zbliżające się ku nim niebezpieczne obiekty Nocni wędrowcy.

nauczyli się też wykorzystywać ten niezwykły obszar w inny sposób – czarami, za pomocą szarzy byka, pchają wrogów w całkowite zapomnienie.

PLAN ENERGII POZYTYWNEJ

Plan Energii Pozytywnej najłatwiej porównać do jadra gwiazdy. Jest to bowiem ciągłe szaleństwo tworzenia, domena blasku zbyt jasnego dla oczu śmiertelnika. Wymiarem wciąż wstrząsają fale i porywy kreacji, rodzące materię i energię, które następnie pełnią i rozpryskują się niczym dojrzałe owoce. Miejsce to wciąż wibruje, jest tak żywe, że podróżnicy na każdym kroku czują wypełniającą ich moc.

Na Planie Energii Pozytywnej nie ma powierzchni, a otwartymi przestrzeniami przetrzymuje na Plan Żywiolu Powietrza. W odróżnieniu jednak od tego ostatniego, każda cząstka niniejszego wymiaru emanuje wewnętrzną, potężną energią. Moc ta jest niebezpieczna dla wszystkich śmiertelnych form, które nie zdołają jej wchłoniąć.

Mimo dobroczynnego wpływu, jest to jeden z niebezpieczniejszych Planów Wewnętrznych. Nieuchronnie przed jego wpływem podróżnik będzie cały czas wchłaniał pozytywną energię, karmił się nią i nią oddychał. W końcu jego śmiertelna powłoka nie będzie w stanie przyjąć więcej i spłonie niczym planeta w objętych supernowej. Wity na Planie Energii Pozytywnej są zazwyczaj kroki i nawet wtedy podróżnicy muszą zaopatrzyć się w asortyment poważnych zabezpieczeń.

Oto cechy tego wymiara.

- Grawitacja subiektywna kierunkowa.
- Większa dominacja pozytywnej energii: Niektóre obszary odznaczają się mniejszą dominacją pozytywnej energii i owe wyspy bywają zamieszkane.
- Wzmocniona magia: Zakładka i zdolności czaropodobne wykorzystujące pozytywną energię, w tym czary leczenia, są *zmaksymalizowane* (tak jak przy atucie Maksymalizacja czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zakładki wyższych poziomów). Efekt ten nie dotyczy zakłęk czy zdolności czaropodobnych, które już są *zmaksymalizowane*. Klasowe właściwości oparte na pozytywnej energii, takie jak odpędzanie czy niszczenie nieumarłych, otrzymują premie +10 do rzutu określającego KW objętych mocą stworzeń (niemniej na tym planie w zasadzie nie sposób spotkać nieumarłych).
- Osłabiona magia: Zakładka i zdolności czaropodobne wykorzystujące negatywną energię, *włącznie z czarami zaklęcia, ulegają osłabieniu*.

• **Losowe spotkania:** Ponieważ Plan Energii Pozytywnej jest w zasadzie pozbawiony wszelkich istot, rzadko dochodzi w tym wymiarze do spotkań losowych.

Przykład lokacji na Planie Energii Pozytywnej: wybuchy energii

Nawet wśród liniowego i zabójczego promieniowania Planu Energii Pozytywnej zdarzają się obszary jeszcze intensywniejszej kumulacji energii, stwarzające ogromne zagrożenie dla podróżników. Wybuchają one niczym miniaturowe słońca, obdarzając wszystkich w rozprysku o niewielkim promieniu (zwykle 9 metrów, choć zdarza się nawet 36) dodatkową tymczasowymi 3k10 punktów wytrzymałości. Nadal pozostaje w mocy zagrożenie przekroczenia podwójnej puli punktów wytrzymałości (opisane przy przedstawieniu cechy dominacji energii pozytywnej).

Znalezienie się w polu działania wybuchu wymusza rzut obronny na Wytrzymałość (ST 24) – porażka oznacza trwające 1k10 rund osłepienie.

Peryferia obszaru wybuchów energii czasem paratują lawdy. Istoty te są pewne, że ogromna szybkość, z jaką się poruszają, pozwoli im uniknąć przed wybuchem.

BOHATERSKIE DOMENY YSGARDU

Ysgard jest planem o epickiej skali, ze strzelistymi górami, głębokimi fiordami i ciemnymi jaskiniami kryjącymi tajemne kuznie krasnoludów. Tu osty wiatr zawsze wieje bohaterom w plecy. Krajobraz Ysgardu – od ciemnych lodowatych wód po światłe gaje Alfheimu – sprawia wrażenie potężnego i strasznego. Tu nie ma łagodnych poranków: zima to czas ciemności i morderczego mrozu, a lato palącego słońca i czystego nieba.

Najbardziej spektakularny jest fakt, że cały krajobraz płynie na gigantycznych „rakach” ziemi, wijących się w nieskończoność. Najszersze są

wielkie jak kontynenty, a mniejsze – zwane ziemnymi wierzchami – mają wielkość wysp. Pod każdą „rzeką” płonie ogień, choć na powierzchni kontynentu dociera zaledwie czerwonaawa poświata. Ważniejsze są zderzenia, do których czasem dochodzi między potokami skal i ziemi, powodujące potworne wstrząsy, a nawet wypiętrzanie się nowych łańcuchów górskich.

Ysgard jest domem zabitych herosów, którzy toczą teraz wieczną walkę na polach chwały. Ci z nich, którzy gina, następnego ranka wstają z martwych i dalej toczą wojnę.

Pod górami warstwa Ysgardu rozciąga się dwie inne: Muspelheim (ogniste piekarni) oraz Nidavellir (podziemne lasy).

Oto cechy tego wymiaru.

- Nieskończony: Ysgard rozciąga się w nieskończoność, ale znane krainy posiadają dobrze określone granice w obrębie planu.
- Boskomorficzni: Najpotężniejsze byty (takie jak bóstwa Kord czy Olimdamara) mogą zmieniać Ysgard siłą myśli. Dla zwykłych stworzeń wymiar zachowuje się dokładnie tak samo jak Plan Materialny – da się go standardowo modyfikować magią lub normalną pracą fizyczną. Jednak bogowie mogą wpływać na wielkie obszary, wykrywając z nich własne krainy.
- Brak cech żywiołów: W Ysgardzie nie dominuje żaden żywioł; wszystkie pozostają w równowadze podobnej do tej, jaką panuje na Planie Materialnym. Jednak na drugiej warstwie, Muspelheimie, zdarzają się obszary, które traktować trzeba jak podlegające dominacji żywiołu ognia.
- Mniejsza dominacja energii pozytywnej: Ysgard wypielony jest dzikimi przejawami życia w każdej postaci. Wszystkie stworzenia na planie z cechą mniejszej dominacji pozytywnej energii otrzymują zdolność szybkie leczenie 2 i, jeśli poczekają dostatecznie długo, mogą im nawet odrosnąć utracone kończyny. Ponadto wszyscy zabici w niekończącej się walce na polach Ysgardu następnego ranka wstają w pełni sił, gotowi do boja, jakby znaleźli się pod wpływem czaru *przeznowie zmartwychwstanie*. Efekt ten działa tylko na tych, którzy otrzymali śmiertelne rany na bitewnych polach Ysgardu; przyniesione z innej sfery zwołoki nie wróca do życia.
- Umiażdżanie ukierunkowane na Chaos: Stworzenia praworządne poniżej w Ysgardzie karę – 2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Ysgardzie używaj tabeli „Sielskich spotkań” (strona 166).

Przykład lokacji na Ysgardzie: Równina Idy

Rozległa równina położona nieopodal Centrum Walecznych i wielkiego wolnego miasta Himinborg (największego centrum populacyjnego tej warstwy). Codziennie celebrować się tu święta, w których wojownicy mogą udowodnić swą wartość. Odwaga i umiejętności bojowe ceni się tu ponad wszystko. To również pole bitewne, na którym każdego dnia spotykają się rywalizujące armie – tylko po to, by nocą odwiedzić tawerny Himinborga.

Bohaterowie, którzy trafiają na Równinę Idy, najpewniej zostaną rzućeni w sam środek ognia bitwy, dzięki czemu będą mogli na własnej skórze doświadczyć karnawałowej atmosfery świata stali.

Jeśli chcesz narysować mapę masowego boja, wykorzystaj wskazówki dotyczące pola bitwy przedstawione w części „Równiny” (patrz strona 91). Walczą tu przede wszystkim kompanie najmniejszych walczyków się po Równinę Idy. Ponieważ żołnierze każdego ranka powracają do życia, jest to doskonałe miejsce, by szkółki oddziały walcze.

Na polu bitwy można spotkać w zasadzie każde stworzenie. Formacje krasnoludów mogą opierać się atakom półniebiańskich gigantów, a horda sładów odparć szarżę najmniejszych gitjanki, w tym jarze na smokach. Bohaterowie, którzy znajdują się w samym sercu bitwy, będą musieli wykazać się zarówno umiejętnościami dyplomatycznymi, jak i głębią bojową, aby uniknąć zniszczenia przez obie strony.

Wielkie bitwy rozgrywają się zwykle raz na trzy dni. W pozostałym okresie celebrowane są święta, na które składają się pokazy teatralne, różnorodne zabawy i karnawały. Handel i widowiska towarzyszą jednak jedynie głównej atrakcji świata – sprawdzianowi zdolności bojowych: pojedynkom na miecze, walkom na kopie z grzbiotów egzotycznych wierzchołów, zapasom, turniejom strzelniczym, a nawet zawodom w przeciąganiu liny. Na

takie święto widzowie i uczestnicy ściągają do Himinborga z różnych stron. Nagrody wydają się znaczne, a współzawodnictwo – żaźnię. Święto zwraca uwagę licznych miłośników festiwów z różnych stron Wielkiego Koła, można się zatem spodziewać też dywersji i intryg, szczególnie po tych, którzy rywalizacji nie traktują lekko.

Gwarancja prawdziwego zmartwychwstania sprawi, że wielu bohaterów nie zdoła oprzeć się pokusie uczestnictwa w bitwie na Równinie Idy. Porażka jednak i tu ma swoją cenę, ponieważ zwycięskie armie grabią ciała pokonanych. W innym zaś przypadku śmiółkowie mogą przegrać, ale – technicznie rzecz ujmując – nie zgina (zostają przemienieni w kamień, wygnani z planu lub wrzuci w niewole).

WIECZNE ZMIENNY CHAOS LIMBO

Limbo jest planem czystego chaosu. Jego przestrzeń wygląda jak niedokładnie wymieszana zupa czterech podstawowych żywiołów we wszystkich możliwych konfiguracjach. Kule ognia, pecherze powietrza, bryły ziemi i wodne fale walczą ze sobą, zdobywają przewagę, by niedługo potem ulec chaotycznemu nurtowi kolebnej porażki. W szalecznym potopie dźwięków wyróżnić można jednak elementy krajobrazu znane z Planu Materialnego – w miazmatycznej potrawie żywiołów pływają lesne zagajniki, łąki, zrujnowane zamki i małe skaliste wysepki.

Limbo nie dzieli się na warstwy. A może się i dzieli, tyle że wciąż się one łączą, zlewają, przechodzą w siebie nawzajem. Ponieważ wszystkie są tak samo chaotyczne, nawet najwięksi medcy nie mogą sobie poradzić z ich lokalizacją.

Oto cechy tego wymiaru.

- Grawitacja subiektywna kierunkowa.
- Wysokomorficzni: Limbo wciąż się zmienia i utrzymywanie stabilności, danego terenu to trudne zadanie. Jeżeli jakiś obszar nie jest magicznie uspokojony, może reagować na konkretne czary, świadoma myśl czy siłę woli. Pozostawiony sam sobie będzie cały czas podlegał modyfikacjom. Patrz dalej, „Terem Limbo” i „Dzikie Limbo”.
- Sporadyczna dominacja żywiołu: Żaden żywioł nie dominuje w Limbo, w sposób ciągły. Każda siła (woda, ogień, powietrze, ziemia) od czasu do czasu zwycięży przewagę na jakimś obszarze, co sprawia, że jest to sfera nieprzebadanych niespodzianek. Dominacja zmienia się bez ostrzeżenia.
- Silnie ukierunkowany na chaos: Ta cecha zanika w murach klasztorów gitzerei (ale nie ich miast).
- Dzikie magia: Zaklęcia i zdolności czaropodobne działają w Limbo dość dziwnie. Tylko w obrębie trwałych obiektów lub magicznie stabilizowanych obszarów mają szansę zachowywać się normalnie. Każde użycie zaklęcia czy zdolności czaropodobnej w niekontrolowanym obszarze Limbo wymaga testu poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) o ST równej 15 + poziom zaklęcia. Patrzka oznacza konieczność wykonania rzutu w tabeli zamieszczanej na stronie 150.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Limbo używaj tabeli „Ochłanne spotkania” (strona 166).

Terem Limbo

Na obszarze Limbo wyróżnia się dwa odmienne rodzaje terenu. Znaczną większość planu jest niekontrolowana i dzika. Gdźnieniedłgie jednak istnieją wyspy spokoju – zwykle ziemi, choć czasami są to też inne substancje.

Dzikie Limbo: Chcac przygotować plan dzikiego Limbo, zrzuć nie regularnie na siatce bieżącej obszary ognia, wody, ziemi oraz potężnych wiatrów. Możesz założyć, że każdy z tych terenów jest kwadratem o boku mniej więcej 12 metrów, a pomiędzy nimi znajdują się dziury o średnicy 46 metra. Pamiętaj jednak, że jest to plan ostentacyjnego chaosu, masz zatem pełne prawo odejść od tych wskazań.

Mniej więcej 1/4 obszarów podlega dominacji ognia (powodują 3k10, obrażenia na rundę i podpalenie postaci), 1/4 – dominacji wody (są to de facto dryfujące bąble wody), 1/4 – dominacji powietrza (tornado, patrz strona 94), a 1/4 – dominacji ziemi (zwołki łąd).

W każdej rundzie, gdy inicjatywa osiągnie wartość 0, zmienia się położenie obszarów dzikiego Limbo. Dla każdego z nich wykonaj rzut 1k8 – w ten sposób określisz kierunek, w którym przesuwać się dany teren, 1 oznacza szczyt mapy, a dalsze liczby (od 2 do 8) wskazują kolejne kierunki, które

należy odliczyć zgodnie z ruchem wskazówek zegara co 45 stopni każdy. Ustaliwszy kierunek ruchu, przesunąć obszar o 1k4 pola.

Jeśli teren znajdujący się pod dominacją wody i ognia nałożą na siebie podczas opisanego wcześniej ruchu, zmieni kształt obu tak, by oddzielić od pozostałych obszarów wspólny; w tej strefie wpływy dominacji się znośną. Podobna sytuacja ma miejsce, gdy nakładają się tereny zdominowane przez powietrze i ziemię. W strefie pozostałych połączeń (ziemia i ogień, na przykład) zachodzą pełne efekty wpływu obu żywiołów.

Stabilne obszary: Większość żywych mieszkańców Limbo przebywa na obszarach stabilnych, unikając zmieniowych żywiołów wiatru. Często owe stabilne tereny to kawałki ziemi oraz kamienia o średnicy 750 metrów. Od czasu do czasu spotkać można też jeziora stabilnej wody oraz ogromne, szalejące burze ognia.

Przykład lokacji na Limbo: Klasztor Zerthi Ad'lu'n

Jeden z wielu klasztorów gitzerał. Kieruje się naukami sensu Belthomaisa, 16-pozomowego mnicha, który użył specyficznego szruki walki (podobnie jak ma to miejsce w wielu innych klasztorach). Podopiecznych, którzy w pełni pojmą te ścieżki, zwie się cenobitami Zerthi. Osoby dokonające się w zerthi – co w języku gitzerał oznacza „nauczyć Zerthi” – twierdzą, że aby walczyć skutecznie, zerthia w przyszłości i przewidują ruchy przeciwnika.

Z zewnątrz klasztor wygląda na okolona kamiennymi wieżami polane osadzoną na kuli ustabilizowanych skał o średnicy 400 metrów. Budynki w pełni wykorzystują cechy subiektywnych grawitacji Limbo i schody mieszające się wewnątrz nierzadko łączą „podłogę” ze „ścianami” czy „sufitem”. W rzeczywistości dla każdego, kto nie chce zwracać sobie głowy zmianą kierunku grawitacji, wszelkie powierzchnie są podłogami.

Rozległe sale oferują dość miejsca dla grupowych treningów, a seki malutkich, oświetlanych nakładami płomykami świeczek cel zapewniają prywatność niezbędną do medytacji. Plan dnia mnicha w Zerthi Ad'lu'n jest rygorystyczny i napięty, ale duchowe nagrody z pewnością warto są poświęcić.

Przygotowanie mapy klasztoru – nawet tej jego części potrzebnej do spokojności – jest trudne, jako że to wzajemnie odwołania zmieniają się z pola na pole. Najlepiej zrobić, jeśli naniesiesz na plan jak najwięcej elementów lochu; pamiętaj tylko, by niektóre obrotów, a czasem nawet umieścić do góry nogami. Jeżeli bohaterowie walczą z żyjącymi w klasztorze mnichami, niech ci ostatni skaczą ze ścian i sufitów, skutecznie wykorzystując grawitację subiektywną kierunku.

Klasztor chętnie podejmuje gości i może zapewnić im kwatery nawet na tydzień. W zakonnych praktykach mogą również uczestniczyć nie-gitzerał, jako że Belthomais podziwia przedstawicieli innych ras, którzy zdolni przetrwać w Limbo dostatecznie długo, aby odnaleźć jego siedzibę. Chętny do poznania klasztoru może poświęcić kilka miesięcy na naukę podstaw oraz dostosowania się do zasad cenobitów. Następnie Belthomais poddaje go trzem testom, obejmującym walkę ze śladami, kontrolowanie Limbo oraz misję na Planu Materialnym (często do podziemnych szańców łupieżców umysłów).

WIETRZNE GŁĘBINY PANDEMONIUM

Pandemonium to wielka bryła materii, przeciętna niezliczonymi tunelami wyciętymi przez szalejące w tej strefie zwojujące wichry. Jest tu wietrznie, głośno i ciemno – brak jakichkolwiek naturalnych źródeł światła. Wiatr brykający gwałtownie, a dłużej trwający blask przytłacza uwagę upiórów oszalałych w wyniku ciągłego rozdzierających pojeżdżani podmuchów.

Wiatr porusza każde wykrzyżowane słowo i niesie je przez wszystkie warstwy planu. Również prowadzić można tylko podniesionym głosem, ale nawet wtedy słowa gubią się i odlatują, jeżeli rozmówców dzieli więcej niż 3 metry.

Wicher w Pandemonium jest zimny i okrada nieprzygotowanych podróżników z ciepła, popycha ich, ciśnie piach i pył w oczy, zdmuchując pochodnie oraz porusza nieprzyjemne przedmioty. W niektórych miejscach jego porywy są tak silne, że może nawet unieść w górę postacie, targając je przez kilka kilometrów, a potem cisnąć o ukrytą w ciemności skałę i zamienić w bezkształtną masę.

Wieliczonych osłoniętych miejscach wicher traci na siłę, zmieniając się w lekką bryzę ośmiokrotnie opadającą z wysokość i echą z oddległych miejsc, choć te ostatnie są tak zniekształcone, iż przypominają raczej bolesne wycie.

Plan składa się z czterech warstw: Pandemos, Kokytus, Flegeton i Agation. Pierwsza z wymienionych znajduje się najwyżej, a składa się z ogromnych piecaz i korytarzy. Kokytus oraz Flegeton to mniejsze, ale też bardziej surowe jaskinie. Agation zaś składa się z odizolowanych grot, których nie łączy tunele.

Oto cechy tego kierunku:

- Grawitacja obiektywna kierunkowa: W piecazach i korytarzach Pandemonium grawitacja skierowana jest w stronę najbliższej ściany. Z tego też powodu nie istnieje pojęcie podłogi, ścian czy sufitu – każda płaszczyzna staje się podłożem, jeśli tylko istota jest dostatecznie blisko. Niektóre wąskie tunele są całkowicie pozbawione grawitacji, dzięki czemu można poruszać się w nich niewaryjdomnie szybko, „wystylizując” siebie niczym kule w lufie armaty. Jedynym odstępstwem od podanych zasad jest warstwa Flegeton, gdzie panuje normalna grawitacja.
- Boskomorficzność: Pewne konkretne potężne byty, jak choćby bóstwo Erythnuł, mogą zmieniać Pandemonium. Dla zwykłych istot świat ten nie różni się od Planu Materialnego (innymi słowami, zachowuje się, jakby był normalnie mierzony). Czyni i wysiłek fizyczny zmieniają budulec Pandemonium w normalny spóśb.
- Umiarowanie ukierunkowany na chaos.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Pandemonium używaj tabeli „Ochłanne spotkania” (strona 166).

Przykład lokacji na Pandemonium: Rumowisko Wycjów

W centrum warstwy Kokytus znajduje się miejsce zaspane potrzebami kamieniami. Jest to wysoka góra skał, gładów, obrobionych bloków kamiennych, które wyglądają, jakby zawalił się tunel gigantyczny palak. Na samym szczycie znajduje się płaska platforma o średnicy 3 metrów, otoczona niskim murkiem. Bije z niej eferyczny, błękitny blask. Dłone partie rumowiska naznaczone są otworami jam. Niektóre kończą się ścieżkami, ale inne tworzą sieć łączących się tuneli. Na ścianach przebiegają zaległe symbole zapamięnianych alfabetów, być może twórców różnych dzwonek, liturgiczne zapisy i ciągi liczb czy matematycznych wzorów.

Miejszanki Pandemonium mówią, że wszystko, co zostanie wykrzyżowane ze szczeliny Rumowiska Wycjów, trafi do uszu, dla których było przeznaczone, bez względu na to, gdzie w Wielkim Kole przebywają adresat. Széwa wiadomości ulatują na wyjącm lodowatym wietrze.

Demony nauczyły się już, że podróżnicy bez ustanowienia próbuja wyśpiał się na Rumowisko Wycjów. Przybyłszy to zwykle archeolodzy, znawcy poznań oraz osoby szukające możliwości przekazania wiadomości zgubionym przyjaciołom czy wrogom. Większość staje się ofiarami strażujących w załomach potworów.

Rumowisko Wycjów jest dość duże, by posiadać własną grawitację. Bohaterowie mogą po prostu wejść na szczyt – nie muszą się nań wspinąć. Chcac stworzyć plan dla tego spotkania, potraktuj zbórce Rumowiska Wycjów jak podłogę (geste rumowisko: patrz strona 90), rozstrzącając po nim nieco dziur o średnicy 3 metrów. Z nich właśnie wylotnia się czarny niepokojące podróżników (najczęściej będą to hezruzi i zalfesheeni).

Walki na Rumowisku Wycjów – podobnie zresztą jak starcia na obszarze całego Pandemonium – toczy się wiatód podmuchów silnego wiatru. Anaki dystansowe podlegają z tego powodu karze – 2, a malutkie i mniejsze stworzenia muszą w każdej rundzie wykonywać zrzuć obrony na Wytrwałosci (nieudany oznacza upadek).

Czasami wichry owiewające Rumowisko Wycjów są jeszcze silniejsze niż podane wcześniej. Wpływ potężniejszych wiatrów na walkę znajdziesz na stronie 95.

NIESKÓŃCZONE WARSTWY OTCHŁANI

Otchłani jest tak brzydka, tak zła i tak chaotyczna, jak tylko to możliwe, w nieskończonej różnorodności warstw. Chociaż jest właściwie bez końca, w dół, przyjmując wciąż gorsze i gorsze postacie. Zgodnie z powszechnym mniemaniem, liczy sobie 666 warstw, ale może ich być oczywiście dużo więcej. Kłopot z Otchłanią polega przede wszystkim na tym, że jest dużo straszniejsza, niż powszechnie się sądzi.

Każda warstwa Otchłani ma własne, odrębne i przeróżające środowisko. Nic nie łączy składających się na ten plan krain – może poza tym, że wszyscy

kie są straszne i wrogie. Jeziora żrącego kwasu, chmury toksycznych oparów, jaskinie najekone ostrymi skal, pejzaże złożone z lawy – tu wszystko jest mroźne. Istnieją też mniej śmiertelne (przynajmniej bezpośrednio) tereny, takie jak słone pustynie, smagane wiatrem niosącym subtelne trucizny, czy równiny złożone z kasających owadów.

Otchłani jest domem demonów – istot oddanych śmierci i niszczeniu, które patrzą na podróżników jak na źródło pożywienia i rozrywki. Zdają się, że wyjątkowo potężni goście są wciągani (dobrowolnie lub siłą) w odwieczny, niekończący się konflikt między demonami i diabłami: wojnę krwi.

Oto cechy tego wymiaru.

- Normalna grawitacja: Najwyższa warstwa Otchłani (zwana Bezmierną Równiną Portali) oraz wiele innych posiada normalną grawitację, choć pozostałe mogą mieć zupełnie odmienną cechę.
- Normalny czas: W Otchłani czas płynie w takim samym tempie jak na Planie Materialnym. Krąży jednak płotki, że istnieje warstwa, gdzie czas płynie w odwrotnym kierunku, co odwraca efekty starzenia. Podobno nie jest to stabilne i jednorodne cofanie się biologicznego zegara, tak więc podróżnicy mogą cofnąć się do dzieciństwa lub w ogóle przestać istnieć.
- Boskomorficzność: Były zaliczane do kategorii co najmniej pomniejszych bóstw potrafią kształtować Otchłani. Słabsze istoty nie widzą różnic pomiędzy tym wymiarem a Planem Materialnym (normalna morficność) i mogą zmieniać materię za pomocą fizycznego wysiłku lub magii.
- Różne cechy żywiołów i energii: Cechy tej grupy mogą występować w zależności od warstwy. W Otchłani jako całości ich nie ma, czyli nie dominuje na stałe żaden żywioł ani rodzaj energii, choć poszczególne krainy mogą mieć jedną, dwie lub więcej takich połączonych cech.
- Umiarkowanie ukierunkowana na chaos i umiarkowanie ukierunkowana na zło.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Otchłani używaj tabeli „Otchłanne spotkania” (strona 166).

Losowe warstwy Otchłani

Co się stanie, jeśli w przygodzie coś się popłacz i w rezultacie postacie trafią do Otchłani? Albo jeśli uciekając po Bezmiernej Równinie Portali przed potężnym demonem i wskoczą do najbliższej międzywymiarowej bramy?

Niniejsze zestawienie pozwala losowo wybrać ogólny typ terenu nieznaną warstwę. Jeśli to potrzebne, można rzucić dwa lub więcej razy i połączyć uzyskane rezultaty.

Armie demonów walczą w Otchłani

k%	Typ warstwy
01-05	demoniczne miasto
06-10	dominacja negatywnej energii (większa lub mniejsza)
11-15	dominacja ognia
16-20	dominacja powietrza
21-25	dominacja wody
26-30	dominacja ziemi
31-35	góry
36-40	kraina nieumarłych
41-45	kraina potężnej otchłannej istoty
46-50	morze kwasu
51-55	morze krwi
56-60	morze robaków
61-65	normalna (jak na Planie Materialnym)
66-70	ocean wody
71-75	piekielny krajobraz płomieni (mieszanka magmy i kamieni)
76-80	podziemia
81-85	pole bitwy wojny krwi (demony przeciw diabłom)
86-90	połączone dominacje żywiołów (jak w Limbo)
91-95	pustynia piasku, lodu, soli lub popiołu
96-100	cuchnące bagna (rojące się od drapieżników)

Przykład lokacji w Otchłani: Demoniczne Otchłanie

Sześciedziąta szósta warstwa Otchłani jest domem Lolth, Pajęcznej Królowej. Kraina zawija się i splata sama ze sobą, przypominając pajęczynę. Jej tunele łączą się i rozdzielają ze złożonością fraktali. Każda nić połączona jest z portalem prowadzącym na plany, gdzie wyznaje się Lolth. Mówi się, że jej warowny pałac przypomina gigantycznego, żelaznego pająka, który wciąż kroczy po sieci tuneli składających się na te krainę.

Jeśli potrzebujesz mapy Demonicznych Otchłani, narysuj sieć przecinających się wzdłuż i w szerz korytarzy szerokości 6 metrów, w których unosi się chmura gęstej mgły (analogicznie do czaru). Oparty utrzymują się w odległości 1k4 + 3 metry od ścieżek, bohaterowie zdołają więc czasem dostrzec sieć rozciągającą się powyżej, poniżej lub obok tej nici, po której idą.

Pajęczyna zwija się i okręca wokół siebie, ale zawsze wydaje się idealnie pozioma oraz równa, nawet gdy ma postać spirali idącej w górę czy w dół. Można nawet wykonać cztery zakrety i skończyć dokładnie pod miejscem, w którym rozpoczęło się marze – to bez żadnych pochyłości czy schodów. Bohater, który spadnie ze ścieżki (lub zostanie zepchnięty za pomocą szarzy byka), spada z szybkością 18 metrów na rundę (analogicznie do działania zaklęcia spadająca pułka) i nie otrzymuje obrażeń, gdy wyładuje na innej nici (która może się znajdować wiele kilometrów niżej).



WIEZIENNE GŁĘBINY CARCERI

Carceri wydaje się najmniej niebezpiecznym – przynajmniej bezpośrednio – naszym planem, ale to wrażenie szybko mija. Tu do radości należałaby ocena kwasu, nie ma terenów owładniętych przez kasające zimno ani wrzące krainy ognia, zagrożenia są zaś dużo subtelniejsze natury.

Plan jest siedliskiem ciemności i desperacji, żądź, truciź i zdrad drugo-
gających królestwa. Tu nienawść przelewa się głęboka, powoli sunąca rzeka. I nigdy nie wiadomo, gdzie w następnej kolejności uderzy nurt zdrady. Mówi się, że więźniowie tej sfery mogą się uwolnić tylko wtedy, gdy stana się najpotężniejszym spośród uwiezionych, co jest z pewnością trudne w miejscu, które od zawsze przepelnia żal, zdrada i nienawiść.

Carceri składa się z sześciu warstw: Otręty, Katry, Minety, Koloys, Porfaty i Agaty. Każda z nich ma postać lańcucha kul – miniatury różnych planet – ustawionych jedna za drugą. Bryły te oddziałają od siebie zakłócenia. Planety danej warstwy są do siebie podobne i możliwe, że każda warstwa ma ich nieskończenie wiele.

Oto cechy tego wymiaru.

- **Nocmalna grawitacja.** Bryły składają się tak grawitacja, jaka występuje na Planie Materialnym. Pomiędzy nimi nie ma grawitacji, co ułatwia podróż wszystkim, którzy zdołają wyrwać się ze szponów sił przyciągania, którejś z nich.
- **Bośkomorficzność:** Carceri potrafią kształtować Nerull i inne bity kategorii co najmniej pomniejszych bóstw. Słabsze istoty nie widzą różnic pomiędzy tą sferą a Planem Materialnym; mogą wpływać na materię pracy fizycznej lub magii.
- **Umiarowanie** ukierunkowany na zło.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Carceri używają tabel „Odczłanne spotkania” (strona 166).

Przykład lokacji w Carceri: Piaszkowe Grobowce Payrateonu

Payrateon to nazwa zniszczonego miasta, które przed eonami stało na jednej z planet Minety. Choć od wieków jest martwe, ponad falującą powierzchnię pustyni wciąż wystawał mógły zasypiane piachem aleje, potrzaskane wieżycy i łuki wrot. Czasem piaski ustępowały, odsłaniając je na godzinę czy dłużej, ale zawsze wracają, zasypując ruinę – oczywiście wraz ze wszystkimi istotami, które zwały się tutaj i budynki.

Dobre przygotowanie poszukiwawcy przygód potrafią dokopać się do tego miejsca nawet w czasie „przypływu” piachu. Dzieki nim krańca straszne opowieści, mieszające się z relacjami, w których pojawiają się smokoskształne „piaskowe gorgony”, pływające w pyle, jakby to była woda. Wspomina się także o niedobitkach dawnych mieszkańców, którzy w postaci skamieniałych nieumarłych kraja po starożytnych ulicach, tak przetracił erozję, że nie można rozpoznać pierwotnej tasy czy nawet właściwych rozmiarów.

Tworzenie mapy Piaszkowych Grobowców zaczynać od miasta, którego polowe budynków przemienisz w gesty rumowisk lub zrzuńiesz w inny znaczący sposób. Payrateon piaski zasypały bardzo szybko, dlatego też jego bogactwa wciąż czekają na odkrywców. Niemniej bohaterowie będą musieli poradzić sobie z piaszkowymi gorgonami (gorgony o KW 24 z szybkością rycia 9 metrów), mumią władcy (patrz *Księga Potwornych*) oraz innymi niebezpiecznymi nieumarłymi pragnącymi pożyć znowu. Czekaj ich na dodatek wyścig z czasem – ogromna burza piaszkowa (patrz strona 91) nadejdzie w ciągu 164 godzin.

SZARE PUSTKOWIA HADESU

Hades znajduje się w najgorszym punkcie niższych planów – to środek drogi pomiędzy światami dwóch nienawidzących się czarcich ras. Często się zdarza, że siwe równiny tej sfery roją się od wielkich armii demonów i diabłów, które wyrzynają się nawzajem, nie chcąc ustąpić ani o krok. Jeśli jakikolwiek plan odzwierciedla naturę prawdziwego zła, to są to właśnie Szare Pustkowia.

W Hadesie kryje, skondensowane zło jest potężna, przynajmniej wszystkich sił duchowa. Tu nawet szczerza szaleńcem Otręch i diabelskie kłopoty Dziwiewicy Piekł przytacza bezradnie. Na polach zła wszystkich nagałapa apatia i klęska. Hades powoli dusi marzenia i pragnienia podró-
ników, zostawiając z każdego płomienia zapału tylko wypalone skorupy.

Jesli ktoś pozostanie tu dostatecznie długo, zapomni wszelkie wartości, które kiedykolwiek się dla niego liczyły, i pogrzebie się w całkowitej apatii.

Sfera składa się z trzech warstw, zwanych „mrokami”: Otręty, Nerull i Pluton. Każda przesycona jest bezrozumna siła miazdząca ducha.

Oto cechy tego wymiaru.

- **Bośkomorficzność:** Bity kategorii co najmniej pomniejszych bóstw potrafią kształtować Hades, choć niewiele jest takich, które zechciałyby tu zamieszkać. Słabsze istoty nie widzą różnic pomiędzy tą sferą a Planem Materialnym; mogą wpływać na materię fizyczną pracą lub magią.
- **Silnie ukierunkowany** na zło.
- **Pochwytywanie:** Specjalna cecha Hadesu (podobna postacią też Eliuzjum). W każdym nie-przybytku przebywającym w Hadesie powoli narasta apatia i poczucie bezradności. Koszmary i tracą życie, dźwięki stają się solumione i nawet obecność dawnych towarzyszy staje się coraz bardziej irytująca. Na koniec każdego tygodnia spędzonego na tym planie należy wykonać raz obrotu na Wole (ST 10 + liczba tygodni spędzona w Hadesie). Porażka oznacza, że postać pogrąży się w apatii i przechodzi pod kontrolę sfery, co zamienia ją w oranta Hadesu.

Podzierny złapani w siła zła tej sfery nie mogą z własnej woli jej opuścić i nawet tego nie chcą. Wspomnienia dawnego życia rozmijają się i gasną, a żeby przywrócić ich do poprzedniego stanu potrzeba życzenia lub cudu.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Hadesie używają tabel „Odczłanne spotkania” i „Piekłne spotkania” (strona 166).

Przykład lokacji w Hadesie: Podziemny Świat

Na mroku Plutonie znajduje się teren obudowany ścianami z szarego marmuru, ciągnący się setki kilometrów, widoczny zaś z odległości tysięcy. Czasem właśnie do owego Podziemnego Świata, a nie do miejsca, ostatecznego spoczynku podążają dusze istot, które spotkała szczególnie tragiczna śmierć.

Wejście do krainy zamknięta dwuskrzydłowa brama wbudowana w mur. Wrota wykonano z brązu, a znaczą je rysy, ślady i uszkodzenia spowodowane przez wielu próbujących dostać się do środka bohaterów. Broni jej również przerażający czar piersi o trzech głowach rostru ogromnego, którego ciła zbudowane jest z wijących się, gnijących cił setek duchów zmarłych.

Z brama krajobraz wygląda podobnie jak na zewnątrz – poczerńnięte drzewa, rachityczne krzewy i potrzaskane skały. Chocąc narysować mapę Podziemnego Świata, wykorzystaj wskazówki dotyczące rzadkiego zła (patrz strona 87), ale poszyć zastap rzadkim rumowiskiem. Te kraje przemierzają też szare, podobne do widm duchy, którym grozi utrata wszelkich uczuć wysysanych przez duchową zgniliznę tocącą cały plan. Gdy tracą ostatnią drobną część, splatają się z materią Plutona, jednocząc się z warstwą.

Zdarza się, że z dopływami Styksu lub przez portale ukryte w wielkich wulkanicznych stożkach przebywają tu wielcy herosi lub zdeperowani kochankowie. Wierza, że właśnie w Podziemnym Świecie odnajdują przyjaciela czy ukochane i wyrwa go z bezradnej niezdolności. Ze stróżkami w ustroniu wreszcie ma da się negocjować, ale jeśli mimo to bohaterowie dostaną się do środka, będą musieli dogadać się jeszcze z potężnymi zjawami i przybyśkami – to jedyna droga odnalezienia poszukiwanych dusz. Bez względu jednak na to, kogo szukają śmiertelnic, Podziemny Świat wymusi na nich zapłatę.

CZARNA WIECZNOŚĆ GEHENNY

Wierchająca warstwa Gehenny graniczy z Hadesem i Dziwiewicami Piekłami, nie jest więc miejscem sympatycznym. Przez nieskończoność, niezbadaną pustkę dryfują wielkie wulkaniczne góry, zdawałoby się pozbawione podstawy czy szczyty. Są skonczone tylko w formalnym sensie tego słowa, bo ciągną się na setki tysięcy kilometrów we wszystkich kierunkach. Każdą warstwę planu dominuje pojedynczy, gigantyczny górą wulkaniczną, choć mniejsze wulkany również dryfują dookoła i czasem zderzają się z kolosami.

Nie ma tu naturalnie płaskich terenów; wszędzie ciągną się stoki o nachyleniu co najmniej 45 stopni, a wiele przypomina niemal pionowe urwiska. Czarni mieszkańcy Gehenny budują więc pomosty – niektóre tak duże, że można na nich osadzić całe miasto – oraz kretę ścieżki i łączące je

mosty. Zdarza się jednak, że te konstrukcje się zawalają, posyłając budynki w długą drogę na dół.

Cztery warstwy Gehenny – Kalas, Czamada, Mungot oraz Krangat – różnią się między sobą aktywnością wulkaniczną.

Oto cechy tego wymiaru.

- Normalna grawitacja. Grawitacja jest podobna do tej występującej na Planie Materialnym, choć wulkaniczne góry, na których działa, dryfują bez przeszkód w nieskończenie większej pustce. Na stronach stokach górowa grawitacja funkcjonuje normalnie, a zatem postać, która upadnie, może objąć się o skały przez wiele kilometrów, dopóki nie uda jej się czegoś chwycić lub póki jej ciało nie rozlewie się na strzępy.
- Boskomorficzność. Pomniejsze bóstwa mogą zmieniać górzystry krajobraz Gehenny. Dla zwykłych istot sfera jest tak samo morficzna jak Plan Materialny.
- Umierkanie ukierunkowany na zło.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Gehennie używaj tabeli „Piekielne spotkania” (strona 166).

Przykład lokacji w Gehennie: Dolina Odrzuconych

Na Mungot, trzeciej warstwie Gehenny, panuje chłód. Blask nielicznych wulkanicznych kraterów odpowiada jasności księżyca w pełni, co utrudnia poruszanie się po obłokowych zboczach. Nawet to nieznaczne oświetlenie ograniczają czasami intensywnie opady śniegu lub popiołu. W efekcie jest to idealna kryjówka dla tych, którzy nie chcą zostać odnalezieni.

Jedną z głębokich szczelin kryje w sobie dobrze schowana kraina osłonięta przed opadami kwasowego śniegu. Stoi tu surowy zamek, zbudowany zarówno z bazaltowych głazów, jak i gigantycznych kości. Jego rozmiary odpowiadają wielkości właścicieli – ogniowej gigantki Tasuto, będącej czarnodziejem i przy okazji wynajęciem. Razem z nią mieszka osiemio jej potomstwo, również banitów. Są to czarnodzieje oraz zalkinacje.

Z rzadczymi Mungot czarstami Tasuto wiąże kilka kontraktów, które zapewniają dolinie bezpieczeństwo na wypadek, gdyby pojawiły się przesładowcy. Gigantka nigdy nie mówi, przed kim się chowa i ucieka, ale poleźnię, w jakim się znalazła, sprawia, że ze zrozumieniem traktuje podróżników szakających azylu. Dlatego też dolina może stać się bezpieczną przystanią dla uciekinierów w potrzebie, jeśli oczywiście uda im się ją znaleźć.

Chcąc narysować mapę obszaru otaczającego Dolinę Odrzuconych, wykorzystaj wskazówki dotyczące niedostępnych scenerii (patrz strona 89). Następnie wszystkie powierzchnie pokryj śniegiem, głębokim śniegiem oraz lodem – tak jak to uznasz za stosowne.

Zalążając na Mungot warstwą śniegu i kwasu oraz opady powodują 1k4 obrażenia od kwasu na rundę wystawienia na jej działanie. Tylko sztuczne budowle oraz piecztary zapewniają ochronę przed opadami, które trwają przez 80% czasu.

DZIEWIEĆ PIEKIEŁ BAATORU

Dziewięć Piekieł Baatoru – czasem zwane po prostu Baatorem lub zwykłym piekłem – to sfera ostatecznego prawa i ostatecznego zła, ucieśnienie wyrachowanego, zaplanowanego okrucieństwa. Wszystkie tutajśie diabły służą wyższemu prawu, choć w głębi czarnych dusz dają do buntu. Planują, knują i dopuszczają się potwornych zbrodni, byle wnieść się o szczebel wyżej w hierarchii.

Baator wyróżnia się na tle innych niższych planów różnorodnością wieleń niegodziwości. Diabły są sprytniejsze, subtelniejsze i bardziej niebezpieczne od innych czarcich stworów – tak przynajmniej same twierdzą. Demony to okrutne, szalone, złe istoty, ale to diabły zawsze mają w zanadrzu jakiś pomysł czy plan, a w ostateczności starannie przygotowują się do zemsty.

Plan ten składa się z dziewięciu warstw, każda mniejsza od poprzedniej, niczym schody prowadzące w dół, do czeluści, w kolejności od najwyższej do najniższej: Avernos, Dis, Minsarros, Flegatos, Stygia, Malbolge, Maladomini, Cania i Nessas.

Oto cechy tego wymiaru.

- Nieskończoność. Wszystkie warstwy są nieskończone, choć obwód wewnętrznych polek czy tarasów (poza którymi rozciąga się Czeluść i przejścia do następnych warstw) jest skończony.

- Boskomorficzność. Byty o potęgę co najmniej pomniejszych bóstw mogą zmieniać Dziewięć Piekieł. Dla zwykłych istot sfera jest tak morficzna jak Plan Materialny.

- Brak cech żywiołów i energii. Wpływy żywiołów i energii są zrównoważone, z wyjątkiem warstwy Flegatos, na której dominuje ogień. Na warstwie Cania rządzi mróz, a dominuje zimno. Jeśli przebywając tu istoty nie znajdą schronienia, otrzymają 3k10 obrażeń od zimna w każdej rundzie.

- Umierkanie ukierunkowany na prawo i umierkanie ukierunkowany na zło.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Dziewięciu Piekłach używaj tabeli „Piekielne spotkania” (strona 167).

Przykład lokacji w Dziewięciu Piekłach: Cytadela z Brązu

Proste, niewyszukane miasto na Avernosie obejmuje obszar dziesiątków kilometrów kwadratowych. Składa się na nie dwadzieścia koncentrycznych pierścieni murów wyposażonych w liczne maszyny bojowe. W mieście przebywają setki tysięcy pomniejszych diabłów należących do wszystkich rodzajów biorących udział w wojnie krwi.

Avernos to najbardziej prawdopodobny cel inwazji demonicznych hord, dlatego do Cytadeli z Brązu wciąż budowlane się nowe fortyfikacje. Nieustannie rozbudowane są liczne ekipy robotników – pomniejszych diabłów. Prace budowlane są tak wszechobecne, że do końca nie wiadomo, które ściany podpięta dane kościace rusztowanie.

Tworzenie mapy Cytadeli z Brązu rozpoczniij od opisanych w części „Równiny” elementów pola bitewnego (patrz strona 91). Następnie dodaj ściany, wieże oraz bramy opisane w części „Miało” (patrz strona 99) – wszystkie wzmacniając magicznymi cechami (jak choćby płonące powierzchnie, zadające obrażenia analogicznie do czaru ściana ognia), samostrelnymi balistami czy wystawiającymi ze ścian kolcami (palapka uruchamiająca się w reakcji na bliskość wrogów).

W tym miejscu pojawiają się diabły każdego typu. Nawet walka z mniej potężnymi tego rodzaju czarstami szybko łączy eskalację, jako że niniejsze armie są bardzo zdyscyplinowane i tak wyszkolone, by informować dowódców o ataku. Bohaterowie będą musieli wspinać się krok po kroku po kolejnych elementach łaciucha pokarmowego, chyba że uda im się poruszać po kryjomu. W końcu natrafią jednakże na rogate diabły, lodowe diabły czy piekielne czarstę, które ruszą zbadać przyczynę zamieszania.

PIEKIELNE POLA BITEWNE ACHERONU

Szczęk broni i bitewne okrzyki to pierwszy dźwięk, jaki słyszą żołnierze przybywający do Acheronu, a także ostatni, który dociera do uciekinierów z tego miejsca. Tu znaleźć można wszystko: konflikt, wojnę, bitwy, potyczki... Wiele armii załadunków Acheron, choć dowódcy należą do radości. Dąży do pospoliści są rebelianci pozbawieni celu, rekrutujący się spośród śmiertelników, czarstów i niebiań.

Acheron składa się z czterech warstw – Avalas, Tuldanin, Tintibulus i Okantus. Każda z nich stanowi zbiornikowi żelaznych szczątków dryfujących w powietrznej pustce; niektóre są wielkości wysp, a inne kontynentów. Zdarza się, że szczątki zderzają się ze sobą i wówczas ciska kolizji odbijają się po całym planie, mieszając się ze szczątkiem miecza uderzającego o miecz, gdy czoła armii zderzają się ze sobą, tłocząc na powierzchniach żelaznych brył.

Oto cechy tego wymiaru.

- Grawitacja obiektywna kierunkowa: Siła grawitacji jest taka sama jak na Planie Materialnym, ale kierunek „dół” zmienia się w zależności od tego, na której płaszczyźnie szczytami się stoi. Przechodzenie przez krawędzie może być stresujące dla niedoświadczonych podróżników.

- Boskomorficzność: Acheron zmienia się zgodnie z wolą jego bóstw. Zwykłe istoty muszą jednak używać magii i pracować fizycznie, aby zmienić materię tego piekielnego pola bitwy.

- Umierkanie ukierunkowany na prawo.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań na Acheronie używaj tabeli „Piekielne spotkania” (strona 166).

Przykład lokacji w Acheronie: Tuidaninskie szescianowe wojenne

Szescian tej warstwy zna działy i tunele. Kanały prowadzą z powierzchni do labiryntu przestrzeni wypełnionych pozostałościami każdej wojny, która kiedykolwiek się rozegrała.

Wszędzie walają się szczątki potrozkarskich urządzeń i pojazdów. Tu kończą zapożyczone okrywy wojenne, polamane wieże obelisków, wielkie machiny, napędzane parą powoży, konstrukcje latające wszelkiego rodzaju czy nawet fragmenty urządzeń o jeszcze dziwaczniejszych napędach lub przeznaczeniu. Większość z nich nie nadaje się do użytku i sterczy nieruchomo, skamieniała w wyniku „konserwującego” wpływu tej warstwy.

Po tym wielkim cmentarzystym narzędzi wojny myślnie wiele grup poszukiwaczy, bo wśród śmieci i szczątków można znaleźć wiele cennej broni czy urządzeń.

Niemniej mądrych poszukiwaczy przygód starają się pozostawiać na tej warstwie jak nagrobki, bo istoty, podobnie jak przedmioty, ulegają tu petyfikacji. Na 30 dni spędzonych na Tuidaninsie każdy obiekt i każde stworzenie ponosi kumulatywne ryzyko 1% na to, że ulegnie spontanicznemu przemianom w kamień. Spetryfikowane istoty i przedmioty nie powrócą do normalnego stanu, dopóki nie użyje się względem nich magii wysokiego poziomu, takiej jak czynienie czy rzd.

Tworzenie mapy wojennego szescianu sprowadza się do przygotowania planu podziemi – dużych komnat oraz szerokoich korytarzy o wysokich sufitach. Nie zapomnij o śmieciach (radzkie i gesty rumowiska) i o większych konstrukcjach, jak kaptuły, galerie czy dziwne mechanizmy. Na samym końcu dodaj kilka posągów – nieszczesnych pechowców, byłych poszukiwaczy przygód, którzy zbyt długo rozglądali się tu za skarbami.

Bohaterowie poszukujący skarbów z pewnością przedziś czy później spotkają się z rywalami dającymi do tego samego celu. Koniec końców Tuidanins słynie w całym Wielkim Kole, przez co jego wojenne szesciany badają istoty niemal każdej rasy. Warto też pamiętać, że nie wszystko, co znajduje się na tej warstwie, już dawno uległo zniszczeniu. Konstrukty w rodzaju nieuchronnych i golemów wciąż mogą działać i rzucić się na myślnikujących nieopodal bohaterów. Podkreśl bogactwo Tuidanins, uznając, iż wszystkie znaleziska na istoty (z wyjątkiem konstruktyw) mają podwójne standardy – skarby. Nie wyposazaj ich jednak w ten ekwipunek, a jedynie rozrzuć dobra po okolicy i pozwól bohaterom znaleźć lub pozostawić.

MECHANICZNA NIRWANA MECHANUSA

Mechanus jest sferą, w której niepodzielnie rządzi idealnie skonstruowane, prawe. Światło i ciemności panują tu po równo, ciepło i zimno również stoją, w doskonałej równowadze. Na Mechanusie wszelkie prawa odzwierciedlone są w nieskończonym układzie kół zębnych, które nawzajem się napędzają i kreca we własnym rytmie. Cały mechanizm jest tak rozległy i wykonuje tak skomplikowane, złożone działania, że żadne bóstwo nie obejmuje umysłem jego cel, a zrozumieć można tylko to, że stanowi on jakąś funkcję prawa.

Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że Mechanus jest prosty i wyrazny. Tu da się znaleźć odzwierciedlenie każdego prawa, począwszy od ucieśnienia prostego przysłówka, aż po diabelnie pokrętne zasady erykty.

Oto cechy tego wymiaru.

Grawitacja obiektywna kierunkowa: Siła grawitacji jest taka sama jak na Planie Materialnym, ale ma kierunek zawsze do danego kół zębnych. Przechodzenie między owymi zębami może być trudne dla niedoświadczonych podróżników, a także niebezpieczne, jeśli upadnie się między tryby.

Boskomorficzność: Pomniejsze bóstwa mogą kształtować Mechanusa silą swoich myśli, a zwykle stworzenia potrzebują do tego wysiłku fizycznego bądź magii.

Silnie ukierunkowany na prawo.

Losowe spotkanie: W przypadku losowych spotkań na Mechanusie używaj tabeli „Niebiańskie spotkania” (strona 166).

Przykład lokacji na Mechanusie: Forteca Zdyscyplinowanego Oświecenia

Forteca ta jest budowlą stojącą samotnie na górze. Jej wieżę strzelają wysoko w pustkę Mechanusa. Ma średnicę trzech kilometrów, a najwyższe dachy sięgają dwukrotnie wyżej. Po blankach krąży nieuchronni, który strzeże,

murów i bronią fortę przed zakusami podstępnych szpiegów bądź ekspansjonistycznych formacji.

Twierdzą władza grup smiertelników z Planu Materialnego, zwąca się Stowarzyszeniem Porządku. Jej członkowie wierzą, że jeśli zdolają okiełznać każde prawo kosmosu, dorównają majce bogom. Dlatego też zbudowali własną siedzibę w sferze ostatecznych i najwyższych praw.

Forteca Zdyscyplinowanego Oświecenia wypełniała tłumy pomocników, funkcjonariuszy, legalistów, tłumaczy, matematyków, filozofów i biurokratów. Większość z nich należy do Stowarzyszenia Porządku, choć zdarza się i tak, że goście spoza zakonu otrzymują pozwolenie na studiowanie pism przechowywanych w rozległych bibliotekach. Przestrzeń biblioteczna liczy setki komnat, w których przechowywane są pisma prawne z całego Wielkiego Kola.

Bohaterowie poszukujący w tym miejscu wiedzy nigdy nie są odsyłani z kwitkiem. Muszą jednak najpierw przebrnąć przez stertę dokumentów i biurokratyczny mur, zanim zakon zgodzi się udostępnić im główne zbiory biblioteczne. Z kolei uzyskanie zgody na przejrzenie najwięcej cennych tomów, do których dostęp jest bardzo ograniczony, wymaga wykonania jakiejś misji na rzecz Stowarzyszenia Porządku. Zwykle o zadanie sprowadza się do wydarcia choćby skrawka wiedzy z dobrze strzeżonej biblioteki drzewów.

POKOJOWE KRÓLESTWA ARKADII

Arkadia pokryta jest idealnie równymi szpalarami drzew, strumieniami płynącymi prosto niczym od liniału, regularnymi polami i miastami zbudowanymi na przejrzystych, geometrycznych planach. Tutejsze góry nigdy nie poddają się erozji. Wszystko w tym wymiarze składa się na powierzch: na szczęśliwości i występuje w idealnej postaci, tak aby nie zakłócało harmonii.

Mówi się, że wszystko na Arkadii jest idealne, choć nie wymaga sztywnego rygoru jak na Mechanusie ani podporządkowania indywidualności do perfekcji, jak na Celestii. Nie jest to jednak do końca prawda. W rzeczywistości mieszkanki Arkadii są tak silnie przekonani o własnej doskonałości, że bardzo trudno im dostrzec w sobie jakiegokolwiek wady.

Na Arkadię składają się dwie warstwy: Buksenus i Abellio. Wyglądają podobnie, tyle że na pierwszej z wymienionych stajonują uzbrojone niebiańskie krasnoludy oraz archonowie, chroniący ów plan.

Oto cechy tego wymiaru.

- Boskomorficzność: Pomniejsze bóstwa mogą kształtować Arkadię gestem dłoni, choć dla słabszych stworzeń sfera zachowuje się jak normalnie mechaniczna.
- Umiarowanie ukierunkowany na prawo.

Losowe spotkanie: W przypadku losowych spotkań w Arkadii używaj tabeli „Niebiańskie spotkania” (strona 167).

Przykład lokacji na Arkadii: Góra Clangeddina

Góra o kształcie idealnego stożka, widoczna z każdego miejsca. Wznosi się na co najmniej 9000 metrów ponad polami, a jej szczyt spowija chmury. Wzniesienie ją na cześć krasnoludskiego bohatera – Clangeddina Srebnobrodego.

Wnetrze góry przecinają wielkie korytarze, galerie i krasnoludzie brukowane drogi. Kosztowne lampy, gorące i zimne kufnie oraz obfite śniadanie biesiadne zapewniają światło i radość wszystkim gościom podziemi. Chętnie wita się tu nieznanymi, szczególnie tych, którzy przybyli wzmocnić specjalną broń u legendarnych kowali, pracujących w najgłębszej części kuzni.

Zysząc pod tą górą niebiańskie krasnoludy codziennie spędzają połowę dnia na musztrowaniu, treningach i podnoszeniu sprawności bojowej ku czci szacownego Clangeddina. Zdarza się, że do wnętrza góry docierają goście poszukujący najemników, którzy kuszą bóstwo opowieściami o słusznej sprawie. Czasami Clangeddin odpowiada na werwanie i wysyła swoich wojowników, na wojnę w słusznej sprawie.

Inni trafiają do tego miejsca w poszukiwaniu legendarnego oręza oznaczonego symbolem kowali Clangeddina. Choć osoba w górze ma status małego miasteczka, można tu kupić (lecz nie sprzedać) broń o dowolnej cenie.

Chcąc narysować plan Góry Clangeddina, wykorzystaj wskazówki podane w części „Lochy” (strona 59). Ponieważ krasnoludy są zdolnymi kamieniarzami, ściany, sufity oraz podłogi są najwyższej jakości.

SIĘDEMI NIEBIAŃSKICH KONDYGNACJI CELESTII

Pojędyca, niebotyczna, święta góra Celestia, wznosząca się nad nieskończonym morzem wody święczonej. Tu rządzi sprawiedliwość, dobro, porządek, niebiańska łaska i łitość. Stąd bysze oczy wypatrują zła we wszelkich jego odmianach. To tu wszystko jest cudowne.

Siedem Niebiańskich Kondygnacji stanowi planarny dom dusz śmiertelnych, którzy za życia cieszyli się szacunkiem, a innych traktowali ze zrozumieniem. To także raj, który diabły z niższych planów podbiłyby od razu, gdyby tylko mogły. Celestia obiecuje uwznioślenie i ostateczne zjednoczenie z siłami dobra i prawości wszystkim, którzy okazały się tego warte. Dlatego też suplikanci wspinają się po każdej ścieżce między warstwami, jedna po drugiej, aż na nieskończone wysokości Nieskończonego Miasta (szósta warstwa), a stamtąd do Oświeconego Raju.

Oto cechy tego wymiaru.

- Boskomorficzny: Celestia poddaje się woli istot o mocy co najmniej pomniejszych bóstw. Dla mniej potężnych stworzeń pozostaje normalnie morficzną.
- Umiażdżanie ukierunkowane na dobro i umiarkowanie ukierunkowane na prawo.

Łosowe spotkanie: W przypadku łosowych spotkań w Celestii używają tabeli „Niebiańska spotkanie” (strona 166).

Przykład lokacji na Celestii: Empirea

Miejsce noszące także miano Miasta Pokoynych Dusz, położone na brzegu zimnego, czystego, górskiego jeziora. W Empirei płynęły wiele leczniczych fontann i źródeł, które potrafiły odwrócić obietnicę kończyny, przywrócić utraconą moc, uleczyć szaleństwo czy oddać życiową energię – potrzebujący musi tylko odnaleźć właściwą fontannę. Empirea słynie również z udręceń i szpitali, a wielu pielgrzymów poszukuje tego legendarnego miejsca doskonałego zdrowia.

Bohaterowie, którzy nie są ani zli, ani chaotyczni, a którzy poszukują metody uleczenia stosunkowo prostej dolegliwości (obrażeń, chorób czy nałożonych negatywnych poziomów), zostają tu za darmo uleczeni. Ci zaś, którzy cierpią na bardziej egzotyczne przypadłości (dźwięczne klątwy, utracone poziomy czy bardzo rzadkie i niebezpieczne choroby) muszą przejść test Empirei – zwyciężyć w rytualnej walce z archonem lub aniołem o SW równy poziomowi śmiałości. Jeżeli w starciu bierze udział kilku bohaterów, każdy z nich będzie miał do czynienia z takim przeciwnikiem. Walki nie toczą się na śmierć i życie, a do utraty przytomności – osoba, która zabije wroga, zostanie natychmiast wygnana z Empirei. Zwycięzcy otrzymują to, czego poszukiwali.

Walki toczą się na jednym z wielu dziedzińców – otwartym terenie skromnie ozdobionym filarami oraz płytkimi jeziorkami najczystszej wody.

BLIZNIACZE RAJE BYTOPII

Bytopia jest wyjątkiem wśród Planów Zewnętrznych, bo powierzchnie jej dwóch warstw zwrócone są ku sobie niczym rąk zamkniętej książki. Patrząc w górę z Dotonium („górnej” warstwy sfery), można zobaczyć Shurok – drugą warstwę. Podobnie z Shuroku widać w górę miasteczka i farmy Dotonium.

Każda z warstw Bytopii stanowią świat idealny. Na Dotonium dominują spokojne, wiejskie krajobrazy, a Shurokiem władają nieokiełznana przyroda. Obie części świata Bytopii przemienia filozofia wymiaru – praca nad sobą i dążenie do sukcesów w połączeniu ze społeczną współzależnością.

Obie warstwy dzieli odległość około półtora kilometra, a stróme góry wyrastające z obu stron spotykają się czasem w połowie drogi. Istoty, które chcą przemieścić się między warstwami, zwykle latają lub wspinają się na odpowiednie góry.

Oto cechy tego wymiaru.

- Grawitacja obokrotna kierunkowa: „Dół” istnieje w dwóch przeciwnych kierunkach, oddzielnie dla każdej warstwy. Grawitacja działa normalnie aż do momentu przekroczenia niewidzialnej granicy między krainami – wtedy się odwraca. Ten, kto przejdzie się przez nią z jednej strony, zaczyna spadać na drugą.

- Boskomorficzny: Pomniejsze bóstwa potrafią kształtować pejzaż bliźniaczej Bytopii, podczas gdy dla słabszych stworzeń jest on tak morficzny jak inne Planu Zewnętrzne.
- Umiażdżanie ukierunkowane na dobro.

Łosowe spotkanie: W przypadku łosowych spotkań w Bytopii używają tabeli „Niebiańska spotkanie” (strona 166).

Przykład lokacji na Bytopii: Sad Cętkołapa

Cętkołap to niebiański gnom czarodziej 18. poziomu. Opiekuje się on sadem rosnącym w większym Dotonium. Jego drzewa rodzą niezwykle owoce – rubiny, szmaragdy oraz inne kamienie szlachetne. Zwykle z każdego z nich krocznie zebrać można klejnoty warte 1k4 x 1000 st. Casy zaś sad porasta kilka akrów.

Niektóre z drzew Cętkołapa rodzą jeszcze cenniejsze owoce – takie, które zwiększają Siłę, Zręczność, Budowę, Intelekt, Roztropność czy Charyzmę. Działają one analogicznie do stosownych grimałów i ksiąg (opisanych w Rozdziale 7), zapewniając po zstąpieniu plemię dziedziczącą do wartości odpowiedniego atrybutu. Im dojrzały owoc, tym wyższa premia.

Wypada zaznaczyć, że ani pieniądze, ani dobre czyny, ani nawet łaska, nie pozwolą BG zyskać opisanych tu owoców. Cętkołap niechętnie roztacza się bowiem z tym, co rodzą jego drzewa. Gracze, odwołując wszystkie oferty – z jedynym wyjątkiem: od czasu do czasu płaci owocem za tydzień pilnowania jego sadu.

Czcigodny gnom nie jest głupcem i najmuje strażników sadu tylko, jeśli spodziewa się zagrożenia, któremu czło nie stawi 18-poziomowy czarodziej. Innymi słowy: w trakcie tygodniowej służby śmiałości może stawić czoło licznym niebezpieczeństwom.

Tworząc mapę sadu Cętkołapa, umieść drzewa w równych rzędach stojących w odległości jednego pola od siebie. Co mniej więcej cztery rzędy biegnie kanał nawadniający (trakty go jak rów szerokości 1,5 metra, ponieważ tylko nieelastyczne kanały są w całkowicie wypełnione wodą).

BŁOGOSŁAWIONE POLA ELIZJUM

Elizjum jest najsłynniej ukierunkowanym na dobro planem w całym Wielkim Kole. To miejsce, gdzie dobro rozwija się nieskazitelnie i prawem, ani chaosem. Tu bardziej niż gdziekolwiek indziej ceni się dobre uczynki.

Na pierwszej warstwie, Amorii, panuje ferria barw. Podróżnicy podziwiali mogą przepiękną zielenią jak, upstrzoną barwnymi kwiatami, stawy błękitne jak bruch zimrodka i srebrzyste chmury dryfujące po idealnym niebie. Casy plan wrecz wibruje życiem, przybyszom oferuje zaś spokój – tu radość i zadowolenie przenikają ciała podróżników.

Elizjum składa się z czterech warstw, połączonych niezliczonymi odnogami rzeki Oceanos. Pierwszą najbardziej przypomina Plan Materialny – słodko pachnący igliwosm nasad, drzewami obspanym kwieciami, porastających brzegi rzeki czy otwartymi łąkami i łagodnymi pagórkami. Druga warstwa, Eronia, jest skalista i gorzysta; rosi się tu od wodospadoj i wyciętych w skałę rzecznych koryt. Belierin, trzecia warstwa, to wielkie rzeczne rozlewisko, kipiące życiem. Najniższą warstwę stanowi morze Tasasia, z którego początek bierze wielka rzeka Oceanos; gdziekolwiek pojawiają się tu wyspy, na których zasłuzeni herosi odpoczywają przez wieczność.

Rozmiary Oceanosa są zmienne – czasem jest to wąski kanał, a innym razem potężny, szeroki nurt, który wylewając, zalewa wielkie polacie planu. Wzdłuż brzegów występują wyspy, niskie kamienne nabrzeża czy cypły, które często wskazują, że na brzegu mieszkają szalone dusze zmarłych lub inne, potężniejsze istoty.

Oto cechy tego wymiaru.

- Boskomorficzny: Bóstwom łatwo zmieniać materię Elizjum. Słabsze stworzenia muszą jednak używać w tym celu siły fizycznej lub magii.
- Mniejsza dominacja pozytywnej energii.
- Silnie ukierunkowane na dobro.
- Pochwytywanie: Specjalna cecha Elizjum, podobna do tej występującej w Hadesie. W każdym nie-przybytku goszczącym na tym planie po-woli narasta zadowolenie i satysfakcja z przebywania w tym miejscu. Kolory stają się coraz piękniejsze i żywsze niż na Planie Materialnym, dźwięki są bardziej melodyjne i łagodne, a towarzysze zdają się bardziej przyjaźni. Na końcu każdego tygodnia spędzonego w tym wymiarze

4 należy wykonać rzut obronny na Wole (ST 10 + liczba tygodni spędzona w Elizjum). Porażka oznacza, że postać poddaje się kontroli sfery i nie może z jej opuścić, a nawet tego nie chce. Wspomnienia dawnego życia rozmywają się i gasną, a by przywrócić bohatera do poprzedniego stanu, potrzeba życzenia lub cudu.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Elizjum używaj tabeli „Niebiańskie spotkania” i „Śielskie spotkania” (strona 166).

Przykład lokacji na Elizjum: Wyspę Herosów

Wyspy znane są pod różnymi nazwami. Mówi się na nie również Wyspy Świętych Umarłych, Wzgórza Avalonu czy Wyspy Poza Światem. Tu siedzieli mając najlepsze spośród dusz o dobrych charakterach, które odeszły ze świata śmiertelnych, odzyskując w tym miejscu część wiedzy, a zapewne także mocy z poprzedniej egzystencji. Tu bohaterzy królowie czekają na dzień, gdy znów będą potrzebni swym narodom, a religijni mędrcy zgłębiają w przepastnych bibliotekach niezwykłe tajemnice.

Często wielcy bohaterowie podróżują na Talasie jeszcze za życia, gdy czasy zbliżają się nie kres, czy też z racji ciężaru przeżytych lat, czy ran otrzymanych w bitwie stołecznej w szlachetnej sprawie. Elizjum powoli zamienia ich w potężnych przybyszów, zdejmując z ich ramion brzemie łask przed śmiercią. W Talasii odkryszują swoje moce i wspomnienia, mogą pogodzić się ze sobą i z innymi, aby zasłużyć na ostateczną nagrodę dobra. Brzegów każdej wyspy strzeżą aniołowie, obserwujący gości w milczeniu. A jeśli ktoś naruszy spokój tego miejsca, rzuci się na niego gromiade.

Zmarli herosi pamiętają czyny, jakich dokonali jako śmiertelnicy, prawdopodobnie będą zatem źródłem informacji i inspiracji dla BG. Niektórzy z nich mogą też wciąż mieć jakieś niewyjaśnione sprawy na Planie Materialnym i zlecie śmialkom naprawienie dawno uczynionego zła.

Bohaterowie mogą też odnaleźć Wyspy Herosów podczas przygody, której większość akcji toczy się zupełnie gdzie indziej. Jeśli znów należy zapobiec zniszczeniu się Przepowiedni Roztrzaskanego Księżyca, warto skorzystać z wiedzy paladyna, który uczynił to przed tysiącem lat.

DZICZ ZIEM BESTII

Ziemia Bestii to plan niepokoszonej natury. Tu spocząk można namowić drzewa obwieszane brodami mchów i pnaczy, ośnieżone sosny czy hektary porośnięte gigantycznymi sekwojami, kręcącymi gęste korony nie dopuszczając do ziemi ani promyka światła. Debry, buki, jesiony, klonki trafiają się niemal na każdym kroku, a w głębiach zakamarkach ciekawski podróżnik trafić może na pola gigantycznych grzybów. Zdarzają się tu również rozległe pustynie, choć trudno o nieświeżość, że są polaciami martwej ziemi – te obszary planu porastają kaktusy, aloes i cała gama innej sucholubnej roślinności.

Powietrze planu jest idealne dla wszystkiego, co chce rosnąć. Na bagniskach i rozlewiskach wilgotne i ciepłe, łagodne i chłodne w cieniu sekwoi, krystalicznie czyste wśród choin, a nad równinami gorące i suche.

Ziemia Bestii składa się z trzech warstw, a każda jest jakby zatrzymana w innej porze dnia. Najwyższa, Krigala, to miejsce wiecznego dnia, na drugiej, Bruks, bez przerwy panuje zmierzch, trzecią zaś, Karasutre, rozświetla jedynie blade oblicze księżyca.

Najważniejszym aspektem planu jest to, że sprzyja on wszelkiemu zwierzęcemu i roślinnemu życiu. Podobnie jak Arkadię, wypełniają go zwierzęta i magiczne stwory dowolnego rodzaju. Tradycyjne miasta, miasteczka czy warowne siedziby są nieliczne i znacznie od siebie oddalone. Ci, którzy się tu osiedlają, chcą przecież żyć wśród drzew, a nie wbrew nim.

- Boskomorficzny: Bóstwa mogą zmieniać ten plan siłą myśli, natomiast śmiertelnym stworzeniom zostaje wysiłek fizyczny i magia.
- Umiarkowanie ukierunkowany na dobro.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań na Ziemiach Bestii używaj tabeli „Sielskie spotkania” (strona 166).

Przykład lokacji na obszarze Ziemi Bestii:

Karasutrańska kotlina łowców

Najniższa warstwa Ziemi Bestii – Karasutra – okryta jest płaszczem nieustającej nocy. Srebrny księżyc wiszący wciąż na nieboskłonnie leniwie zmienia fazy, a otaczające go gwiazdy powoli dryfują przez nieboskłon. Przez gęsty

sufit koron drzew przedzierają się tylko nieliczne promienie srebrzystego blasku, tworząc lśniące smugi muskające leśne poszycie.

Karasutra to dom najniebezpieczniejszych nocnych stworów, drapieżców nieustających w polowaniach i zasadzkach. Mysliwi z Planu Materialnego zapuszczają się tu czasem w poszukiwaniu trofeów najgroźniejszych bestii. Niektórzy nawet przeżywają, by spróbować drugi raz.

Celem chyba najpowszechniejszych łowców są białe rogacze. Te nieuchwytne istoty (strakur) jak niebawienskich rycerzy – patrz 250 strona księgi *Piotwów!* – wielbiła dyskretnie emocjami, a polowania uznają za element swego życia. Na białego rogacza może pozwolić najbardziej jactkielcy obrońca dobra – ta istota doskonale zdaje sobie sprawę z konsekwencji i świadomie decyduje się być zwierzyną. Nie oznacza to jednak, że te istoty się poddają. Wręcz przeciwnie z radością wykorzystują wrodzony spryt i znajomość lasu, by namieszać w głowach myślicy z innych planów, bo żaden różnomyślny mieszkaniec Ziemi Bestii nie zaatakuje białego rogacza, bo wówczas zwróci się on z pełnym okrucieństwem przeciw przysłodowcy.

Rogi białego rogacza mają taką szerokość, że dzięki umiejętności Rzemiosła (huczarstwo) da się z nich zrobić refleksyjny łuk długi (co wymaga udanego testu o ST 30). Taki oręż uznaje się za mistrzowsko wykonany, a magiczne wzmocnienia kosztują 10% mniej, bo poroże jest szczególnie podatne na magię.

Rysując mapę spotkania toczącego się na obszarze karasutrzańskiej kotliny łowców, wykorzystajmy wskazówki dotyczące przeciętnych lasów (patrz strona 87). Gościom z innych planów bezpieczeństwo zapewniają rozrzucone tu i ówdzie proste trzy- oraz czteroczołkowe chaty, w których mogą się schronić przed mieszkanicami kniei.

OLIMPIJSKIE POLANY ARBOREI

Polany Arborei stanowią mieszaninę klimaków i srodkow, gdzie pieknie azo zapiera chęć. Są to wielkie lasy ze strzelistymi klonami, bukami i dębami sięgającymi nieba. Ziemię między nimi porastają nieliczne krzaki i chwasty, korony tworzą wspaniałe sklepienie ponad falującymi dywanami mchów i drobnych roślin posyca. Są to też wspaniałe, otwarte polany porośnięte dżukim kwieciskiem i trawami oraz równie rzędy drzew owocowych, których nigdy nie dotknęła dłoń roznamięznych ludzi. Tutejsze drzewa nie czuły nigdy toporów drwali, lany na polach grzę są pod ciężarem kłosów, a galezie sad-
dów uginają się pod soczystymi owocami.

Nawet powietrze Arborei zdaje się wypełnione oczekiwaniem i ekscytacją. Gwałtowne podmuchy wiatru pojawiają się znikąd, szalejąc po ścieżkach wytarczanych sepalarzami drzew. Trwają kilka minut, a potem znikają, oddając krainie we władanie ciepłych promieni słońca przesączających się przez sklepienie lasu. Z dala dobiega muzyka – czasem to grają elfy wraz z basniowymi istotami, ale również często tylko wiatr niesie echa odległych melodii, dobiegając je od pni drzew.

Arborea to miejsce, gdzie drzewa mogą jednocześnie kwitnąć i wydawać owoce, gdzie wyżej położone tereny pokrywa śnieg, ale i on lini ciepło pod czystym niebem. To kraina o niemal przytłaczającej urodzie – miejsce spotkania dzicy i piękna.

Co ciekawe, tylko górna warstwa planu, Arvandor, pasuje do nazwy sfery, bo już druga, Aqualith, jest bezkresnym oceanem, a najniższa, Mitardir – rozległa pustynia białego pyłu.

Oto cechy tego wymiara.

- Boskomorficzny: Bóstwa mogą zmieniać wygląd planu i jego cechy, natomiast śmiertelnicy muszą do tego celu wykorzystać wysiłek fizyczny lub magię.
- Umiarkowanie ukierunkowany na doświadczenie i umiarkowanie ukierunkowany na chaos.

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Arborei używaj tabeli „Sielskie spotkania” (strona 166).

Przykład lokacji na Arborei: miasto wśród drzew

Niebieskie elfy Azvandoru żyją w miastach, na które składają się wielkie, nadziemne domy zbudowane na ogromnych sekwojach. Istoty te polują, świętują i wiódą wydzielane życie elfów. Cenią sobie swoją społeczność do tego stopnia, że niezwykle szybko potrafią się zwrócić przeciwko ewentualnym intruzom. Wystarczy jedno niedbale rzucone słowo, by mówca przemienił się w przebitą mnióstwem strzałę tarcze.

W miastach wśród drzew żyją nie tylko elfy. Wiele z nich dostaje ogromnych niebiańskich sów, z pomocą których się przemieszczają. W nadzwyczajnych domach mile widziane są też istoty baśniowe. Nie dziwne, że w osadzie elfów spotkać można też drzewców, co bywa zaskoczeniem dla niektórych gości. Takie osiedle wśród drzew należy traktować jak duże miasto (patrz strona 137).

Chcąc narysować mapę takiego miasta, wykorzystaj budynki zaprezentowane w cześci „Miasta” (patrz strona 99). Wszystkie winny być jednakże skonstruowane z drewna i umieszczone na płacinie o średnicy od 9 do 18 metrów. Budowli oczywiście nie będą łączyć drogi czy ulice, ale linowe i drewniane mosty, a także drabiny oraz schody. Postaraj się, by sieć schodów i mostów była dość skomplikowana – elfy lubią taki sposób rozbudowy miast, ty zaś zyskasz ciekawszą scenę spotkania.

HARMONIJNA DOMENA ZEWNĘTRZA

Jest to wyjątkowy Plan Zewnętrzny, ponieważ graniczy z wszystkimi innymi wymiarami składowymi się na tę grupę sfer. Dlatego też stanowi skrzyżowanie dróg wszelkich planarnych stworzeń. Można tu znaleźć istoty zarówno czarne, jak i niebiańskie, praworządne oraz całkowicie oddane chaosowi. Ponadto krainy posiadają tu bóstwa prawdziwej neutralności oraz idei takich jak wiedza czy natura.

Plan ma kształt nieskończonego wielkiego koła, z gigantycznym wzniesieniem potrodku. Przybysze twierdzą, że owo cylindryczne wypiętrzenie jest sercem Planów Zewnętrznych i osią, wokół której kręci się Wielkie Koło. Wzniesienie widać z każdego miejsca sfery; przebiega się przez obłoki i strzela w górę na niebotyczną wysokość. Nad jego szczytem unosi się Sigil, Miasto Drzew.

Pozostała część Zewnętrzna to mozaika krain o różnym ukształtowaniu terenu – od otwartych preri aż po skaliste góry i wijące się potoki. Po nich poruszane są osiedla uciekinierów i rdzennych mieszkańców wymiaru. Jednak na rozległej, szerokiej mapie dzikich obszarów planu osady są tylko rzadkimi, malutkimi kropkami.

Oto cechy tego wymiaru.

- Boskomorficzność: Ta cecha zanika w miarę zbliżania się do środka planu; tam nawet bóstwa nie mogą wpływać na materię sfery.
- Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność: W odróżnieniu od pozostałych Planów Zewnętrznych, w Zewnętrznu wszelkie charaktery są traktowane identycznie.
- Normalna magia, osłabiona magia i ograniczona magia: Daleko od centralnego wzniesienia magia działa normalnie, jednak im bliżej środka planu, tym bardziej ograniczone są zaklęcia, zdolności czaropodobne, a nawet moce nadnaturalne. Tam, gdzie powierzchnia wypiętrzenia staje się niemal pionowa, nie działają już prawie żadne zdolności, a z mocy boskich da się zastosować tylko nieliczne.

Odległość od wypiętrzenia	Osłabione czary	Ograniczone czary	Inne efekty
Ponad 1650 km	Brak	Brak	Brak
1650 km	9	Brak	Brak
1500 km	8-9	Brak	Brak
1350 km	7-9	9	Wszystkie stworzenia stają się niepodatne na trucizny
1200 km	6-9	8-9	Psiownicze zdolności czaropodobne nie działają
1050 km	5-9	7-9	Nie można korzystać z pozytywnej i negatywnej energii
900 km	4-9	6-9	Przestają działać zdolności nadnaturalne
750 km	3-9	5-9	Dostęp do Planu Astralnego zostaje zamknięty
600 km	2-9	4-9	Moce boskie poziomu półboga i słabsze są anulowane
450 km	Wszystkie	3-9	Moce boskie poziomu półmniejszego bogów i słabsze są anulowane
300 km	Wszystkie	2-9	Moce boskie poziomu pośrednich bogów i słabsze są anulowane
150 km	Wszystkie	Wszystkie	Wszystkie moce boskie są anulowane

Daleko od osi magia działa normalnie. Na 1650 kilometrów od jej podstawy zaczyna się obszar osłabionej magii, który powoduje, że do użycia zaklęcia 9. poziomu potrzeba ułożenie testu Czarostwa o ST 35. Bliżej podnóża wypiętrzenia osłabienie działa na zaklęcia niższych poziomów, zgodnie z poniższą tabelą.

Oprócz tego na planie tym występuje cecha ograniczenia magii, pojawiająca się na 1350 kilometrów od środka planu, która blokuje zaklęcia i zdolności czaropodobne 9. poziomu. Im bliżej centrum, tym blokowane jest więcej czarów i zdolności, aż w końcu nawet boskie potęgi są beznadziejne. Ta cecha nie wpływa na zdolności nadzwyczajne.

OTCHŁANNE SPOTKANIA (PS 15)

k%	Spotkanie	Średni PS
01-10	1 marilith (demon)	17
11-25	1 otchłanny potężniejszy bazyliżek	15
26-50	Zespół demonów: 1 nalfeshnee, 1 hezrou i 1k3 wroci	14
51-70	Zespół demonów: 1 glabrezu, 1 sukub i 1k3 wroci	14
71-90	1k3 hezrou (demony)	13
91-95	1 zabójczy ślad	13
96-100	2 szare ślady	12

PIEKIELNE SPOTKANIA (PS 15)

k%	Spotkanie	Średni PS
01-20	1 rogaty diabeł	16
21-45	Zespół diabłów: 1 lodowy diabeł, 1k3 kościane diabły i 2k4+3 brodaty diabły	15
46-70	1k3 lodowe diabły	15
71-80	2k4+3 roje piekielnych os	14
81-85	1k4+2 formidów nadzorów	14
86-95	1k4+2 kościane diabły	13
96-100	1 wiedźma nocy i 1 cauchemar (koszmar)	12

NIEBIAŃSKIE SPOTKANIA (PS 15)

k%	Spotkanie	Średni PS
01-25	1k3 astralne devy (aniolowie)	16
26-45	1 planetar (aniol)	16
46-60	1 archonogor heros	16
61-65	1 marut (nieuchronny)	15
66-85	1 archontrebacz	14
86-90	1k4+2 formidów nadzorów	14
91-95	1k3 leonale (guardiale)	14
96-100	1k4+2 aworale (guardiale)	13

SIELSKIE SPOTKANIA (PS 15)

k%	Spotkanie	Średni PS
01-15	1k3 astralne devy (aniolowie)	16
16-30	1 planetar (aniol)	16
31-55	1k3 ghaele (eldariny)	15
56-65	1k3 leonale (guardiale)	14
66-80	1 niebiański rycerz (jednorozec)	13
81-90	1k4+2 aworale (guardiale)	13
91-95	1 zabójczy ślad	13
96-100	2 szare ślady	12

Losowe spotkania: W przypadku losowych spotkań w Zewnętrznu używaj wszystkich czterech tabeli.

Przykład lokacji w Zewnętrznu: miasto Sigil

W sercu Zewnętrznu, w miejscu uważanym za środek sfery, znajduje się Sigil, zwane też Miastem Drzew. Każda dzielnica tego miasta rości się od portali prowadzących w dowolne miejsca wszechświata. Ponad szczytem, sprzeczając się z Zewnętrznu jest w przestrzeni gigantyczny pierścień, a miasto Sigil skonstruowane wisi na jego wewnętrznej powierzchni.

Sigil ma wiele wyjątkowych cech. Jedną z nich jest grawitacja obiektyw na kierunkowa, gdzie „dół” to kierunek w stronę wewnętrznej powierzchni

pięścienia. Ci, którzy wyrwają się z pięścienia, zawiązują nagle w powietrzu, aby po chwili rzucać na zbroczone centralnego wzniesienia Zewnetrza.

Choc w pobliżu szpicy magia jest bardzo ograniczona, w Sigil magia działa niomalnie.

W Sigil znajduje się tak wielka liczba portali, że nawet mieszkańcy nie wiedzą dokładnie, ile ich jest. Prowadzą one na każdy znany Plan Zewnetrzny i każdy Plan Wewnetrzny. Znaleźć tu można także przejścia w obrębie Zewnetrza. Aby uaktywnić owe bramy, trzeba wypowiedzieć odpowiednie hasło lub skorzystać z przedmiotu będącego kluczem.

Sigil to miasto handlu. Tu krzyżują się szlaki transportu towarów, usług i informacji ze wszystkich światów. Często poszukiwanym typem wiadomości są słowa rozkazu lub wiedza o przedmiotach otwierających konkretne bramy. W mieście sporo jest podróżników, którzy szukają sposobu na otworzenie upatrzonych przejść i kontynuowanie wędrówki.

Miasto Drzwi kontroluje wiele grup, których członków można nazwać uprzejmie „filozofami z maczugami”. Różnią się od siebie podejściem do podróży oraz ich tradycjami rozumianym charakterem, działają w odmiennych częściach miasta i mają pleczę nad różnymi rodzajami aktywności. Najwyższą władzę w Sigil sprawuje tajemniczy byt zwany Pania Bólu, który wygląda jak lewitująca humanoidna kobieta z włosami z ostrzy. Nie wiadomo, jak potężna jest Pani Bólu, ale powszechnie uważa się, że może dorównuje bóstwom albo nawet je przewyższa.

Sigil jest ogromne – dziesięć razy większe niż metropolie Planu Materialnego. Z tego powodu w Mieście Drzwi nie obowiązują żaden limit są ograniczający sprzedaż i kupno dóbr. Można tu również spotkać BN o dowolnej kombinacji klas i poziomów.

Chcąc narysować mapę spotkania w Sigil, zacznij od planu zwykłego miasta, a następnie uzupełnij go dowolną ilością cech magicznych. W Mieście Drzwi zapewne istnieje wszystko, co cięsieć sobie w stanie wyobrazić – iluzje dające rozrywkę, ożywione „bezkonne powozy”, budynki stworzone ze ścian mocy...

ŁOSOWE SPOTKANIA NA PLANACH

Na tej stronie znajdziesz cztery table losowych spotkań powiązanych z różnymi charakterami. Możesz ich użyć, gdy bohaterowie niespodziewanie trafiają na którychś Planów Zewnetrznych. Jeśli natomiast piszesz przygodę, której akcja toczy się w konkretnym wymiarze, wykorzystaj owe table jako wskazówki do tworzenia tabeli odpowiadających naturze miejsca akcji, scenariusza oraz poziomu BG.

TWORZENIE KOSMOLOGII

Kreując własny świat, przedzaj się później zapewne zacznie konstruować inną uniwersa – nowe plany, gdzie wszystko jest możliwe. A jeśli jesteś ambitny, możesz stworzyć własną kosmologię.

POTRZEBNE CI WYMIARY

Kosmologia, która tworzy się, powinna pasować do twojej kampanii. Nawet jeśli założymy, że wykorzystujemy przez siebie Plan Materialny nie różni się w zasadzie od Planu Materialnego kosmologii D&D, musisz zdecydować o ewentualnych odmiennych elementach. Oto lista tego, co powinno znaleźć się w kosmologii przygotowywanej dla „typowej” kampanii D&D.

- Miejsce, w którym żyją i z którego pochodzą bóstwa.
- Miejsce, z którego pochodzą piekielne stwory.
- Miejsce, z którego pochodzą istoty niebiańskie.
- Miejsce, z którego pochodzą żywiolaki.
- Sposoby przemieszczania się pomiędzy planami.
- Sposób, w jaki działają będą czary wykorzystujące Plan Astralny, Plan Etery, Plan Cieni.
- Zaden z tych punktów nie jest warunkiem koniecznym i niezbędnym. Można prowadzić kampanię zupełnie pozbawioną bóstw albo taką, gdzie siły wyższe są nieosiągalne lub nie mają własnych, planarnych królestw. Masz też pełne prawo zdecydować, że piekielne potwory i niebiańskie istoty pochodzą z tego samego planu albo że wszystkie żywiolaki rodzą się we wspólnym pierwotnym wirze. Jeśli chcesz, możesz także zrezygnować w kampanii z jakichkolwiek Planów Przechodnich.

Tvoja kosmologia powinna odzwierciedlać potrzeby konkretnej kampanii. Jeżeli chcesz prowadzić grę na tle wielkiego konfliktu dobra i zła, wprowadź sfery silnie ukierunkowane na te pojęcia. I podobnie, jeśli planujesz gigantyczne zmagania między porządkami a wolnością, szczerze polecamy plany silnie ukierunkowane na prawo i chaos. Możesz dawać, zmieniać czy wyrzucać wymiary tak, jak ci się podoba. Jeśli potrzebujesz piątego żywiołu (może zimna, drewna czy nawet żywiołu nicości), włącz stosowną sferę do kosmologii.

Cechy planarne

Tworzenie planu nie różni się zbytnio od obmyślania krajobrazu, choć większość wymiarów jest bardziej fantastyczna lub po prostu bardziej dziwaczna od lasów, gór czy rzek dominujących na Planie Materialnym. Możesz zatem pomyśleć o egzotycznych terenach, obszernych lochach, potężnych fortecach czy miastach zaludnionych przez niezwykle istoty. Poza tymi elementami powinienes również przemysleć cechy planarne, czyli ogólne zasady definiujące działanie wymiaru.

Wymiary Wielkiego Kola kosmologii D&D posiadają cechy, za sprawą których wiadomo, jak w danym miejscu bohaterowie się poruszają, walczą, czy rzucają czary. Na przykład, Plan Żywiołu Ognia posiada cechę dominacji ognia, co oznacza, iż każda substancja tej sfery co runde zadaje przebiegającym tu istotom 3k10 obrażeń od ognia. Z kolei Plan Astralny cechuje grawitacja subiektywna kierunkowa, za sprawą której każda przebiegająca tu istota sama decyduje, jak działa siła ciężaru. Limbo zaś jest silnie ukierunkowane na chaos, przez co w tym wymiarze poważne niedogodności cierpi istoty, które nie są chaotyczne.

Opracowując plan własnej kosmologii, wybierz cechy dotyczące wymiarów Wielkiego Kola (patrz strony 147–150), który wymyślił inne. Jeśli chcesz, masz pełne prawo pomieszać właściwości różnych sfer. Możesz, na przykład, stworzyć plan zwany Kuźnią Niebów o cechach dominacji ognia i ukierunkowaniu na dobro.

Cechy planarne dotyczą zwykle wymiarów jako całości, ale sfery są przecież ogromne. Dlatego też na niektórych ich obszarach mogą obowiązywać inne zasady – z przyczyn naturalnych, w wyniku boskiej interwencji lub z innych anomalii magicznych.

Plan posiada zwykle cechy opisujące jego grawitację, naturę obowiązującego na nim czasu, jego rozmiar i kształt, kwestie moralności (jak łatwo w danym miejscu zmieniać rzeczywistość), charakter, typy żywiołu i energii oraz niezwykle efekty dotyczące wymiaru. Oczywiście nie jest to pełna lista – obmyśl dowolną potrzebną ci cechę planarną, aby wymiar działał zgodnie z twoimi zamierzeniami.

Cechy dodatkowe

Oto kilka cech planarnych niewykorzystywanych w kosmologii D&D, z których możesz z powodzeniem skorzystać, tworząc własne plany.

Słabsza grawitacja: Grawitacja na tym planie jest słabsza niż na Planie Materialnym. W rezultacie każdy może podnieść więcej, ale jego ruchy stają się niegrabne. Padoły w sferze ze słabszą grawitacją podlegają grawitacji z okoliczności – 2 do testów ataków oraz Jędrzeźności, Płynności, Zachowania równowagi i Żwrotności. Efektywna waga wszelkich przedmiotów zmniejsza się o połowę. Zasięgi broni są podwójne. Postacie otrzymują premie z okoliczności +2 do testów Skakania i Wspinaczki.

Słabsza grawitacja nie wpływa na wartość Siły ani Zreźności, choć śmiałość z normalnymi wartościami tych atrybutów ma większe możliwości działania. Dotyczy to zarówno podróżników z zewnątrz, jak i istot zamieszkujących plan.

Upadek w warunkach słabszej grawitacji powoduje 1k4 obrażenia za każde 3 metry wysokości, do maksymalnej wartości 20k4 obrażeń.

Możesz nawet jeszcze bardziej osłabić grawitację, podważając ją poprzez opisane tu efekty.

Zmieniowy czas: W niektórych sferach czas płynie wolniej lub szybciej. Może się okazać, że podróżnik przeniesie się gdzieś, spędzi tam rok, po czym wróci na Plan Materialny i stwierdzi, że podczas jego nieobecności upłynęło zaledwie sześć sekund. Wszystko na rodzimym planie jest o sześć sekund starsze – lecz nie dotyczy to jego, jego ekwipunku, czarów i efektów, które na niego wpływają, gdyż w tym przypadku miniony rok jest jak najbardziej realny.

Planując wygląd sfer ze zmienionym czasem, zapisz najpierw odcinek czasu z Planu Materialnego, a następnie jego zmieniony odpowiednik dla projektowanego świata. W powyższym przykładzie byłaby to 1 runda = 1 rok. Na każdy rok w opisywanej sferze miją 6-sekundowa runda na Planie Materialnym.

Spytne i pozbawione skrupułów osoby mogą wykorzystywać różnice w biegu czasu. Umiejętność wejścia w wolniejszy strumień czasu, aby się wydeścić czy odzyskać czary, bywa skuteczną bronią. Postać może wrócić, całkowicie odswieżona, zanim wrogowie się zorientują, że znikła. Przerzucenie przeciwnika do planu o szybszym biegu czasu może powstrzymać jego działania na wiele lat, sprawiając, że powrót wroga stanie się problemem dopiero przyszłych pokoleń.

Zaburzony czas. W niektórych sferach czas na zmianę przyspiesza i zwalnia, tak że podróżnicy mogą włącznie (przemieszczać się tam i z powrotem) zyskiwać go bądź tracić. W każdym takim przypadku stwórz losową tabelkę zmian szybkości upływu czasu. Oto przykład.

k%	Czas na Planie Materialnym	Czas na planie z zaburzeniami
01-10	1 dzień	1 runda
11-40	1 dzień	1 godzina
41-60	1 dzień	1 dzień
61-90	1 godzina	1 dzień
91-100	1 runda	1 dzień

Musisz ustalić, jak często (mierząc wpływ czasu na Planie Materialnym) zmienia się czas w takim wymiarze, co pociąga za sobą kolejny rzut w tabelce. Dla mieszkańców danej sfery czas oczywiście płynie naturalnie i zmiany predkości pozostają niezauważalne.

W przypadku planu beczasowego w kwestii magii każdy czar o nienatychmiastowym czasie działania będzie funkcjonował permanentnie aż do rozproszenia.

Skrócony: Granice i krawędzie takiego planu ograniczają go. Moga to być granice z innymi planami bądź krawędzie w rodzaju brzegu wszechświata lub wielkiego muru. Półplany często są skończone.

Zamknięty: Granice świata nakładają się na siebie, przenosząc podróżnika na drugą krawędź mapy. Przykładem zamkniętego, skończonego świata jest kula, ale może mieć on również postać szczienu, torusa czy planu płaskiego.

go, gdzie magiczne krawędzie teleportują podróżnika na drugą stronę, gdy tylko je przekroczy. Część półplanów jest zamknięta.

Stacyjny: Takie sfery się nie zmieniają. Goście nie mogą wpłynąć na mieszkańców planu ani na przedmioty, które są w posiadaniu autochtonów. Zaden czar, który mógłby wpłynąć na miejscowych, nie będzie działał, chyba że cecha stacyjności zostanie w jakiś sposób zawieszona bądź usunięta. Zakłęcia rzucone przed wejściem do sfery stacyjnej utrzymują jednak swoje efekty.

Nawet przesunięcie nietrzynnego przedmiotu wymaga udanego testu Sily (ST 16). Poruszenie szczególnie ciężkich przedmiotów będzie w ogóle niemożliwe.

Recuzny (świadomy): Taki plan kształtuje się pod wpływem jednej własnej myśli. Podróżnicy mogą zauważyć, że krajobraz zmienia się zgodnie z tym, co sfera o nich sądzi, stając się przyjaźniejszą lub bardziej wroga, w zależności od działań postaci.

Cechy charakteru: Kwestia zdobywania charakteru przez plan to typowe pytanie o pierwszeństwo jajka albo kury. Niektóre sfery preferowały konkretne charaktery, przez co osiedlały się na nich stworzenia o takim charakterze, co z kolei sprawiło, że preferencje wymiaru stawały się wyrazistsze, przez co... i tak dalej. Nie oznacza to jednak, że plany „domów bóstw”, które sam wymyślił, muszą takie cechy posiadać.

Plan silnie ukierunkowany na neutralność stoi w opozycji do dobra, zła, chaosu i prawa. Jest bardziej zainteresowany równowagą niż przyjmowaniem i tolerowaniem odmiennych punktów widzenia. Analogicznie do innych wymiarów o silnym ukierunkowaniu (patrz strona 149) nakłada na każdego, kto nie jest neutralny, karę z okoliczności -2 do testów opartych na Intellekcji, Roztropności i Charyzmie. Kara może być stosowana dwa razy (raz dla wartości dobro/zło i ponownie dla prawo/chaos); neutralni dobrzy, neutralni zli, praworządni neutralni i chaotyczni neutralni podlegają karze tylko -2, a praworządni dobrzy, chaotyczni dobrzy, chaotyczni zli i praworządni zli już -4.

Martwa magia: Takie plany są zupełnie pozbawione magii. Funkcjonują one dokładnie tak, jakby znajdowały się w całości pod wpływem czaru pole antymagii. Zakłęcia poznania nic nie wykryją, a postać nie może użyć teleportacji czy innego czaru do przemieszczania się do lub z tego miejsca. Jedynym wyjątkiem od zasady „brak magii” są stałe, międzywymiarowe portale, które funkcjonują normalnie.

Pancerz zbroiowy może składać się z metalu,
drewna, łuski lub skóry.
Każdy z tych materiałów
cena jest określona w tabeli.

Płaszcz zbroiowy
zawiera elementy
łuski metalowej
w niektórych miejscach zbroi.

Płaszcz zbroiowy
może być zbroiowy
z różnych części.

Pancerz może być wykonany
z metalu lub drewna,
a także z połączenia
obu.

Pancerz

Pancerz

Kierunek

Kierunek

Rys. A. Szwed

BOHATEROWIE

ROZDZIAŁ SZÓSTY

W tym rozdziale znajdziesz wiele opcji dla BG i BN – między innymi alternatywne systemy generowania atrybutów, nowe rasy oraz nowe klasy. Zamieszczono tu również zasady pozwalające zwiększyć możliwości bohaterów i informacje o nowych chowańcach oraz bohaterach epickich.

WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Oto uzupełnienie standardowej metody ustalania wartości atrybutów, przedstawionej w Podręczniku Gmaka (rozdz. 4ks; rezygnujemy z najniższego rezultatu i przyporządkowujemy wyniki według uznania). Przedstawiamy tu 8 opcjonalnych sposobów, których zastosowanie możesz rozważyć.

1. Standardowe kupowanie za punkty: Wszystkie atrybuty mają na początku wartość 8. Otrzymujesz 25 punktów, które pomiędzy nie rozdzielasz. Dla wartości do 14 koszt wynosi 1 za 1. W przypadku atrybutów powyżej 14, cena nieco wzrasta (patrz poniższa tabela). Metoda ta pozwala na maksymalne dopasowanie, powinieneś więc oczekiwać, że każdy BG będzie miał przynajmniej jeden naprawdę wysoki atrybut.

KOSZT PUNKTOWY WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Wartość atrybutu	Koszt punktowy	Wartość atrybutu	Koszt punktowy
9	1	14	6
10	2	15	8
11	3	16	10
12	4	17	13
13	5	18	16

Dla BG, który kupuje za punkty, nie ma limitu na ilość punktów.

2. Niestandardowe kupowanie za punkty: Wykorzystaj standardową metodę kupowania za punkty, lecz przydziel postaci więcej lub mniej punktów na zakup atrybutów, co pokazano w poniższej tabeli.

Typ kampanii

Kampania o niskim stopniu trudności
Kampania będąca wyzwaniem
Trudniejsza kampania
Bardzo trudna kampania

Dozwolona punkty

15 punktów
22 punkty
28 punktów
32 punkty

3. Ustalone wartości: Wykorzystaj takie oto wartości, przyporządkowując je atrybutom w dowolny sposób – 15, 14, 13, 12, 10 i 8. Liczby te (zakładając, że zostają przyporządkowane odpowiednim atrybutom) pozwalają stworzyć postać o przynajmniej przyzwoitych atrybutach istotnych dla klasy bohatera. Ta metoda to szybsza wersja standardowego kupowania punktów i używa jej przy kreowaniu BN przedstawionych w rozdziale cewartym niniejszego podręcznika.

4. Płynne przerzuty: Rzuć sześć razy 4k6, za każdym razem odrzucając najniższy rezultat na jednej kostce. Raz podczas całego procesu możesz powtórzyć rzut kostką, na której uzyskałeś najniższy rezultat. Przyporządkuj wyniki dowolnym atrybutom. W ten sposób powstają postacie o wyższych wartościach atrybutów niż te stworzone standardową metodą z Podręcznika Gmaka, gdyż masz okazję albo poprawić szczególnie zły rezultat, albo uzyskać naprawdę wysoki rzut. Na przykład, gracz, który wyrzucił 1, 2, 6 oraz 6, uzyskując w rezultacie 14, może postanowić przerzucić 1 i sprawdzić, czy poprawi wynik (i być może uzyska nawet 18, gdy wyrzuci 6).

5. Postać organiczna: Rzuć sześć razy 4k6, za każdym razem odrzucając najniższy rezultat na jednej kostce. Przyporządkuj uzyskane wyniki atrybutom w kolejności (S, Zr, Bd, Int, Raz, Cha). Powtórz jeden wybrany rzut, biorąc pod uwagę nowy rezultat, jeśli jest wyższy. Następnie zamień miedzy

scami dwa dowolne atrybuty. Metoda ta pozwala na ograniczony wybór, lecz nie umożliwia przyporządkowania wartości tak, jak się chce. Postać będzie prawdopodobnie zmuszona radzić sobie z pewnymi wadami (jak w prawdziwym życiu) lub uzyska talent niespotykany u typowych przedstawicieli jej klasy (na przykład, zaklinacza z dużą Siłą).

6. Dopasowana przeciętna postać: Rzuci sześć razy 3k6 i rozmieść wyniki w dowolny sposób. Metoda ta zapewnia postacie dość przeciętne wartości atrybutów, lecz pozwala na ich dopasowywanie. Możesz przerzucić wszystkie atrybuty, jeżeli suma modyfikatorów wynosi -3 bądź mniej lub jeśli żaden wynik nie przekroczył 12.

7. Losowa przeciętna postać: Rzuci sześć razy 3k6 i przyporządkuj uzyskane wyniki atrybutom w kolejności (S, Zr, Bd, Int, Rzt, Cha). Jest to najsurówierliwiejsza metoda. Często powoduje, że powstają postacie, które w ogóle nie nadają się do gry. Sprawia jednak, że wysokie wartości naprawdę coś znaczą. Możesz przerzucić wszystkie atrybuty, jeżeli suma modyfikatorów wynosi -3 bądź mniej lub jeśli żaden wynik nie przekroczył 12.

8. Postać dopasowana: Rzuci sześć razy 3k6, za każdym razem odrzucając najniższe rezultaty na dwóch kostkach. Przyporządkuj wyniki dowolnym atrybutom. Ten sposób sprawdza się w przypadku niezwykle heroicznej i wymagającej rozgrywki, w której postacie muszą być naprawdę nieprzeciętne. By przeciwnie. Możesz przerzucić wszystkie atrybuty, jeżeli suma ich modyfikatorów wynosi +2 bądź mniej lub jeśli żaden wynik nie przekroczył 15.

BOHATEROWIE RPGA I WARTOŚCI ATRYBUTÓW

W nowych kampaniach D&D, którymi zarządza się RPGA*, wartości atrybutów bohaterów gracy określa się za pomocą standardowej metody kupowania za punkty. Natomiast w nielicznych starszych kampaniach używano niestandardowej metody kupowania za punkty. Na przykład, bohater kampanii „Living Greyhawk” wykreślano w oparciu o system 28 punktów, ponieważ gra ta jest trudniejsza i wymaga przez to potężniejszych postaci.

Dla czego jednak RPGA wykorzystuje system kupowania za punkty zamiast losowania atrybutów poprzez rzuty kostkami? Otóż w odróżnieniu od wielu gier toczących się w domach, w których udział bierze jeden Mistrz Podziemi i niewielka liczba osób, w rozgrywkach D&D pod egidą RPGA uczestniczą tysiące fanów, a prowadzi ich setki Mistrzów Podziemi. Podczas dużych imprez miłośników tej rozrywki MP ma zwykle do czynienia z grupą nieznanym mu graczom czy postaciami. W tej sytuacji system kupowania za punkty umożliwia tworzenie różnorodnych postaci, a jednocześnie pozwala MP określić potęgę wszystkich śmiółków biorących udział w rozgrywce.

Wiecej informacji o programie towarzyszącej kampanii D&D oraz o imprezach pod egidą RPGA znajdziesz na stronie www.wizards.com/rpga (informacje w języku angielskim).

RASY

Łatwym sposobem dopasowania scenarii kampanii jest poszerzenie listy ras, z których gracze mogą wybierać, tworząc postaci.

PODRASY

Wysokie, szczupłe niziołki zwane są dżugolami. Leśne elfy to zahartowani samotnicy, którzy żyją w gęstwinach. Górskie krasnoludy są jeszcze bardziej krzepkie niż ich częściej spotykani pobratymcy. Owe odmiany standardowych ras zwieemy podrasami.

Niektóre standardowe w D&D rasy postaci – krasnoludy, elfy, niziołki i gnomy – podzielone na podrasy, ukazując niewielkie różnice w wyglądzie, światopoglądzie i stopniu adaptacji. Poza owymi kilkoma drobnymi różnicami, przedstawiciele podrasy nie różnią się od swych kuzynów opisanych w *Podręczniku Gracza*. Podrasy dają graczom większy wybór i oferują ciekawskie możliwości. Masz również prawo stworzyć podrasy, które będą zarezerwowane jedynie dla BN. Dobry przykład wprowadzenia podrasy do kampanii to opracowanie spotkania BN ze śmiółkami. Wprowadzając postacie dla wywodzące się z danej podrasy, pokazesz graczom, jak widzi je przedstawiciele. Czasami gracze nie są zainteresowani wcieleniem się

w przedstawicieli nowej podrasy, lecz mimo to doceniają jej obecność i uznają za interesujący element swojej kampanii. Podstawowe podrasy, typowych ras zaprezentowane w *Księdze Potworów*.

Możesz również zażądać udziału w rozgrywce BG będących przedstawicielami podrasy. W końcu zwykle różnią się one od typowych ras z *Podręcznika Gracza* i komplikują prosty (a ważny) wybór tej właśnie cechy postaci. Niektóre z podras przedstawiających w *Księdze Potworów* – choćby drogry, duergary czy inne łas stwórczy – mogą nie pasować do twojej kampanii. Drogry, duergary i sferrińbelny będą zapewne również znacznie potężniejszymi istotami niż przedstawiciele ras zwykle wybieranych przez graczy. Dodatkowe informacje na ten temat znajdziesz w części „Potwory jako rasy”, gdzie wyjaśniono pojęcia dostosowanie poziomu oraz efektywny poziom postaci (EPP). Znajdź EPP nowego śmiółka, możesz stwierdzić, czy dany BG pasuje do twojej kampanii.

Tworząc nową podrasę, pomyśl o elementach podkreślających jej odrębność – kulturze, klimacie lub wyglądzie fizycznym. Następnie zwróć do opisu standardowej rasy w *Podręczniku Gracza* i zdefiniuj, jakie będą różnice między pobratymcami. Podrasa może mieć inne modyfikatory do wartości atrybutów, inne darmowe umiejętności (lub premie +1 czy +2 do testów pewnych umiejętności), inną ulubioną klasę, inne języki, a nawet inne specjalne zdolności, takie jak krasnoludzka odporność na trucizny czy elfia biegłość w posługiwaniu się lukiem.

Pamiętaj, że standardowe rasy mają też wady, które równoważą ich zalety. Podrasa nie powinna mieć jedynie premii do Siły i kary do Charyzmy. Siła bowiem jest znacznie ważniejsza (uogólniając) niż Charyzma. Dlatego też krasnoludzka podrasa mogłaby mieć +2 do Siły oraz -2 do Charyzmy i być pozbawiona widzenia w ciemnościach oraz zdolności skąlny zmysł. Twoja krasnoludzka podrasa mogłaby więc posiadać takie oto cechy: +2 do Siły, +2 do Budowy, -2 do Zręczności, -2 do Charyzmy, widzenie w słabym świetle zamiast w ciemnościach oraz +2 do testów Wspinaczki zamiast skąlnego zmysłu.

Trzeba zawsze zachować równowagę, bilansując więc premie do atrybutu z odpowiednią karą do wartości innego. Zastap premie do umiejętności, premie do innej umiejętności, darmową umiejętność inną darmową umiejętność, a specjalną zdolność (taką jak premie do rzutów obronnych czy widzenie w ciemnościach) inną podobną lub równoważną. Zakres modyfikacji atrybutów i umiejętności jest ogromny, musisz zatem samodzielnie odnaleźć odpowiednia mieszankę odpowiedni do twojej kampanii. Przykład znajdziesz w opisie podrasy w *Księdze Potworów*. Oprócz tego zastanów się nad następującymi zagadnieniami.

Podziemie: Żyjące pod ziemią podgatunki standardowych ras mogą posiadać widzenie w ciemnościach, skąlny zmysł oraz inny zestaw wrogów rasowych. Elfa biegłość w luku – broni stworzonej raczej na powierzchni ziemi – należy zamienić na umiejętność posługiwania się orężem bardziej odpowiednim do walki w podziemiach, na przykład na ręczną kuszę.

Sklonność do charakteru: Podrasa może się skłaniać do jednego szczególnego charakteru, zmieniającego kulturę i światopogląd, nie zaś statystyki gry. Może mieć też inną ulubioną klasę lub inną listę języków.

Magiczne: Silniejsze lub słabsze powiązania z magią mogą wpłynąć na ulubione klasy, modyfikatory wartości atrybutów (zwłaszcza Intelektu, Roztropności lub Charyzmy), a nawet specjalne zdolności, takie jak zdolności czarodziejów gnomów.

Powściągnięcie: Podrasy mogą poświęcać się nieszczęściu, tworzeniu, kradzieżom, walce, określonym zwierzętom, żeglownemu, nomadycznemu trybowi życia, religii czy dowolnej innej idei, którą uznasz za stosowną. Zmieni to najprawdopodobniej ulubioną klasę rasy oraz premie do testów umiejętności, a może wpłynąć również na modyfikatory wartości atrybutów.

Dzikie: W mniej cywilizowanych wersjach standardowych ras ceniona będzie klasa barbarzyńcy czy zaklinacza, a jej przedstawiciele otrzymają premie do testów Postępowania ze zwierzętami lub Szukni przetrwania.

Większe lub mniejsze: Podrasy, które są większe lub mniejsze niż typowy pobratymcy, oferują intrygujące możliwości. Średnie niziołki lub małe elfy będą stosować zasady oraz wykonywać odpowiedni dla istot danego rozmiaru. Można sobie nawet wyobrazić kampanię z małutkami gnomami czy dużymi półorkami. Powinieneś jednak uważać na małutkie i duże postacie, ponieważ w znaczący sposób zmieniają one kampanię (na przykład, potrzebują mniej lub więcej przestrzeni w trakcie walki).

Wodne: Podwodne (lub nadbrzeżne albo wystąpiaskie) podgatunki standardowych ras mogą mieć skrzela i oddychać wodą, a przysługiwają im będzie premia do testów Płynności. Mogą darzyć sympatią rozmaite formy życia wodnego życia. Powinny uważać, by nie tworzyć wodnych wersji każdej rasy i kultury, bowiem szybko stanie się to przewidywalne.

Pustynne, górskie, leśne (zależne od rodzaju lub klimatu): Również klimat może wpływać na rasy i kultury, tworząc podrasę lepiej dostosowaną do środowiska, w którym żyją jej przedstawiciele (pustynne niziołki, polarnie gnomy itd.). Owe podrasę różnią się od pobawców przede wszystkim premiami do umiejętności lub darmowymi atutami.

POWISZECHE PODRASZ

Krasnoludy	Elfy
Krasnoludy wzgórzowe*	Elfy wysokiegorodu*
Krasnoludy ziemne	Elfy wodne (morskie elfy)
Dwergowie (krasnoludy szare)	Drowy (mroczne elfy)
Krasnoludy górskie	Elfy szare
	Elfy dzikie (grugachy)
	Elfy leśne
Gnomy	Niziołki
Gnomy skalne *	Lekkostopie*
Svirfnebliny (gnomy podziemne)	Długole
Gnomy leśne	Niziołki podziemne

* Standardowe krasnoludy, elfy, niziołki i gnomy opisano w Podręczniku Gracza.

Przykładowa podrasa: krasnoludy złote

Krasnoludy złote są wyniosłe i dumne. Stworzyły cywilizację, która osiągnęła właśnie szczyt swej potęgi. Większa część przedstawicieli tej podrasz jest powściągliwa i podejrzliwa, a zajmuje się wojaczką (z czym się nie kryje) i kucpactwem (sa sprytnymi handlarzami).

Cechy rasowe: Krasnoludy złote posiadają wszystkie cechy rasowe krasnoludów opisane na stronie 14 Podręcznika Gracza, z następującymi jednakże wyjątkami.

- +2 Budowa, -2 Zreźność: Krasnoludy złote są krapkie i twarde, ale nie tak szybkie i zwinne jak przedstawiciele innych ras.
- Premia rasowa +1 do testów ataków względem wynaturzeń: Krasnoludy złote przechodzą specjalne szkolenie, dzięki któremu opanowują taktyki walki ułatwiające pokonywanie tych niezwykłych stworzeń (premia ta zastępuje premię do testów ataków względem orków i go-blinoiów).

MODYFIKACJA TYPOWYCH RAS

Możesz też zmodyfikować jedną z typowych ras (dostępnych graczom i opisywanych w Podręczniku Gracza). Proces ten różni się od tworzenia podrasz rozległością wpływu, jako że inne charakterystyki otrzymuje cała rasa. W kampanii nie muszą nawet występować podgatunki, a mimo to mogą w niej pojawiać przedstawiciele zmodyfikowanych ras zaprezentowanych w Podręczniku Gracza.

Głównym powodem, dla którego możesz zaprzęgnąć zmodyfikowaną rasę z Podręcznika Gracza, będzie choćby nadanie kampanii wyjątkowego koloru specyficznego akcentu. Na przykład, w niektórych kampaniach krasnoludy nigdy nie używają czarów wtajemniczeń. W innych mogą być mistrzami sztuk tajemnych.

WARIANTY: BRAK RAMEK Z WARIANTAMI

W przeciwieństwie do struktury całego *Powiadania Mistrza Podziemi*, w tym rozdziale opisano alternatywne zasady, pomysły i sposoby działania. A zatem tu nie znajdziesz ramek z wariantami reguł, stanowią one bowiem serce niniejszej części podręcznika.

W tym rozdziale, tak jak i w innych, pojawiają się natomiast ramki dotyczące tematyki „Za kulisy”.

ZMIANY POPRZEC DODAWANIE I ODEJMOWANIE WŁAŚCIWOŚCI

Modyfikacja rasy poprzez dodawanie i pozabawianie jej pewnych aspektów, przypomina tworzenie podrasz. Jeden MP może uznać, że w jego kampanii, widzenie w ciemnościach nie pasuje do krasnoludów, podczas gdy inny stwierdzi, że u niego elfy nie powinny umierać ze starości.

MP wprowadza takie zmiany, aby nadać kampanii wyjątkowe cechy, lecz może skończyć się to naruszeniem elementarnych zasad logiki lub zachwianiem równowagi. Na przykład, pozabawienie krasnoludów widzenia w ciemnościach może sprawić, że wielu graczy postanowi wybrać inną rasę, ci zaś, którzy grają krasnoludami, poczują w końcu, iż podjęli już decyzję, bo nie siegnęli choćby po półorka. Jednocześnie w grze, w której MP postanowił odbartować elfy nieśmiertelności, nie pojawia się żadna problem związany z równowagą gry. Graczy może jedynie zniechęcać rosnąca absurdalność sytuacji. Jeśli elfy nie umierają ze starości, dlaczego świat się teraz od nich nie rozi? Te problemy da się rozwiązać, lecz pokazują, że zmiana musi być dobrze przemyślana. Równoważ fakci, że zabraliś rasie jedną zdolność, zastępując ją inną. Rozważaj logiczne niesicości i racjonalnie je wyjaśnij. Na przykład, elfy mogą mieć niewielki przyrost naturalny i walczyć w wielu wojnach ze złem, co sprawia, że są dość nieliczne mimo biologicznej nieśmiertelności (niepodatności na efekty starzenia).

Przykładowa zmodyfikowana rasa: półludzkie elfy

Półludzkie elfy to półelfy wychowane w społeczności elfów, nie ludzi.

Cechy rasowe: Półludzkie elfy posiadają wszystkie cechy rasowe pół-elfów opisane na stronie 19 Podręcznika Gracza, z następującymi jednakże wyjątkami.

- Półludzkie elfy nie otrzymują premii rasowych do testów Dyplomacji i Zbierania informacji.
- Półludzkie elfy zyskują biegłość w tych samych rodzajach broni co elfy. Otrzymują też darmowy atut Biegłość w broni zbrojskiej do testów następującego odczeka: miecz długi, rapier, luk długi oraz luk krótki. Zją wszak pośród przedstawicieli rasy ceniasz szukle fechtunku mieczem i umiejętności walci lukiem, dlatego też każdy z półludzkich elfów potrafi posługiwać się wspomnianą bronią.
- Ulubiona klasa: Czarodziej. Półludzkim elfom brak elastyczności półelfów wychowanych przez ludzi.

OGRANICZENIA KLASY/RASY

Założenia kampanii mogą decydować o założach oraz ograniczeniach we wcielaniu się w postacie wywodzące się z różnych ras. Czasami, aby odzwierciedlić specyficzne role, które dane istoty mają odgrywać w kampanii, możesz zmienić dostępne im klasy. Oto proponowane ograniczenia – masz prawo stosować wszystkie lub wybrane.

- Krasnoludy i niziołki nie mogą być czarodziejami, zaklinaczami, bardami, mnichami, druidami, paladynami oraz tropicielami.
- Elfy nie mogą być druidami, mnichami oraz paladynami.
- Półelfy nie mogą być mnichami oraz paladynami.
- Półorkowie nie mogą być czarodziejami, bardami, druidami, paladynami oraz tropicielami.

Klasy wojownika, kapłana oraz łotrzyka nigdy nie podlegają ograniczeniom, gdyż uważa się je za fundamentalne dla każdej kultury i rasy, choć możesz oczywiście stosować wyjątki.

Masz pełne prawo powiedzieć: „W moim świecie...”, a następnie opisać wszelkie zmiany lub ograniczenia, jakie uważasz za stosowne. Pamiętaj, że gracze będą narzekać, jeśli zabronisz im wybrać coś, co zagwarantowano w Podręczniku Gracza. Jednak to ty jesteś MP i to twoja kampania, choć powinieneś zyskać pewność, że gracze rozumieją wyjaśnienia kryjące się za owymi zmianami i nie uznają, że naruszasz im te ograniczenia bez powodu. Często dobrze jest zrównoważyć obostrzenia jakimś przywilejem – na przykład: większą liczbą pieniędzy na starcie, darmowymi umiejętnościami itp.

NOWE RASY

Możesz zaofiarować graczom do wyboru nowe rasy, wykorzystując stworzenia z *Kniga Istot* lub samodzielnie wymyślone istoty. Pamiętaj tylko, by tak radykalne zmiany wprowadzać bardzo ostrożnie.

Potwory jako rasy

Choć każdy stwór z *Księgi Potworów* posiada statystyki, jakie wystarczą do prowadzenia takiej postaci, większość nie nadaje się na BG. W polubskiej tabeli zebrano istoty, które łatwo, trudno lub bardzo trudno wprowadzić do kampanii, oferując je graczom do wyboru. Potraktuj te listy jak wskazówkę, lecz nie pozwalaj graczom wybierać stworzeń, które mają Intelekt 2 lub mniej, nie potrafią się porozumiewać albo tak bardzo różnią się od innych BG, że wpłyną na kampanię (istoty w części tabeli „trudne” i „bardzo trudne” są, na przykład, żył dziwaczne, by pojawić się w wielu grach). Niektóre stworzenia posiadają dziwne, wrodzone zdolności lub ogromną siłę fizyczną, są więc co najmniej niepożądane jako postacie (nie licząc bardzo trudnych kampanii). Na przykład, gigant wargozowy zadaje ogromne obrażenia i zdecydowanie narusza równowagę, podobnie jak BG będący beholderem obdarzonym licznymi mocami magicznymi. Nawet coś tak pozornie nieszkodliwego jak skrzydła należy dokładnie przemyśleć. Latanie może wpłynąć na niektóre spotkania (zwalczania na otwartym terenie) i pozbawia znaczenia umiejętności w rodzaju Skakania czy Wspinaczki. Nigdy nie powinniśmy pozwalać graczom wybierać istoty o takich możliwościach, chyba że inni bohaterowie znajdują się na poziomach pozwalających na swobodne magiczne latanie (od 5, do 7 poziomu).

POTWORY JAKO RASY

Łatwe (niewiele dziwnych mocy)			
Rasa	Dostosowanie poziomu	Rasa	Dostosowanie poziomu
Goblin	+0	Niedźwiedź	+1
Kobold	+0	Centaur	+2
Ork	+0	Elf, drow	+2
Aasimar	+1	Gitkani	+2
Diabeł	+1	Gitzrai	+2
Gnoll	+1	Minotaur	+2
Hobgoblin	+1	Ogr	+2
Jaszczurólud	+1	Troglodyta	+2
Krasnolud, duergar	+1	Gnom, swirfneblin	+3

Trudne (dużo mocy lub ograniczenia)			
Rasa	Dostosowanie poziomu	Rasa	Dostosowanie poziomu
Likanthrop, zarazyń	+2	Likanthrop, naturalny ^{1,2}	+3
Satyr	+2	Skrzat	+4
Yuan-ti, czystej krwi	+2	Gargulec	+5
Kuotoa	+3	Troll	+5

Bardzo trudne (potężne lub wyjątkowe mocy)

Rasa	Dostosowanie poziomu	Rasa	Dostosowanie poziomu
Droid	+4	Łupieżca umysłów	+7
Gigant wargozowy	+4	Ogrywo mag	+7
Dżanny	+5	Wampir	+8
Yuan-ti, półkrewi	+5		

1 Na bazowe stworzenie wybierz przedstawiciela standardowej rasy.

2 Naturalny likanthrop posiada efektywny poziom postaci (EPP) 2 + KW związanej formy + poziomy klasowe.

Startowy poziom potwora BG: W przedstawionej wcześniej tabeli podano dostosowanie poziomu dla kilku potworów. Dodaj wspomniane dostosowanie poziomu do Kosztu Wytrzymałości potwora i jego poziomów klasowych – w ten sposób uzyskasz efektywny poziom postaci, czyli EPP. Tak naprawdę potwory posiadające dostosowanie poziomu należy traktować jak postacie wieloklasowe, gdyż awansują na poziomy w jakiegoś klasie. Bohater posiadający więcej niż 1 Koszt Wytrzymałości z racy rasy nie zyskuje autów na pierwszym poziomie klasowym jak przedstawiciele typowych ras, a także nie mnoży punktów umiejętności przez 4. Zamiast tego otrzymuje z racy rasy aut wynikający z pierwszej Koszki Wytrzymałości i już wcześniej mnoży rasowe punkty umiejętności przez 4 (przy okazji pierwszej Koszki Wytrzymałości).

Ustalając liczbę punktów doświadczenia potrzebnych do awansu na następny poziom, bierz pod uwagę EPP śmiatka, a nie poziom postaci (patrz

Podręcznik Gracza, Tabela 3-2: Korzyści wynikające z poziomu i doświadczenia). Odwołaj się do EPP również wówczas, gdy korzystasz z Tabeli 5-1: Mieć postacie zależnie od poziomu, chcą ustalić początkowe bogactwo postaci wywodzące się z potworze rasy.

Bohaterowie należący do ras potworów traktują umiejętności podane w stosownym opisie w *Księdze Potworów* jak umiejętności klasowe.

Jak łatwo zauważyć, wiele takich postaci nie pasuje do drużyn 1-poziomowych poszukiwaczy przygód. Mimo to możemy pozwolić im przylepić się do grupy, jeśli tylko na początku będziesz obdarzał takich śmiatłoków mniejszą liczbą punktów doświadczenia, aby reszta bohaterów nadrobiła straty. Zamiast tego możesz poprosić gracza, by poczekał z włączeniem się do rozgrywki do momentu, w którym poziom drużyny osiągnie EPP jego wywodzącej się z potworze rasy postaci.

Jeśli potwór ma 1 KW lub mniej albo też jest stworzeniem powstałym przy użyciu szablonu (jak wampir czy likanthrop, patrz *Księga Potworów*), musi rozpocząć grę z jednym lub więcej poziomami klasy, niczym zwyczajna postać. Jeżeli potwór ma 2 KW lub więcej, może rozpocząć grę bez poziomów w klasie (choć może je zdobyć później).

Nawet jeśli stworzenie wywodzi się z gatunku, którego rozwój odzwierciedla zdobywanie KW, nie poziomów klasowych – na przykład gargulec – BG (koniec końców, istota wyjątkowa) może zdobywać poziomy w klasie zamiast Kosztu Wytrzymałości.

Wartości atrybutów potwora BG: W *Księdze Potworów* znajdziesz wartości atrybutów typowego stworzenia z określonego gatunku. Niemniej każda istota, która staje się poszukiwaczem przygód, niejako z definicji powinna być typowa. Tak więc gdy tworzysz BG sięgając po *Księgę Potworów*, sprawdź, czy stworzenie ma jakies atrybuty o wartości 10 lub więcej. Jeśli tak, od każdej wartości odejmij 10 (gdy liczba jest parzysta) lub 11 (gdy jest nieparzysta), aby otrzymać rasowy modyfikator atrybutu. Na przykład, typowy minotaur ma wartość 15⁹, więc rasowy modyfikator w tym przypadku wynosi +8 (19 – 11 = 8). Wylosuj wartość atrybutu (4k6, odrzucając wszystkie wyniki) i dodaj rasowy modyfikator atrybutu, aby uzyskać wartość Siły bohatera wywodzącego się z rasy minotaura.

W przypadku liczb mniejszych niż 10 procedura jest odwrócona. Najpierw wylosuj wartość atrybutu (4k6, odrzucając najniższy wynik) i porównaj wynik z przeciętną wartością atrybutu potwora w polubskiej tabeli dotyczącej Intelaktu lub któregoś z pozostałych pięciu atrybutów. Na przykład, minotaur ma wartość Intelaktu 7, więc gracz sprawdza te kolumny w stosownej tabeli. Następnie rzuca 4k6, ignorując najniższy rezultat i otrzymuje 3. Znalazłszy przeciętną kolumny odpowiadającej Intelaktowi 7 z wierszem dla rzutu o wyniku 9, widzi, że minotaur BG ma wartość Intelaktu 6.

Oddzielna tabela dla Intelaktu zapewnia, że żaden BG nie będzie miał tego atrybutu o wartości niższej niż 3. To ważne, gdyż stworzenia z Intelaktem niższym niż 3 nie nadają się do gry. Stworzenia o wartościach atrybutów niższych niż 1 są nieodpowiednie i powinniśmy je dwa razy zastanowić, zanim pozwolimy, by jakiś BG miał atrybut o wartości poniżej 3.

Pozostałe statystyki potworów: Stworzenia o liczbie Kosztu Wytrzymałości 1 lub mniej mają zwykłe, oparte na klasie KW i właściwości. Umiejętności i atuty otrzymują stosownie dla 1-poziomowej postaci (nawet jeśli dotyczy ich dostosowanie poziomu). Te z 2 lub więcej KW posiadają statystyki oparte na owych Kosztach Wytrzymałości oraz te wynikające z poziomów klasowych (jeśli je mają).

Na przykład, ogr pozbawiony poziomów w klasie ma 4k8 KW, bazową premię do ataku +3, dwa atuty i 7 punktów umiejętności (lub więcej, jeśli wartość jego Intelaktu przekracza 9). Pierwsza KW jest traktowana jako maksimum, co daje mu 8 + 3k8 + (premia z Budowy × 4) punktów wytrzymałości.

Doświadczenie potworów: W przypadku potwora posiadającego 1 lub mniej Kosztu Wytrzymałości, którego nie dotyczy dostosowanie poziomów i który nie ma poziomów klasowych, podczas określania potrzebnych do awansu punktów doświadczenia używa się standardowej Tabeli 3-2: Korzyści wynikające z poziomu i doświadczenia (patrz 22 strona *Podręcznika Gracza*).

W przypadku potwora posiadającego 1 lub mniej Kosztu Wytrzymałości, którego dotyczy dostosowanie poziomów i który ma poziomy klasowe, określając potrzebne do awansu punkty doświadczenia, należy dodać poziomy klasowe, Koszt Wytrzymałości i dostosowanie poziomów, a do-

WARTOŚCI INTEKTU POTWORÓW BG

Wymk	Intektu potwora			
rzutu	3	4-5	6-7	8-9
18	10	12	14	16
17	9	11	13	15
16	8	10	12	14
15	7	9	11	13
14	6	8	10	12
13	5	7	9	11
12	4	6	8	10
11	3	5	7	9
10	3	5	7	9
9	3	5	6	8
8	3	4	6	8
7	3	4	5	7
6	3	4	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

WARTOŚCI ATRYBUTÓW POTWORÓW BG

Wymk	Wartość atrybutu potwora (S, Zr, Bd, Rrt, Cha)			
rzutu	1	2-3	4-5	6-7
18	8	10	12	14
17	7	9	11	13
16	6	8	10	12
15	5	7	9	11
14	4	6	8	10
13	3	5	7	9
12	2	4	6	8
11	1	3	5	7
10	1	2	4	6
9	1	2	4	6
8	1	2	4	5
7	1	1	3	5
6	1	1	2	4
5	1	1	1	3
4	1	1	1	2
3	1	1	1	1

pierzo później sięgnąć do wspomnianej Tabeli 3-2. Załozmy, na przykład, że potwór o 1 Koszcie Wytrzymałości oraz dostosowaniu poziomu +1 posiada dwa poziomy lotrzyka. Jego EPP wynosi 4 (2 poziomy klasowe +1 Koszta Wytrzymałości +1 dostosowanie poziomu). Do awansu na kolejny poziom klasowy potrzebuje on w sumie 10 000 PD.

W przypadku potwora z liczbą Kosztów Wytrzymałości większą niż 1, którego dotyczy dostosowanie poziomu i który posiada poziomy w klasie, określając potrzebne do awansu punkty doświadczenia, należy dodać poziomy klasowe. Koszty Wytrzymałości i dostosowanie poziomów (KW + dostosowanie poziomu + poziom klasowy), a dopiero później sięgnąć do Tabeli 3-2. Tak, niedzielnik na przykład, posiada 3 Koszty Wytrzymałości i dotyczy go dostosowanie poziomu +1. Awansując na jeden poziom lotrzyka, zyska on EPP 5. Zyskanie drugiego poziomu we wspomnianej klasie wymaga w sumie 15 000 PD.

Odgrywanie potworów: Wiele stworzeń z *Knigi Potworów* ma zły charakter. Takie istoty muszą się liczyć z kłopotami w standardowej scenarii, na przykład w ludzkich miastach. Masz również pełne prawo nie dopuszczać ich do uczestnictwa w twojej kampanii. Larwo jednak wyjaśnić, dlaczego potwór, którego krewniacy są zli, ma neutralny lub nawet dobry charakter. Sprawdź, czy któraś z poniższych związanych z pochodzeniem możliwości przemawia do twojego gracza i dopasuj ją do jego koncepcji postaci.

- Wychowany przez ludzi, elfy, krasnoludy lub inną rasę, która nie jest zła.
- Ocalony przed strasznym losem przez stworzenia o dobrym charakterze.
- Wyjatek czujący przejmujący żal.
- Dostrzegający prawdziwą naturę zła.
- Uciekający przed złymi stworzeniami.
- Magicznie zmieniony lub pod wpływem zadania.

Większość BN zakłada, że potwory są złe, niezależnie od rzeczywistego charakteru postaci. W ludzkim bądź elfim mieście trolli będzie budził strach, nienawiść lub – w najlepszym przypadku – nieufność. Sam zdecydować, jak chętnie zaakcentować trudność odgrywania potwora w cywilizowanej okolicy. Gracz musi zdecydować, jak zwierzęta lub skomplikowana jest jego postać, a także jak silnie będzie się trzymać archetypu potwora. Może szukać u ciebie wskazówek, więc przygotuj się z zawiadaniem, rozważając te i inne kwestie. Czy chcesz, by minotaur BG terrorizował mniejszych, czy też by starał się dopasować do ludzi?

Pamiętaj, że to, co dobre dla BG, jest też dobre dla BN. Potwory BN także mogą mieć klasy, wyjątkowe wartości atrybutów oraz maksymalne punkty wytrzymałości wynikające z pierwszej Koszki Wytrzymałości.

Tworzenie nowych ras

Istoty opisane w *Kosdce Potworów* mogą zainteresować graczy, ale stworzono je w nieco innym celu. Większość ma zostać przeciwnikami BG (dlatego też są to potwory). W związku z tym niektórzy MP mogą wykreować nowe rasy, otwierając przed graczami niezwykle perspektywy.

Tworzenie nowych ras jest trudne. Uogólniając, powinieneś wyjść od ras opisanych w *Północniku Gracza* – są to dobre przykłady i wskazówki zarazem. Gdy pojawia się wątpliwość, niech nowa rasa odpowiada tym przedstawieniom we wspomnianym źródle. Istot z *Knigi Potworów* nie wykreowano z myślą o rasach przeznaczonych dla bohaterów, należy więc ich używać przede wszystkim jako przeciwników i BN. Jeśli chcesz stworzyć kociopodobną rasę ze znaczną Zreźniczością, weź za przykład elfy. Otrzymują one premie +2 do Zreźniczości, lecz ponoszą karę –2 do Budowy. A zatem, zyskując tak wiele na zwiększonej Zreźniczości, kocioludzie powinni podlegać jakiejś karze, która zrównoważy ten fakt.

Czas na ważną informację. Nie wszystkie atrybuty są sobie równe. Zwróć, na przykład, uwagę na półorka z *Knigi* o Intellektu oraz Charyzmie i premie jedynie do Siły. Jest tak, ponieważ każda z kar pojedynczo nie byłaby równa premii do Siły. Wracając do przykładu z kocioludźmi, Zreźniczość również jest bardzo ważnym atrybutem, a w związku z tym premii do niego nie, zrównoważy karę do Charyzmy, chyba że będzie jej towarzyszyć jeszcze jakaś niedogodność.

Upraszczając, w poniższej tabeli przedstawiono kary odpowiadające danym premiom. Zauważ, że czasami stosunek premia-kara nie działa w obie strony. Na przykład, premia do Siły jest mniej więcej równa karze do Budowy, lecz premia do Budowy nie odpowiada karze do Siły.

RÓWNOWAŻENIE WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Premia do wartości atrybutu	Atrybut lub atrybuty podlegające karze
Siła	Zreźniczość LUB Budowa LUB Intellekt i Charyzma LUB Intellekt i Roztropność LUB Roztropność i Charyzma
Zreźniczość	Siła LUB Budowa LUB Intellekt i Charyzma LUB Intellekt i Roztropność LUB Roztropność i Charyzma
Budowa	Zreźniczość LUB Intellekt LUB Roztropność LUB Charyzma
Intellekt	Roztropność LUB Charyzma
Roztropność	Intellekt LUB Charyzma
Charyzma	Intellekt LUB Roztropność

Oczywiście nie ma nic złego w obniżaniu wartości ważniejszych atrybutów. Możesz stworzyć delikatną rasę dobrułotników, pięknych stworzeń z premią +2 do Charyzmy i karą –2 do Siły, lecz pamiętaj, że większość graczy nie zechce wcielić się w jej przedstawicieli. Niektórzy jednak mogą, a wtedy do ciebie należy ocena sytuacji. Zatrzyj do części „Niezrównoważenie BG” (strona 13), gdzie znajdziesz wskazówki, co zrobić, gdy wprowadzisz do gry coś (w tym przypadku nową rasę), co okazało się pomyłką, ponieważ albo było zbyt potężne, albo za słabe.

Aspekty, jakie musisz wziąć pod rozwagę, tworząc podraszy lub przemieniając potwory w rasy, odnoszą się też do kreacji nowych ras. Uważaj na specjalne zdolności, szczególnie związane z poruszaniem się i walką. Pamiętaj, że rozmiar wpływa na wiele cech postaci. Korzyści powinny równoważyć niedogodności. Zwracaj baczną uwagę na kulturę oraz środowisko, aby uchwycić kierunek kształtowania rasy.

Najprostszy sposób stworzenia nowej listy czarów polega na tym, by wziąć zaklęcia z różnych klas, wymieszać je i odpowiednio dopasować. Jeśli połączysz zaklęcia z dwóch klas, być może naruszysz równowagę klasy. Strzeż się wszechpotężnej hybrydy, czyli kłosa o bojowej potęgzie czarodzieja oraz uduchawickiej mocy kapłana. Nie wybieraj po prostu najlepszych zaklęć ze wszystkich list i nie dawaj im jednej klasy. Podobnie jak w przypadku zamiany poziomów czarów, nowa lista też trzeba zrównoważyć (powinny znaleźć się na niej zarówno potężne, jak i słabsze zaklęcia). Nowa lista może zawierać także zaklęcia ofensywne, lecz brakuwać jej będzie

magii defensywnej. Albo też większość czarów będzie leczyć lub wywo-
dzić się ze szkoły poznani, a zabraknie tych związanych z poruszeniem się
oraz przemianami. Bohaterowie korystający z zaklęć dwóch różnych klas
powinni mieć dostęp do mniejszej liczby czarów niż krótkośćwiek z pier-
wotnych klas. Wszelchność ma swoją cenę.

Klasy, dla których rzucanie czarów ma drugorzędne znaczenie – tropi-
ciel, paladyn i ewentualnie bard – zachęcają do manipulacji, gdyż ich listy
za kóśce i w związku z tym łatwiej je zmieniać. Stosunkowo łatwo prze-
prowadzić subtelne modyfikacje – na przykład paladyn boga uzdrawiania
ma tylko zaklęcia leczące, a tropiciel władcy zwiększyć wyłącznie czary zwią-
zane ze zwierzętami. Możesz dokonać również większych zmian, choćby
kreując bardo objaw (kantora), którego wszystkie czary pochodzą z listy
zaklęć kapłanskich.

Przykład nowej listy zaklęć: czarownica

Oto przykład tworzenia nowej listy czarów dla zmodyfikowanej klasy
pozwalającej rzucać zaklęcia: czarownicy – postaci często spotykane
w literaturze fantasy oraz baśniach. Para się ona różnymi rodzajami magii,
dobrymi sługami, czarami dotyczącymi zdrowia i życia, zaklęciami zwią-
zanymi z naturą, prostą magią poznani oraz zmianami kształtu i wyglądu
rzeczy. W żadnej z tych dziedzin nie jest jednak specjalistką. W związku
z tym jej lista jest dość ograniczona, lecz zawiera zaklęcia czarodziejskie,
kapłanskie oraz druidyczne. Korzysta z tabeli czarów na dzień zaklinacza
(patrz strona 55 *Podręcznika Gracza*), a jej zaklęcia oparte są na Charyzmie.
Listę zaklęć ułożono w oparciu o następujące założenia.

Czary leczące: Jedyne najbliższe z nich. Czarownica nie posiada też ka-
płanskiej zdolności spontanicznego rzucania zaklęć leczenia. Nie ma tylu
czarów uzdrawiających, co kapłan czy druid, lecz może zaoszczędzić drobna
pomoc tym, których ceni.

Iluzje: Jedyne do średnich poziomów. Czarownica potrafi stosować
forte, lecz nie jest w tym tak dobra jak czarodziej.

Poznania: Jedyne najbardziej bezpośrednie, takie jak *jasnowidzenie*/
jasnowidzenie czy spęgowanie, a i tak nie wszystkie.

Zauroczenia: Wiele. To dla czarownicy ważna dziedzina magii.

Zmiana form: Kolejny mocna strona czarownicy. Od przekształcenia sie-
bie do zmiany kształtu – posiada większość zaklęć związanych ze zmianą
własnej (bądź czyjejś) postaci.

Natura: Od rozmawiania ze zwierzętami do kontrolowania pogody.
Czarownica korzysta z tego rodzaju magii choćby dlatego, że zwykle żyje
samotnie w dzicy.

Krytyczne czary: Wszystko od blyskawicy poprzez *ścianę ognia* do różnych
dymów *Bigly*’ego znajduje się poza jej zasięgiem. Archetyp czarownicy wyko-
nuje spektakularne zaklęcia ofensywne lub takie, które powołują do istnienia
potężne magiczne twory. Nie przyzywa potworów, nie umieszcza znaków,
nie teleportuje się z miejsca na miejsce. Jej magia jest subtelniejsza.

Różności: Listę uzupełniają przeróżne czary – *szczęśliwy uścisk*, *chłutka Le-
omonda*, *nałożenie klątwy* (i kilka innych związanych z klątwami), a także
parę zaklęć komunikacyjnych.

Lista zaklęć czarownicy

0. poziom: *człota*, *leczenie drobnych ran*, *mistyczny znak*, *nagmatwa*, *odczytanie
magii*, *odpórność na energię*, *obłamanie*, *naca*, *owiatła*, *łuszczące owiatła*, *widmowy
odgłos*, *wykrzywe magii*, *wykrzywe trący*.

1. poziom: *brzochność*, *hipnoza*, *identyfikacja*, *leczenie lekkich ran*, *mi-
czący obraz*, *odpórność na zmysły*, *przebranie*, *rozkaz*, *rozmawianie ze zwierzętami*,
rozumienie języków, *wspieranie*, *wysławianie strachu*, *zauroczenie osoby*.

2. poziom: *leczenie średnich ran*, *niewidzialność*, *opóźnienie działania tru-
cizny*, *poniżający obraz*, *przekształcenie siebie*, *ślepoty/głuchoty*, *szczęśliwy uścisk*,
uspokojenie emocji, *wykrzywe myśli*, *wystraszanie*, *zachłyst*, *złokształcanie przed-
miotu*.

3. poziom: *chłutka Lemunda*, *jasnowidzenie/jasnowidzenie*, *języki magiczne*,
krąg przeciw chaosowi/dobru/prawu/złu, *nałożenie klątwy*, *przełamanie ślepoty/
głuchoty*, *rozproszenie magii*, *stworzenie jedzenia i wody*, *sugestia*, *szal*, *zamu-
sowany obraz*, *zakażenie*.

4. poziom: *neutralizacja trący*, *ogromne robactwo*, *polimorfia*, *poniżające
tworzenie*, *promyk nadziei*, *prośboto*, *przejmująca rozpacz*, *przełamanie klątwy*,
strach, *stępcowanie*, *ujawnienie kłamstwa*, *zauroczenie potwora*, *złokształcanie
stworzenia*.

5. poziom: *falszowy obraz*, *koszmar*, *magiczna charakterystyka*, *magiczny śdój*,
miraz, *ogłoszenie*, *połknięcie rozkaz*, *przełamanie wołści*, *sen*, *składowa polimorfia*,
zamuśnawianie tworzenia.

6. poziom: *kaskadny wzrok*, *kontrolowanie wody*, *odręczenie*, *ożywienie przed-
miotów*, *kolęśnicze spęgowanie*, *transformacja Teneasa*, *ucieczka bohaterów*, *wide-
nie prawdy*, *zadanie/misja*, *zaprogramowany obraz*, *zbiornik sugestii*, *zmniejszenie
kierunków*, *znajomość legend*, *znalezienie ścieżki*.

7. poziom: *obłęd*, *odpychanie drewna*, *palce śmierci*, *pelajazja zagłada*, *roślin-
na podnóż*, *tytuł*.

8. poziom: *antypatia*, *obłądne uściskanie*, *polimorfowanie dowolnego obiektu*,
sympatia, *ujawnienie położenia*, *uwiecznienie dymu*, *zadanie*.

9. poziom: *azyl*, *przezorność*, *trzęsienie ziemi*, *ucieczka baroche*, *zjawisko*, *zmia-
na kształtów*.

* Kiedy czarownica zyskuje możliwość rzucania zaklęć 3. poziomu,
wybiera jeden z czterech magicznych kręgów, który trafi na jej listę. Nie
ma jednak prawa rzucać tego czaru jako zaklęcia przeciwnego do jej cha-
rakteru.

Tworzenie nowych klas

Tworzenie nowych klas jest oczywiście możliwe, choć tak naprawdę polega
ono raczej na przekształcaniu istniejących tak drastycznie, by nie dawały
się rozpoznać. Możesz, na przykład, dokonać następujących zmian w przy-
padku tropiciela.

- Ograniczyć wybór oręza, by przypominał listę błęgości w broni ko-
tryzka.
- Zmienić jego zdolność preferowania wróg tak, by dotyczyła tylko nie-
umartych i by premia rosła o 2 na każde pięć poziomów.
- Dać mu ukradkowy atak lotrzyzka, lecz zmienić go tak, by był przydatny
przeciwko nieumartym i tylko przeciwko nim.

ZA KULISAMI: PO CO BAWIĆ SIĘ KLASAMI POSTACI?

Standardowe klasy postaci pasują praktycznie do każdej kampanii. Są elastyczne,
a wybór umiejętności i atutów pozwala je dopasować do wszystkich potrzeb.
Większość pomysłów na postacie można zrealizować, korzystając z gotowych klas.
Modyfikacja klas polega na dopasowywaniu ich tak, aby jak najlepiej odpowiadały
twojej kampanii. Powinno to zdarzać się rzadko, nie jest bowiem koniecznością.

MP, którzy tworzą własne światy, mogą uznać, że klasy potrzebują pewnych
istotnych zmian, aby lepiej pasowały do danej kampanii. Jeśli tworząc świat, opi-
sujesz kulturę od dawna żywiącą nienawiść do magii, możesz z wojownika uczynić
zabójcę demonów – ograniczyć mu wybór oręza oraz obdarzyć specjalnymi atutami,
pozwalającymi skutecznie walczyć z przyzyskami. Tropiciel może stać się łowcą
czarodziejów, a kapłan – obrońcą wiary szybko uzyskującym rozproszenie magii oraz
rozmaitę czary defensywne. Wszystkie klasy mogą też otrzymać zdolność wykrycie
magii, której będą miały prawo używać raz dziennie.

Może się też zdarzyć, iż gracz przyjdzie do Ciebie i powie, że podobą mu się
określona klasa, lecz chce zmienić jedną czy dwie właściwości. Natalia zagraży
tropiciela, ale pragnie mieć tylko jednego preferowanego wroga. Zamierza stwo-
rzyć nienawidzącego złowierszych wilków zabójcę bestii. Nataniel interesuje
tę paladynski wierzchołek. Jako MP możesz zdecydować, że zamiana zdolności
tropiciela na paladynskiego rumaka jest dopuszczalna. Masz też prawo uznać, że
to nieuczciwa transakcja i stwierdzić, że postać Nataniel otrzyma również zdolność
wykrycie zła (w końcu rezygnuje z zdolności 1. poziomu, która później się jeszcze
rozwinie, w zamian otrzymując właściwość, z jakiej nie będzie w stanie korzystać
aż do 5. poziomu). Zawsze warto dać graczowi możliwość wykreowania takiej
postaci, w którą naprawdę chce się wcielić. Owszem, nie zawsze będzie to miało
sens – choćby wtedy, gdy gracz prosi o zbyt wiele lub o coś, co nie pasuje do twojej
kampanii – lecz niemal za każdym razem warto pójść mu na rękę.

- Zmienić jego listę czarów, by były na niej jedynie zaklęcia dotyczące nieumarłych lub przydatne do forteli oraz podkradania się.
 - Na 3. poziomie dać mu paladynską zdolność ugodzenie zła, przydatną tylko względem nieumarłych.
- Teraz mniejsza klasa to łowca nieumarłych, bohater wyszkolony w śledzeniu i zbijaniu owych istot.

Taka metoda mieszania i dopasowywania zdolności z różnych klas jest najlepsza, jeśli chcesz stworzyć całkowicie nową klasę.

KLASY PRESTIŻOWE

Klasy prestiżowe oferują nową formę wieloklasowości. W odróżnieniu od opisanych w *Podręczniku Gracza* klas podstawowych, bohaterowie muszą spełnić pewne wymagania, zanim uzyskają pierwszy poziom klasy prestiżowej. Klasy prestiżowych dotyczą natomiast te same reguły awansu (patrz strona 57 *Podręcznika Gracza*), co oznacza między innymi to, iż pierwszym krokiem zawsze jest wybór klasy. Jeśli bohater nie spełnia wymagań dotyczących danej klasy prestiżowej, nie może awansować na jej pierwszy poziom. Klasy prestiżowe nie nakładają kar w zdobywanym doświadczeniu, normalnie związanych z wieloklasowością.

Na przykład, wymagania skrytobójcy to zły charakter, 8 rang w Cichym poruszaniu się, 8 rang w Ukrywaniu się oraz 4 rangi w Przebieraniu. Kandydat musi ponadto zabić kogoś bez powodu. Każdy lotrzyk może spełnić wymagania dotyczące umiejętności już na 5. poziomie (informacje o maksymalnych rangach w klasowych umiejętnościach znajdziesz w Tabeli 3-2: Korzyści wynikające z poziomu i doświadczenia, strona 22 *Podręcznika Gracza*). Kiedy taki lotrzyk zgromadzi dość punktów doświadczenia, aby awansować na 6. poziom, może zdecydować się na pierwszy poziom w klasie skrytobójcy.

Klasy prestiżowe są opcjonalne i MP zawsze może ograniczyć do nich dostęp. Zachęcamy cię nawet, abyś znacznie zmniejszył liczbę dostępnych w twojej kampanii klas prestiżowych. Pamiętaj też, że przedstawione dalej przykłady z pewnością nie wyczerpują wszystkich możliwości i nie będą zapewne jedynymi dostępnymi. Mogą również zupełnie nie pasować do twojej kampanii. Ostatecznie z twoimi przyjaciółmi najlepiej harmonizować będą klasy prestiżowe, które sam stworzysz.

Definicje pojęć

Oto definicje pojęć używanych w tej części rozdziału.

Klasa bazowa: Jedna ze standardowych jedenastu klas opisanych w *Podręczniku Gracza*.

Poziom czarującego: Zwykle jest on równy liczbie poziomów klasowych (patrz dalej) w klasach pozwalających na rzucanie czarów. W przypadku niektórych klas prestiżowych poziom czarującego dodaje się do poziomu aktualnej klasy bohatera.

Poziom postaci: Całkowita liczba poziomów bohatera, czyli suma wszystkich poziomów klasowych śmiatka. Na przykład, bohater z trzema poziomami wojownika i trzema poziomami lotrzyka ma szósty poziom postaci.

Poziom klasowy: Poziom bohatera w konkretnej klasie. W przypadku śmiatka posiadającego poziomy tylko w jednej klasie poziom klasowy i poziom postaci są sobie równe.

ARCYMAG

Magia to najpotężniejsza z „ nauk”, często określana mianem Sztuki. Arcymagowie zaś to jedni z najlepszych i najbardziej doświadczonych jej praktyków. Potrafią oni korzystać z zaklęć w sposób, który wykracza poza możliwości innych postaci rzucających czary. Arcymag posiada wiele niezwykłych mocy. Umie też modyfikować zaklęcia, lecz za swą potęgę musi zapłacić – poświęcić część ze swych zdolności rzucania czarów, gdyż tylko w ten sposób zdola poznać niezwykle tajemnice.

Wielkość arcymagów to czarnodziej i zaklinacz, którzy porzucili pozostałe ścieżki kariery. Rzadko przedstawicieli tej klasy prestiżowej zostają wieloklasowcy, gdyż arcymagowie koncentrują się na opanowaniu magii wtajemniczeń.

Arcymagowie BN żyjący w miastach często piastują ważne stanowiska w cechach związanych z magią. Wieleletnie dążenie do opanowania ma-

gii wtajemniczeń oraz znajomość wyższych arkanów tej sztuki stawia ich ponad niemal wszystkimi innymi. Niektórzy arcymagowie decydują się żyć w samotności – często porzucają społeczność na rzecz idealnej do badań sadozonosności.

Kostka Wyrzymalności: k4.

Wymagania

Postać, która chce zostać arcymagiem, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: Czarostwo 15 rang, Wiedza (tajemna) 15 rang.

Atrybuty: Skupienie na czarze w dwóch szkołach magii, Skupienie na umiejętności (Czarostwo).

Czary: Zdolność rzucania zaklęć wtajemniczeń 7. poziomu, znajomość czarów poziomu 5. i wyższego z przynajmniej pięciu szkół.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe arcymag (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (alchemy) (Int), Wiedza (każda umiejętność traktowana osobno) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe arcymaga.

Biegłość w broni i panczeru: Arcymag nie zyskuje biegłości w broni ani panczeru.

Czary na dzień/złote czary: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej arcymag zyskuje zaklęcia (czary na dzień lub złote, zależnie od sytuacji), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary wtajemniczeń, za sprawą której mógł rzucać zaklęcia 7. poziomu, zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeśli bohater miał więcej niż jedną klasę, za sprawą której rzucał zaklęcia wtajemniczeń 7. poziomu zanim został arcymagiem, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień (lub złote).

Wyższe arkana: Arcymag zdobywa wiedzę tajemną, niedostępną pomniejszonym czarnodziejom i zaklinaczom. Może wybrać jedną z opisanych dalej zdolności specjalnych, permanentnie tracąc w zamian komórkę na czary (nie może zrezygnować z komórki na czary wyższego poziomu niż jest w stanie rzucić). W opisie każdej zdolności podano minimalny wymagany poziom komórki na czary. Na przykład, 15-poziomowy czarnodziej może normalnie rzucić dwa 7-poziomowe zaklęcia dziennie (nie licząc czarów premiiowych wynikających ze specjalizacji czy wysokiej wartości Intellektu). Czarnodziej 13. poziomu/arcymag 2. poziomu, który wybierze zdolność mistyczny zasięg, zrezygnuje z jednego 7-poziomowego zaklęcia dziennie, może zatem rzucić tylko jeden czar tego poziomu, nie licząc zaklęć premiiowych.

Arcymag może zrezygnować z komórki na czary poziomu wyższego niż wymagany, by uzyskać taką moce wyższych arkanów, jakiej sobie życzy.

Mistrzostwo w kontrolowaniu: Kiedy arcymag kontroluje zaklęcie, kieruje je z powrotem na rzucającego, tak jakby zadziałało odbicie czaru o maksymalnej mocy. Jeśli na zaklęcie nie działa odbicie czaru (na przykład jest obszarowe), ulega ono po prostu zwykłemu kontraktowaniu. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 7-poziomowej komórki na czary.

Mistrzostwo w kształtowaniu: Arcymag może modyfikować te czary obszarowe oraz mające efekty, które należą do następującej kategorii: rozprysk, strotek, wale, emanacja lub fala. Dzięki tej zmianie w obszarze działania zaklęcia powstają bezpieczne miejsca (gdzie czar nie działa), mające minimalnie wielkość sześcienu o krawędzi 1,5 metra. Arcymag może, na przykład, rzucić kule ognia z „otworów” na sojusznika, dzięki czemu ów nie otrzyma obrażeń od ognia. W przypadku zaklęć o kształtowalnym obszarze minimalnym obszarem stanie się sześcien o krawędzi 1,5 metra, a nie 3 metrów. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 6-poziomowej komórki na czary.

Mistrzostwo w żywiołach: Arcymag może przemienić czar wtajemniczeń, wykorzystując inny żywioł niż zwykle. Na przykład, może rzucić kulę ognia, która zamiast obrażeń od ognia zadaje rany drzewiowe.

Zdolność ta pozwala przemienić tylko te czary, które mają określone żywioły: elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Czas trwania zaklęcia nie ulega zmianie. W chwili gdy arcymag zaczyna czarować, decyduje, czy zmienia rodzaj energii, czy też nie, a także ewentualnie wybiera nowy jej typ. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 8-pozycyjnej komórki na czary.

Mistyczny ogień (zn): Arcymag otrzymuje zdolność przemieniania energii czaru wtajemniczeń w mistyczny ogień, który ma postać pocisku czystej magicznej energii. Bohater wykonuje atak dotykowy dystansowy o dalekim zasięgu (120 m + 12 m/poziom arcymaga) i zadaje 1k6 obrażeń na poziomie tej klasy prestiżowej plus 1k6 obrażeń na poziom czaru wykorzystanego do uzyskania tego efektu. Tak więc 5-pozycyjny arcymag, który przemieni w mistyczny ogień 7-pozycyjne zaklęcie, w przypadku trafienia spowoduje 12k6 obrażeń. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 9-pozycyjnej komórki na czary.

Mistyczny zasięg (zn): Arcymag może używać czarów dotykowych względem podmiotów oddalonych maksymalnie o 9 metrów od niego. Musi jednakże wykonać udany atak dotykowy dystansowy. Jeżeli bohater wybierze tę zdolność po raz drugi, zasięg wzrasta do 18 metrów. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 7-pozycyjnej komórki na czary.

Potęga czaru: Zdolność ta zwiększa efektywny poziom czarującego o +1 (tylko na potrzeby określania zmiennych, takich jak kostki obrażeń czy zasięg, oraz testów poziomu czarującego), a wymaga poświęcenia jednej 5-pozycyjnej komórki na czary.

Zdolność czaropodobna: Arcymag, który zdecyduje się na to moc wyższych arkanów, może wykorzystywać jedną ze swych komórek na czary wtajemniczeń (inna niż komórka poświęcona na potrzeby wyższych arkanów), aby na stałe przygotować jedno z posiadanych zaklęć wtajemniczeń – stanie się ono zdolnością czaropodobną, z której będzie mógł korzystać dwa razy dziennie. Podczas rzucania tak zmodyfikowanego czaru, arcymag nie korzysta z komponentów, choć musi poświęcić ewentualnie wymagane PD. Jeżeli

zasił zaklęcia wymaga kosztownego komponentu materialnego, jego wykorzystanie pochłania 10-krotną wartość przedmiotu w PD bohatera. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 5-pozycyjnej komórki na czary.

Zdolność czaropodobna wykorzystuje zwykłe komórki na czary o poziomie zaklęcia, choć arcymag może je zmodyfikować za pomocą połączonego z nim atutu metamagicznego, uzyskując zdolność czaropodobną na nowym, odpowiednim poziomie. Na przykład, bohater może przemienić w zdolność czaropodobną

blaskową, poświęcając 3-pozycyjną komórkę na czary, ale może też uczynić ze zmaksymalizowanej blaskowej 6-pozycyjną zdolność czaropodobną.

Arcymag może również poświęcić komórkę o poziomie wyższym niż wymagany, dzięki czemu będzie w stanie częściej korzystać ze zdolności czaropodobnej. Wykorzystanie komórki z poziomem o trzy wyższego niż wybrany czar pozwala użyć zdolności cztery razy dziennie. Jeśli zaś komórka będzie i poziomu o sześć wyższego niż wybrane zaklęcie, arcymag będzie mógł wykorzystywać zdolność sześć razy dziennie. Na przykład, Hezark (czarodziej 15. poziomu, arcymag 2. poziomu) jest pitrmanem i zawsze pragnie mieć, na podórzedu kule ognia, dlatego też poświęca 9-pozycyjną komórkę na czary, by móc korzystać z ulubionego zaklęcia jak ze zdolności czaropodobnej, i to sześć razy dziennie. Używanie podstawowej zdolności wymagałoby, by poświęcił tylko jedną 5-pozycyjną komórkę na czary.

Wybierając tę zdolność więcej niż raz, arcymag może zdecydować się na to samo zaklęcie (zwiększając limit dniowych użyć zdolności czaropodobnej) lub inne.



Arcymag

EXTRA CUD

CZERWONY MAG

Czerwoni Magowie to władcy Thay i niedoszli magiczni panowie Faerunu (części świata ZAPOMNIANTCH KRAJIN). Bardziej od innych specjalistów skupiają się na kilku szkolach zaklęć, dzięki czemu po mistrzostwu opadają niewielką dziedzinę magii, którą się interesują. Yldo Torilu uważają Czerwonych Magów za okrutnych i złych tyranów. Z tego też powodu niewielu członków tej sekty decyduje się opuścić rodzinne strony, przybrać

TABELA 6-1: ARCYMAG

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytr	Ref	Wole		
1.	+0	+0	+0	+2	Wyższe arkania	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
2.	+1	+0	+0	+3	Wyższe arkania	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
3.	+1	+1	+1	+3	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
4.	+2	+1	+1	+4	Wyższe arkania	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
5.	+2	+1	+1	+4	Wyższe arkania	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1

falszywą tożsamością i praktykować magię bez obaw o polityczne sojusze czy powstania nastrojów.

Juz na początku swojej drogi przyszli Czerwoni Magowie specjalizują się w szkole magii i wybierają atut Tatuaz mocy, dzięki któremu mogą zostać pełnoprawnymi członkami tej klasy prestiżowej. Każdy z nich posiada pewne umiejętności czarodziejskie specjalisty. Wielu już do końca swych dni podąża taką właśnie drogą. Inni jednak decydują się rozwijać też odmienne szlaki – walkę czy magię objawień. Może się zdarzyć, że zaklinczak lub bard zostanie Czerwonym Magiem, chociaż taki odmienne będzie w swej ojczyźnie niewymyślny. Dlatego też podobne przypadki zdarzają się niezwykle rzadko.

Kość Wytrzymałości: 14.

Wymagania

Postać, która chce zostać Czerwonym Magiem, musi spełnić następujące wymagania.

Rasa: Człowiek z Thay.

Charakter: Dowolny nie-dobry.

Umiejętności: Czarostwo ranga 8.

Atuty: Tatuaz mocy (patrz dalej, „Nowe właściwości Czerwonych Magów”) oraz w sumie trzy atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów.

Czary: Umiejętności rzucania czarów wtajemniczeń 3. poziomu.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Czerwonego Maga (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich): Błogosławienie (Cha), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Wiedza (każda umiejętność traktowana osobno) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gracza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Czerwonego Maga.

Biegłość w broni i pancerzu: Czerwony Mag nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień: Szkolenie Czerwonego Maga skupia się na zaklęciach wtajemniczeń. Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom czarującego klasy posługującej się magią wtajemniczeń, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (premiów atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów, zdolności barda czy skrytohojcy i tak dalej). Oznacza to tak naprawdę tyle, że dodaje poziom Czerwonego Maga do poziomu innej już posiadanej klasy pozwalającej na rzucanie zaklęć wtajem-



Czerwony Mag

niczeń, po czym w oparciu o uzyskaną samą określa liczbę zaklęć dziennie oraz poziom czarującego.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć wtajemniczeń, zanim został Czerwonym Magiem, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe zaklęcia dziennie.

Udoskonalona specjalizacja: Czerwony Mag w znacznym stopniu poświęca się szkole, w której się specjalizuje, i musi zrezygnować dodatkowo z jednej lub więcej szkół. Wybiera dodatkową szkołę (bądź szkoły), korzystając z zasad opisanych w Podręczniku Gracza. Oczywiście nie może zdecydować się na tę samą zakazaną szkołę (lub szkoły), co na 1. poziomie czarodzieja. Ma prawo używać zakazanych zaklęć, które znał, zanim został Czerwonym Magiem, a także posługiwać się przedmiotami, których aktywowanie kończy rzucanie zaklęcia lub uruchamia je.

Na przykład, Ghorus Toth specjalizuje się w przemianach, a na zakazane szkoły wybrał odrzucenie i oczarowania. Gdy został Czerwonym Magiem, musiał wybrać kolejną zakazaną szkołę i zdecydować się na przywoływanie.

Obrońca specjalisty: Czerwony Mag zyskuje premię do rzutów obronnych przeciwko zaklęciom z jego szkoły specjalizacji. Na początku wynosi ona +1, ale rośnie wraz z awansem na kolejne poziomy, jak to podano w Tabeli 6-2.

Potęga czaru: Na 2. poziomie Czerwony Mag zyskuje premię zwiększającą jego efektywny poziom czarującego (tylko na potrzeby określania zmiennych, takich jak koszty obrażeń czy zasięg, oraz testów poziomu czarującego). Na początku wynosi ona +1, ale rośnie wraz z awansem na poziomy, jak to podano w Tabeli 6-2. Niniejsza zdolność kumuluje się z korzyściami wynikającymi z innych potęg czaru dotyczących szkoły specjalizacji przedstawiciela tej klasy prestiżowej.

Atut premii: Na 5. poziomie Czerwony Mag może wybrać atut tworzenia przedmiotu, atut metamagiczny lub Mistrzostwo w czarach.

Przywódca kregu: Na 5. poziomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej zostaje przywódcą kregu – osobą skupiającą magię kregów Czerwonych Magów (patrz dalej, „Nowe właściwości Czerwonych Magów”).

Wykłucie tatuazu: Na 7. poziomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej zdobywa zdolność ozdabiania skóry thayanckich nowicjuszy spełniających wymagania tatuazem Czerwonych Magów. Zyskują oni dzięki temu możliwość wybrania atutu Tatuaz mocy i wstąpienia do jego kregu.

Przywódca wielkiego kregu: Czerwony Mag 10. poziomu staje się śródkim wielkiego kregu i może mieć dziewięciu, a nie pięciu pomocników.

Nowe właściwości Czerwonych Magów

Niniejsza klasa prestiżowa powstała z myślą o świecie ZAPOMNIANYCH KRAJYN i pojawiła się w opisywanych go podręczniku. Wykorzystując one zasady specyficzne dla wspomnianego scenarii, których przedruk znajdziesz dalej, dzięki czemu łatwiej ci będzie zrozumieć dotyczącą tej klasy mechanikę rozgrywki. Pamiętaj tylko, by przemyśleć wprowadzenie Czerwonych Magów do świata innego niż ZAPOMNIANE KRAJINY.

TABELA 6-2: CZERWONY MAG

Poziom	Bazowa premia do ataku	Wyr	Ref	Wole	Specjalne	Czary na dzień
1.	+0	+0	+0	+2	Udoskonalona specjalizacja, obrońca specjalisty +1	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
2.	+1	+0	+0	+3	Potęga czaru +1	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
3.	+1	+1	+1	+3	Obrona specjalisty +2	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
4.	+2	+1	+1	+4	Potęga czaru +2	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
5.	+2	+1	+1	+4	Premiowy atut, przywódca kregu	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
6.	+3	+2	+2	+5	Potęga czaru +3	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
7.	+3	+2	+2	+5	Obrona specjalisty +3, wykłucie tatuazu	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
8.	+4	+2	+2	+6	Potęga czaru +4	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
9.	+4	+3	+3	+6	Obrona specjalisty +4	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
10.	+5	+3	+3	+7	Przywódca wielkiego kregu, potęga czaru +5	Poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1

Nowy atut: Tatuazh mocy [specjalny]

Twoje ciało zdobije obdarzone mocą magiczną tatuaze Czerwonych Magów z Thay.

Wymagania: Specjalizacja w szkole magii.

Region: Thay.

Korzyści: Dodaj +1 do ST wszystkich rzutów obronnych przeciwko zaklęciom zaliczanym do szkoły, w której się specjalizujesz. Otrzymujesz także premie +1 do testów poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego), gdy przełamujesz odporność na czary stworzenia za pomocą zaklęć należących do tej szkoły.

Zasady specjalne: Jedynie postacie posiadające atut Tatuazh mocy mogą należeć do kregu Czerwonych Magów (patrz dalej).

Magia kregów

Niektóre z najpotężniejszych i najbardziej spektakularnych czarów w Faerunie rzuca się, korzystając z magii kregów. Polega ona na współpracy przy czarowaniu, dzięki czemu przywódca znacznie zwiększa swój poziom i może uzyskać efekty inaczej niedostępne pojedynczym członkom kregu. Czerwoni Magowie z Thay często wykorzystują właśnie magię kregów. Po Faerunie krąży także opowieść o innych formach magii kregów.

Uczestnictwo: Członkiem kregu może zostać tylko osoba posiadająca atut Tatuazh mocy (patrz wyżej).

W środku kregu staje najpotężniejsza lub najbardziej doświadczona z osób – jest to przywódca. Czerwony Mag może zostać przywódcą kregu dopiero, gdy osiągnie co najmniej 5. poziom w swojej klasie prestiżowej.

Krag musi się składać z przynajmniej dwóch członków poza przywódcą. Zwykle może ich być maksymalnie pięciu, lecz Czerwony Mag 10. poziomu ma prawo przewodniczyć wielkiemu kregowi, w którego skład wchodzi maksymalnie dziesięć osób.

Wszyscy członkowie kregu muszą znajdować się w odległości 3 metrów od przywódcy, który stoi w środku.

Moc kregu: Pierwsze wykorzystanie magii kregów polega na zwiększeniu potęgi przywódcy poprzez moc każdego uczestnika rytuału. Wymaga to godziny niezakłóconej koncentracji wszystkich członków oraz przywódcy. Każdy uczestnik kregu rzuca dowolny przygotowany czar, który zostaje wchłonięty przez krag i nie wywołuje żadnego efektu poza wzmocnieniem szukanego zaklęcia. Poziomy czarów wykorzystanych przez członków kregu w sumie dają premie poziomu kregu. Każdy poziom kregu można wykorzystać do uzyskania następujących efektów.

- Zwiększenie poziomu czarującego przywódcy kregu o jeden na każdy poświęcony poziom premii (maksymalnie 40. poziom czarującego). Nienteżba korzyść dotyczy zmiennych zależnych od poziomu, takich jak zasięg i czas działania, a także testów poziomów (testów rozpraszania, testów związanych z przełamaniem odporności na czary i tak dalej).

- Wykorzystanie atutów metamagicznych Maksymalizacja czar, Podbiecie czar i Wzmocnienie czar w zaklęciach aktualnie przygotowanych przez przywódcę kregu. Każdy poziom premii liczy się jako jeden dodatkowy poziom czar wymagany do zastosowania względem zaklęcia atutu metamagicznego. Przywódca kregu może wykorzystywać wymienione atuty, nawet jeśli ich nie zna.

albo jeżeli użycie atutu zwiększy poziom czar powyżej maksymalnego, normalnie dostępnego mu poziomowi zaklęcia (maksymalny poziom czar to 20.).

Opisane efekty utrzymują się przez 24 godziny lub do wykorzystania. Premie poziomu kregu mogą zostać rozdzielone tak, jak przywódca uzna za stosowne. Na przykład, Czerwony Mag Hautu Var przewidział kregowi składającemu się z czterech członków, z których każdy rzuca czar 2-poziomu. Hautu Var postanowił wykorzystać trzy premie poziomu kregu, by zmaksymalizować swoje zaklęcie *stęz zimna*, trzy, by podnieść poziom czarującego z 10. do 13. (co dotyczy wszystkich zależnych od poziomu zmiennych tego czar), dwa, by uzyskać premie +2 do wszelkich testów poziomu, jakie będzie musiał wykonywać. Zmaksymalizowany czar zostanie wykorzystany, gdy tylko rzuci stęz zimna, a dwa pozostałe efekty utrzymają się przez 24 godziny. Wtęu wysokopoziomowych Czerwonych Magów codziennie prowadzi rytuał kregu, wykorzystując w ten sposób moc swych uczniów.

HIEROFANT

Postać należąca do klasy związanej z magią objawień może w służbie bóstwa osiągnąć tak wiele, iż uzyska dostęp do zaklęć i mocy, o których zwykli duchowni jedynie marzą. Hierofantem zostaje potężny bohater, który uzyskał dostęp do najścisłych i najtrudniejszych czarów objawień. Będzie on wolniej zdobywał nowe zaklęcia, ale w zamian nabeędzie władzę kontrolowania zupełnie innej mocy.

Większość hierofantów to kapłani lub druidzi. Niektórzy podążają ścieżką innych klas prestiżowych skupiających się na magii objawień. Niemniej rzadko są wieloklasowcami posiadającymi klasę, która nie pozwala na rzucanie zaklęć.

Hierofanci to zwykle wysoko postawieni członkowie kościoła lub druidycznego kregu. Większość z nich jest oddana religii, która reprezentują.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Postać, która chce zostać hierofantem, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: Wiedza (religia) 15 rang.

Atuty: Dovolny atut metamagiczny.

Czary: Umiejętności rzucania zaklęć objawień przynajmniej 7. poziomu.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe hierofanta (i atrybuty kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gruz, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe hierofanta.

Biegłość w broni i pancerzu: Hierofant nie zyskuje biegłości w broni ani pancerzu.

Zaklęcia a poziom czarującego: Awans na poziomie hierofanta nie oznacza progresu czarów, tzn. że postać nie zyskuje nowych zaklęć w podstawowej klasie, ale za to poziomy hierofanta kumuluje się z poziomami w podstawowej klasie przy ustalaniu poziomu czarującego.



Hierofant

TABELA 6-3: HIEROFANT

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obrony na —			Specjalne
		Wytr	Ref	Wole	
1.	+0	+2	+0	+2	Zdolność specjalna
2.	+1	+3	+0	+3	Zdolność specjalna
3.	+1	+3	+1	+3	Zdolność specjalna
4.	+2	+4	+1	+4	Zdolność specjalna
5.	+2	+4	+1	+4	Zdolność specjalna

Zdolność specjalna: Na każdym poziomie hierofant otrzymuje specjalną zdolność, którą wybiera spośród opisanych dalej mocy.

Atut metamagiczny: Hierofant może zamiaszć z opisanych tu zdolności specjalnych wybrać atut metamagiczny.

Dar boskości (zn): Hierofant posiadający poziomy kapłana może przekazać jedno (lub więcej) wykorzystaną mocy odpędzania istocie, która tego chce (jeżeli kartki nieumarłych, przekazuje karzenie). Czas działania owego przeniesienia zdolności wynosi od 24 godzin do tygodnia (ustala się go w chwili przekazania). W tym okresie liczba przysługujących hierofantowi dziennych prób odpędzania ulega zmniejszeniu o liczbę przekazanych odpędzeń. Osoba korzystająca z tej przysługi odpędza nieumarłych jak kapłan na posiadany przez hierofanta poziomie kapłana, lecz używa własnej premii z Charyzmy.

Duchowy zasięg (zn): Hierofant może używać czarów dotykowych względem podmiotów znajdujących się w promieniu 9 metrów od niego. Jeśli zaklęcie wymaga ataku dotykowego wręcz, hierofant wykonuje atak dotykowy dystansowy. Jeżeli bohater wybierze to zdolność po raz drugi, jej zasięg wzrasta do 18 metrów.

Leczenie uszaty (zn): Hierofant rzucający czary leczące na istoty o tym samym charakterze co on (również na siebie) uzyskuje maksymalny efekt. Każde użycie w ten sposób zaklęcia z określonym leczeniem działa tak, jakby wypłynął na niego atut Maksymalizacja czaru (poziom komórki nie ulegnie zmianie).

Powłóczenie nieumarłego (zn): Hierofant może za pomocą czarów opartych na negatywnej energii godzić z maksymalnym efektem w stworzenia o charakterze przeciwnym niż jego (patrz poniższa tabela, w której wymieniono charaktery stojące do siebie w opozycji). Na każde zaklęcie, w którego opisie pojawia się informacja o wykorzystaniu negatywnej energii (czary zadawania, zbieranie zadawanie lekich ran, krzywdy), zadziała atut Maksymalizacja czaru (poziom komórki nie ulegnie zmianie). Jeśli jego ofiara padnie wspomnianie stworzenie. Nieumarli, na których działa ta moc, leczą odpowiednią zależną od zaklęcia liczbę obrażeń.

Charakter hierofanta	Przeciwny charakter
Praworządny dobry	Chaotyczny zły
Neutralny dobry	Neutralny zły
Chaotyczny dobry	Praworządny zły
Praworządny neutralny	Chaotyczny neutralny
Neutralny	Praworządny dobry, chaotyczny dobry, praworządny zły, chaotyczny zły*
Chaotyczny neutralny	Praworządny neutralny
Praworządny zły	Chaotyczny dobry
Neutralny zły	Neutralny dobry
Chaotyczny zły	Praworządny dobry

* Na potrzeby tej specjalnej zdolności neutralny hierofant wybiera jeden z podanych charakterów, który będzie dla niego przeciwny.

Potęga czaru: Zdolność ta zwiększa efektywny poziom czarującego o +1 (tylko na potrzeby określania zmiennych, takich jak koszty obrażeń czy zasięg, oraz testów poziomu czarującego). Postać może wybrać ją więcej niż raz, a zmiany w efektywnym poziomie czarującego się kumulują.

Potęga natury (zn): Zdolność ta – dostępna jedynie hierofantom o poziomie w klasie druida – pozwala bohaterowi tymczasowo przekazać jedną (lub więcej) ze specjalnych druidycznych właściwości klasowych stworzeniu, które tego chce. Czas działania owego przeniesienia zdolności wynosi od 24 godzin do tygodnia (ustala się go w chwili przekazania). W tym okresie hierofant nie może używać przekazanych mocy. Bohater ma prawo przekazać dowolnie z druidycznych zdolności specjalnych poza rzucaniem czarów oraz możliwością posiadania zwierzęcego towarzysza.

Zdolność kształty natury można przekazać częściowo lub całkowicie. Na przykład, hierofant przenosi prawo do przejęcia innej formy raz dziennie, a pozostała dzienna liczba przemian zachowuje dla siebie. Jeśli bohater jest w stanie przyjmować postać małych lub wielkich zwierząt, obdarowany, również może to robić.

Podobnie jak w przypadku zaklęcia nadanie zdolności czarowania, hierofant jest odpowiedzialny przed swym bóstwem za cel, dla którego obdarowany wykorzystuje przekazane zdolności.

Władanie energią (zn): Hierofant posiadający poziomy kapłana potrafi skupić pozytywną lub negatywną energię znacznie skuteczniej, zwiększając zdolność wpływania na nieumarłych. Dodaj premię +4 do testów odpędzania oraz testów obrażeń wynikających z odpędzania. Niżej zdolność wpływa wyłącznie na nieumarłych, nawet jeżeli hierofant potrafi odpędzać inne istoty dzięki zesłanej mocy jakiejś domeny.

Zdolność czaropodobna: Hierofant, który zdecydował się na tę zdolność, może wykorzystywać jedną ze swych komórek na czary objawień, aby na stałe przygotować jedno z posiadanych zaklęć objawień – stanie się ono zdolnością czaropodobną, z której będzie mógł korzystać dwa razy dziennie. Podczas rzucania tak zmodyfikowanego czaru hierofant nie korzysta z żadnych komponentów, choć musi poświęcić ewentualnie wymagane PD. Jeżeli zaś zaklęcie wymaga kosztownego komponentu materialnego, jego wykorzystanie pochłania 10-krotność wartości przedmiotu w PD bohatera.

Zdolność czaropodobna wykorzystuje zwykle komórkę na czary o poziomie zaklęcia, choć hierofant może postanowić zmodyfikować je za pomocą połączonego z nim atutu metamagicznego, uzyskując zdolność czaropodobną na nowym, odpowiednim poziomie. Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może również poświęcić komórkę o poziomie wyższym niż wymagany, dzięki czemu będzie w stanie częściej korzystać ze zdolności czaropodobnej. Wykorzystanie komórki z poziomem o trzy wyższym niż wybrany czar, pozwala użyć zdolności cztery razy dziennie. Jeśli zaś komórka będzie z poziomem o sześć wyższym niż wybrane zaklęcie, hierofant zyska prawo wykorzystania zdolności sześć razy dziennie. Na przykład, hierofant Lofanin chce tworzyć nieumarłych, dlatego też poświęca 9-poziomową komórkę na czary, by mieć prawo sześć razy dziennie używać 0-poziomową komórkę jak zdolności czaropodobnej.

Wybierając tę zdolność więcej niż raz, hierofant może zdecydować się na to samo zaklęcie (zwiększając limit dziennych użyć zdolności czaropodobnej) lub inne.

KRASNOLUDZKI OBRONCA

Ten obrońca jest otworem oddanym krasnoludzkim sprawie, krasnoludzkemu arystokraci, krasnoludzkemu bóstwu lub krasnoludzkemu sposobowi życia. Jak sugeruje nazwa klasy, krasnoludzki obrońca jest wyszkolonym wojownikiem, biegłym w sztuce defensywy. Szeręgi stojących ramie przy ramieniu krasnoludzkich obojętów gwarantuje bezpieczeństwo lepiej niż gruba na 3 metry kamienna ściana – i w dodatku niewątpliwie lepiej odpara ataki.

Większość krasnoludzkich obrońców to wojownicy, paladyni, tropiciele lub kapłani, choć z pewnością również byli barbarzyńcy, zaklinacze, czarodzieje oraz druidzi mogą skorzystań na mocach tej klasy prestiżowej. Lotrzykowice, bardowie oraz koczni są bardzo polegają na ruchliwości, by w pełni wykorzystać zdolności krasnoludzkich obrońcy.

Krasnoludzcy obrońcy BN są zwykle żołnierzami, którzy wchodzą w skład niezależnych oddziałów, trzymając się z dala od zwykłych wojowników czy zbrojnych. Czasami można spotkać samotnego krasnoludzkiego obrońcę, który wypełnia jakas misję. Zwykle jest on jednak milczący i trudno odkryć, co naprawdę myśli.

• **Kosztka Wytrzymałości:** k12.

Wymagania

Postać, która chce zostać krasnoludzkim obrońcą, musi spełnić następujące wymagania.

Rasa: Krasnolud.

Charakter: Dowolny praworządny.

Bazowa premia do ataku: +7.

Atuty: Krzepa, Twardość, Unik.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe krasnoludzkiego obrońcy (1 atrybut kluczowy dla każdej z nich): Nasiluchowanie (Rzt), Razemisko (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Wyczucie pobudek (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gracza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe krasnoludzkiego obrońcy:

Premia do KP (zw): Krasnoludzki obrońca otrzymuje premię unikową do Klasy Pancernia. Na początku ma ona wartość +1, a zwiększa się podczas awansu na kolejne poziomy, aż na 10. osiąga maksymalnie +4.

Biegłość w broni i pancerzu: Krasnoludzki obrońca biegle posługuje się wszelką bronią prostą i żołnierską oraz wszystkimi zbrojami i tarczami (z wyjątkiem paławy).

Postawa obronna: Gdy sytuacja tego wymaga, krasnoludzki obrońca może przemienić się w niemal niezniiszczalny bastion defensywny. Przyjmując postawę obronną, zyskuje znaczną siłę i wytrzymałość, lecz nie może ruszyć się z chronionego miejsca. Otrzymuje wówczas +2 do Siły, ++ do Budowy, premię z odporności +2 do wszystkich rzutów obronnych i premię unikową ++ do KP.

Wzrost wartości Budowy zwiększa punkty wytrzymałości krasnoludzkiego obrońcy o 2 na poziom. Krasnoludzki obrońca przestaje brać je pod uwagę, kiedy rezygnuje z postawy obronnej, a wartość jego Budowy maleje wówczas o 4. Tych dodatkowych punktów wytrzymałości nie taci jako pierwszych, jak tymczasowych punktów wytrzymałości. Przyjawszy postawę obronną, nie może jednak wykorzystywać umiejętności ani zdolności, które wymagałyby od niego zmiany położenia, a więc na przykład Cichego poruszania się lub Skakania. Ma prawo pozostać w postawie przez 3 rundy plus modyfikator z Budowy (zwiększonej za sprawą opisanej wcześniej premii), przy czym może dowolnie skracać ten czas. Kiedy postawa obronna dobiegnie końca, krasnolud jest pozbawiony tchu i przez resztę spotkania podlega karze -2 do Siły. Krasnoludzki obrońca może przyjąć postawę obronną jedynie określona liczba razy dziennie, zależna od jego poziomu (patrz Tabela 6-9: Krasnoludzki obrońca). Przyjęcie postawy nie zajmuje czasu, lecz obrońca może to czynić jedynie w swojej akcji (na przykład, nie może przyjąć postawy, gdy zostanie ugodzony strzałą, aby uzyskać dodatkowe punkty wytrzymałości wynikające ze zwiększonej Budowy).

Niewiadomy unik (zw): Począwszy od 2. poziomu, krasnoludzki obrońca reaguje na niebezpieczeństwo, zanim normalnie pozwoli mu na to zmysły. Oznacza to, że zachowuje premię ze Zrzeczności do KP (jeżeli taką posiada), nawet jeśli został zaskoczony nieprzygotowany lub gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Traci jednak wspomnianą premię ze Zrzeczności do KP, gdy jest unieruchomiony.

Jeżeli bohater posiada niewiadomy unik z racji innej klasy (na przykład: barbarzyńcy lub łotryka), automatycznie otrzymuje doskonalszy niewiadomy unik (patrz dalej).

TABELA 6-4: KRASNOLUDZKI OBRÓNCA

Poziom	Bazowa premia do ataku	- Rzut obronny na -	Wytr	Ref	Wole	Premia do KP	Specjalne
1..	+1	+2	+0	+2	+1		Postawa obronna 1/dzień
2.	+2	+3	+0	+3	+1		Niewiadomy unik
3.	+3	+3	+1	+3	+1		Postawa obronna 2/dzień
4.	+4	+4	+1	+4	+2		Wyczucie pałupak +1
5.	+5	+4	+1	+4	+2		Postawa obronna 3/dzień
6.	+6	+5	+2	+5	+2		Redukcja obrażeń 3/-, doskonalszy niewiadomy unik
7.	+7	+5	+2	+5	+3		Postawa obronna 4/dzień
8.	+8	+6	+2	+6	+3		Ruchomy bastion, wyczucie pałupak +2
9.	+9	+6	+3	+6	+3		Postawa obronna 5/dzień
10.	+10	+7	+3	+7	+4		Redukcja obrażeń 6/-

Wyczucie pałupak (zw): Na 4. poziomie krasnoludzki obrońca zyskuje intuicyjny zmysł, który ostrzega go przed niebezpieczeństwem związanym z pałupakami. W efekcie otrzymuje premię +1 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych w celu uniknięcia pałupak oraz premię unikową +1 do KP przeciw atakom wykonywanym przez pałupaki. Wspomnianą premię na 8. poziomie tej klasy prestiżowej rośnie do +2. Premie wynikające z wyczucia pałupak uzyskanych dzięki różnym klasom się kumulują.

Redukcja obrażeń (zw): Zdolność tego krasnoludzkiego obrońcy zyskuje na 6. poziomie, a pozwala mu ona bagatelizować pewną liczbę ran powodowanych przez jeden cios lub atak. Za każdym razem odejmiemy 3 od obrażeń, które postaci zadała broń lub naturalny atak. Na 10. poziomie tej klasy prestiżowej redukcja obrażeń wzrasta do 6/-. Redukcja obrażeń może obniżyć liczbę zadawanych ran do 0, ale nie poniżej tej wartości.

Dokonalszy niewiadomy unik (zw): Począwszy od 6. poziomu, krasnoludzkiego obrońcy nie można dłużej flankować, z równą łatwością reagując bowiem na ataki wrogów stojących po jego przeciwnych stronach, jak na ciosy jednego przeciwnika. Chroni go to przed podstępny atakiem flankującego łotryka, chyba że atakujący posiadał cztery poziomy łotryka więcej niż ofiara poziomów w tej klasie prestiżowej.

Bohater, który już posiada niewiadomy unik (patrz wcześniej) dzięki innej klasie (na przykład, barbarzyńcy lub łotryka), automatycznie zyskuje doskonalszy niewiadomy unik. Ponadto poziomy w klasach zapewniających niewiadomy unik kumulują się na potrzeby określenia minimalnego poziomu łotryka pozwalającego flankować postaci.

Ruchomy bastion (zw): Począwszy od 8. poziomu, krasnoludzki obrońca może zmodyfikować położenie, nie przerywając postawy obronnej. Dzięki temu nie tracić wynikających z niej korzyści, ma prawo w każdej rundzie wykonać 1,5-metrowy krok.



MAGICZNY RYCERZ

Magiczny rycerz rozwija biegłość bojową w tym samym stopniu, co sztuka tajemna. W efekcie jest osobą bardzo wszechstronną, zdolną potrafić walczyć z wszystkimi przeciwnikami i rzucić się na nich z mieczem w dłoni. Dumni jest z faktu, że zawsze potrafi dostosować technikę do okoliczności – fizycznie wytrzymałych przeciwników eliminuje dzięki czarom, a rzucający zaklęcia przeciwnicy padają pod ciosem jego broni.

Przedstawiciele tej klasy prestiżowej dzielą czas pomiędzy trening fizyczny (dzięki czemu stają się lepszymi wojakami) oraz eksperymenty magiczne (podczas których uczą się coraz potężniejszych czarów). Z tego właśnie powodu muszą całkowicie poświęcić się pracy nad sobą, bo równomierny rozwój biegłości bojowej i magicznej wymaga wiele czasu i wysiłku. Przez to nie czują się dobrze ani w otoczeniu osób rzucających zaklęcia wtajemniczeni, ani elitarnych żołnierzy. Wielu magicznych rycerzy porzuca szkoły czarodziejstwa na rzecz tajemniczych band poszukiwaczy przygód.

Każdy, kto pragnie zostać członkiem tej klasy prestiżowej, musi udowodnić biegłość w posługiwaniu się szeroka gamą artefaktów oraz mistrzowskie opanowanie przynajmniej podstaw magii wtajemniczeni. Z tego właśnie powodu niemal każdy magiczny rycerz to wieloklasowiec, a najczęstsza kombinacja jest rzecz jasna wojownik/czarodziej. Nieliczni przedstawiciele tej klasy prestiżowej byli niegdyś bandami. Krąży też opowieści nawet o paladynach/zaklinaczach.

Magicznych rycerzy można spotkać wszędzie tam, gdzie mają okazję stoczyć walkę lub zgłębić wiedzę tajemną. Szczególnie interesują ich wysokopozycyjni wojownicy i czarodzieje. Pewna liczba przedstawicieli tej klasy prestiżowej poświęca czas na opanowanie skuteczniejszych technik magii wtajemniczeni lub rozwinięcie biegłości posługiwania się bronią.

Kostka Wytrzymałości: ks.

Wymagania

Postać, która chce zostać magicznym rycerzem, musi spełnić następujące wymagania.

Biegłość w broni: Biegłe posługiwanie się wszelką bronią żołnierską.

Czary: Umiejętność rzucać zaklęcia wtajemniczeni przynajmniej 3. poziomu.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe magicznego rycerza (i atrybuty kluczowe dla nich): Czarostwo (Int), Jędractwo (Zr), Koncentracja (Bd),

Odcyfrowywanie zapisów (Int), Pływanie (S), Rzemiosło (Int), Skanie (S), Wiedza (szlachta i władcy) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wyrzucenie podtek (Rzt), Opisy rnych umiejętności znajdujesz w Podręczniku Gacha, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe magicznego rycerza.

Biegłość w broni i pancerzu: Magiczny rycerz nie zyskuje biegłości w broni ani pancerza.

Atut premii: Na 1. poziomie magiczny rycerz może wybrać atut premii z listy atutów dostępnych wojownikom. Jest to dodatek do atutów, które bohater normalnie otrzymuje co trzy poziomy podczas awansu na poziomy dowolnej klasy. Postać musi spełnić wymagania owego atutu premii, wliczając je do poziomu wojownika w przypadku Specjalizacji w broni, Potężniejszego skupienia na broni oraz Potężniejszej specjalizacji.

Czary na dzień: Począwszy od 2. poziomu, co każdy poziom w tej klasie przedstawicieli magicznego rycerza zyskuje zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny

poziom klasy pozwalający rzucać czary wtajemniczeni, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, iż postać dodaje poziom magicznego rycerza do poziomu klasy pozwalającej rzucać czary wtajemniczeni, a następnie ustala liczbę zaklęć na dzień oraz poziom czarującego.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucać zaklęcia wtajemniczeni, zanim został magicznym rycerzem, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień.

MISTRZ WIEDZY

Członkowie tej prestiżowej klasy rzucają czary, które koncentrują się na wiedzy, przedkładając ją ponad złoto. Odkrywają tajemnice, za sprawą których rozwijają się umysłowo, fizycznie i duchowo.

Bohaterowie, którzy nie posiadają choćby jednego poziomu w klasie czarodzieja, zaklinacza, kapłana lub druida, nie ryzykują wiele, jeśli stana się mistrzami wiedzy. Paladyni, tropiciele oraz bardowie mogą odnieść pewne korzyści, lecz – ogólnie rzecz biorąc – nie będą one wielkie.

Mistrzowie wiedzy łączą się czasami w grupy, tworząc skryte kabały, częściej jednak organizują się w zakon związany z uniwersytetem,

TABELA 6-5: MAGICZNY RYCERZ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obrony na			
		Wytr	Ref	Wole	
1.	+1	+2	+0	+0	
2.	+2	+3	+0	+0	
3.	+3	+3	+1	+1	
4.	+4	+4	+1	+1	
5.	+5	+4	+1	+1	
6.	+6	+5	+2	+2	
7.	+7	+5	+2	+2	
8.	+8	+6	+2	+2	
9.	+9	+6	+3	+3	
10.	+10	+7	+3	+3	

Magiczny rycerz

120

biblioteka czy jakimś innym źródłem informacji. Często zarabiała dodatkowo pieniądze, służąc jako medycy czy handlarze wiadomościami. Zdobyte w ten sposób fundusze przeznaczają na przeróżne badania. Mistrz wiedzy może być też nestorem, a nawet przywódcą duchowym jakiejś społeczności, który korzysta ze swej wiedzy dla dobra wszystkich.

Kostka Wytrzymałości: 4+.

Wymagania

Postać, która chce zostać mistrzem wiedzy, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: Wiedza (dowolne dwie)

– 10 rang w każdej.

Atrybuty: Dowolne trzy atrybuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz Skupienie na umiejętności (Wiedza [dowolna dziedzina]).

Czary: Umiejętność rzucania siedmiu różnych czarów ze szkoły poznania, z których jeden musi być poziomu przynajmniej 3.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe mistrza wiedzy (i atrybuty kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Język obcy, Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Odcyfrowywanie zapiszków (Int), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (alchemy) (Int), Szacowanie (Int), Używanie magicznych urządzeń (Cha), Wiedza (każda umiejętność traktowana osobno) (Int), Wysepek (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gracza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistrza wiedzy:

Biegłość w broni i pancerzu: Mistrz wiedzy nie zyskuje biegłości w broni ani pancerza.

Czary na dzień/zdane czary: Mistrz wiedzy kontynuuje magiczne szkolenie oraz badania w interesującej go dziedzinie. Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje zaklęcia (w tym zdane czary, jeśli go to dotyczy), tak jakby zwanował na kolejny poziom klasy rzucającej czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych

korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia, czy kontrolowanie nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywności poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, iż postać dodaje poziom mistrza wiedzy do poziomu klasy pozwalającej rzucać czary, a następnie ustala liczbę zaklęć na dzień oraz poziom czarującego.

Sekret: Podczas badań mistrz wiedzy natyka się na różne informacje oraz sekrety, które mogą okazać się przydatne. Na 1. poziomie oraz co każde dwa następne (a więc na 3., 5., 7., itd.) przedstawiciel tej klasy prestiżowej wybiera jeden sekret z poniższej tabeli. To, jaki sekret może wybrać, zależy od sumy jego poziomu i modyfikatora z Intelaktu. Nie ma natomiast prawa dwukrotnie zdecydować się na ten sam sekret.

Tajniki: Jak wskazuje nazwa tej klasy prestiżowej, mistrz wiedzy gromadzi wiedzę. Począwszy od 2. poziomu, otrzymuje dostęp do legend lub informacji na rozmaite tematy. Zdolność ta jest analogiczna do wiedzy bardów. Członek tej klasy prestiżowej dodaje do testu tajników (analogicznie do testu wiedzy barda) poziom w owej klasie oraz modyfikator z Intelaktu. Więcej informacji o wiedzy bardów znajdziesz na stronie 28 Podręcznika Gracza.

Języki premiiowe: Podczas zmuszonych badań przedstawiciel tej klasy prestiżowej poznaje nowe języki, chce bowiem mieć szerszy dostęp do informacji. Mistrz wiedzy może wybrać nowy język na 4. i 8. poziomie.

Znaczniejsze tajniki (zw): Począwszy od 6. poziomu, mistrz wiedzy uzyskuje zdolność rozumienia przedmiotów magicznych, która działa dokładnie tak jak czar identyfikacji.

Pewne tajniki (zw): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej 10 poziomu może raz dziennie wykorzystywać posiadaną wiedzę – uzyskać efekt analogiczny do działania czaru znawstwa legend lub analizy diwionerii.

SEKRETY MISTRZA WIEDZY

Poziom +

modyfikator

z Int	Sekret	Efekt
1	Natychmiastowy talent	4 rangi w umiejętności, w której postać nie posiada rang +3 punkty wytrzymałości
2	Sekretne zdrowie	Premia +1 do rzutów obronnych na Wole
3	Tajemnica wewnętrznej siły	Premia +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość
4	Tajniki prawdziwej krzepkości	Premia +1 do rzutów obronnych na Refleks
5	Sekretna moc uchylania	Premia +1 do testów ataku
6	Sztuczka z bronią	Premia +1 do testów uników +1 do KP
7	Sztuczka z unikiem	Dowolny atut
8	Stosowana wiedza	Jeden premiiowy czar 1. poziomu*
9	Nowodkryta tajemnica	Jeden premiiowy czar 2. poziomu*
10	Więcej nowodkrytych tajemnic	

* Uzyskany tak, jakby wynikał z wysokiej wartości atrybutu.

TABELA 6-6: MISTRZ WIEDZY

poziom	Bazowa premia	Wytr	Ref	Wole	Specjalne	Czary na dzień
1.	+0	+0	+0	+2	Sekret	Poziom obecnej klasy +1
2.	+1	+0	+0	+3	Tajniki	Poziom obecnej klasy +1
3.	+1	+1	+1	+3	Sekret	Poziom obecnej klasy +1
4.	+2	+1	+1	+4	Język premiiowy	Poziom obecnej klasy +1
5.	+2	+1	+1	+4	Sekret	Poziom obecnej klasy +1
6.	+3	+2	+2	+5	Znaczniejsze tajniki	Poziom obecnej klasy +1
7.	+3	+2	+2	+5	Sekret	Poziom obecnej klasy +1
8.	+4	+2	+2	+6	Język premiiowy	Poziom obecnej klasy +1
9.	+4	+3	+3	+6	Sekret	Poziom obecnej klasy +1
10.	+5	+3	+3	+7	Pewne tajniki	Poziom obecnej klasy +1

MISTYCZNY ŁUCZNIK

Mistyczni łucznicy stanowią istotny element wojsk elfów. Szkolą się w magii, która zwiększa ich wartości bojowe. Znani są także poza lasami elfów. Zdobili sobie renomę w innych miejscach, a to za sprawą niezwykle celności oraz mocy nasaczenia strzał magią. Polaczeni w oddział, potrafią wiele dokonać i zwyciężyć strach w szeregach wrogów.

Wojownicy, tropiciele, paladyni i barbarzyńcy wkracają na ścieżkę mistycznego łucznicza, by zwiększyć swe bojowe możliwości za sprawą magii. Z kolei czarodzieje i zaklinacze dzięki tej klasie prestiżowej lepiej radzą sobie w walce. Natomiast mnisi, kapłani, druidzi, lotrzykowie i bardowie rzadko zostają mistycznymi łucznikami.

Mistyczni łucznicy BN często przewodzą oddziałom zwykłych łuczników lub tworzą liczące kilka osób elitarne jednostki. To za ich sprawą wrogowie, którym przyjdzie się zmierzyć z elfami, odczuwają tak wielki strach.

Kostka Wytrzymałości: 8.

Wymagania

Postać, która chce zostać mistycznym łucznikiem, musi spełnić następujące wymagania.

Rasa: Elf lub półelf.

Bazowa premia do ataku: +6.

Atry: Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał, Skupienie na broni (łuk długi lub łuk krótki).

Czary: Zdolność rzucając zaklęcie wtajemniczeń 1. poziomu.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe mistycznego łucznicza (i atrybuty kluczowy dla każdej z nich): Ciche poruszanie się (Zr), Jeździectwo (Zr), Rzemiosło (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Używanie lin (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistycznego łucznicza.

Biegłość w broni i pancerzu: Mistyczny łucznik biegle posługuje się wszelką bronią prostą i włócznią, lekkim i średnim pancerzem oraz wszystkimi tarczami (z wyjątkiem prawej).

Zaklęcie strzały (zn): Począwszy od 1. poziomu, mistyczny łucznik zaklina każdą niemagiczną strzałę, która nałoży na cięcie i wystrzeli; taki pocisk otrzymując premię z usprawnienia +1. W przeciwnieństwie do magicznej broni zaklętej w normalny sposób, łucznik nie musi wydawać punktów doświadczenia ani pieniędzy, by tego dokonać. Jednakże magiczne strzały mistycznego łucznicza nasaczone magią tylko wówczas, gdy on sam ich używa. Na każde dwa poziomu powyżej 1. w tej klasie prestiżowej premia zaklętych strzał zwiększa się o +1 (+1 na 1. poziomie, +2 na 3., +3 na 5., +4 na 7 i +5 na 9.).

Umagianie strzały (zn): Na 2. poziomie mistyczny łucznik zyskuje zdolność pozwalającą mu nasaczyć strzałę mocą czaru obszarowego. Gdy pocisk zostaje wypuszczony z łuku, środek obszaru działania zaklęcia znajduje się w miejscu, w które strzelał strzał, nawet jeśli czar można centrować jedynie na rzucającej go postaci. Zdolność ta umożliwia łucznikowi wykorzystywanie zasięgu łuku, a nie zasięgu zaklęcia. Do rzucającego czaru,

i wystrzelenia strzały potrzebna jest akcja standardowa. Pocisk musi zostać wypuszczony w rundzie, w której rzucono zaklęcie – inaczej zostaje ono zmarnowane.

Strzelająca strzała (zn): Począwszy od 4. poziomu, mistyczny łucznik może raz dziennie wystrzelić strzałę w cel, o którym wie, że znajduje się w jego zasięgu. Pocisk popędzi do celu, nawet zakreślając za sobą łuk. Trafienie uniemożliwiają jedynie przeszkody, które nie sposób ominąć, lub dystans przekraczający zasięg. Jeśli więc cel znajduje się w pozabowijnym okien postawieniu o zamkniętych drzwiach, strzala go nie trafi. Zdolność ta neguje

modyfikatory z osłony oraz ukrycia, lecz w pozostałych aspektach test ataku wykonuje się normalnie. Użycie tej zdolności to akcja standardowa, której częścią jest wystrzelenie strzały.

Fasowa strzała (zn): Począwszy od 6. poziomu, mistyczny łucznik może raz dziennie wypuścić strzałę w cel, o którym wie, że znajduje się w jego zasięgu. Pocisk podąży do celu w linii prostej, przechodząc przez każdą niemagiczną barierę czy stojącą mu drogę ścianę (choć i ściana masy, ściana ognia itd. zatrzymują strzałę). Zdolność ta neguje modyfikatory z osłony oraz ukrycia, a nawet premie z pancerza, lecz w pozostałych aspektach test ataku wykonuje się normalnie. Jest to zdolność



czaropodobna. Jej użycie wymaga akcji standardowej, której częścią jest wystrzelenie strzały.

Deszcz strzał (zn): Mistyczny łucznik przynajmniej 8. poziomu może zamiast normalnego ataku raz dziennie wypuścić strzałę w każdy cel, który znajduje się w jego zasięgu – do maksimum jednego celu na poziom tej klasy prestiżowej. We wszystkich testach ataku stosuje się zwykłą premię do ataku. W każdego przeciwnika łucznik może wystrzelić tylko jedną strzałę.

Strzala śmierci (zn): Mistyczny łucznik 10. poziomu potrafi stworzyć strzałę śmierci. Trafiona nią ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 20) – nieudany oznacza natychmiastową śmierć. Stworzenie strzały śmierci zajmuje jeden dzień. Pocisk zachowuje moc tylko względem mistycznego łucznicza, który go stworzył. Strzala śmierci przestaje działać po upływie roku od chwili jej powstania. Mistyczny łucznik może posiadać tylko jeden taki pocisk.

TABELA 6-7: MISTYCZNY ŁUCZNIK

	Bazowa premia do	— Rzut obronny na —				
Poziom	ataku	Wytr	Ref	Wole		Specjalne
1.	+1	+2	+2	+0		Zaklęcie strzały +1
2.	+2	+3	+3	+0		Umagianie strzały
3.	+3	+3	+3	+1		Zaklęcie strzały +2
4.	+4	+4	+4	+1		Strzelająca strzała
5.	+5	+4	+4	+1		Zaklęcie strzały +3
6.	+6	+5	+5	+2		Fasowa strzała
7.	+7	+5	+5	+2		Zaklęcie strzały +4
8.	+8	+6	+6	+2		Deszcz strzał
9.	+9	+6	+6	+3		Zaklęcie strzały +5
10.	+10	+7	+7	+3		Strzala śmierci

TABELA 6-8: MISTYCZNY SZTUKMISTRZ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obrony na Wytr	Rzut obrony na Ref	Rzut obrony na Wole
1.	+0	+0	+2	+2
2.	+1	+0	+3	+3
3.	+1	+1	+3	+3
4.	+2	+1	+4	+4
5.	+2	+1	+4	+4
6.	+3	+2	+5	+5
7.	+3	+2	+5	+5
8.	+4	+2	+6	+6
9.	+4	+3	+6	+6
10.	+5	+3	+7	+7

MISTYCZNY SZTUKMISTRZ

Mistyczny sztukmistrz łączy magiczną wiedzę ze zmysłem do intryg, umiejętnościami złodziejskimi czy zwykłą smykalką do figli. Przedstawiciele tej klasy prestiżowej to poszukiwacze przygód, którzy potrafią doskonale dostosowywać się do różnych sytuacji.

Čaloniem tej klasy prestiżowej może zostać tylko śmiełek, który potrafi rzucić zaklęcia tajemniczeń oraz posiada zdolność ukradkowy atak. Jest to zatem naturalny wybór dla postaci wieloklasowych – czarodzieja/lotrzyka czy zaklinacza/lotrzyka. Časami ku tej klasie skłaniają się również skrytobójcy, ale najczęściej tylko pod warunkiem, iż wcześniej zdobyli jakieś poziomy w klasie czarodzieja lub zaklinacza.

Mistyczny sztukmistrz to osoba samodzielna, opierająca się na własnych doświadczeniach i pokładająca wiarę w swych umiejętnościach. Większość poszukiwaczy przygód należących do tej klasy prestiżowej skupia się na czarach zwiększających ruchliwość i poprawiających skradanie. Mistyczni sztukmistrzowie BN to osoby w typie tych, które najczęściej wpadają na obcych w zatłoczonej gospodzie (pilnuj sakiewki!).

Kostka Wytrzymałości: 4t.

Wymagania

Postać, która chce zostać mistycznym sztukmistrem, musi spełnić następujące wymagania.



Mistyczny sztukmistrz

Specjalne	Czary na dzień
Magiczne ręce 1/dzień	Poziom obecnej klasy +1
Podstępny atak +1k6	Poziom obecnej klasy +1
Zaskakujący podstępny atak 1/dzień	Poziom obecnej klasy +1
Podstępny atak +2k6	Poziom obecnej klasy +1
Magiczne ręce 2/dzień	Poziom obecnej klasy +1
Podstępny atak +3k6	Poziom obecnej klasy +1
Zaskakujący podstępny atak 2/dzień	Poziom obecnej klasy +1
Podstępny atak +4k6	Poziom obecnej klasy +1
Magiczne ręce 3/dzień	Poziom obecnej klasy +1
Podstępny atak +5k6	Poziom obecnej klasy +1

Charakter: Dowolny nie-praworządny.

Umiejętności: Odcyfrowywanie zapiszków 7 rang. Unieszkodliwianie mechanizmów 7 rang. Wiedza (tajemna) 4 rangi. Wyzwalanie się 7 rang.

Czary: Zdolność rzucania *dloni maga* i co najmniej jednego zaklęcia wjałmniejszej pozycji przynajmniej 3.

Specjalne: Podstępny atak +2k6.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe mistycznego sztukmistra (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Čha), Čiche poruszanie się (Zr), Čzarostwo (Int), Čyplomacja (Čha), Čęzyk obcy (Int), Čoncentracja (Čd), Časłuchiwanie (Rzt), Čodyfrowywanie zapiszków (Int), Čwiercanie zamków (Zr), Čhywanie (S), Čprzebranie (Čha), Čprzeszukiwanie (Int), Čzemiosko (Int), Čskanianie (S), Čsportrzegawczosć (Rzt), Čstacowanie (Int), Čukrywanie się (Zr), Čnieszkodliwianie mechanizmów (Int), Čużywanie lin (Zr), Čwiedza (każda umiejętność traktowana osobno) (Int), Čwspinaczka (S), Čwyzucie pobudek (Rzt), Čwyzwalanie się (Zr), Čzachowanie równowagi (Zr), Čzawód (Rzt), Čzbiieranie informacji (Čha), Čzeczna dłoń (Zr), Čzwinnosć (Zr). Čpisy tych umiejętności znajdziesz w Čydwójniku Gnaia, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistycznego sztukmistra.

Biegłość w broni i pancerzu: Mistyczny sztukmistrz nie zyskuje biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Čo każdy poziom w tej klasie prestiżowej mistyczny sztukmistrz zyskuje zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucającej czary, której był przedstawicielem, zanim

zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia siły efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został sztukmistrem, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień.

Magiczne ręce: Niezwykłe talenty mistycznego sztukmistra sprawiają, że może on korzystać z wymienionych dalej umiejętności klasowych na odległość do 9 metrów – Čwiercanie zamków, Čnieszkodliwianie mechanizmów oraz Čzeczna dłoń. Čraca na dystans zwiększa normalną ST testu umiejętności o 5. Ponadto mistyczny sztukmistrz nie może w danym tekście wykorzystywać zasady 10. Čprzedmiot, względem którego śmiełek wykorzystuje magiczne ręce, może ważyć maksymalnie 2,5 kilograma.

Mistyczny sztukmistrz ma prawo skorzystać z magicznych rak na początku tylko raz dziennie, a osiągnąwszy 5. poziom – dwa razy dziennie, począwszy zaś od 9. – 3 razy dziennie. Może wykonać dziennie tylko jeden test danej umiejętności z wykorzystaniem magicznych rak i tylko pod warunkiem, że posiada w niej przynajmniej 1 rangę.

Podstępny atak: Zdolność działająca analogicznie do właściwości klasowej lotrzyka o tej samej nazwie. Dodatkowe obrażenia zwiększają się o +1ks na każdym przystępnym poziomie (czyli na 2., 4., 6., 8. i 10.). Jeżeli mistyczny szukmistrz posiada premię do obrażeń radiowych w podstępnym ataku wynikająca z innego źródła, owe premie się kumulują.

Zaskakujący podstępny atak: Począwszy od 3. poziomu, mistyczny szukmistrz może raz dziennie zadeklarować wykonanie jednego podstępnego ataku wręcz lub dystansowego (w którym to przypadku ofiara nie może znajdować się od niego w odległości przekraczającej 9 metrów). Cel zaskakującego podstępnego ataku traci wszelkie wynikające ze Zrecznosci premie do KP, ale tylko w przypadku tego jednego ataku. Mistyczny szukmistrz może użyć tej mocy względem dowolnego przeciwnika, ale istoty, na które trafienia krytyczne nie wpływają, nie otrzymują dodatkowych obrażeń, choć straca premie ze Zrecznosci, gdy bohater będzie wykonywał niniejszy atak.

Od 7. poziomu mistyczny szukmistrz może używać tej zdolności dwa razy dziennie.

OBIEŻYŚWIAT

Obieżyświat to niestrudzony podróżnik podążający do najniebezpieczniejszych miejsc uniwersum. Odpowiadając różne kraje, przystosowuje się do coraz większej liczby różnorodnych środowisk. Z czasem rozwija też mistyczną więź z ziemią, po której stąpa. W żaden jednak sposób nie jest słaczony z konkretnym miejscem. Niestrudzone nogi wiodą go cały czas ku horyzontowi, gdzie czekają na nowe przygody.

Przedstawiciele tej klasy prestiżowej niewiele trudno poruszyć, a jeszcze trudniej zrobić na nich wrażenie, jako że podczas podróży widzieli niemal wszystko. Wiele z nich ma zwyczaj otwarcie mówić „byłem tam, robiłem to”, ale i tak nadal trawia ich gorączka podróży. I dlatego też albo akurat gdzieś wędrują, albo planują właśnie następne eskapade. Podczas podróży wypracowują również niezwykłą magiczną więź z otaczającym ich światem, dzięki czemu stają się nie-zrównanymi przewodnikami i zwiadowcami. A jeśli szlak powiezie ich wprost w niebezpieczeństwo, stają się strasliwymi przeciwnikami – przede wszystkim dlatego, że potrafią dobrze wykorzystywać znajomość terenu.

Te klasy prestiżowe częściej niż przedstawiciele innych klas wybierają tropiciele i bardowie, przede wszystkim dlatego że cenią sobie życie wędrowców, nie dlatego zaś, iż żywot obieżyświata wymaga jakości

szczególnej specjalizacji. Na ten typ kariery decyduje się też wielu barbarzyńców, którzy znacznie oddalili się od rodzinnych ziem. Równie liczna grupa obieżyświatów są lotrzykowcy, których umiejętności okazują się niezwykle przydatne od czasu do czasu przedstawicielami tej klasy prestiżowej zostają też druidzi, dla nich jednak ścieżka ta oznacza rezygnację z rozwoju zdolności czarowania.

Obieżyświatów spotkać można przede wszystkim na drogach lub w miejscach tak odciętych od świata, że nie prowadzą do nich żadne trakty. Bardzo rzadko zatrzymują się oni dłużej w tym samym miejscu i z radością rezygnują się w wir nowych ekspedycji – im cel jest bardziej egzotyczny i oddalony od reszty świata, tym lepiej.

Kostka Wytrzymałości: 8.

Wymagania

Postać, która chce zostać obieżyświatem, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: Wiedza (geografia) 8 rang.

Atuty: Krzepa.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe obieżyświata (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich): Ciche poruszanie się (Zr), Dyplomacja (Cha), Jedźdźrowo (Zr), Język obcy (brak), Nashachowanie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Spozstrzegawczość (Rzt), Szukanie przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (geografia) (Int), Wspinaczka (S), Zachowanie równowagi (Zr), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gucza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe obieżyświata.

Biegłość w broni i pancerzu: Obieżyświat nie zyskuje biegłości w broni ani pancerzu.

Więź ze szlakiem: Przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje mistyczną więź z ziemią, po której kroczy. Na każdym poziomie dodaje do swego repertuaru nowe środowisko z przedstawionej dalej listy. Więź ze szlakiem zapewnia mu premię do testów związanych z umiejętnościami przydatnymi na danym obszarze lub inną stosowaną korzyść.

Obieżyświat zna także taktyki wal-

ki z przeróżnymi typowymi istotami zamieszkującymi dan teren, co odzwierciedla premia z oświeśnienia +1 do testów ataków i obrażeń względem stworzeń, w których opisie, w części „Środowisko”, pojawia się odpowiedni obszar (patrz Księga Półwiorów). Obieżyświat zyskuje wspomnianą premie tylko wówczas, gdy dany typ terenu podano wprost w prezentacji powrota.

Więź ze szlakiem nigdy nie opuszcza obieżyświata. Zachowuje on wynikające z niej premie do testów umiejętności, ataków i obrażeń bez względu na to, czy przebywa na danym terenie, czy też nie. Na przykład, obieżyświat, który wybrał pustynię, jest niepodatny na zmęczenie, nawet jeśli przebywa pod ziemią, w górach lub w mieście.

Więź z planarnym szlakiem: Z czasem znajomość terenu rozciąga się również na inne wymiary egzystencji. Więź z planarnym szlakiem działa analogicznie do więzi ze szlakiem, z tą różnicą, że obieżyświat może na każdym poziomie wybrać jedną z planarnych kategorii. Jeśli jednak zechce, ma także prawo zdecydować się na nie-planarny teren.



Obieżyświat

TABELA 6-9: OBIEŻYŚWIAT

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obrony na —	Wyr	Ref	Wole	Specjalne
1.	+1	+2	+0	+0		Więź ze szlakiem
2.	+2	+3	+0	+0		Więź ze szlakiem
3.	+3	+3	+1	+1		Więź ze szlakiem
4.	+4	+4	+1	+1		Więź ze szlakiem
5.	+5	+4	+1	+1		Więź ze szlakiem
6.	+6	+5	+2	+2		Więź z planarnym szlakiem
7.	+7	+5	+2	+2		Więź z planarnym szlakiem
8.	+8	+6	+2	+2		Więź z planarnym szlakiem
9.	+9	+6	+3	+3		Więź z planarnym szlakiem
10.	+10	+7	+3	+3		Więź z planarnym szlakiem

Korzyści więzi ze szlakiem

Bagna: Nauczyłeś się być cichszy od najsłabszych podmuchów. Mistycyzm więzi z mokradłami zapewnia ci premię z biegłości do testów Cichego poruszania się. Otrzymujesz również premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem stworzeń bagnianych.

Góry: W niewzruszonym sposobie trzymasz się powierzchni, od których inni odpadają. Otrzymujesz premię z biegłości +4 do testów Wspinaczki oraz premię 3 metry do szybkości wspinania (jeśli ją posiadasz). Zyskujesz też premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem stworzeń górskich.

Las: Zyskujesz instynktowną umiejętność kamuflowania się pośród drzew, przez co otrzymujesz premię z biegłości +4 do testów Ukrywania się. Zyskujesz też premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem stworzeń leśnych.

Podziemia: Dzięki magii zaadaptowałeś się do mroku. Widzisz w ciemnościach na odległość 18 metrów (lub 36, jeśli już z innego powodu widzisz w ciemnościach). Otrzymujesz też premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem stworzeń podziemnych.

Pustynie: Potrafiś przetrwać tam, gdzie inni ginią – po prostu lepiej wykorzystujesz zasoby organizmu. Skutecznie operasz się efektem, który powoduje utratę tchu. Jesteś niepodatny na zmęczenie. Ponadto każdy efekt, który powoduje wyparczenie, sprawia, że jesteś tylko zmęczony. Otrzymujesz premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem stworzeń pustynnych.

Równiny: Otwarte przestrzenie wystrykły twój wzrok, dzięki czemu zyskujesz premię z biegłości +4 do testów Spostrzegawczości. Otrzymujesz również premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem stworzeń równinnych.

Wody: Zyskujesz premię z biegłości +4 do testów Pływania oraz premię 3 metry do szybkości pływania (jeżeli ją posiadasz). Otrzymujesz premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem stworzeń wodnych.

Wzgórza: Do twych uszu docierają najsłabsze echa, dzięki czemu zyskujesz premię z biegłości +4 do testów Nasłuchiwania. Otrzymujesz też premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem stworzeń żyjących wśród wzgórz.

Płomiennoci (planarna): Tego rodzaju więź z planarnym szlakiem zapewnia ci odporność na ogień 20. Otrzymujesz też premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem przybyszów oraz żywiołaków zalicznych do podtypu stworzenie ognia.

Nieważkości (planarna): Zyskujesz premię 9 metrów do szybkości latania na planach pozbawionych grawitacji lub posiadających grawitację subiektywną (patrz rozdział piąty). Otrzymujesz też premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem rdzennych mieszkańców Planu Astralnego, Planu Żywiołu Powietrza i Planu Eteryjnego, takich jak gitanki, czy żywiołaki powietrza (informacje o tym, czy dane stworzenie jest rdzennym mieszkańcem danego wymiaru, znajdziesz w jego opisie w *Księdze Piśmów*, w części „Środowisko”).

Lodowatości (planarna): Tego rodzaju więź z planarnym szlakiem zapewnia ci odporność na zimno 20. Otrzymujesz też premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem przybyszów oraz żywiołaków zalicznych do podtypu stworzenie zima.

Zmienności (planarna): Posiadasz nadnaturalną zdolność wykorzystywania do szybszego poruszania się nieustannie zmieniającej się natury wymiarów takich jak Limbo czy Plan Cieni. Instynktownie przewidujesz zmiany w rzeczywistości sfery, dzięki czemu zbliżasz się do celu podróży – możesz raz na 1k4 rundy wykorzystywać zdolność czaropodobnej drzwiczki poprzez wymiary (analogicznie do czaru zrzuconego na twoim poziomie postaci). Otrzymujesz także premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń względem rdzennych mieszkańców zmiennych planów, takich jak ślad czy ciemny mastif.

Charakterologiczność (planarna): Posiadasz instynktowną zdolność nasładowania dominującego charakteru planu. W efekcie nie podlegasz karom z racji posiadania charakteru nieiegoednego z charakterem planu. Nie wpływają na ciebie również zaklęcia oraz zdolności krzywdzące osoby o przeciwnym charakterze (w rodzaju przebiegłej plag). Na potrzeby magii posiadasz charakter, jaki dominuje na planie, lecz twoje zachowanie

oraz związane z charakterem właściwości klasowe nie podlegają żadnym wpływom.

Jaskiniowość (planarna): Zyskujesz wyczuwanie drgań (promień 9 metrów).

Inne (planarna): Jeśli w grze wykorzystywane są inne wymiary (patrz „Tworzenie kosmologii”, strona 167), nie nie stoi na przeszkodzie, by stworzył dodatkowe więzi z planarnym szlakiem. Sfera egzystencji złożona w całości z czarnych pajęczyn zawieszonych ponad oceanem owadziwego robactwa może, na przykład, z racji więzi z planarnym szlakiem oznaczać premię z biegłości +4 do testów Zachowania równowagi i premię +4 do rzutów obrotowych na Wytrzymałość.

RYCERZ CIEMNOŚCI

Rycerz ciemności uosabia zło. Jest kimś na kształt czarta obleczonego w śmiertelne ciało. To prawdziwy rycerz zła, złoczyńca o najgorszej sławie. Wiąże się z demonami i diabłami, a służy mrocznym bóstwom. Nic więc dziwnego, że wszyscy nienawidzą go równie mocno, jak go boją. Niektórzy zwa rycerza ciemności antypaladynami, ze względu na to, że pozwolili, by zło całkowicie niech miało swobodę.

Rycerz ciemności ma do dyspozycji wiele mocy – wykorzystuje mroczne siły, które spełniają jego zachcianki, umyślnie atakować z ukrycia, nie zawraca sobie głowy honorami; potrafi też stawiać czoła dobru w otwartej walce. Wojownicy, byli paladyni, rycerze, mnisi i druidzi są doskonałymi kandydatami na potencjów, nastawionych na walkę z rycerzem ciemności. Natomiast lotrzykowice i bardowie, którzy podają się za kłasy prestiżowe, wzmacniają swe subtelne moce – magiczne i nie tylko. Z kolei zaklęcie, czarodziej i kapłani, którzy zostają rycerzem ciemności (zwie się ich wówczas diabolistami), najbardziej cenią sobie kontakty z kartami.

Rycerze ciemności BN zwykle dowodzą legionami nieumarłych, złych przybyszów i innych potworów, tworząc krainy zła lub zdobywając nowe terytoria. Czasami są też mrocznymi poddanymi potężniejszego zła. Zdarza się, że zostają zabójcami do wynajęcia lub wędrownymi siewcami zła, zniszczenia oraz chaosu.

Kosztka Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Postać, która chce zostać rycerzem ciemności, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Dowolny zły.

Basowa premia do ataku: +6.

Umiejętności: Ukrywanie się 5 rang, Wiedza (religia) 2 rang.

Atuty: Doskonałsze rozstrząskanie, Potężny atak, Rozszczepienie.

Specjalne: Postać musi nawiązać pokojowy kontakt ze złym przybyszem (przyzwany przez nią bądź przez kogoś innego).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe rycerza ciemności (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (religia) (Int), Zastraszanie (Cha), Zwał (Int). Opisy tych zdolności znajdziesz w *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza ciemności.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerz ciemności biegle posługuje się wszelką bronią prostą i żołnierską, lekkimi i średnim pancerzem oraz wszystkimi tarczami (z wyjątkiem pawęży).

Aura zła (zły): Siła aury zła rycerza ciemności (patrz czar wykręci zła) jest równa sumie poziomu w tej klasie prestiżowej i ewentualnego poziomu w klasie kapłana.

Wykręci dłoń (zły): Na życzenie rycerz ciemności może użyć wykręci dłoń, mocy analogicznej do zaklęcia o tej samej nazwie.

Stosowanie trucizny: Rycerz ciemności jest wyszkolony w posługiwaniu się truciznami – nigdy nie ryzykuje, że przypadkowo sam się zatruje, gdy nakłada toksynę na ostrze.

TABELA 6-10: RYCERZ CIEMNOŚCI

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień			
		Wytr	Ref	Wole		1	2	3	4
1.	+1	+2	0	0	Aura zła, wykrycie dobra, stosowanie trucizny	0	—	—	—
2.	+2	+3	0	0	Mroczne błogosławieństwo, ugodzenie dobra 1/dzień	1	—	—	—
3.	+3	+3	+1	+1	Rozkazywanie nieumarłym, aura rozpacy	1	0	—	—
4.	+4	+4	+1	+1	Podstępny atak +1k6	1	1	—	—
5.	+5	+4	+1	+1	Czarcia służa, ugodzenie dobra 2/dzień	1	1	0	—
6.	+6	+5	+2	+2		1	1	1	—
7.	+7	+5	+2	+2	Podstępny atak +2k6	2	1	1	0
8.	+8	+6	+2	+2		2	1	1	1
9.	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10.	+10	+7	+3	+3	Podstępny atak +3k6, ugodzenie dobra 3/dzień	2	2	2	1

Mroczne błogosławieństwo (zn): Rycerz ciemności otrzymuje premię do wszystkich rzutów obronnych równą premii z Charyzmy (jeśli takową posiada).

Czary: Rycerz ciemności może rzucać niewielką liczbę czarów objawień.

W tym celu musi mieć Roztopność wartości przynajmniej 10 + poziomu czaru. Tak więc członek tej klasy prestiżowej o Roztopności 10 lub mniej nie może rzucać zaklęć. Czary premiewe rycerza ciemności wynikają z Roztopności, a rzuty obronne przeciwko nim mają ST równą 10 + poziom zaklęcia + modyfikator z Roztopności. Kiedy rycerz ciemności otrzymuje zero czarów danego poziomu, jak choćby zero 1-poziomowych zaklęć na 1. poziomie, dostępne mu są jedynie czary premiewe (rycerz ciemności nieposiadający czarów premiewych danego poziomu nie potrafi po prostu rzucać tak zaawansowanych zaklęć). Lista czarów rycerza ciemności znajduje się dalej. Przygotowuje on i rzuca zaklęcia dokładnie tak jak kapłan, a ma dostęp do każdego zaklęcia z listy – może wybrać dowolnie z nich. Nie potrafi jednakże spontanicznie rzucać czarów leczenia ani zafianowania.

Ugodzenie dobra (zn): Raz dziennie rycerz ciemności przynajmniej 2. poziomu może spróbować ugodzić dobro, wykomuwać normalny atak wręcz. Do testu ataku dodaje wówczas premię z Charyzmy (jeśli taka posiada), a zadaje jedno dodatkowe obrażenie na każdy poziom tej klasy prestiżowej. Na przykład, rycerz ciemności 9. poziomu uzbrojony w miecz długi spowoduje 1k8+9 ran plus wszelkie premie wynikające z dużej Siły lub magicznych efektów, które normalnie bierze się pod uwagę w teście obrażeń. Jeśli postać przez przypadek ugodzi istotę, która nie jest dobra, niniejsza zdolność nie zadziała, ale zostanie w ten sposób wykorzystana na dany dzień.

Na 5. oraz na 10. poziomie rycerz ciemności może ugodzić dobro dodatkowy raz dziennie.

Aura rozpacy (zn): Począwszy od 3. poziomu, rycerz ciemności otacza szkodliwą aurą nakładającą na wszystkich wrogów w promieniu 3 metrów wokół niego karę -2 do każdego rzutu obronnego.

Rozkazywanie nieumarłym (zn): Rycerz ciemności przynajmniej 3. poziomu zyskuje nadnaturalną zdolność rozkazania i karcenia nieumarłych (patrz strona 154 Podręcznika Graza).

Rozkazuje on tym istotom jak kapłan na poziomie o dwa niższym od poziomu w tej klasie prestiżowej.

Podstępny atak: Ta zyskiwana na 4. poziomie zdolność działa analogicznie do właściwości klasowej lotrzyka o tej samej nazwie. Dodatkowe obrażenia zwiększają się o +1k6 co trzy poziomy powyżej 4. (czyli na 7. i 10.). Jeżeli rycerz ciemności posiada premię do obrażeń zadawanych w podstępnym ataku wynikającą z innego źródła, owe premie się kumulują.

Lista czarów rycerza ciemności

Rycerz ciemności wybiera czary z niniejszej listy.

- 1. poziom:** leczenie lekkich ran, magiczna broni, przyzwanie potwora I*, sprofanowanie broni, wywołanie strachu, zadawanie lekkich ran, zagłada.
- 2. poziom:** ciemność, leczenie średnich ran, odlatanie lechmienia, przyzwanie potwora II*, roztrząskanie, siła byka, splendor orla, zadawanie średnich ran.
- 3. poziom:** głębsza ciemność, leczenie poważnych ran, ochrona przed energią, przyzwanie potwora III*, zadawanie poważnych ran, zabakanie.
- 4. poziom:** leczenie krytycznych ran, przyzwanie potwora IV*, swoboda działania, trucizna, zadawanie krytycznych ran.

*Tylko zle istoty

Sprofanowanie broni

Rycerz ciemności ma dostęp do specjalnego czaru – sprofanowania broni – będącego przeciwieństwem paladynskiego zaklęcia pobłogosławienia broni (patrz 236 strona Podręcznika Graza). Sprofanowanie broni nie zwiększa efektywności oręża względem złych przeciwników (jak to czyni zaklęcie paladyna), ale względem dobiech.

Upadli paladyni

Rycerz ciemności posiadający poziomy paladyna (czyli tacy, którzy – jak by na to patrzeć – są teraz byłymi paladynami) otrzymują dodatkowe zdolności, zależne od liczby owych poziomów. Ci, którzy posmakowali światła dobra oraz sprawiedliwości i odwrócili się od niego, stają się najwęższymi lądakami.

Upadli paladyn, który stał się rycerzem ciemności, zyskuje wszystkie stosowne dotyczące go zdolności, zależne od liczby poziomów w klasie paladyna.



Rycerz ciemności

SW

Poziom postaci	Premiowe KW	Modyfikator do naturalnego pancerza	Modyfikator do S	Int	Specjalne
12. i mniej	+2	+1	+1	6	Wziet empatyczna, doskonałe uchylenie, wspólne rzuty obronne, wspólne czary
13.-15.	+4	+3	+2	7	Rozmawianie z rycerzem ciemności
16.-18.	+6	+5	+3	8	Wziet krwi
19.-20.	+8	+7	+4	9	Odporność na czary

Poziom postać: Poziom postać rycerza ciemności (czyli poziom w tej klasie prestiżowej) plus poziom w oryginalnej klasie.

Premiowe KW: Dodatkowe ośmiocenne (k8) Koszty Wyrzynałoci: do każdej z nich normalnie stosuje się modyfikator z Budowy. Dodatkowe Koszty Wyrzynałoci w zwykły sposób zwiększają bazowe premie do ataku i bazowe premie do rzutów obronnych stworzenia.

Modyfikator do naturalnego pancerza: Podana tu liczba zwiększa istniejącą premię z naturalnego pancerza slugi.

Modyfikator do S: Te liczby należy dodać do wartości Siły slugi.

Int: Wartość Intelaktu slugi (czary sluga jest bystrzejszy od normalnych przedstawicieli gatunku, do jakiego należy).

1-2: Ugodynienie dobra 1/dzień (obok zdolności otrzymywanej przez wszystkich rycerzy ciemności na 2. poziomie – upadły paladyn może zatem ugodynić zło dwa razy dziennie).

3-4: Nakładanie rak. Rycerz ciemności może użyć tej zdolności nadnaturalnej raz dziennie i wyleczyć punkty wyrzynałoci w liczbie równej jego premii z Charyzmy + jego poziom w tej klasie prestiżowej. Ma prawo uzdrawiać jedynie samego siebie lub swego czarnego sluga.

5-6: Obrażenia powodowane przez podstępny atak zwiększają się o +1k6. Ugodynienie dobra 2/dzień.

7-8: Czarcie przywołanie. Raz dziennie rycerz ciemności może użyć zaklęcia przywołania potwora 1 do spowodowania złej istoty. Poziom czarnego dla tego zaklęcia odpowiada podwojenemu poziomowi rycerza ciemności.

9-10: Nieumarły towarzysz. Oprócz czarnego slugi zyskiwanego na 5. poziomie, rycerz ciemności zdobywa towarzysza, którym będzie średni szkielet lub zombi. Tego nieumarłego nikt inny nie może odpędzić ani skazać. Gdy rycerz ciemności awansuje na kolejny poziom, szkielet lub zombi zdobywa wszystkie specjalne premie, które otrzymuje czarny sluga. Ugodynienie dobra 3/dzień.

11 i więcej: Ulubieniec mrocznych bóstw, których nie nie cieszy bardziej niż widok czystego niegdyś szczerą pogroźoną w plugawstwie. Dlatego też upadły paladyn o takiej renomie natychmiast otrzymuje poziom rycerza ciemności na każdy poziom paladyna, który zdejmuje się poświć. Na przykład, paladyn 12. poziomu może natychmiast zostać 10-poziomym rycerzem ciemności wraz ze wszystkimi jego zdolnościami. W tym celu musi tylko poświęcić dziesięć poziomów paladyna. Poziom postać nie ulega przy tej operacji zmianie. Jest to oczywiście ze wszech miar korzystny interes dla złego bohatera, ponieważ utracił on już moce wynikające z poziomów paladyna. Niemniej postać, która w ten sposób poświęci poziomy paladyna, nie otrzymuje dodatkowych zdolności opisanych wcześniej. 1 tak upadły paladyn 15. poziomu mógłby stać się 10-poziomym rycerzem ciemności 5-poziomym paladynem, dzięki czemu będzie posiadał pierwsze trzy moce podane w tym spisie za sprawą 5. poziomu we wspomnianej klasie podstawowej. Ugodynienie dobra 4/dzień.

Czarny sluga rycerza ciemności

Po osiągnięciu 5. poziomu (lub później) rycerz ciemności może wezwać czarnego nietoperza, kota, złowieszczonego szczura, konia, kuca, kruką lub ropuchę, a pokrzykane stworzenie będzie mu służyło (statystyki tych istot znajdziesz w *Księdze Potworów*). Stwór taki może być wartownikiem (choćby nietoperz), pomocnikiem (kot) lub wierzchowcem (kon). Slugę otrzymuje KW oraz specjalne zdolności zależnie od poziomu rycerza ciemności (patrz poniższa tabela).

Rycerz ciemności może posiadać tylko jednego czarnego slugę. Jeśli ów zginie, będzie mógł wezwać kolejnego dopiero po upływie roku i jednym dniem. Nowy czarny sluga będzie posiadał wszystkie zdolności zależne od aktualnego poziomu rycerza ciemności.

Oto opis zdolności podanych we wspomnianej tabeli w kolumnie „Specjalne”.

Wziet empatyczna (zn): Rycerz ciemności i jego sluga łączą specjalną więź działającą na odległość 1,5 kilometra. Bohater nie widzi oczami stworzenia, a komunikuje się z nim empatycznie. Wziet ma pewne ograniczenia i przekazuje jedynie ogólne emocje (takie jak strach, głód, szczęście, cięka-

wość). Trzeba też pamiętać, że nawet inteligentne wierzchowce postrzegają świat inaczej niż ludzie, zawsze zatem może dojść do nieporozumienia.

Moc ta sprawia, że rycerz ciemności ma taki sam związek z przedmiotem czy miejscem, jak sluga.

Doskonałe uchylenie (zw): Jeżeli sluga pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleksa porażającego obniżać obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, w ogóle nie otrzymuje ran, a gdy rzut obronny mu się nie powiedzie, odnosi tylko połowę obrażeń. Doskonałe uchylenie to zdolność nadzwyczajna.

Wspólne rzuty obronne: W przypadku każdego rzutu obronnego sluga wykorzystuje albo własną bazową premię do niego, albo premię rycerza ciemności – zależnie od tego, która jest wyższa. Do rzutu obronnego stosuje modyfikatory ze swoich atrybutów. Nie może wykorzystywać innych niż bazowe premie rycerza ciemności do rzutów obronnych (na przykład tych, uzyskanych dzięki magicznym przedmiotom lub autom).

Wspólne czary: Rycerz ciemności może dowolnym zaklęciem (ale nie zdolnością czaropodobną), które rzuca na siebie, objąć również swego slugę, który musi znajdować się w odległości do 1,5 metra od niego w chwili rzucania takiego czaru – w przeciwnym razie niniejsze moc nie zadziała. Jeżeli czas działania zaklęcia lub efektu jest inny niż natychmiastowy, przestaje ono wpływać na slugę, gdy ten oddali się na więcej niż 1,5 metra. Taki czar lub efekt nie zaczyna znowu wpływać na stworzenie, nawet jeśli powróci ono do rycerza ciemności, zanim upłynie czas działania zaklęcia. Przedstawiciel tej klasy prestiżowej ma także prawo rzucić zaklęcie o celu „Ty” nie na siebie, a na swego slugę (jako czar dotykowy dystansowy). Rycerz ciemności i jego sluga mogą korzystać ze wspólnych czarów, nawet jeśli te normalnie nie wpływają na istoty typu, do jakiego należy drugi z wymienionych (a ten typ to magiczna bestia).

Rozmawianie z rycerzem ciemności (zw): Slugę rycerza ciemności na 13. i wyższym poziomie postaci potrafi się z nim werbalnie komunikować (i odwrotnie), tak jakby posługiwali się jedną mową. Inne istoty nie rozumieją ich sposobu komunikacji bez użycia magii.

Wziet krwi (zw): Slugę otrzymuje premie +2 do wszystkich ataków, testów oraz rzutów obronnych, jeśli widzi, że rycerzowi ciemności coś grozi lub że został on zraniony. Premia utrzymuje się dopóty, dopóki groźba występuje i jest niezaprzeczalna. Niniejsza zdolność działa tylko wówczas, gdy rycerz ciemności jest postacią przynajmniej 16. poziomu.

Odporność na czary (zw): Slugę rycerza ciemności na co najmniej 19. poziomie postaci posiada odporność na czary równą poziomowi w tej klasie prestiżowej + 5. Aby zaklęcie wpłynęło na slugę, postać, która je rzuca, musi uzyskać w teście poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) wynik równy lub przewyższający odporność na czary stworzenia.

SKRYTOBÓJCA

Skrytobójcy to mistrzowie wyprawowania zabójczych ciosów i zadawania szybkiej śmierci. Są też doskonałymi szpiegami, którzy bez trudu potrafili zmienić wygląd. Pracują jednak nie tylko jako szpiegi, ale również jako informatorzy, zabójcy do wynajęcia czy też mściciele. Znają się na anatomii, truciznach oraz mrocznych sztukach, dzięki czemu potrafili zdawać śmierć z szokującą, przerażającą wręcz precyzją.

Lotrzykowicie, młsi oraz bardowie, którzy podają szlakiem tej prestiżowej klasy, zostali klasyfikowani skrytobójcami – skradają się i kryją w cieniach, a także niechętnie posługują się zabójczym ostrzem. Wojownicy, byli paladyni, tropiciele, druidzi i barbarzyńcy to raczej wojowniczy przedstawiciele tej

klasy, równie skutecznie niosący śmierć w walce, jak i z ukrycia. Zaklinalce, czarodzieje oraz kapłani mogą stać się jedynymi z najbardziej przerażających skrytobójców, gdyż magia w połączeniu z nabytymi mocami pozwala im bezkarnie szpiegować i zabijać.

Skrytobójcy BN pracują w gildiach lub sekretnych stowarzyszeniach, których siedziby ukryte są w mrocznych alejkach miast bądź też na odludziu, w fortecach. Czasami służą potężniejszym złym postaciom, w pojedynkę lub w grupie. Skrytobójcy rzadko pracują samotnie i tylko najlepsi, z nich nie sięgają po wsparcie.

Kostka Wytrzymałości: 6k.

Wymagania

Postać, która chce zostać skrytobójcą, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Dowolny zły.

Umiejętności: Ciche poruszanie się 8 rang, Przebieganie 4 rang, Ukrywanie się 8 rang.

Specjalne: Aby zostać skrytobójcą, bohater musi zabić kogos bez powodu.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe skrytobójcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Dyplomacja (Cha), Fałszerstwo (Int), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Otwieranie zamków (Zr), Pływanie (S), Przebieganie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Spostreżawczość (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Używanie lin (Zr), Używanie magicznych urządzeń (Cha), Wspinaczka (S), Wyzucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zachowanie równowagi (Zr), Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha), Zreżca dłoń (Zr), Zwinność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe skrytobójcy.

Biegłość w broni i pancerzu: Skrytobójcy biegle posługują się kuszą (ręczna, lekka i ciężka), szyletem (każdym), strzałką, rapierem, łukiem, łukiem krótkim (normalny).

Skrytobójca



i refleksyjnym) oraz mieczem krótkim. Jest też biegły w korzystaniu z lekich zbroi, ale nie tarza.

Podstępny atak: Zdolność działająca analogicznie do właściwości klasowej lotrzyka o tej samej nazwie. Dodatkowe obrażenia zwiększają się o +1k6 na każdym parzystym poziomie (czyli na 2., 4., 6., 8. i 10.). Jeżeli skrytobójca posiada premię do obrażeń zadawanych w podstępnym ataku wynikającą z innego źródła, owe premie się kumulują.

Zabójczy atak: Skrytobójca, który będzie przez trzy rundy przyspłdył się ofierze, a następnie wykona udany podstępny atak bronią wręcz i zada obrażenia, uzyska dodatkowy efekt – sparaliżuje lub zabije trafionego (wybór skrytobójcy). W trakcie obserwacji celu przedstawiciel tej klasy prestiżowej może wykonywać inne akcje, pod warunkiem jednak, że cały czas skupia uwagę na ofierze, za tą go albo nie dostrzeże, albo nie uważa za wroga. Ofiara zabójczego ataku wykonuje rzut obronny na Wytrzymałość (ST 10 + poziom skrytobójcy + jego modyfikator z Intellektu). Jeżeli skrytobójca pragnie ją zabić, nieudany rzut oznacza śmierć. Jeśli zaś decyduje się na paraliż, nieudany rzut obronny oznacza, że umysł i ciało ofiary słabną – staje się zupełnie bezradna i niedolna do działania na 1k6 rund + runda na poziom skrytobójcy. W przypadku gdy rzut obronny będzie udany, trafienie należy

traktować jak zwykły podstępny atak. Zabójczy atak trzeba wykonać w ciągu trzech rund od chwili, gdy miną trzy rundy poświęcone obserwacji.

Zabójczy atak, który się nie uda (na przykład, ofierze powiódł się rzut obronny), lub nie zostanie wykonany w odpowiednim czasie, oznacza, że skrytobójca musi poświęcić kolejne trzy rundy na przyspłdywanie się ofierze, zanim będzie mógł spróbować raz jeszcze.

Stosowanie trucizny: Skrytobójca jest wyszkolony w posługiwaniu się truciznami – nigdy nie ryzykuje, że przypadkowo sam się zatruje, gdy nakłada toksyczne na ostrze.

Czary: Począwszy od 1. poziomu, skrytobójca może rzucać niewielką liczbę czarów w tajemniczo. W tym celu musi mieć Intellekt wartości przynajmniej 10 + poziom czaru. Tak więc członek tej klasy prestiżowej o Intellecie 10 lub mniej nie może rzucać zaklęć. Czary pre-

miewne skrytobójcy są oparte na Intellecie, a rzuty obronne przeciwko nim mają ST równe 10 + poziom zaklęcia + modyfikator z Intellektu (jeśli dotyczy). Kiedy skrytobójca otrzymuje zero czarów danego pozio-

TABELA 6-11: SKRYTOBÓJCZA

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień			
	do ataku	Wyr	Ref	Wole			1	2	3	4
1.	+0	+0	+2	+0		Podstępny atak +1k6, zabójczy atak, stosowanie trucizny, czary	0	—	—	—
2.	+1	+0	+3	+0		Premia +1 do rzutu obronnego na trucizny, nieswiadomy unik	1	—	—	—
3.	+2	+1	+3	+1		Podstępny atak +2k6	2	0	—	—
4.	+3	+1	+4	+1		Premia +2 do rzutu obronnego na trucizny	3	1	—	—
5.	+3	+1	+4	+1		Doskonalszy nieswiadomy unik, podstępny atak +3k6	3	2	0	—
6.	+4	+2	+5	+2		Premia +3 do rzutu obronnego na trucizny	3	3	1	—
7.	+5	+2	+5	+2		Podstępny atak +4k6	3	3	2	0
8.	+6	+2	+6	+2		Premia +4 do rzutu obronnego na trucizny, ukrywanie się na widoku	3	3	3	1
9.	+6	+3	+6	+3		Podstępny atak +5k6	3	3	3	2
10.	+7	+3	+7	+3		Premia +5 do rzutu obronnego na trucizny	3	3	3	3

mu, tak jak zero 1-poziomowy zaklęć na 1. poziomie, dostępne mu są jedynie czary premiove (skrytobójca nieposiadający czarów premiowych danego poziomu nie potrafi po prostu rzucić tak zaawansowanych zaklęć). Lista czarów skrytobójcy znajduje się dalej. Przygotowanie on i rzucanie zaklęć dokładnie tak jak band.

Osiągnięty 8. poziom oraz na każdym późniejszym parzystym poziomie (8 i 10.), skrytobójca ma prawo nauczyć się nowego czaru w miejsce jakiegos, który zna. W efekcie „traci” stare zaklęcie, w zamian zyskując nowe. Poziom tak zyskanego czaru musi być taki sam, jak poziomy zaklęcia traczonego; ponadto musi on być o co najmniej dwa poziomy niższy niż najwyższy poziom czarów dostępnych skrytobójcy. Na przykład, awansując na 6. poziom, postać ma prawo wymienić jeden 1-poziomowy czar (czyli o dwa poziomy czarów niższy niż najwyższy 3. poziom zaklęć, jakie może rzucić skrytobójca) na inne zaklęcie 1. poziomu. Na 8 i 10. poziomie może wymienić czar 1. lub 2. poziomu (ponieważ teraz ma prawo rzucić zaklęcia 4. poziomu) na inne zaklęcie tego samego poziomu. Skrytobójca może taką wymianę przeprowadzić tylko raz na danym poziomie i musi tego dokonać (jeśli oczywiście chce) w tym samym momencie, w którym wybiera nowe zaklęcie.

TABELA 6-12: CZARY ZNANE SKRYTOBÓJCY

Poziom	Znane czary			
	1	2	3	4
1.	2 ¹	—	—	—
2.	3	—	—	—
3.	3	2 ¹	—	—
4.	4	3	—	—
5.	4	3	2 ¹	—
6.	4	4	3	—
7.	4	4	3	2 ¹
8.	4	4	4	3
9.	4	4	4	3
10.	4	4	4	4

1. Pod warunkiem, że skrytobójca posiada wystarczającą wartość Intelaktu, aby posiadać premiove czary danego poziomu.

Premia do rzutu obronnego na trucizny: Skrytobójca styka się z różnymi truciznami i z czasem staje się coraz bardziej odporny na ich efekty. Odzwierciedla to premia do rzutów obronnych przeciwko wszystkim truciznom, która przedstawiciel tej klasy prestiżowej otrzymuje na 2. poziomie i która zwiększa się o +1 co dwa poziomy (+1 na 2. poziomie, +2 na 4., +3 na 6. i tak dalej).

Nieświadomy unik (zw): Począwszy od 2. poziomu, skrytobójca może zareagować na niebezpieczeństwo, zanim normalnie pozwoli mu na to zmysły. Oznacza to, że zachowuje premię ze Zreżności do KP (jeżeli takową posiada), nawet jeśli został zaskoczony nieprzygotowany lub gdy atakuje go niedziadły przeciwnik. Niemniej traci wspomnianą premię ze Zreżności do KP, gdy jest unieruchomiony.

Jeżeli bohater posiada nieświadomy unik z rąz innej klasy (na przykład: barbarzyński lub lotrzycki), automatycznie otrzymuje doskonałszy nieświadomy unik (patrz dalej).

Doskonałszy nieświadomy unik (zw): Począwszy od 8. poziomu, skrytobójcy nie można dłużej flankować, z równą łatwością reaguje bowiem na ataki wrogów stojących po jego przeciwnych stronach, co na uderzenia jednego przeciwnika. Ta obrona chroni przed potężnym atakiem flankującego lotrzyka, chyba że atakujący posiada o cztery poziomy lotrzycki więcej niż ofiara poziomów w tej klasie prestiżowej.

Bohater, który już posiada nieświadomy unik (patrz wcześniej) dzięki innej klasie (na przykład: barbarzyński lub lotrzycki), automatycznie zyskuje doskonałszy nieświadomy unik. Ponadto poziom w klasach zapewniających nieświadomy unik kumulują się na potrzeby określenia minimalnego poziomu lotrzycki pozwalającego flankować postać.

Ukrywanie się na widoku (zn): Skrytobójca co najmniej 8. poziomu, który znajduje się w odległości przynajmniej 3 metrów od jakiegokolwiek cienia, może użyć umiejętności Ukrywanie się nawet, gdy jest obserwowany i nie ma się za czym schować. Nie może jednakże skryć się we własnym cieniu.

Lista czarów skrytobójcy

Skrytobójca wybiera czary z niniejszej listy.

- 1. poziom:** *celny czar, nieprzenikniona mgła, przebranie, szok, spadające piętko, upięcie, widmowy odgłos, wykrzyc brzydzy.*
- 2. poziom:** *ciemność, gracia kota, słowoczenie pismo, niewidzialność, niewykrywalny charakter, pajęcza oszmaczka, przebieg bez śladu, przestalenie siebie, spryt lisa.*
- 3. poziom:** *fabryczne życie, głęboka drzemka, głęboka ciemność, magiczny krąg, przeciw dobru, przywrócenie, przemoczenie magii.*
- 4. poziom:** *jaskrawienie/jasnowidzenie, drzwi poprzez wymiary, swoboda działania, krasomówstwo, polejniejsza niewidzialność, zlokalizowanie stworzenia, modyfikacja pamięci, truteczna.*

SMOCZY POTOMEK

Powszechnie wiadomo, że pewne potężne smoki potrafią przybrać humanoidalne kształty, a niektóre z nich wiąża się z humanoidami. Czasem owcom takiego związku jest dziecko, które przekazuje licznym następnym pokoleniom odrobinę smoczej krwi. Zwykle niewiele z tego wynika, choć potężni zaklinacze czasami wspominają, że swoje moce zawiązująca smocznemu dziedzictwu. W nielicznych przypadkach smocza krew wywiera jednak przemożny wpływ na życie osób, w żyłach których płynie. Postacie takie stają się smoczymi potomkami, którzy za pomocą magicznych mocy budzą dziedzictwo krwi i w pełni je wykorzystują.

Smoczy potomkowie przedkładał żywo pełen wrażeń ponad życie w odosobnieniu. Większość to barbarzyńcy, wojownicy czy tropiciele, którzy wykonali przynajmniej kilka kroków na drodze zaklinacza bądź barda. Od czasu do czasu smoczym potomkiem zostaje też ktoś, kto na poważnie zajmował się rzucaniem zaklęć, ale postanowił dowiedzieć się więcej o swym smoczym dziedzictwie kosztem badania magii wtajemniczeń. Kapłani i druidzi rzadko podążają tą ścieżką. Wiele smoczych potomków, umie posługiwać się magią i wyrusza na wyprawę, przede wszystkim po to, by lepiej poznać swoje smocze dziedzictwo. Wszystkich przedstawicieli tej klasy prestiżowej pociągają tereny, które zamieszkują smoki.

Kostka Wytrzymałości: k12.

Wymagania

Postać, która chce zostać smoczym potomkiem, musi spełnić następujące wymagania.

Rasa: Dovolny nie-smok (nie może być nawet półsmokiem).

Umiejętności: Wiedza (tajemna) 8 rang.

Języki: Smoczy.

Rzucanie czarów: Umiejętności rzucania czarów wtajemniczeń bez konieczności ich przygotowywania.

Specjalne: Gracz wybiera rodzaj smoka, kiedy awansuje na 1. poziom tej klasy prestiżowej; MP musi oczywiście zaakceptować ów wybór.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe smoczego potomka (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Język obcy (Int), Koncentracja (Bd), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Sposzterzawczość (Rzt), Wiedza (każda umiejętność traktowana osobno) (Int) Nasłuchiwanie (Rzt), Wywładanie się (Zr), Zawód (Rzt). Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe smoczego potomka.

Biegłość w broni i pancerzu: Smoczy potomek nie zyskuje biegłości w broni ani pancerzu.

Czary premiove: Smoczy potomek zyskuje premiove czary wraz z poziomami w tej klasie prestiżowej, tak jakby posiadał wysoką wartość atrybutu – ich liczbę podano w Tabeli 6-13: Smoczy potomek. Premiovy czar może dotyczyć dowolnego poziomu zaklęć dostępnego smocznemu potomkowi.

Jeżeli bohater posiadał więcej niż jedną klasę pozwalającą rzucić zaklęcie, zanim został smoczym potomkiem, musi zdecydować, której z nich będą dotyczyć premiove czary. Raz podjętej decyzji nie można zmienić.

Zwiększenie naturalnego pancerza (zw): Na 1., 4. i 7. poziomie członek tej klasy prestiżowej wyglądem coraz bardziej przypomina smoka. Jego skóte porastają malutkie, różnokolorowe łuski – na początku trudno zauważalne, ale na wyższych poziomach coraz bardziej widoczne. Za ich sprawą smoczy potomek zyskuje wzrastającą premię z naturalnego pancerza (jeśli jakaś posiada) do podstawowej Klasy Pancerza, zgodnie z Tabelą 6-13: Smoczy potomek (podane liczby odzwierciedlają całkowity wzrost premii do danego momentu). Im luskowa skóra jest grubsza, tym smoczy potomek bardziej przypomina wyglądem swego dalszego przodka.

Pazury i ugryzienie (rw): Począwszy od 2. poziomu, smoczy potomek może atakować, gryząc i uderzając pazurami (chyba że wcześniej potrafił już tak walczyć). Wykorzystaj podane dalej dane dotyczące tych ataków lub też już posiadane przez smoczego potomka – pod uwagę należy brać większe wartości.

Rozmiar	Obrażenia od ugryzienia	Obrażenia od ataku pazurami
Mały	1k4	1k3
Średni	1k6	1k4
Duży	1k8	1k6

Smoczego potomka uznaje się za biegłego w walce za pomocą tych ataków. Kiedy wykonuje on akcję całkowitego ataku, gryząc, wykorzystuje pełną bazową

Na 7. poziomie obrażenia wzrastają do 4k8, a kiedy przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje na 10. poziomie zdolność smoczego aptoteoza, osiągają one maksymalną wartość 6k8. Bez względu na liczbę zadawanych ran, smoczy potomek może zsonać tylko raz dziennie. W takich sytuacjach wykorzystuj wszystkie zasady dotyczące broni oddechowej (patrz strona 195 *Księgi Potworów*), biorąc jednakże pod uwagę następujące różnice.

ST rządu obronnego na broni oddechową wynosi 10 + poziom klasowy + modyfikator z Bd. Złotnicie w postaci strumienia (linia) ma zawiesz 1,5 metra wysokości, 1,5 metra szerokości i 18 metrów długości. Z kolei broni oddechowa działająca na obszarze stożka ma niezmiennie 9 metrów długości.

Słepozmysł (zw): Na 5. poziomie smoczy potomek zyskuje słepozmysł działający w zasięgu 9 metrów. Od tego momentu jest w stanie percypować rzeczy, których nie widzi, korzystając z innych zmysłów. Zwykle nie musi wykonywać testów Nasłuchiwania czy Spostrzegawczości, aby wyużyć obecność i dokładnie zlokalizować położenie istoty przebywającej w zasięgu działania słepozmysłu – jeśli tylko łączy go z nią linia efektu. Przeciwnik, którego smoczy potomek nie widzi, wciąż korzysta z całkowitego ukrycia, przez co przedstawiciel niżej klasy prestiżowej po-

Smoczy potomek

może normalnie ryzyko

premie do ataku, ale ataki pazurami podlegają już karze –5. Atut Wielokrotny atak (patrz strona 304 *Księgi Potworów*) zmniejsza wspomnianą karę do –2.

Wzrost wartości atrybutu (zw): Kiedy smoczy potomek awansuje na kolejne poziomy klasy prestiżowej, wartość jego atrybutów wzrasta, jak to podano w Tabeli 6-13: Smoczy potomek. Premie te kumulują się i należy je traktować analogicznie jak wzrost wartości atrybutu w wyniku awansu na poziomy.

Broni oddechowa (zab): Na 3. poziomie smoczego potomka zdobywa moc charakteryzującą jego przodków – broni oddechową. Typ zionięcia zależy od rodzaju smoka, po którym cechy dziedziczy postać (patrz dalej). Broni oddechowa powoduje 2k8 obrażeń od energii odpowiedniego typu.

Typ smoka*	Broni oddechowa
Biały	Stożek zimna
Błękitny	Strumień błyskawic
Czarny	Strumień kwasu
Czerwony	Stożek ognia
Zielony	Stożek żrącego gazu (kwas)
Miedziany	Strumień kwasu
Mosiężny	Strumień ognia
Spizowy	Strumień błyskawic
Srebrny	Stożek zimna
Złoty	Stożek ognia

* Możliwe są też inne typy smoczycy potomków, zależnie od gatunku przodka.

chybienia, jeśli atakuje takiego adwersarza. Widoczność wpływa również na poruszanie się stworzenia obdarzonego słepozmysłem. Smoczy potomek traci premię ze Zreżności do Klasy Pan-

TABELA 6-13: SMOCZY POTOMEK

Poziom	Bazowa premia do ataku	Wytr	Rzut obronny na	Ref	Wole	Specjalne	Premiowe czary
1.	+0	+2	+0	+0	+2	Zwiększenie naturalnego pancerza (+1)	1
2.	+1	+3	+0	+0	+3	Wzrost wartości atrybutu (S +2), pazury i ugryzienie	1
3.	+2	+3	+1	+1	+3	Broni oddechowa (2k8)	0
4.	+3	+4	+1	+1	+4	Wzrost wartości atrybutu (S +2), zwiększenie naturalnego pancerza (+2)	1
5.	+3	+4	+1	+1	+4	Słepozmysł 9 m	1
6.	+4	+5	+2	+2	+5	Wzrost wartości atrybutu (Bd +2)	1
7.	+5	+5	+2	+2	+5	Broni oddechowa (4k8), zwiększenie naturalnego pancerza (+3)	0
8.	+6	+6	+2	+2	+6	Wzrost wartości atrybutu (Int +2)	1
9.	+6	+6	+3	+3	+6	Skrzydła	1
10.	+7	+7	+3	+3	+7	Słepozmysł 18 m, smoczka aptoteoza	0

cerza względem istot, których nie widzi. Na 10. poziomie zasięg działania najmniejszej zdolności wzrasta do 18 metrów.

Skrzydła (zw): Na 9. poziomie tej klasy prestiżowej jej przedstawicieli wyrasta smocze skrzydła. Może od teraz latać z normalną naziemną predkością (przeciętna zwrotność).

Smocza apoteoza: Na 10. poziomie dziedziczą smoczego potomka osiąga szczyt, przez co zyskuje on szablón półsmoka (patrz strona 174 *Księgi Potworności*). Jego broń oddechowa nabiera pełnej mocy (jak wspomniano wcześniej), a on otrzymuje +4 do Siły i +2 do Charyzmy. Premia z naturalnego pancerza wzrasta do +4. Ponadto smocza widzieć w słabym świetle i ciemnościach (zasięg 18 metrów).
Staje się też niepodatny na elektry uśpienia i paraliżu. Zyskuje również niepodatności na energie, którą wykorzystuje jego broń oddechowa (patrz wcześniej).

SZERMIERZ

Szermierz (czasem zwany zawiadką) jest zwinny i inteligentnym wojownikiem, który umie wykonywać precyzyjne ataki bronią lekką, taką jak rapier. W walce przede wszystkim wykorzystuje spryt oraz refleks. Rezygnuje z ciężkich zbroi, widząc, że najlepszy sposób na zwycięstwo to nie dać się trafić.

Szermierzami zostają najczęściej wojownicy lub tropiciele, choć często trafiają się też koczowniczy i bardowie. Ponieważ czarodzieje, zaklinalnicy i mnisi nie korzystają z pancerzy, również oni mogą wziąć pod uwagę tę klasę prestiżową, gdyż wiele zyskają – szczególnie w zakresie posługiwania się orężem.

Typowy BN należący do tej klasy prestiżowej to samotnik szukający przygody lub szybkiego i łatwego zarobku. Czasem szermierze działają w grupach, zgranych i wyszkolonych pod względem taktycznym.

Koszt Wytrzymałości: k10.

Szermierz



Wymagania

Postać, która chce zostać szermierzem, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +6.

Umiejętności: Występy 3 rang, Zwinność 5 rang.

Atuty: Uniki, Ruchliwość, Fineryja w broni.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe szermierza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błesnowanie (Cha), Nasłuchiwanie (Rzt), Skakanie (S), Sportzagrawność (Rzt), Wyczuwanie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zc), Zachowanie równowagi (Zr), Zwinność (Zc). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gracza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe szermierza.

TABELA 6-14: SZERMIERZ

Poziom	Bazowa premia do ataku	– Rzut obronny na –	Wytr	Ref	Wole	Specjalne
1.	+1	+0	+2	+0		Sprytna obrona
2.	+2	+0	+3	+0		Doskonała reakcja +2
3.	+3	+1	+3	+1		Zwiększona ruchliwość
4.	+4	+1	+4	+1		Gracja
5.	+5	+1	+4	+1		Precyzyjny cios +1k6
6.	+6	+2	+5	+2		Akrobaticzna szarża
7.	+7	+2	+5	+2		Kunstowne parowanie
8.	+8	+2	+6	+2		Doskonała reakcja +4
9.	+9	+3	+6	+3		Odbijanie strzał
10.	+10	+3	+7	+3		Precyzyjny cios +2k6

Biegłość w broni i pancerzu: Szermierz biegle posługuje się wszelką bronią prostą i żołnierską, ale nie umie wykorzystywać pancerzy ani tarcz.

Sprytna obrona (zw): Szermierz, który nie nosi zbroi i nie używa tarczy, a dziery broń do walki wręcz, dodaje 1 punkt premii z Intellektu (jeśli jaką posiada) na poziom w tej klasie prestiżowej do premii ze Zręczności wpływającej na Klasę Pancerza. Na przykład, szermierz 2. poziomu o Intellektie wartości 16 (premia +3) do Klasy Pancerza dodaje +2. Jeżeli przedstawiciel tej klasy prestiżowej jest nieprzygotowany lub z jakikolwiek innego powodu traci premię ze Zręczności, traci również opisaną tu premię.

Doskonała reakcja (zw): Na 2. poziomie szermierza otrzymuje premię +2 do testów inicjatywy. Na 8. poziomie rośnie ona do +4. Najmniejsza premia kumuluje się z korzyściami wynikającymi z atutu Doskonała inicjatywa.

Zwiększona ruchliwość (zw): Szermierz, który nie ma na sobie pancerza i nie używa tarczy, otrzymuje premię +4 do KP przeciwko okazyjnym atakom, gdy wychodzi z obszaru zagrożenia.

Gracja (zw): Na 4. poziomie szermierz zyskuje premię z biegłości +2 do wszystkich rzutów obronnych na Refleks – oczywiście jeśli nie ma na sobie zbroi i nie używa tarczy.

Precyzyjny cios (zw): Na 5. poziomie szermierz zdobywa zdolność wyprowadzania nadzwyczajnie celnych uderzeń lekką lub jednoręczną bronią kłującą, przez co zadaje nią dodatkowe 1k6 obrażeń. Jeśli chce wykonać precyzyjny cios, nie może atakować orężem trzymanym w drugiej ręce ani używać tarczy. Zdolność ta działa tylko, jeśli ofiara jest żywe stworzenie o rozpoznawalnej anatomii. Istoty niepodatne na trafienia krytyczne (m.in. nieumarli, konstrukty, szlify, roduły i stworzenia beczelnie) są niewrażliwe na precyzyjny cios. Również przedmioty i zdolności chroniące przed trafieniem krytycznym (na przykład pancerz o specjalnej zdolności osłona) zabezpieczają postać przed działaniem precyzyjnego ciosu. Na 10. poziomie szermierz zadaje precyzyjnym ciosem w sumie +2k6 dodatkowych obrażeń.

Akrobaticzna szarża (zw): Na 6. poziomie szermierz uczy się szarżować w sytuacji, w której inni nie są w stanie tego zrobić. Ma prawo szarżować, poruszając się przez trudny teren, który normalnie spowalnia ruch. Dzięki temu może biec w dół schodów, skakać z balkonu czy zwinnie liść przez stoły, a wszystko po to, by zaszerżować na przeciwnika. Zależnie od sytuacji, może być jednakże zmuszony do wykonania testów (w szczególności umiejętności Skakanie czy Wino) – udane pozwolą mu pokonać trudny teren.

Kunstowne parowanie (zw): Począwszy od 7. poziomu, szermierz, który decyduje się na walkę defensywną lub pełną defensywną, zyskuje dodatkową premię unikać +1 do KP na każdy poziom w tej klasie prestiżowej.

Odbijanie strzał: Na 9. poziomie szermierz zyskuje korzyści wynikające z atutu Odbijanie strzał (patrz 95 strona Podręcznika Gracza), jeśli posługuje się lekką lub jednoręczną bronią kłującą.

TANCERZ CIENI

Tancerze cieni żyją pomiędzy światłem a ciemnością, nie więc dziwnego, że są mistrzami podstępów. Członków tej klasy prestiżowej otacza aura tajemnicy. Nikt nigdy nie zausa im w pełni. Mimo to zawsze wywołują zachwyt.

Doskonalszymi tancerzami cieni mogą być lozrykowie, bardowie i mnisi. Natomiast wojownicy, barbarzyńcy, tropiciele i paladyni odkryją, że podążając ścieżką tej prestiżowej klasy, zdobywają umiejętności ułatwiające atakowanie przeciwników z zaskoczenia. Z kolei czarodzieje, zaklinalnicy, kapłani oraz druidzi, którzy zostaną tancerzami cieni, zwykle wykorzystują moce obronne tej klasy prestiżowej, dzięki czemu mogą truć zaklęcia z bezpiecznej odległości lub też szybko uciec przed zagrożeniem.

Choć tancerzy łączy się z cieniami i oszustwami, również dobrze mogą oni być zli, jak i dobrzy. Posiadane przez nich niesamowite moce bywają wykorzystywane na różne sposoby.

Tancerze cieni często łączą się w grupy. Nigdy nie pozostają długo w jednym miejscu. Niektórzy wykorzystują swoje zdolności, by zabawić gawiedź. Inni są złodziejami, którym niezwykle moce pomagają pokonywać zabezpieczenia i omijać strażników. Warto pamiętać, że każda grupa tancerzy cieni otacza budząca niepokój aura tajemniczości, gdyż nikt nie wie, czy należy myśleć o nich dobrze, czy też źle.

Kostka Wytrzymałości: 38

Wymagania

Postać, która chce zostać tancerzem cieni, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: Ciche poruszanie się 8 rang. Ukrywanie się 10 rang. Występy (taniec) 5 rang.

Atrybuty: Ruchliwość, Unik, Zmysł walki.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe tancerza cieni (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Dyplomacja (Cha), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Przebieganie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Skakanie (S), Sposztargawość (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Używanie lin (Zr), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zr), Zachowanie równowagi (Zr), Zawód (Rzt), Zreżna dłoń (Zr), Zwinnosć (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gracza, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 6 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe tancerza cieni.

Biegłość w broni i pancerzu: Tancerze cieni biegle posługują się brudnym, drętym, kuszą (reżna, lekka i ciężka), lukiem krótki (normalnym i refleksyjnym), maczugą, mieczem krótkim, morgenszternem, rapierem, strzałką, sztyłem (każdego typu), tłuściem. Biegle używa też lekkich zbroi, lecz nie tarcz.

Ukrywanie się na widoku (zn): Znajdując się w odległości przynajmniej 3 metrów od jakiegokolwiek cienia, przedstawiciel tej klasy prestiżowej może użyć umiejętności Ukrywanie się nawet wówczas, gdy jest obserwowany i nie ma się za czym schować. Na 2. poziomie tancerze cieni uzyskuje zdolność uchylania.

Uchylanie (zw): Na 2. poziomie tancerze cieni uzyskuje zdolność uchylania. Jeżeli pada ofiara ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę (na przykład, czaru

Tancerze cieni



kula ognia), wykonując udany rzut obronny, w ogóle nie odnosi ran. Postać może wykorzystywać uchylanie tylko wówczas, gdy nosi lekką zbroję lub nie ma na sobie żadnej zbroi.

Widzenie w ciemnościach (zn): Począwszy od 2. poziomu, tancerze cieni widzi w mroku tak, jakby permanentnie znajdował się pod wpływem zaklęcia *widzenie w ciemnościach*.

Niewiadomy unik (zw): Począwszy od 2. poziomu, tancerze cieni może zareagować na niebezpieczeństwo, zanim normalnie pozwolił mu na to zmysły. Oznacza to, że zachowuje premię ze Zręczności do KP (jeżeli takową posiada), nawet jeśli został zaskoczony nieprzewidywanym gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Traci jednak wspomnianą premię ze Zręczności do KP, gdy jest uderzonym.

Jeżeli bohater posiada niewiadomy unik z racji innej klasy (na przykład: barbarzyński lub letczyński), automatycznie otrzymuje doskonały niewiadomy unik (patrz dalej).

Cienista iluzja (zn): Począwszy od 3. poziomu, przedstawiciel tej klasy prestiżowej może tworzyć z otaczających go cieni widzialne iluzje. Ta zdolność czarnopodobna działa analogicznie do zaklęcia *wtajemniczeń milczący obraz*. Tancerze cieni może jej używać raz dziennie.

Przyzwanie cienia (zn): Na 3. poziomie tancerze otrzymuje moc przyzwania cienia – nieumarłego istoty, której statystyki znajdziesz w *Kościele Rytuiwitu*. W przeciwieństwie do typowego cienia, charakter tego stworzenia jest taki sam, jak charakter tancerza. Ponadto stworzenie nie może tworzyć pomiotu. Przyzwane nieumarłego nikt nie może odpedzić, skrócić ani kontrolować. Cień staje się towarzyszem tancerza. Mogą się ze sobą porozumiewać i doskonale się rozumieją. Co trzy poziomy w tej klasie, prestiżowej KW cienia zwiększają się o +2 (z czym wiąże się wzrost bazowej premii do ataku oraz rzutów obronnych). Na przykład, 9-poziomowy tancerze cieni może mieć towarzysza o 6 KW.

W chwili gdy cienisty towarzysz zostanie zniszczony albo jego pan postanowi go odesłać, tancerze musi wykonać udany rzut obronny na Wytwardość (ST 15). Jeśli rzut zakończy się niepowodzeniem, przedstawiciel tej klasy prestiżowej traci 200 punktów doświadczenia na każdy poziom, który w niej posiada. Udułkowany tancerze zmniejsza swoją stratę o połowę, czyli do 100 PD na poziom tancerza cieni. Członek tej klasy prestiżowej nie może w opisyany tu sposób stracić tyle PD, by ich liczba spadła poniżej 0. Nowego nieumarłego tancerze może przywołać dopiero po upływie 30 dni od utraty poprzedniego.

Cienisty skok (zn): Na 4. poziomie tancerze cieni nabywa zdolność pozwalającą mu podróżować pomiędzy cieniami niczym z sprząca czaru drzewi poprzez wymiary. Ograniczenie polega na tym, że magiczny transport musi rozpocząć się i zakończyć w przynajmniej lekko zacienionym obszarze. Tancerze może pokonać dziennie w sumie 6 metrów – w jednym długim skoku lub dwóch 3-metrowych. Co dwa poziomy dzienna długość skoku ulega podwojeniu (12 metrów na 6. poziomie, 24 metry na 8. i 48 metrów na 10.). Odległość ta może zostać rozdzielona między wiele skoków, lecz każdy – niezależnie jak krótki – traktować należy jak przynajmniej 3-metrowy (na przykład, tancerze cieni 6. poziomu, który pokonał 10 metrów, nie może już tego dnia więcej skakać).

Rzut ochronny (zw): Począwszy od 5. poziomu, tancerze cieni potrafi wykorzystywać impet potencjalnie zabójczego cienia i rzucić się w niego, otrzymać mniej obrażeń. Raz dziennie, gdy w trakcie walki liczba jego punktów wytrzymałości normalnie spadłaby do 0 lub poniżej (w wyniku uderzenia bronią, czy innego ciosu, ale nie w efekcie działania czaru bądź zdolności specjalnej), może spróbować uskoczyć, rzucając się przed otrzymaniem obrażeń. W tym celu tancerze wykonuje rzut obronny na Refleks (ST + liczba zadanych obrażeń). Udany oznacza, że otrzymuje tylko połowę ran, które cios normalnie by spowodował. Porażka zaś skutkuje całkowitymi obrażeniami. Tancerze cieni musi być świadom ataku i być w stanie zareagować – w przeciwnym razie nie

Tabela 6-15: TANCERZE CIEŃ

Poziom	Bazowa premia do		- Rzut obronny na -				Specjalne
	ataku	Wytr	Ref	Wole			
1.	+0	+0	+2	+0			Ukrywanie się na widoku
2.	+1	+0	+3	+0			Uchylanie, widzenie w ciemnościach, niewiadomy unik
3.	+2	+1	+3	+1			Cienista iluzja, przyzwanie cienia
4.	+3	+1	+4	+1			Cienisty skok 6 m
5.	+3	+1	+4	+1			Rzut ochronny, doskonały niewiadomy unik
6.	+4	+2	+5	+2			Cienisty skok 12 m, przyzwanie cienia
7.	+5	+2	+5	+2			Szczwamy umysł
8.	+6	+2	+6	+2			Cienisty skok 24 m
9.	+6	+3	+6	+3			Przyzwanie cienia
10.	+7	+3	+7	+3			Cienisty skok 48 m, doskonały uchylanie

ma prawa wykonać rzutu ochronnego. Jeżeli nie może korzystać z premii ze Złeczności do KP, nie może też użyć niniejszej zdolności.

Doskonalysz nieświadomunik (zw): Począwszy od 5. poziomu, tancerza cieni nie można dłużej flankować, z równą łatwością reaguje bowiem na ataki wrogów stojących po jego przeciwnych stronach, jak i na ciosy jednego, adwersarza. Ta ochrona chroni przed postępnym atakiem flankującego lotrzyka, chyba że atakujący posiada o cztery poziomy lotrzyka więcej niż ofiara poziomów w tej klasie prestiżowej.

Bohater, który już posiada nieświadomy unik (patrz wcześniej) dzięki innej klasie (na przykład, barbarzyńcy lub lotrzyka), automatycznie zyskuje doskonały nieświadomy unik. Ponadto poziom w klasach zapewniających nieświadomy unik kumulują się na potrzeby określenia minimalnego poziomu lotrzyka pozwalającego flankować postać.

Szczwany umysł (zw): Zdolność ta odzwierciedla umiejętność wyrywania się spod wpływu magicznych efektów, które narzucają ofierze kontrolę lub do czegoś ją przymuszają. Jeśli na tancerza cieni przynajmniej 7. poziomu zadziałają czar bądź efekt ze szkoły oczarowania i nie powiedzie mu się nań rzut obronny, może runde później wykonać kolejną próbę o tej samej SI. Niemniej przysługuje mu tylko jedna dodatkowa szansa wykonania udanego rzutu obronnego. Jeżeli nie powiedzie mu się dwa razy, zaklęcie działa normalnie.

Doskonalisz uchylenie (zw): Zdolność ta, zyskiwana na 10. poziomie, działa podobnie do uchylenia (patrz wcześniej). Jeżeli tancerz cieni pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę (bron oddechowa, kulka apasita i tak dalej), wykonując udany rzut obronny, w ogóle nie otrzymuje ran. Z kolei jeśli rzut obronny na Refleks zakończy się niepowodzeniem, odnosi tylko połowę ran spowodowanych przez atak.

TAUMATURG

Objawione moce taumaturga sięgają na inne płany egzystencji, z których przyzywa on istoty spełniające jego życzenia. Żli przedstawiciele tej klasy prestiżowej młazi koczujący z demonami i diabłami, za sprawą których zyskują potęgę na Płanie Materialnym. Niezłomni dobrzy taumaturgowie posyłają możne anioły i ełdarny na święte misje.

Taumaturg często się do walki stworzenia z Planów Zewnętrznych, które znikają, gdy tylko starcie dobiegnie końca. Niemniej przedstawiciele tej klasy prestiżowej łączą czasem z potężniejszymi istotami długotrwałe umowy. Planarny sprzymierzeniec taumaturga z poświęceniem pomaga mu w dążeniu do jego celów (lub celów bostwa, jeśli taumaturg jakiegoś wyznaje).

Niemal wszyscy taumaturgowie byli niegdyś kapłanami, jako że pierwszy krok na niniejszej ścieżce wymaga zawarcia paktu z mieszkancami Planów Zewnętrznych, co czyni się dzięki zaklęciu słabszy planarny sojusznik. Wiele właściwości tej klasy prestiżowej przydaje się jednak również osobom rzuczącym

Taumaturg



cym zaklęcia wtajemniczeń. Nic zatem dziwnego, że wieloklasowcy – kapłani, czarodzieje czy, rzadziej, kapłani/zaklinacze – nie są niczym niezwykłym.

Taumaturg doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że jego nierównomierne moce przywoływania to ledwie narzędzia służące filozofii lub bóstwu. Dlatego też wielu przedstawicieli tej klasy prestiżowej podejmuje się misji, w trakcie których w kilka chwil przywołują siły uderzeniowe w postaci przyzwanych i sprowadzanych istot.

Koszt Wyrzuciłości: 6.

Wymagania

Postać, która chce zostać taumaturgiem, musi spełnić następujące wymagania.

Atuty: Skupienie na czarze (przywoływanie).

Czary: Zaklęcie rzucania czaru słabszy planarny sojusznik.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe taumaturga (i atrybuty kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Chi), Język obcy (brak), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wyczuwanie pobudek (Rzt), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gzaca, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe taumaturga.

Biegłość w broni i pancerzu: Taumaturg nie zyskuje biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej taumaturg zyskuje zaklęcia na dzień, tak jakby zaważował na kolejny poziom klasy rzucający czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych korzyści wynikających z awansu w wyżej klasie (nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów, zdolności barda czy skrytościocy i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to tak naprawdę tyle, ile postać dodaje poziom taumaturga do poziomu innej już posiadanej klasy pozwalającej na rzucanie zaklęć, po czym w oparciu o uzyskaną sumę określa liczbę zaklęć dziennie oraz poziom czarującego.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został taumaturgiem, musi zdecydować, z której z nich wyznaczyć będą nowe czary na dzień.

Doskonalysz sprzymierzeniec: Kiedy taumaturg rzuca czar planarny — sojusznik (dotyczy to również wersji potężniejszej i słabszej), wykonuje test Dyplomacji, aby przekonać stworzenie

do pomocy za obniżoną opłatą. Jeżeli wspomniany test mu się powiedzie, zmienia nastawienie istoty na pomocne (Prztył. Wpływ na nastawienie BN*, strona 69 Podręcznika Gzaca), toteż będzie ona pracować za 50% standardowej opłaty, pod warunkiem jednak, że zadanie nie jest sprzeczne z jej naturą. Na przykład, 1. poziomowy taumaturg negocjujący z planarnym sojusznikiem, którego początkowe nastawienie jest przyjaźnielskie. W teście Dyplomacji uzyskuje wynik 15 i może

Tabela 6-16: TAUMATURG

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na		
		Wytr	Ref	Wole
1.	+0	+0	+0	+2
2.	+1	+0	+0	+3
3.	+1	+1	+1	+3
4.	+2	+1	+1	+4
5.	+2	+1	+1	+4

Specjalne	Czary na dzień
Doskonalysz sprzymierzeniec	Poziom obecnej klasy +1
Skuteczniejsze przyzywanie	Poziom obecnej klasy +1
Długotrwałe przyzywanie	Poziom obecnej klasy +1
Przygotowanie przywołań	Poziom obecnej klasy +1
Planarny kompan	Poziom obecnej klasy +1

przekonać istotę o 6 KW do wykonania 7-godzinnej pracy za 1500 sz za godzinę (stworzenie o 6 KW zwykle żyć sobie 3000 sz za godzinę).

Właściwość klasowa doskonałszy sprzymierzeniec działa tylko pod warunkiem, że planarny sprzymierzeniec i taumaturg posiadają taki sam przynajmniej jeden aspekt charakteru. Przedstawiciel niniejszej klasy może korzystać

z usług tylko jednego takiego doskonałszego pomocnika, ale ma prawo normalnie targować się z innymi stworzeniami.

Skuteczniejsze przyzywanie: Na 2. poziomie taumaturg otrzymuje atut Skuteczniejsze przyzywanie (patrz strona 97 Podręcznika Gwaś).

Długotrwałe przyzywanie: Począwszy od 3. poziomu, wszystkie zaklęcia z podzłoty przyzywanie, które rzuca taumaturg, mają podwojony czas działania, tak jakby zastosowano względem nich atut Przedłużenie czasu. Poziomy zaklęcie przyzywania nie ulegają jednakże zmianie. Niniejsza umiejętność kumuluje się z działaniem atutu Przedłużenie czasu, który jednakże zmienia poziom zaklęcia.

Przygotowanie przywołania: Taumaturg co najmniej 4. poziomu może zawsze przygotować zaklęcie przyzywania lub sprowadzania, które zadziała później w wyniku jakiegos wydarzenia. Zdolność ta działa jak czar suszenia, włącznie z tym, że przedstawiciel niniejszej klasy rzuca wcześniej zaklęcie przyzywania lub sprowadzania. Czar taki zostanie jednak rzucony natychmiast, gdy zajdzie stosowne wydarzenie. Na przykład, za pomocą przygotowania przywołania taumaturg może sprowadzić kolczastego diabła w chwili, gdy zostanie zaatakowany, lub też ghaele eldarina, który przyjmie niole posłania, jeśli król zachoruje.

Warunki, które sprawia, że czar zadziała, muszą być oczywiste, ale niekoniecznie ogólne. Niemniej złożone, zawiłe okoliczności mające uruchomić zaklęcie mogą doprowadzić do tego, iż przygotowanie przywołania zawiedzie. Czar przywołania działa zgodnie z opisanymi warunkami, bez względu na to, czy taumaturg tego chce, czy też nie. Większość przywołań można jednak normalnie przerwać. Taumaturg ma prawo korzystać z tytułu jednego działającego przygotowania przywołania w tym samym czasie.

Planarny kompan: Taumaturg 5. poziomu potrafi za pomocą czaru planarny sojusznik sprowadzić istotę, która będzie traktowana jak jego kompan. Stworzenie takie służy mu lojalnie, dopóki taumaturg dąży do celów ważnych również dla niego. Taumaturg 5. poziomu może, na przykład, sprowadzić dzięki planarnemu sojusznikowi bralana eldarina, który stanie się jego kompanem. Dopóki przedstawiciel tej klasy prestiżowej będzie niszczył zło i walczył o dobro, przywołana istota będzie mu lojalnie służyć.

Aby sprowadzić planarnego kompana, taumaturg musi rzucić odpowiedni czar i ponieść normalny koszt PD. Chcąc przekonać stworzenie, by zostało planarnym kompanem, należy mu zaoferować 1000 sz x jego KW. Tego kosztu nie można zmniejszyć za pomocą właściwości klasowej doskonałszy sprzymierzeniec. Planarny kompan nie może mieć więcej Koszt Wytężymalności niż taumaturg. Ponadto EPP istoty może być maksymalnie równe poziomowi postaci taumaturga - 2. Wspomniany bralana eldarin ma EPP 11 (6 Koszt Wytężymalności i dostosowanie poziomu +5), może być zatem planarnym kompanem 8-poziomowego kapłana/5-poziomowego taumaturga (13. poziom postaci).

Taumaturg może posiadać tylko jednego planarnego kompana, ale ma prawo zawierać normalne umowy ze sprowadzonymi istotami. Planarny kompan zastępuje posiadanego przez taumaturga kompana, jeśli zdobył on takiego za sprawą atutu Zdolność przywódcze (patrz strona 106).

TEURG

Teurg sprawia, że granice pomiędzy magią wtajemniczeni i objawien ulegają zataczeniu, czerpie bowiem moc zarówno z zakurzonych tomów, jak i boskich źródeł. W odróżnieniu od innych osób rzucających czary, które podają tylko jedną ścieżkę ku coraz to potężniejszym mocom, on wedręje jednocześnie dwiema drogami, opanowując zaklęcia typowe dla kapłanów i czarodziejów.

Przedstawiciel tej klasy prestiżowej ma dostęp do niezwykle różnorodnej gamy zaklęć. Z czasem zdola zapewne poznać większość czarów przedstawionych w Podręczniku Gwaś. Nie zyskuje niustająco coraz to nowych poziomów zaklęć, jak kapłan, czarodziej czy zaklinacz, jednakże te niedogodności rekompensuje mu wszechstronność.

Teurgowie bardzo często mają obsesję na punkcie wiedzy magicznej. Potrafią podążyć na kraniec świata, aby poznać jakiś nowy tajemny sekret lub zyskać boski wzgląd na pewną sprawę.

Przedstawiciele tej klasy prestiżowej rzucają czary wtajemniczeni i objawien, wszyscy są zatem wieloklasowcami. Najczęściej teurgami zostają kapłani/zaklinacze i kapłani/czarodzieje. Rzadziej spotyka się druidów/zaklinaczy, a o druidach/czarodziejach nie krąży nawet plotki.

Teurgów fascynuje magia w każdej postaci. Niemal niustannie poszukują magicznych przedmiotów lub nowych czarów wtajemniczeni. Ci z nich,



Teurg

TABELA 6-17: TEURG

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Czary na dzień
		Wtr	Ref	Wole	
1.	+0	+0	+0	+2	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1
2.	+1	+0	+0	+3	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1
3.	+1	+1	+1	+3	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1
4.	+2	+1	+1	+4	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1
5.	+2	+1	+1	+4	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1
6.	+3	+2	+2	+5	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1
7.	+3	+2	+2	+5	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1
8.	+4	+2	+2	+6	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1
9.	+4	+3	+3	+6	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1
10.	+5	+3	+3	+7	Poziom obecnej klasy magi wtajemniczeń +1/poziom obecnej klasy magi objawień +1

którzy oddają część jakiegos bóstwa, wykorzystują potęgę swych zaklęć do zwiększenia wpływu wyznawanego boga czy bogini.

Koszt Wytrzymalności: ks.

Wymagania

Postać, która chce zostać teurgiem, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: Wiedza (religia) 6 rang, Wiedza (tajemna) 6 rang.

Czary: Zdolność rzucać zaklęcia wtajemniczeń 2 poziomu i zaklęcia objawień 2 poziomu.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe teurga (1 atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarnostwo (Int), Koncentracja (Bd), Odcyfrowywanie zapiszków (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wyciągnięcie pobudek (Raz), Zawód (Raz). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Podręczniku Gnaia, w Rozdziale 4: Umiejętności.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe teurga.

Biegłość w broni i pancerzu: Teurg nie zyskuje biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej teurg zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom jednej klasy rzucającej czary, posługującej się magią objawień oraz jednej klasy rzucającej czary posługującej się magią wtajemniczeń, których był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (nowe artyfakty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów, zdolności barda czy skrytobójcy i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, iż postać dobiega poziomu teurga do poziomu klasy pozwalającej rzucać czary wtajemniczeń i klasy pozwalającej rzucać czary objawień, a następnie ustala liczbę zaklęć na dzień oraz poziom czarującego.

Na przykład, 3-poziomemu kapłan/3-poziomemu czarodziej, który awansuje na poziom teurga, zyskuje taki sam dostęp do zaklęć, jaki ma kapłan 4. poziomu i czarodziej 4. poziomu. Odpęda jednak niesumaryjnych jak 3-poziomemu kapłan, a jego chowaniec nie zyskuje nowych mocy.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucać zaklęcia objawień lub wtajemniczeń, zanim został teurgiem, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień.

Tworzenie klas prestiżowych

Stworzenie przez ciebie klasy prestiżowej wydajdzi ci się zapewne najdoskonalsze, bo najlepiej pasują do kampanii, którą prowadzisz. Optymalnie będzie, gdy zwiążesz je z organizacją lub kulturą świata gry. Jeżeli, na przykład, bohaterowie toczą walkę z cyradelą dla nosząca miano Czarny Wietrz, przyjdzie ci się klasa prestiżowa „Mag Czarny Wietrz”, bo dzięki niej obdarzysz „czarne” charakterystycznymi niespodziewanymi zdolnościami i dołdasz im nieco koloroty.

Klasy prestiżowe odgrywają jednak i inną rolę. Dzięki nim można wykozystać zalety jakiegis rasy (jak w przypadku mistycznego łuczniczki), czy nawet zmienić bohatera w przedstawiciela innego gatunku (smoczą potomkę). Mogą także zwiększać rolę postaci w drużynie (artyzm) lub roztaczać jej przydatność w niewygodnych sytuacjach (misterzy wiedzy). Niektóre klasy prestiżowe cechuje skupienie na wąskiej specjalizacji (taumaturg) lub niezwykle połącze-

nie zdolności (magiczny rycerz). Jeszcze inne odzwierciedlają archetypiczne role znane z literatury fantasy (na przykład skrytobójca) albo też kreują grupy istotne w jakimś świecie (Czerwony Mag).

Opracowując klasę prestiżową, upewnij się, że jej wymagania spełnia tylko postać na przynajmniej 5. poziomie. Na wspomniane wymagania powiniy się składać przede wszystkim konkretne artyfakty, rangi w umiejętnościach czy też bazowe premie do ataków. Nic nie stoi na przeszkodzie, by pojawiły się wśród nich wymagania fabularne, jak choćby „przeżycie zasypana pod lawiną” czy „wypicie wody ze srebrnego kielicha na szczycie Wielkiego Lodowca”. Nie wprowadzaj natomiast do wymagań elementów takich jak konkretne klasy, minimalne wartości atrybutów czy minimalna liczba punktów wytrzymalności.

Postać się, by swoje klasy prestiżowe były jak najbardziej oryginalne, ponieważ opracowujesz je z myślą o swoim świecie, a nie o wszystkich grach. D&D „Wędrowiec do Świata Polara” zapadnie w pamięć jeszcze długo po tym, jak „Święty wojownik” zostanie zapomniany.

JAK ZWIĘKSZAJĄ SIĘ MOŻLIWOŚCI BG

Zasady przedstawione w Podręczniku Gnaia zakładają, że bohaterowie mają dostęp do wszystkiego, czego potrzebują, by awansować na kolejny poziom. Chodzi tu o biblioteki, w których mogą prowadzić badania nad nowymi czarami; nauczycieli, którzy doradzają im podczas treningów; a także miejsca, w którym mogą szkolone nowe umiejętności i zdolności. Prowadzenie takiego treningu nie wcale standardowych zasad. Zakładamy, że te elementy pojawiają się w le rozgrywki. Niemniej to ty kontrolujesz owo d i masz prawo traktować całą sprawę nieco inaczej. Pamiętaj jednakże, że lepiej byłoby takie kwestie pozostawić na marginesie gry.

POZNANIE UMIEJĘTNOŚCI I ATUTÓW

Reguły z Podręcznika Gnaia mówią, że postać zdobywa nowe artyfakty i umiejętności, gdy awansuje na kolejny poziom. Możesz jednak zdecydować, że w swoich kampaniach bohater nie zdobędzie nowej umiejętności czy artu, jeżeli znajduje się w niesprzyjających okolicznościach. Na przykład, postać przebywająca akurat na pustyni nie może nauczyć się pływac, chyba że spędzi jakiś czas w oazie. Masz nawet prawo uznać, że postać nie może podnieść rangi już posiadanych umiejętności, jeżeli nie uda jej się czytać czas trenować.

Wolno ci też pójść o krok dalej i zdecydować, że do zdobycia nowych umiejętności oraz artu potrzebny jest postać nauczyciel. W takiej sytuacji bohater nauczy się pływac tylko wtedy, gdy będzie miał dostęp do zbiornika wodnego i gdy jakiś osoba, która umie pływac zgodzi się udzielić mu lekcji. Podobnie rzecz się będzie miała w przypadku artu. Postać zdobędzie Rozszerzenie pod warunkiem, że znajdzie trenera, który ów artu posiada, oraz czas i miejsce, by szkoląc się w odpowiednim kierunku. Nauczycielem może być inny BG (co zachęca do interakcji oraz współpracy między graczami) lub BN. Przyjaciele BG mogą uczyć postacie za darmo, jednak zawodowcy, których spotkasz może na przede wszystkim w dużych miastach, będą żądać pieniędzy za szkolenie.

Koszt treningu: 50 sz za tydzień dla zawodowego nauczyciela (oraz dodatkowe wydatki związane ze szkoleniem).

Czas treningu: Tydzień na range w umiejętności, dwa tygodnie w przypadku artu. Postać może jednocześnie pracować nad dwoma umiejętnościami czy artuami, płacąc za każdy oddzielnie.

Jeżeli nauczyciel przekazuje wiedzę dotyczącą stępcy niż jednej dyscypliny, wówczas umiejętności czy sztuki, o które chodzi, powinny być w jakiś sposób ze sobą powiązane. Na przykład, instruktor może uczyć zarówno Strzelania z wierzchołka, jak i Ataku w przelocie, jako że to sztuki blisko ze sobą związane (mają nawet takie same wymagania). Analogicznie, łatwo znaleźć nauczyciela od Dyplomacji i Zastępowania, gdyż te umiejętności są oparte na Charyzmie i wiary, ze z podobnymi czynnościami (przekonanie kogoś, by zrobił to, czego postać sobie życzy). Trudniej natomiast o osobę, która przekazuje wiedzę o Obrzucaniu zamków i Jędrze, choć obie umiejętności są związane ze Zreźniczością – wszak dotyczą one zupełnie innego rodzaju aktywności (delikatne manipulowanie mechanizmem różni się znacznie od kontrolowania wierzchołka w trakcie walki). A jeszcze trudniej o nauczyciela Skuteczniejszego rozszepiania oraz Wykucia pierścienia, gdyż są to sztuki bardzo odmienne, o niewiele różnych zastosowaniach i mało prawdopodobne, by posiadała je jedna osoba.

Kosztom realizmu scenarii *możesz zdecydować, że bohater trenuje jakby z wyprzedzeniem. Gracz prowadzący postać aktualnie znajdującą się na 2. poziomie wie, że podczas awansu na 3. poziom czeka go wybrany nowy atut. Dlatego też postanawia, iż bohater będzie trenował już teraz, bowiem akurat nadarzy się taka sposobność albo też nie chce sobie tym później zawracać głowy.*

Różniczenie umiejętności od atutów: Nie musisz tak samo traktować umiejętności i atutów. *Możesz, na przykład, wymagać nauki umiejętności, ale nie atutów – uznając choćby, że sztuki kształtują się samistnie wraz z rozwojem smialka. Masz również pełne prawo zdecydować odwrotnie, usprawiedliwiając to faktem, że sztuki są dużo potężniejsze od umiejętności, a w związku z tym ich zdobycie winno być trudniejsze.*

NAUKA NOWYCH CZARÓW

Postacie rzucające czary objawiają koszty nową zaklęcie wraz z prawem do ich rzucenia – o wszystko po prostu tryskają się bóstwo. Dlatego też nie spotkasz w bibliotece tropiciela poszukującego nowego czaru.

W przypadku bohaterów używających zaklęć wtajemniczeniżem ma się zgola inaczej. Czarnodziej może uczyć się nowych zaklęć i zapisywać w swych księgach, a proces ten opisano ze szczegółami w Podręczniku Gwiazdy (patrz „Magiczne zapiski wtajemniczeń”, strona 178).

Jeśli chcesz, by czarnodziej rzeczywisty poświęcał czas w świecie gry na poszukiwanie oraz naukę nowych zaklęć, uznaj, iż na każdy czar potrzeba jednego dnia (nie dotyczy to zaklęć zdobywanych dzięki awansowi) i że badania kosztują dwa razy tyle, ile wynosi koszt rzucenia danego zaklęcia przez postać (patrz „BN, który rzuca czar”, strona 107).

Nie ma nic złego w tym, że dwaj czarnodzieje bohaterowie graczy wymienia się zaklęciami.

Standardowe zasady mówią, że zaklincznie i bardowie nie muszą studiować ksiąg, by zdobywać czary – otrzymują je automatycznie podczas awansu na kolejny poziom. *Możesz jednak wymagać, by każdy zaklincz skontaktował się z inteligentną nadnaturalną istotą (dowolną, od lamamusa po demona), która przekazała mu odpowiednią wiedzę. Stworzenia zwykle nie zechcą zapłaty w złocie, a dobitnie targu będzie wymagało oddanie im jakiejś przysługi. Owe nadnaturalne istoty używają śmiertelnych przyjaciół zdamian za zamian za jakieś uprzejmości, które nie zajmą zbyt wiele czasu, a które mogą stać się zaczątkiem ekscytujących przygód. Zachowanie danego stworzenia zależy tylko od MP, lecz jego natura będzie mieć wpływ na targ, jakiego zechce dobieć. Oto przykłady:*

- Lamamus będzie dyskutować jedynie z zaklinczami o dobrym charakterze. W zamian za czary, zaklincz musi co dwa poziomy naprawić zło lub wykonać określony dobry uczynek, na przykład uwolnić kapłana niesprawiedliwie zamkniętego w więzieniu, zbudować schronienie dla żarzących żebraków lub zniszczyć świątynię pługowego bóstwa.
- Smok będzie rozmawiał jedynie z zaklinczami o charakterze, jaki posiada. W zamian za czary będzie wymagał zapłaty albo w magicznych skarbach, albo w przysługach. W przypadku skarbów przedmiot musi mieć wartość dwukrotnie wyższą niż normalny koszt rzucenia danego zaklęcia przez postać (patrz „BN, który rzuca czar”, strona 107). W przypadku przysługi zaś zaklincz musi co dwa poziomy (zawracając) wykonać jakies wskazane przez smoka zadanie. Najczęściej będzie musiał dobić do swego mistrza określony przedmiot, zabić istotę uważaną przez smoka za niebezpieczną bądź też szpiegować któregoś z wrogów mentorów i donosić o jego posunięciach. Bardowie zdobywają nowe czary, ucząc się pieśni. *Możesz tu wykorzystać opisaną wcześniej metodę uzyskiwania nowych zaklęć przez czarnodzieja,*

który spędza czas w bibliotece. Minstrel będzie jednak obserwowal kolegę po fachu i uczył się muzyki. *Możesz też zdecydować, że bard musi poświęcić wspomniany czas oraz pieniądze na poszukiwanie oraz naukę krótkich po okolicy pieśni, opowieści i tak dalej.*

Opracowywanie własnych czarów

Jeśli pozwalasz bohaterom opracowywać własne czary, wykorzystaj niniejsze wskazówki, gdy dojdzie do takiej sytuacji.

Każda postać, która rzuca czar, może wymyślić nowe zaklęcie. Wymaga to jednak dostępu do dobrej biblioteki, która znaleźć można tylko w dużych miastach i metropolach. Koszt całego procesu wynosi 1000 sz na tydzień, badanie zaś zajmuje tydzień na poziom czaru. Pieniądże idą na honoraria, konsultantów, eksperymenty z materialnymi komponentami oraz nieprzewidziane wydatki. Pod koniec badań należy wykonać test Czarnostwa (ST 10 + poziom czaru). Jeśli zakończy się on powodzeniem, bohater wymyślił nowe zaklęcie. Jeżeli zaś test się nie uda, operacje należy powtórzyć – oczywiście pod warunkiem, że postać ma na to ochotę.

Smialek może wymyślić tylko zaklęcia, których pozwolił używać w trakcie gry. Nie mów jednak graczowi, którego postać rozpoczyna badania nad czarem, czy jego opracowywanie ma sens, czy nie. Po prostu współpracuj z graczem i daj mu rady dotyczące właściwości zaklęcia, które sprawia, że dopuszczasz do jego wprowadzenia.

Opracowywanie nowych zaklęć powinno zawsze być uzupełnieniem innych sposobów zdobywania czarów, które już stosujesz w swojej kampanii (możesz też zdecydować, że podobne zasady dotyczą porzyskiwania czarów podczas awansu na poziomy).

Pamiętaj, że zaklincznie i bardowie mogą znać ograniczoną liczbę czarów – owego limitu nie wolno im przekroczyć nawet wówczas, gdy próbują samodzielnie stworzyć zaklęcie.

ZDOBYWANIE WŁAŚCIWOŚCI KLASOWYCH

Możesz zdecydować, że zdobywanie nowej mocy wynikającej z awansu na kolejny poziom wymaga szkolenia. Treningów używajemy tydzień na dwa poziomy, zaokrąglając w górę. W tym czasie postać uczy się pod okiem przedstawicieli jej klasy na wyższym niż ona poziomie. Tygodniowy trening kosztuje 1000 sz. W przypadku gdy bohater nie ma odpowiedniego nauczyciela, szkolenie prowadzi ktoś inny – koszt nie ulega zmianie, należy jednak podwoić czas potrzebny na trening. Pieniądże idą na honoraria, konsultantów, eksperymenty z komponentami materialnymi oraz nieprzewidziane wydatki. Bohater, który nie przejdzie treningu, nie otrzymuje punktów wytrzymałości, nie zdobywa zdolności klasowych, nie zwiększa rzutów obecnymi ani premii do ataków, nie może też rzucić większej liczby czarów dziennie, nie otrzymuje punktów umiejętności, nie poznaje zaklęć i tak dalej.

OGÓLNE ZAWIESZENIE

Cały opisany wcześniej formalizm ma prawo ci się nie podobać. *Możesz uznać, że stoi w sprzeczności z heroiczną, epicką kampanią, którą prowadzisz. W takim przypadku ustal po prostu, że awansując na kolejny poziom, postać musi spędzić „w zawieszeniu” dzień na nowym poziomie (lub po prostu 1k4 dni). W tym czasie bohater trenuje, szuka, prowadzi badania, pozyskuje się, odpręża i tak dalej – nie może jednak rzucać zaklęć, poszukiwać przygód i tym podobne.*

USTALONE PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Jeśli postanowisz zastosować ten wariant, postać awansująca na kolejny poziom nie otrzymuje losowej liczby punktów wytrzymałości, a określona – czyli średni wynik odpowiedniego rzutu dla danej klasy (patrz polubna tabela). Oczywiście nadal należy brać prym pod uwagę modyfikatory z Budowy. Punkty wytrzymałości poniżej średniej niosą ze sobą więcej komplikacji niż

	Czarnodziej		Bard		Kapłan		Druid		Paladyn	
	Zaklincz		Łotrzyk		Łotrzyk		Tropiciel		Wojownik	
Koszt Wytrzymałości	k4	k6	k6	k8	k10	k10	k10	k12	k12	k12
Punkty wytrzymałości na parzystym poziomie (2., 4. rd.)	2	3	3	4	5	5	5	6	6	6
Punkty wytrzymałości na nieparzystym poziomie (3., 5. rd.)	3	4	4	5	6	6	6	7	7	7

punkty wytrzymałości powyżej średniej mają zalet. Innymi słowy, za sprawą mniejszego wariatu śmiałości staną się nieco potężniejsi.

Tworzenie postaci na poziomie powyżej 1

Zapewne zdarzy się, że spragniesz stworzyć postać na poziomie wyższym niż 1. Może kupiesz przygodę i już chcesz ją poprowadzić, lecz nie masz bohaterów na odpowiednich poziomach. A może pragniesz rozpocząć kampanię, w której postaci będą od razu na 5. poziomie. Bez względu jednak na powód, stworzenie śmiałka na dowolnym poziomie nie jest trudne, a wielu graczy zapewne uzna owy proces za zabawny.

Mówiąc graczom, by stworzyli postacie na poziomie wyższym niż 1, ustal liczbę punktów doświadczenia, która mają do dyspozycji. Lepiej tak postąpić, niż określić daną poziom, gdyż dzięki temu bohaterowie wieloklasowi i jednoklasowi będą tak samo traktowani. Po tej decyzji graczę postępują w następujący sposób:

1. W normalny sposób określają atrybuty i rase.
2. Ustalają klasę postaci. Jeśli postać jest wieloklasowa, ustalają, ile poziomów ma ona w której klasie i w jakiej kolejności były one zdobywane (kolejność jest ważna w punkcie 3).
3. Ustalają statystyki postaci. Dotyczy to bazowej premii do ataku, premii do rzutów obronnych, czarów, zdolności, atrybutów, punktów wytrzymałości (maksymalne p.w. na 1. poziomie i losowe na każdym następnym). Jeśli postacie są na poziomie 4, i 1. wyszym, pozwól im zwiększyć wartości atrybutów (patrz Tabela 3-2: Korzyści wynikające z poziomu i doświadczenia, strona 22 *Przewodnika Gmcy*). Zwiększając Intelpekt postaci, gracz musi pamiętać, że może to wpłynąć na liczbę punktów umiejętności, lecz dopiero na każdym następnym poziomie (dodatkowe punkty umiejętności nie działają wstecz).
4. Ustalają umiejętności. Najlepiej kupować najpierw poziom po poziomie. W ten sposób gracz na pewno wezmą pod uwagę ewentualny wzrost Intelpektu, podobnie jak zmiany wynikające z wieloklasowości. Jeśli jednak co poziom zdobywana jest ta sama liczba punktów umiejętności (zwiększeniu ulega wartości innych atrybutów niż Intelpekt) i w grę nie wchodzi wieloklasowość, gracz może kupić najpierw jednozawołanie. Trzeba jednak pamiętać, że maksymalna wartość poziomu postaci +3 w przypadku umiejętności klasowych i połowa tej liczby w przypadku umiejętności międzyklasowych.

5. Wypozycza postać. Tworząc postać na 1. poziomie, kupuje się normalny ekwipunek. Na wyższych poziomach należy również ustalić, jaki magiczny rynsztunek bohater zdobył do tego czasu. Zajrzyj do Rozdziału 7: Przedmioty magiczne, gdzie opisano tego rodzaju wyposażenie, podając jego cenę rynkową. W Tabeli 5-1: Mienie postaci zależnie od poziomu (strona 135) znajdziesz całkowitą wartość ekwipunku postaci na danym poziomie. Suma ta dotyczy nie tylko zwyczajnego sprzętu opisanego w Rozdziale 7: Wyposażenie w Podręczniku Gmcy, lecz przede wszystkim (zwłaszcza na wyższych poziomach) przedmiotów magicznych. Pamiętaj, że podana liczba odnosi się tylko do BG. Ustalając wartość wyposażenia BG, należy skorzystać z Tabeli 4-23: Wartość wyposażenia BG (strona 127).

6. Dopracować szczegóły. Paladyn potrzebuje konia bojowego, druid i doświadczonego tropiciela – zwierzęcego towarzysza, a czarodziej może posiadać chowańca. Postać ma też prawo należeć do gildii lub mieć kompana. I tak dalej.

Magiczny sprzęt

Masz prawo ograniczyć dostęp do przedmiotów magicznych, bo to przecież ty decydowałeś, jakie skarby zdobywają postacie w trakcie gry. Możesz akceptować lub nie każdy przedmiot z osobna, łatwiej jednak ustalić limit cenowy. Na przykład, bohater 8. poziomu może do dyspozycji 27 000 sz, lecz nie może zakupić przedmiotu droższego niż 5500 sz. To dobry sposób na zachowanie równowagi – dzięki niemu zaaden 8-pięciomowy wojownik nie będzie ubrojeny w gablety *dziesięciu żwalek*, na którego się wykoshował, pozostawiając sobie ledwie kilka miedzianów.

Możesz również ograniczyć typ przedmiotów magicznych. Na przykład, gracz tworzący bohatera na 3. poziomie ma do dyspozycji 2700 sz. Możesz jednak zdecydować, że nie ma on prawa zakupić przedmiotu, który nie zalicza się do słabych przedmiotów magicznych (czyli takiego, który nie znajduje się w kolumnie „Słabe” w jednej z tabel losowych w rozdziale siódmym).

Przedmioty magiczne stworzone przez bohaterów: Postacie, które rzucają czary mogą – jeśli uznają to za stosowne – wydać część otrzymanych PD oraz pieniędzy na stworzenie magicznych przedmiotów. Muszą tylko posiadać odpowiednie atuty pozwalające tworzyć przedmioty oraz spełniać stosowne wymagania.

Przedmioty magiczne z ładunkami: Gracz może wybrać częściowo zużyty przedmiot magiczny, który będzie posiadał tylko połowę maksymalnej liczby ładunków, a jego wartość będzie proporcjonalna do owej liczby (połowa ceny za różnicę z 25 ładunkami, 20% ceny za różnicę z 10 ładunkami i tak dalej).

Przedmioty o ograniczonej liczbie użycia: Jeśli prowadzisz jednostrzałową rozgrywkę w losowym lochu, przedmioty, których można użyć tylko raz, kosztują 5 razy tyle co normalnie, a te z ładunkami mają 1/5 całkowitej ich liczby. W przypadku przygód, w których nie ma znaczenia, czy bohater wykorzysta posiadane wyposażenie, przedmioty jednorazowego użycia i z ładunkami są znacznie lepsze niż w zwykłej kampanii.

W jednostrzałowym lochu przedmiot jednorazowego użycia jest równie dobry jak przedmiot, którego można używać 1/dzień, ponieważ śmiałek zdola z niego skorzystać tylko raz. Zasada „5 razy” wprowadza równowagę w używaniu jednorazowych przedmiotów oraz przedmiotów z ładunkami, dzięki czemu nie dominują one losowych lochów.

Jeżeli do jednostrzałowego lochu wprowadzasz istniejącą postać, „wymien” jej przedmioty jednorazowego użycia na inne przedmioty jednorazowego użycia, ale 5 razy droższe. Przedmioty z ładunkami natomiast wyposażyć w 1/5 ładunków więcej niż normalnie.

Specjalni kompani

Ze zgodą MF postać posiadająca atut Zdolności przyswajacze może pozyskać specjalnego kompana, który nie będzie przedstawicielem typowej doli bohaterów gracz standardowej rasy. W przypadku stworzeń, które mogą być członkami klas (na przykład jaszczuróludzie), ich poziom oblicza się zgodnie z zasadami dla BG należącymi do rasy innej niż typowa (patrz „Potwory jako rasy”, strona 172). Tak więc postać ze Zdolnościami przyswajaczymi o wartości 8 może mieć za kompana wojownika człowieka na 5. poziomie lub wojownika jaszczuróludzi na 2. poziomie, bądź też wojownika niedźwiedzia na 1. W przypadku istot jeszcze bardziej niezwykłych dodaj co najmniej 3 do ich Skali Wyrwania, aby określić realny poziom. Pamiętaj, że im więcej zdolności specjalnych ma stworzenie, tym większą liczbę powinienś dodać. W polskiej tabeli znajdziesz przykłady specjalnych kompanów. Pamiętaj, że specjaliści i kompani mogą posiadać własnych podwładnych.

Istota	Charakter	Odpowiednik poziomu
Lammasu	Praworządny dobry	12.
Migopies	Praworządny dobry	6.
Niedźwiedziolak (likantrop)	Praworządny dobry	10.
Aworal (guardinal)	Neutralny dobry	15.
Bralani (eldarin)	Chaotyczny dobry	11.
Jednoróżce	Chaotyczny dobry	8.
Pegaz	Chaotyczny dobry	6.
Dragoniec	Neutralny	10.
Gryf	Neutralny	10.
Satyr	Chaotyczny neutralny	7.
Erynia (diabeł)	Praworządny zły	16.
Imp (diabeł)	Praworządny zły	7.
Młody zielony smok	Praworządny zły	16.
Piekielny ogar	Praworządny zły	7.
Złudnia bestia	Praworządny zły	10.
Etlin	Chaotyczny zły	15.
Quasit (demon)	Chaotyczny zły	8.

1. Przyswajacze musi być dziecinia rasy ludzkiej, elfiej lub półelfiej.

2. Przyswajacze jest niepodatny na rzy dragonie.

3. Smok starzeje się, lecz nie otrzymuje PD.

Efektywny poziom postaci (EPF) istoty określa, jak potężnym będzie ona bohaterem czy kompanem. W *Księdze Potencjałów* znajdziesz statystyki oraz szczegółowe informacje dotyczące potencjałów kompanów. Chcąc określić ich EPF, dodaj dostosowanie poziomu do Kosztów Wyrzalności.

Sięgając po liczby podane w Księdze Piętnastu, dowiadujemy się, że etnin to 10 KW i dostosowaniu poziomu +5, a zatem będzie on odpowiednikiem 15-poziomowego bohatera lub kompana. Jeśli nakładz na stworzenie jakis szablon, wód pod uwagę również powodowane przezeń dostosowanie poziomu. I tak, na przykład, szablon czarciego stworzenia (patrz strona 107 Księgi Piętnastu) ma dostosowanie poziomu +2. W takim przypadku czarci etnin byłby kompanem 17. poziomu.

Musisz przyrzec się wszelkim specjalnym atakom i cechom, jakie posiada potencjalny kompan. Masz pełne prawo wykluczyć z tej grupy niektóre istoty lub dostosować je odpowiednio do swojej kampanii.

Jeżeli w *Księdze Piórnów* w opisie stwora nie podano dostosowania poziomu, znaczy to, że radzimy nie wprowadzać danej istoty ani jako postaci gracza, ani kompana. Dobrym przykładem jest diada – stworzenie tak związane z drzewem, że ma bardzo ograniczoną ruchliwość. Na kompanów nie nadają się także istoty bezmyślne lub o niskim Intellekcie.

ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE A WIERZCHOWCE

Bobanar może wykorzystać atut Zdolności przywódcze do pozyskania kompana, który będzie mu służył za wierzchowca. Za pomocą wspomnianego atutu nie można zdobyć wierzchowca o Intelencji wartości mniejszej niż 4. Jeżeli śmiełek już posiada specjalnego wierzchowca, chowacza lub zwierzęcego towarzysza, podlega karze –2 do wartości Zdolności przywódczych.

PALADYŃSKIE WIERZCHOWCE JAKO KOMPANI

MP może się zgodzić na połączenie właściwości klasowej paladyna czy innej postaci specjalny wierzchowiec z atutem związanym z kompanami. Specjalne cechy w rodzaju więzi empatycznej i wspólnych czynów sprawiają jednak, że dana istota zyskuje znaczny potencjał w przynajmniej dostosowania poziomu +2 wpływającego na EPP takiego wierzchowca-kompana.

KONTYNGENT KOMPANÓW

Co może zrobić MP, jeśli liczba graczy w jego grupie cały czas się zmienia? Czasem właśnie kompan okazuje się tak potrzebnym uzupełnieniem drużyny. Z drugiej jednakże strony bywa i tak, że z jego powodu jest o jednego śmialka za dużo. Między innymi dlatego MP powinien popracować z graczami nad stworzeniem kontyngentu kompanów.

Zainteresowani, na przykład, że na każdej sesji pojawia się od trzech do siedmiu graczy. MP lubi zaś prowadzić grupe złożoną z 20 pięciu do siedmiu postaci. Można zatem zdecydować, iż żółci uczestnicy przywodzą nie zawsze funkcje, wybiegają go, grać jednocześnie doбира dla swej postaci alternatywny utwór (nie może on jednakże być wymagany przy okazji innych utworów – z tego powodu Doskonałomac inicjatywa wydaje się rozsądnym autoterapeutycznym). MP ustala ponadto, że jeśli gracz jest mniej niż pięciu, bohaterowie ze Złotniczanki przywodząmy mogą poszukiwać przysług wraz ze swymi kompanami. Jeżeli jednakże na sesję przyjdzie pięć lub więcej osób, śmiałom nie będą towarzyszyć kompani – zamiast tego mają one prawo wykorzystywać utwory alternatywne.

Przedstawiona tu propozycja może się sprawdzić pod warunkiem jednak, że MP zawczasu wyjaśni wszystkim graczowi, który wybiera Zdolności przywódcze.

CHOWAŃCE

Niewiele inwestycji zwraca się tak szybko jak czas i pieniądze poświęcone na pozyskanie chowacza. Ten tworzy nam na całe życie, strażnik, śpieg i służa w jednej osobie to najlepszy przyjaciel każdej postaci, która rzuca czary, i jej najbardziej zaufany powiernik. MP ma prawo dokonać wszelkich zmian w zasadach dotyczących chowalców, które przedstawiono w Podręczniku Gacza. Dalej zaprezentowano kilka możliwości, począwszy od nowego statusu – Dokształcany chowaniec.

Doskonalszy chowaniec [ogólny]

Artut ten pozwala osobie rzucającej czary pozyskać chowańca z listy niestandardowej, ale tylko wówczas, gdy może ona normalnie zdobyć nowego chowańca (patrz strona 54 Podrecznika Graze).

Wymagania: Możliwość pozyskania nowego chowacza, zgodność charakterów, odpowiednio wysoki poziom (natrz dalej).

Korzyści: Pozyskując chowańca, możesz zdecydować się na którąś z wymienionych dalej istot. Twój nowy chowaniec musi mieć charakter o mak-

symalnie jeden stopień różniący się od twojego w każdym z aspektów (od praworządnego do chaotycznego, od dobrego do złego). Na przykład, rzucająca zaklęcia osoba chaotyczna dobra może pozyskać neutralnego chowacza, a postać praworządna dobra – neutralnego dobrego.

Chowaniec	Charakter	Poziom klasy wtajemniczeń
Elektryczna jaszczurka	Neutralny	5.
Żadlak	Neutralny	5.
Robotnik wojownik	Praworządny neutralny	7.
Imp	Praworządny zły	7.
Pseudosmok	Neutralny dobry	7.
Quasit	Chaotyczny zły	7.

W pozostałych aspektach względem doskonałego chowacza stosuje się normalne zasady dotyczące chowalców (patrz strona 54 *Podręcznika Gąszi*), z dwoma jednak wyjątkami. Po pierwsze, jeżeli ty istoty jest inny niż zwierze, to nie ulega on zmianie. Po drugie, doskonałszy chowalec nie zyskuje zdolności rozmawiania z istotami danego gatunku (choć wiele z nich i tak w jakiś sposób potrafi się komunikować).

W tabeli wymieniono tylko kilka możliwych doskonalszych chowaniców. Chowaniec ma prawo zostać niemal każdą istotą o podobnym rozmiarze i potęgę jak te znajdujące się na owej liście. Czynnikiem decydującym jest w tym przypadku jednak nie tylko charakter – na przykład, doskonalsze chowaniec może pozyskać tylko właściciel będący istotą danego typu lub podtypu, jak to zaznaczono dalej.

Chowaniec	Typ/podtyp	Poziom klasy wtajemniczeni
Czarca małutka zmija	Zło	3.
Niebiański jastrząb	Dobro	3.
Elektryczna jaszczurka	Elektryczność	5.
Żywiolak ognia, mały	Ogień	5.
Żywiolak powietrza, mały	Powietrze	5.
Żywiolak wody, mały	Woda	5.
Żywiolak ziemi, mały	Ziemia	5.
Homunkulus	Nieumarty	7.
Lodowy melft	Zimno	7.

1. Lub inne czarcie zwierzę ze standardowej listy chowalców.
2. Lub inne niebiańskie zwierzę ze standardowej listy chowalców.
3. Właściciel musi najpierw stworzyć homunkulusa, zastępując wymaganą w tym celu krew posoka lub część swego ciała, jeśli to konieczne.

Podane współczynniki zakładają, że właściciel znajduje się na minimalnym wymaganym poziomie. Nie uwzględniono też dodatkowych premii do ataków oraz rzutów obronnych wynikających z klasy czy rasy.

Udzielane moce: Każdy chowaniec posiada zdolności specjalne, a poza tym zapewnia panu atut Czujność. Ponadto łączy go z właścicielem więź empatyczna i obaj mogą korzystać ze wspólnych czarów. Więcej informacji znajdziesz na stronie 55 *Podręcznika Gnarza*.

Doskonalsze uchylenie (zw): Jeżeli chowaniec pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, w ogóle nie odnosi rana. Jednakże jeśli rzut obronny na Refleks zakończy się niepowodzeniem, dostrzymuje tylko połowę ran powodowanych przez atak.

Chowaniec czarica malutka żmija: SW —; malutka bestia magiczna, KW 19, d/2 pana; Int +3; Szyb +5 m, wspinanie +5 m, pływanie 4,5 m, KP 3, prędkość 15, nieprzygotowany 16; bazowy atk +0; zwa -1; atk +5 wrecz (truciźna, ugryzienie); calc atk +5 wrecz (truciźna, ugryzienie); przestrzeń/zaślep 75 cm; 0 cm; SA truciźna, ugłoszenie dobra; SC widzenie w ciemnościach 18 m, przekazywanie czarów dotykowych, odporność na ogień 5 i zimno 5, wref, odporność na czar 8, udzielanie mocy; Char: dowolny zły; RO Wytr +2, Ref +5; Wola +4; S.4, 2, 17, Rd 11, Int 7, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nashluchiwanie +6, Pływanie +5, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +15, Wspinaczka +11, Zachowanie równowagi +11 (lub pana, jeżeli są lense). Finezja w broni.

Tracizna (zw): Ugryzienie; rzut obronny na Wytrwałość (ST 11); efekty początkowe i drugorzędne – tymczasowa utrata 1k6 Bd.

Ugodnie dobra (zn): Raz dziennie po udanym normalnym ataku wręcz zadaje dobremu przeciwnikowi dodatkowe +1 obrażeń.

Chowaniec elektryczna jaszczurka: SW —; mała magiczna bestia KW 5; pw 1/2 pana; In1 +6; Szyb 12 m, wspinanie 6 m, pływanie 6 m; KP 19, dotyk 13, nieprzygotowany 17; bazowy atk +2; zwa -2; atk +3 wręcz (1k4, ugryzienie); calk atk +3 wręcz (1k4, ugryzienie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA, niebezpieczne porażenie, śmiertelność porażenie; SC widzenie w ciemnościach 18 m, przekazywanie czarów dotykowych, wyczuwanie elektryczności, niepodatność na elektryczność, doskonałe uchyłanie, widzenie w słabym świetle, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wyr +3, Ref +5, Wola +1; S 10, Zr 15, Bd 13, Int 8, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i aury: Nasłuchiwanie +4, Pływanie +10, Skakanie +3, Spostregawczość +4, Ukrywanie się +11, Wspinaczka +11 (lub pana, jeżeli są lepsze); Doskonała inicjatywa.

Niebezpieczne postawienie (zn): Raz na rundę; zadaje 2k8 szkodę żywemu przeciwnikowi na sąsiednim polu; udany rzut obronny na Refleks (ST 12) pozwala zmniejszyć ich liczbę o połowę.

Śmiercionośne porażenie (zn): Dwie (lub więcej) elektryczne jaszczurki znajdujące się w odległości 7,5 metra od siebie potrafią wspólnie śmiertelnie porazić przeciwnika. Moc działa w promieniu 7,5 metra o środku w jednym ze stworzeń. Wstrząs zadaje 2k8 obrażeń na każdą jaszczurkę (maksymalnie 12k8). Udamy rzut obronny na Refleks (ST 10 + liczba jaszczurek) pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę.

Wyczuwanie elektryczności (zn): Elektryczna jaszczurka automatycznie wykrywa wszelkie wydławiana elektryczność w promieniu 30 metrów.

Chowaniec formit robotnik: SW —; mały przybysz (przewodnik, pozaplanarny); KW 7; pw 1/2 pana; In1 +2; Szyb 12 m; KP 21, dotyk 13, nieprzygotowany 19; bazowy atk +1; zwa -2; atk +3 wręcz (1k4+1, ugryzienie); calk atk +3 wręcz (1k4+1, ugryzienie); SC widzenie w ciemnościach 18 m, przekazywanie czarów dotykowych, doskonałe uchyłanie, niepodatność na trucizny, petyfikacje i zimno, odporność na dźwięk 10, elektryczność 10 i ogień 10, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char PN; RO Wyr +3, Ref +4, Wola +2; S 13, Zr 14, Bd 13, Int 9, Rzt 10, Cha 9.

Umiejętności i aury: Rzemiosło (jedno dowolne) +5, Wspinaczka +10 (lub pana, jeżeli są lepsze); Skupienie na umiejętności (Rzemiosło).

Chowaniec homunkulus: SW —; mały konstruktor. KW 7; pw 1/2 pana; In1 +2; Szyb 6 m, latanie 15 m (dobra); KP 18, dotyk 14, nieprzygotowany 16; bazowy atk +1; zwa -8; atk +2 wręcz (1k4-1 plus trucizna, ugryzienie); calk atk +2 wręcz (1k4-1 plus trucizna, ugryzienie); przestrzeń/zasięg 75 cm/0 cm; SA trucizna; SC typ konstruktor, przekazywanie czarów dotykowych, doskonałe uchyłanie, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wyr +0, Ref +4, Wola +1; S 8, Zr 15, Bd —, Int 10, Rzt 12, Cha 7.

Umiejętności i aury: Nasłuchiwanie +4, Spostregawczość +4, Ukrywanie się +14 (lub pana, jeżeli są lepsze); Błysławy refleks.

Trucizna (zn): Ugryzienie; rzut obronny na Wytrzymałość (ST 11); efekt początkowy —uspienie na minutę; efekt drugorzędny —uspienie na kolejne 5 minut.

Typ homunkulus: Niepodatny na mowę wpływającą na umysł, truciście, choroby i podobne efekty. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i szkodzenia. Niepodatny na obniżanie wartości atrybutów oraz wysycanie energii. Ogromne obrażenia nie powodują jego śmierci.

Chowaniec imp: SW —; mały przybysz (pozaplanarny, przewodzący, zły); KW 7; pw 1/2 pana; In1 +3; Szyb 6 m, latanie 15 m (doskonała); KP 24, dotyk 15, nieprzygotowany 21; bazowy atk +1; zwa -5; atk +8 wręcz (1k4 plus trucizna, zadło); calk atk +8 wręcz (1k4 plus trucizna, zadło); przestrzeń/zasięg 75 cm/0 cm; SA trucizna, zdolności czaropodobne; SC różne kształty, widzenie w ciemnościach 18 m, przekazywanie czarów dotykowych, RO 5/dobro lub srebro, szybkie leczenie 2, niepodatność na trucizny, doskonałe uchyłanie, odporność na ogień 5, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char PZ; RO Wyr +3, Ref +6, Wola +4; S 10, Zr 17, Bd 10, Int 12, Rzt 12, Cha 14.

Umiejętności i aury: Ciche poruszanie się +9, Czarostwo +6, Dyplomacja +8, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +6, Spostregawczość +7, Struktura przetwarzania +1, Ukrywanie się +17, Wiedza (dowolna jedna) +6 (lub pana, jeżeli są lepsze); Finezja w broni, Unik.

Trucizna (zn): Zadło, Wytrzymałość ST 13, efekt początkowy —obniżenie Zr o 1k4, efekt drugorzędny —obniżenie Zr o 2k4.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie —niewidzialność (tylko na siebie), wykrycie dobra oraz wykrycie magii, 1/dzień —sugestia, 6 poziom czarującego; ST rzutu, obereznego 10 + poziom czaru. Raz na tydzień imp może użyć ekwanimu i zadaje sześć pytań (w pozostałych aspektach może działać jak czar rzucany przez 12-poziomowego kapłana).

Różne kształty (zn): Jak polimorfowanie (12 poziom czarującego) z tą różnicą, że imp może przybrać tylko jedną lub dwie formy rozmiaru maksymalnie średniego. Typowe postacie to potworny pajak, kruk, szaczur i diuk.

Chowaniec lodowy mefit: SW —; mały przybysz (powietrza, pozaplanarny, zimna); KW 7; pw 1/2 pana; In1 +7; Szyb 9 m, latanie 15 m (doskonała); KP 22, dotyk 14, nieprzygotowany 19; bazowy atk +1; zwa -1; atk +4 wręcz (1k3 plus 2 zimno, pazury); calk atk +4 wręcz (1k3 plus 2 zimno, 2 pazury); SA bron, oddechowa, zdolności czaropodobne, przyswajanie męfity, SC podtyp stworzenie, zimna, widzenie w ciemnościach 18 m, przekazywanie czarów dotykowych, redukcja obrażeń 5/magia, szybkie leczenie 2, doskonałe uchyłanie, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wyr +3, Ref +6, Wola +5; S 10, Zr 17, Bd 10, Int 12, Rzt 11, Cha 15.

Umiejętności i aury: Błefowanie +8, Ciche poruszanie się +9, Dyplomacja +4, Nasłuchiwanie +6, Przebieganie +2, Spostregawczość +6, Ukrywanie się +13, Używanie lin +3, Wyzwalanie się +9 (lub pana, jeżeli są lepsze); Poprawiona inicjatywa, Unik.

Boni oddechowa (zn): Raz na 1k4 rundy; szkodę lodowymi odłamiok, długość —3 metry; obrażenia 1k4, udany rzut obronny na Refleks (ST 12); zmniejsza liczbę obrażeń o połowę; nieudany oznacza dodatkowo karę z morale —do KP, oraz —2 do testów ataków, która należy brać pod uwagę przez 3 rundy.

Zdolności czaropodobne: 1/godzinę —magiczny powik (3. poziom czarującego), 1/dzień odcienie męfity 6. poziom czarującego); Wola neguje ST 14.

Przyswajanie męfity (zn): Raz dziennie może przyswajać innego lodowego mefitę, tak jakby rzucił czar przyswajanie żywota, lecz szansa, że mu się to uda, wynosi tylko 25%. Przyswajanie istoty automatycznie po upływie godziny powraca tam, skąd przybył. Mefit, który właśnie został przyswajany, przez godzinę nie może przywoływać swych pobratymców.

Podtyp stworzenie zimna (zn): Niepodatność na zimno; otrzymuje o połowę więcej obrażeń od normalnego ognia (+50%) bez względu na to, czy rzut obronny jest dozwolony i czy się mu powiodło, czy nie.

Szybkie leczenie (zn): Leczy 2 punkty wytrzymałości w rundzie, gdy dotyka kawałka lodu rozmiaru przynajmniej małego lub przebywa w temperaturze równej lub niższej od 0 stopni Celsjusza.

Chowaniec mały żywiol ognia: SW —; mały żywiol (ognia, pozaplanarny); KW 5; pw 1/2 pana; In1 +5; Szyb 15 m; KP 18, dotyk 12, nieprzygotowany 17; bazowy atk +1; zwa -3; atk +3 wręcz (1k4 plus 1k4 od ognia, walczenie); calk atk +3 wręcz (1k4 plus 1k4 od ognia, walczenie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA podpalenie, SC przekazywanie czarów dotykowych, typ żywiol, podtyp stworzenie ognia, doskonałe uchyłanie, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wyr +0, Ref +4, Wola +0; S 10, Zr 13, Bd 10, Int 8, Rzt 11, Cha 11.

Umiejętności i aury: Nasłuchiwanie +2, Spostregawczość +3 (lub pana, jeżeli są lepsze); Doskonała inicjatywa, Finezja w broni, Unik.

Podpalenie (zn): Ofiary trafione przez tego żywiola (udane trafienie atakiem walczenia) muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 11) —nieudany oznacza, że stała w płomieniach. Ogień bucha przez 1k4 rundy (patrz „Płominy bohaterów”, strona 303). Płonące stworzenie może powrócić akcje ruchu, by zdusić ogień.

Typ żywiol: Niepodatność na trucizny, ospałość, paraliż i oszołomienie, nie wpływają na niego trafienia krytyczne i flankowanie.

Podtyp stworzenie ognia (zn): Niepodatność na ogień; otrzymuje o połowę więcej obrażeń od normalnego zimna (+50%), bez względu na to, czy rzut obronny jest dozwolony i czy się mu powiodło, czy nie.

Chowaniec mały żywiol powietrza: SW —; mały żywiol (powietrza, pozaplanarny); KW 5; pw 1/2 pana; In1 +7; Szyb latanie 15 m (doskonała); KP 20, dotyk 14, nieprzygotowany 17; bazowy atk +1; zwa -3; atk +5 wręcz (1k4, walczenie); calk atk +5 wręcz (1k4, walczenie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA władanie powietrzem, trąba powietrzna; SC przekazywanie czarów dotykowych, typ

żywiolak, doskonałe uchylenie, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char: dowolny; RO Wytr +0, Ref +6, Wola +5, S 10, Zr 17, Bd 10, Int 8, Rat 11, Cha 11.
Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +3 (lub pana, jeżeli są lepsze); Atak z powietrza, Doskonalisa inicjatywa, Finieja w broni.

Władanie powietrzem (zw): Latające istoty podlegają karze -1 do testów ataków i obraten względem żywiolaka powietrza.

Tęba powietrzna (zn): Raz na 10 minut żywiolak może przemienić się na rundę w tębę powietrzną. Wir ma podstawy 1,5 metra, u szczytu 4,5 metra szerokości, a wysokość od 3 do 6 metrów. Porusza się z prędkością latania.

Stworzenia malutkie i mniejsze, które znajdują się w wirze, muszą wykonać dwa zryty obronne na Refleks; jeśli pierwszy (ST 11) będzie nieudany, otrzymują 1k4 obrażenia, jeżeli drugi (ST 11) zakończy się niepowodzeniem, ofiara zostanie porwana przez wir i utrzymywana w powietrzu. Istota, która potrafi latać, może w każdej rundzie wykonywać rzut obronny na Refleks i próbować wyrwać się z wiru (wciąż otrzymuje obrażenia). Żywiolak może w dowolnym momencie pozbyc się stworzenia.

Gdy podstawa wiru dotknie ziemi, powstanie obłok wirującego piasku, zwany itp. Chmura otacza żywiolaka i ma średnicę równą połowie wysokości trąby powietrznej. Całkowicie ogranicza pole widzenia (również widzenie w ciemnościach) na odległość większą niż 1,5 metra. Stworzenia znajdujące się w odległości 1,5 metra korzystają z ukrycia, a znajdujące się dalej – z całkowitego ukrycia (patrz strona 152 *Półmężka Gracza*). Istoty w chmurze muszą wykonać udany test Koncentracji (ST 11), aby zrzucić czar.

Typ żywiolaka: Niepodatność na trucizny, upienie, paraliz i oszołomienie; nie wpływają na niego trafienia krytyczne i flankowanie.

Chowaniec mały żywiolak wody: SW —; mały żywiolak (pozaplanarny, wody); KW 5; pw 1/2 pana; Int +0; Szyb 6 m, pływając 27 m; KP 20, doryk 11, nieprzygotowany 20; bazowy atk +0; zwa -3; atk +4 wręcz (1k6+3, walcniecie); calk atk +4 wręcz (1k6+3, walcniecie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA władanie wodą, zmoczenie, wodny wir; SC: przekazywanie czarów dotykowych, typ żywiolak, doskonałe uchylenie, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char: dowolny; RO Wytr +4, Ref +1, Wola +4; S 14, Zr 10, Bd 13, Int 8, Rat 11, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5 (lub pana, jeżeli są lepsze); Potężny atak.

Władanie wodą (zw): Otrzymuje premię +1 do testów ataków i obraten, jeśli zarówno on, jak i jego przeciwnik dotykają wody. Jeśli wróg lub żywiolak są na ziemi, stworzenie podlega karze -4 do testów ataków i obraten.

Zmoczenie (dwy): Żywiolaka gwałtownie, ogniska, otwarte latanie i inne niesolenne płomienie o niemagicznym pochodzeniu, jeśli są rozmiarów dużego lub mniejszego. Istota jest też w stanie rozprószyć dotknięty ogień magiczny – moc działa analogicznie do czaru rozprzestni magii (S, poziom czarującego).

Wodny wir (zn): Raz na 10 minut żywiolak może przemienić się na rundę w wodny wir, jeśli znajduje się w wodzie. Wir ma u podstawy 1,5 metra, u szczytu 9 metrów szerokości, a wysokość od 3 do 6 metrów. Porusza się z prędkością pływania.

Stworzenia malutkie i mniejsze, które znajdują się w wirze, muszą wykonać dwa zryty obronne na Refleks; jeśli pierwszy (ST 11) będzie nieudany, otrzymują 1k4 obrażenia, jeżeli drugi (ST 11) zakończy się niepowodzeniem, ofiara zostanie porwana przez wir i utrzymywana w nim. Istota, która potrafi pływać, może w każdej rundzie wykonywać rzut obronny na Refleks i próbować wyrwać się z wiru (wciąż otrzymuje obrażenia). Żywiolak może w dowolnym momencie pozbyc się stworzenia.

Gdy podstawa wiru dotknie dna, powstanie obłok wirującego piasku, mulu itp. Chmura otacza żywiolaka i ma średnicę równą połowie wysokości wiru. Całkowicie ogranicza pole widzenia (również widzenie w ciemnościach) na odległość większą niż 1,5 metra. Stworzenia znajdujące się w odległości 1,5 metra korzystają z ukrycia, a znajdujące się dalej – z całkowitego ukrycia (patrz strona 152 *Półmężka Gracza*). Istoty w chmurze muszą wykonać udany test Koncentracji (ST 11), aby zrzucić czar.

Typ żywiolaka: Niepodatność na trucizny, upienie, paraliz i oszołomienie; nie wpływają na niego trafienia krytyczne i flankowanie.

Chowaniec mały żywiolak ziemi: SW —; mały żywiolak (pozaplanarny, ziemi); KW 5; pw 1/2 pana; Int +1; Szyb 6 m; KP 20, doryk 10, nieprzygotowany 20; bazowy atk +1; zwa +0; atk +5 wręcz (1k6+4, walcniecie); calk atk +5 wręcz (1k6+4, walcniecie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA władanie zie-

mia, popchniecie; SC: przekazywanie czarów dotykowych, typ żywiolak, doskonałe uchylenie, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char: dowolny; RO Wytr +4, Ref +1, Wola +4; S 17, Zr 8, Bd 13, Int 8, Rat 11, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +2 (lub pana, jeżeli są lepsze); Potężny atak.

Władanie ziemią (zn): Otrzymuje premię +1 do testów ataków oraz obraten, gdy zarówno on, jak i jego przeciwnik dotykają ziemi. Jeśli wróg znajduje się w powietrzu lub wodzie, żywiolak podlega karze -4 do testów ataków i obraten.

Rękołomstwo (zw): Może rozpoznać mawierzania byka, nie prowokując ataku okazyjnego. Modyfikatory do walki podobne wcześniej (patrz władanie ziemią), stosuje się także w spornych testach Sily.

Typ żywiolaka: Niepodatność na trucizny, upienie, paraliz i oszołomienie; nie wpływają na niego trafienia krytyczne i flankowanie.

Chowaniec niebieski jastrząb: SW —; mała magiczna bestia; KW 3; pw 1/2 pana; Int +3; Szyb 3 m, latanie 18 m (przeciętna); KP 19, doryk 15, nieprzygotowany 16; bazowy atk +0; zwa -10; atk +5 wręcz (1k4-2, szpony); calk atk +5 wręcz (1k4-2, szpony); przestrzeń/zasięg 75 cm/0 cm; SA ugodynienie zia; SC: widzenie w ciemnościach 18 m, przekazywanie czarów dotykowych, doskonałe uchylenie, widzenie w słabym świetle, odporność na elektryczność 5, kwas 5 i zimno 5, odporność na czary 8, udzielanie mocy; Char: dowolny; dowolny; RO Wytr +2, Ref +5, Wola +5; S 6, Zr 17, Bd 10, Int 7, Rat 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +14 (lub pana, jeżeli są lepsze); Finieja w broni (szpony).

Ugodynienie zia (zn): Raz dziennie po udanym normalnym ataku wręcz zadaje złemu przeciwnikowi dodatkowe +1 obrażeń.

Chowaniec pseudosmok: SW —; malutki smok; KW 7; pw 1/2 pana; Int +0; Szyb 4,5 m, latanie 18 m (dobry); KP 22, doryk 14, nieprzygotowany 20; bazowy atk +2; zwa -2; atk +4 wręcz (1k3-2 plus trucizna, żądło); calk atk +4 wręcz (1k3-2 plus trucizna, żądło); 0 wręcz (1, ugryzienie); przestrzeń/zasięg 75 cm/0 cm; SA trucizna; SC: ślepoty 18 m, przekazywanie czarów dotykowych, typ smok, doskonałe uchylenie, rozmawianie z panem, teleportacja, udzielanie mocy; Char: ND; RO Wytr +4, Ref +3, Wola +6; S 11, Zr 11, Bd 13, Int 10, Rat 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +2, Spostrzegawczość +5, Struła przetwarzania +3, Ukrywanie się +16/+24 w lasach i na terenach porośniętych roślinnością (lub pana, jeżeli są lepsze); Ciepłota.

Ślepoty 18 m (zw): Za pomocą innych zmysłów niż wzrok może lokalizować istoty w promieniu 18 metrów.

Typ smok: Widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, niepodatność na efekty upienia i paralizu.

Trucizna (zn): Zranienie, Wytrwalność ST 12; efekt początkowy – upienie na minutę, efekt drugorzędny – upienie na 1k3 dni.

Telepatia (zn): Może porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które mówi wspanym lub leśnym i które znajduje się w promieniu 18 metrów od niego.

Chowaniec quasis: SW —; mały przybysz (chocierzy, pozaplanarny, zły); KW 7; pw 1/2 pana; Int +7; Szyb 6 m, latanie 15 m (doskonała); KP 22, doryk 15, nieprzygotowany 19; bazowy atk -3; zwa -6; atk +8 wręcz (1k3-1 plus trucizna, pazury); calk atk +8 wręcz (1k3-1 plus trucizna, 2 pazury) oraz +3 wręcz (1k4-1, ugryzienie); przestrzeń/zasięg 75 cm/0 cm; SA trucizna, zdolności czaropodobne; SC: różne kształty; widzenie w ciemnościach 18 m, przekazywanie czarów dotykowych, redukcja obrażeń +5 zimne żelazo lub dobro, szybkie leczenie 2, niepodatność na trucizny, doskonałe uchylenie, odporność na ogień 10, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char: L; RO Wytr +3, Ref +6, Wola +4; S 8, Zr 17, Bd 10, Int 10, Rat 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +6, Ciche poruszanie się +9, Czarostwo +6, Dyplomacja +2, Nasłuchiwanie +7, Przebieganie się +0 (+2 akrostwo), Przeszukiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +17, Wiedza (jedna domowa) +6, Zastraszanie +2 (lub pana, jeżeli są lepsze); Doskonalisa inicjatywa, Finieja w broni.

Trucizna (zn): Zranienie, Wytrwalność ST 13; efekt początkowy – obniżenie Zręczności o 1k4, efekt drugorzędny – obniżenie Zręczności o 2k4.

Zdolności czaropodobne: Na zyczenie – niewidzialność (tylko na siebie), wykrycie dobru oraz wykrycie magii; 1/dzień – wywołanie strachu (jak czar, ale w promieniu 9 metrów; ST: rzutu obronnego 11); 6 poziom czarującego. Raz na rydzien

quasi może użyć obowiązku i zadać sześć pytań (w pozostałych aspektach moc działa jak czar rzucony przez 12-pozomowego kapłana).

Różni kasty (zn): Jak polimorfizm (12. poziom czarującego) z tą różnicą, że quasi może przybrać tylko jedną lub dwie formy rozumnie większego średniego. Typowe postacie to nietoperz, potwór stonoga, ropucha i wilk.

Chowaniec żadlak: SW —; mała magiczna bestia; KW 5; pw 1/2 pana; Int +4; Szyb 3 m, latanie 12 m (przeciętna); KP 19, dotyk 16, nieprzygotowany 15; basowy atk +1; zwa —11; gdy wzięty; atk +7 wręcz (1k3-4, dotyk); calk atk +7 wręcz (1k3-4, dotyk); przestrzeń/zasięg 75 cm/0 m; SA wzięcie, pienie, wysysanie krwi; SC widzenie w ciemnościach 18 m, przekazywanie czarów dotykowych, doskonałe uchylenie, widzenie w słabym świetle, rozmawianie z panem, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wytr +2, Ref +6, Wola +1; S 3, Zr 19, Bd 10, Int 8, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +14, Sposzregawczość +4, Ukrywanie się +14 (lub pana, jeżeli są lepsze); Czujność, Finezja w broni.

Wzajemnie (zn): Żadlak, który trafił przeciwnika atakiem dotykowym, wzięcia się w jego ciało, by wysysać krew. Tak walczący stwór ma KP 12.

Wysysanie krwi (zn): W każdej rundzie wzięcia żadlak powoduje obniżenie Budowy o 1kt. Gdy wysysa 4 punkty Budowy, oddlatuje, by strawić posiłek, i nie może wysysać krwi przez 8 godzin.

CHOWANIEC DLA PANA NIETYPOWEGO ROZMIARU

Chowaniec, o których mowa w Podręczniku Gacza, opisano z myślą o panu mającym rozmiar od małego do dużego. Większy i mniejszy czarodziej oraz zaklina-ka mogą mieć przylodownie odpowiednio dostosowanych do ich rozmiaru.

Chowaniec dla malutkiego i mniejszego pana

Pan rozmiaru poniżej typowego będzie miał proporcjonalnie mniejszego chowanca, jak to przedstawiono w poniższej tabeli.

Chowaniec	Specjalne
Drozd	Mówi jednym językiem
Fretka	Pan otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych na Refleks
Jęz	Pan otrzymuje premię +2 naturalnego pancerza +1
Mysz	Pan otrzymuje premię +2 do testów Cichego poruszania się
Nietoperz	—
Ropucha	Pan otrzymuje +3 punkty wytrzymałości
Sowa uszata	Pan otrzymuje premię +2 do testów Cichego poruszania się

Podane współczynniki chowanców wymienionych w tabeli zakładają, że pan znajduje się na 1. poziomie. Nie uwzględniono też dodatkowych premii do testów ataków oraz rzutów obronnych wynikających z klasy czy rasy.

Udzielane moce: Każdy chowaniec posiada specjalne zdolności, a nadto zapewnia panu atak Czujności. Ponadto pana i chowanca łączy więź empatyczna i mogą korzystać ze wspólnych czarów. Więcej informacji znajdziesz na stronie 55 Podręcznika Gacza.

Dokształce uchylenie (zn): Jeżeli chowaniec pada ofiarą ataku, który normalnie upewnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut, w ogóle nie otrzymuje obrażeń. Jednakże jeżeli rzut obronny na Refleks zakończy się niepowodzeniem, odnosi tylko połowę ran spowodowanych przez atak.

Chowaniec drozd: SW —; drobna bestia magiczna; KW 1; pw 1/2 pana; Int +2; Szyb 3 m, latanie 12 m (przeciętna); KP 17, dotyk 16, nieprzygotowany 15; basowy atk +0; zwa —17; atk —; calk atk —; przestrzeń/zasięg 30 cm/0 m; SA —; SC doskonałe uchylenie, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +2; S 1, Zr 15, Bd 10, Int 6, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Sposzregawczość +8 (lub pana, jeżeli są lepsze); Czujność.

Chowaniec fretka: SW —; drobna bestia magiczna; KW 1; pw 1/2 pana; Int +2; Szyb 4,5 m, wspinanie 4,5 m; KP 17, dotyk 16, nieprzygotowany 15; basowy atk +0; zwa —16; atk +6 wręcz (1k2-4, ugrzyzenie); calk atk (1k2-4, ugrzyzenie); przestrzeń/zasięg 30 cm/0 m; SA wzięcie, pienie, wysysanie krwi; SC doskonałe uchylenie, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +1; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 6, Rzt 2, Cha 5.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +9, Sposzregawczość +14, Ukrywanie się +13, Wspinanie +11, Zachowanie równowagi +10 (lub pana, jeżeli są lepsze); Finezja w broni.

Wzajemnie (zn): Po ugrzyzieniu (udany atak) fretka w każdej rundzie zadaje automatycznie obrażenia wynikające z ugrzyzenia, ale jej KP spada do 15.

Chowaniec jęz: SW —; drobna bestia magiczna; KW 1; pw 1/2 pana; Int +0; Szyb 4,5 m; KP 17, dotyk 15, nieprzygotowany 16; basowy atk +0; zwa —16; atk +5 wręcz (1k3-4, ugrzyzenie); calk atk +5 wręcz (1k3-4, ugrzyzenie); przestrzeń/zasięg 30 cm/0 m; SA truciźna; SC obronna kulka, doskonałe uchylenie, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +1; S 3, Zr 12, Bd 10, Int 6, Rzt 12, Cha 5.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Ukrywanie się +17, Sposzregawczość +5 (lub pana, jeżeli są lepsze); Finezja w broni.

Truciźna (zn): Kiedy korzysta z mocy obronna kulka (patrz dalej), zatrute kolce rania przeciwników, którzy go dotykają; zranienie, Wytrzymałość SI 10, efekty poczkowe i drugorzędne — obniżenie Sposzregawczości o 1kt.

Obronna kulka (zn): Zwróć się w kulke — akcja standardowa — otrzymując premię z okoliczności +2 do rzutów obronnych i KP. Rozwiniecie się to akcja darmowa.

Chowaniec mysz: SW —; filigranowa bestia magiczna; KW 1; pw 1/2 pana; Int +0; Szyb 3 m, wspinanie 3 m; KP 19, dotyk 18, nieprzygotowany 19; basowy atk +0; zwa —21; atk —; calk atk —; przestrzeń/zasięg 15 cm/0 m; SA —; SC doskonałe uchylenie, wdech, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wytr +2, Ref +2, Wola +1; S 1, Zr 11, Bd 10, Int 6, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +12, Ukrywanie się +20, Wspinanie +10, Zachowanie równowagi +8 (lub pana, jeżeli są lepsze).

Chowaniec nietoperz: SW —; drobna bestia magiczna; KW 1; pw 1/2 pana; Int +2; Szyb 1,5 m, latanie 12 m (dobry); KP 17, dotyk 16, nieprzygotowany 15; basowy atk +0; zwa —17; atk —; calk atk —; przestrzeń/zasięg 30 cm/0 m; SA —; SC słepczymysł 6 m, doskonałe uchylenie, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +2; S 1, Zr 15, Bd 10, Int 6, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +6, Nasłuchiwanie +8, Sposzregawczość +8, Ukrywanie się +14 (lub pana, jeżeli są lepsze); Czujność.

Słepczymysł (zn): Za pomocą innych zmysłów niż wzrok może lokalizować istoty w promieniu 6 metrów. Otrzymuje premię +4 do testów Nasłuchiwania i Sposzregawczości (modyfikator wzięto pod uwagę w statystykach).

Chowaniec ropucha: SW —; drobna bestia magiczna; KW 1; pw 1/2 pana; Int +1; Szyb 1,5 m; KP 16, dotyk 15, nieprzygotowany 15; basowy atk +0; zwa —17; atk —; calk atk —; przestrzeń/zasięg 30 cm/0 m; SA —; SC doskonałe uchylenie, widzenie w słabym świetle, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +2; S 1, Zr 12, Bd 11, Int 6, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Ukrywanie się +21, Sposzregawczość +4 (lub pana, jeżeli są lepsze); Czujność.

Chowaniec sowa uszata: SW —; drobna bestia magiczna; KW 1; pw 1/2 pana; Int +3; Szyb 3 m, latanie 9 m (przeciętna); KP 18, dotyk 17, nieprzygotowany 15; basowy atk +0; zwa —15; atk +7 wręcz (1k2-3, szpony); calk atk +7 wręcz (1k2-3, szpony); przestrzeń/zasięg 30 cm/0 m; SA —; SC doskonałe uchylenie, udzielanie mocy; Char dowolny; RO Wytr +2, Ref +5, Wola +2; S 4, Zr 17, Bd 10, Int 6, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +20, Nasłuchiwanie +14, Sposzregawczość +8 (lub pana, jeżeli są lepsze); Finezja w broni.

Chowaniec dla wielkiego i większego pana

Pan rozmiaru przewyższający typowy będzie miał proporcjonalnie większego chowanca, jak to przedstawiono w poniższej tabeli.

Podane współczynniki chowanców wymienionych w tabeli zakładają, że pan znajduje się na 1. poziomie. Nie uwzględniono też dodatkowych premii do testów ataków oraz rzutów obronnych wynikających z klasy czy rasy postaci.

Udzielane moce: Każdy chowaniec posiada specjalne zdolności, a nadto zapewnia panu atak Czujności. Ponadto pana i chowanca łączy więź empatyczna i mogą korzystać ze wspólnych czarów. Więcej informacji znajdziesz na stronie 53 Podręcznika Gacza.

Chowaniec	Specjałe
Kruk (mały)	Mówi jednym językiem
Lampart	Pan otrzymuje premię +2 do testów Cichego poruszania się
Waran	Pan otrzymuje +3 punkty wytrzymałości
Rosomak	Pan otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych na Refleks
Sowa (średnia)	Pan otrzymuje premię +2 do testów Cichego poruszania się
Szczur, złowieszcy	Pan otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość
Jaszcz (średnia)	—

Dokształca uchyłanie (zw): Jeżeli chowaniec pada ofiarą ataku, który normalnie uprawnia do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonuje udany rzut obronny, w ogóle nie otrzymuje ran. Jednakże jeśli rzut obronny na Refleks zakończy się niepowodzeniem, odnosi tylko połowę ran spowodowanych przez atak.

Chowaniec lampart: SW —; średnia bestia magiczna; KW 3; pw 19 lub 1/2 pana; In: +1; Syb 9 m, łatanie 6 m; KP 16, dotyk 14, nieprzygotowany 12; bazowy atk +2; zwa +5; atk +6 wręcz (1k6+3, ugrzyzenie); calk atk +6 wręcz (1k8+4, ugrzyzenie); atk +1 wręcz (1k3+1, 2 pazury); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA doskonałe łapanie, skok do walii, rozszarpanie 1k3+1; SC doskonałe uchyłanie, widzenie w słabym świetle, wech, udzielanie moce; Char: dowolny; RO Wytr +5, Ref +7, Wola +2; S 16, Zr 19, Bd 15, Int 6, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +8, Nasłuchiwanie +6, Skakanie +7, Sposzregawczość +6, Ukrywanie się +9 (+17 na obszarach porośniętych wysoką trawą i gęstym poszyciu), Wspinaczka +11, Zachowanie równowagi +12 (lub pana, jeżeli są lepsze); Czujność, Finezja w broni.

Dokształca łapanie (zw): Aby skorzystać z tej zdolności, lampart musi trafić w ataku ugrzyzieniem. Jeśli zwycięży w teście zwraca, może rozszarpać.

Skok do walii (zw): Lampart, który zaszarpie na wroga, może wykonać akcję pełnego ataku, wliczając w to dwa rozszarpnięcia.

Rozszarpnięcie (zw): Premia do ataku +6 wręcz, 1k3+1 obrażeń.

Chowaniec mały kruk: SW —; mała bestia magiczna KW 1; pw 1/2 pana; In: +1; Syb 3 m, łatanie 12 m (przeciętna); KP 13, dotyk 12, nieprzygotowany 12; bazowy atk +0; zwa -7; atk +2 wręcz (1k3+3, szpony); calk atk +2 wręcz (1k3+3, szpony); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA —; SC doskonałe uchyłanie, widzenie w słabym świetle, udzielanie moce; Char: dowolny; RO Wytr +3, Ref +3, Wola +2; S 5, Zr 13, Bd 12, Int 6, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Sposzregawczość +6 (lub pana, jeżeli są lepsze); Finezja w broni.

Chowaniec rosomak: SW —; średnia magiczna bestia; KW 3; pw 25 lub 1/2 pana; In: +2; Syb 9 m, rycie 3 m, łatanie 3 m; KP 15, dotyk 12, nieprzygotowany 13; bazowy atk +2; zwa +4, atk +4 wręcz (1k4+2, pazury); calk atk +4 wręcz (1k4+2, 2 pazury) oraz -1 wręcz (1k6+1, ugrzyzenie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA: szal. SC doskonałe uchyłanie, widzenie w słabym świetle, wech, udzielanie moce; Char: dowolny; RO Wytr +7, Ref +5, Wola +2; S 14, Zr 15, Bd 19, Int 6, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Sposzregawczość +6, Wspinaczka +10 (lub pana, jeżeli są lepsze); Czujność, Tropienie, Twardość.

Szal (zw): Jeżeli rosomak otrzyma podczas walki jakiekolwiek obrażenia, w następnej rundzie podlega następującej modyfikacjom: S +4, Bd +4 oraz KP -2; zakończenie szalu to dla niego akcja darmowa (może to uczynić, jeśli zechce).

Chowaniec średnia sowa: SW —; średnia bestia magiczna; KW 2; pw 13 lub 1/2 pana; In: +1; Syb 3 m, łatanie 18 m (przeciętna); KP 14, dotyk 11, nieprzygotowany 13; bazowy atk +1; zwa +3; atk +2 wręcz (1k4+2, szpony); calk atk +2 wręcz (1k4+2, 2 szpony) oraz 0 wręcz (1k6+1, ugrzyzenie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA: szal. SC doskonałe uchyłanie, widzenie w słabym świetle, udzielanie moce; Char: dowolny; RO Wytr +4, Ref +4, Wola +2; S 14, Zr 13, Bd 12, Int 6, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +19, Nasłuchiwanie +14, Sposzregawczość +14 (lub pana, jeżeli są lepsze); Wielokrotny atak (patrz strona 304 Księgi Północy).

Chowaniec średnia żmija: SW —; średnia bestia magiczna; KW 2; pw 9 lub 1/2 pana; In: +3; Syb 6 m, łatanie 6 m, pływanie 6 m; KP 17, dotyk 13,

nieprzygotowany 14; bazowy atk +1; zwa +0; atk +4 wręcz (1k4-1 plus trucizna, ugrzyzenie); calk atk +4 wręcz (1k4-1 plus trucizna, ugrzyzenie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA: trucizna; SC doskonałe uchyłanie, wech, udzielanie moce; Char: dowolny; RO Wytr +3, Ref +6, Wola +1; S 8, Zr 17, Bd 11, Int 6, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Pływanie +7, Sposzregawczość +9, Ukrywanie się +12, Wspinaczka +11, Zachowanie równowagi +11 (lub pana, jeżeli są lepsze); Finezja w broni.

Trucizna (zw): Zranienie, Wytrwałość ST 11; efekt początkowy i drugorzędny — obniżenie Budowy o 1k6.

Chowaniec waran: SW —; średnia bestia magiczna; KW 3; pw 22 lub 1/2 pana; In: +2; Syb 9 m, pływanie 9 m; KP 16, dotyk 12, nieprzygotowany 14; bazowy atk +2; zwa +5; atk +5 wręcz (1k8+4, ugrzyzenie); calk atk +5 wręcz (1k8+4, ugrzyzenie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA: SC doskonałe uchyłanie, widzenie w słabym świetle, udzielanie moce; Char: dowolny; RO Wytr +6, Ref +5, Wola +3; S 17, Zr 15, Bd 17, Int 6, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +6, Nasłuchiwanie +4, Sposzregawczość +4, Ukrywanie się +7 (+15 w lesie i na zarośniętym terenie), Wspinaczka +9 (lub pana, jeżeli są lepsze); Czujność, Zwiększona wytrwałość.

Chowaniec złowieszcy szczur: SW —; mała bestia magiczna KW 1; pw 1/2 pana; In: +3; Syb 12 m, łatanie 6 m; KP 16, dotyk 14, nieprzygotowany 13; bazowy atk +0; zwa -4; atk +4 wręcz (1k4 plus choroba, ugrzyzenie); calk atk +4 wręcz (1k4 plus choroba, ugrzyzenie); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m; SA: choroba; SC doskonałe uchyłanie, widzenie w słabym świetle, wech, udzielanie moce; Char: dowolny; RO Wytr +3, Ref +5, Wola +3; S 10, Zr 17, Bd 12, Int 6, Rzt 12, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie się +8, Sposzregawczość +4, Wspinaczka +11 (lub pana, jeżeli są lepsze); Czujność, Finezja w broni.

Choroba (zw): Gorączka brudu; ugrzyzenie, Wytrwałość ST 12, okres wywania 1k3 dni, obniżenie Zręczności o 1k3 i Budowy o 1k3 (patrz „Choroby”, strona 292).

WIERZCHOWCE

Opiekowanie się, karmienie, bronienie i udzielanie schronienia zwierzęciu, którego bohater posiada tylko po to, by pojechać na prządkę i z niej powrócić, bywa uciążliwe. Jeśli smialek zbyt dużo czasu poświęca wierchowcom, reszta drużyny może mieć pretensje o energię i wysiłek poświęcony zwierciadłu. Jedynym ze sposobów rozwiązywania ewentualnego konfliktu będzie najecie niewielkiej grupy osób, w dobrym układzie tylko jednej — zostana one stażenymi i strażnikami wierchowców w czasie, gdy bohaterowie eksplorują lochy (patrz Tabela 4+1: Cennik usług podwalnych, strona 105).

NIEZYWOLNI WIERZCHOWCE

Jeżeli drużyna bierze udział przede wszystkim w przygodach tocących się w dzicy, a nie w lochach, wierchowce mogą stać się jej integralną częścią. Ty zaś, jako MF, będziesz musiał wziąć pod uwagę pragnienie smiałków, by posiadać ich, oraz innych niż konie. Drużdzi i tropiele mogą pokonywać zwierzęce towarzyszy dostatecznie szybko, aby użyli im do poruszycia. Z kolei paladyni zapewne zamierzają stworzeniu znacznie wytrzymalszym niż zwykły ciężki kon czy kuc bojujcy.

Odpowiedni wierchowce: Do ciebie należy decyzja, czy dana istota będzie, czy nie będzie odpowiednim wierchowcem. Oto podstawowe charakterystyki, jakie powinno posiadać takie stworzenie.

- Zdolność i chęć dzwignia życia w typowy sposób (wielbied będzie zdolny i chętny, tygrys zaś może nie być chętny, a gigant przeciwnie — może być chętny, ale niezdolny do dzwignia smiałka).
- Rozmiar o przynajmniej jedną kategorię przekraczający rozmiar bohatera. Uznosząc się w powietrze, latający wierchowce może dzwignąć maksymalnie małe obciążenie.
- Skala Wyzwania wierchowca musi być mniejsza o przynajmniej 3 od poziomu postaci. Jeśli stworzenie lata, musi być ona mniejsza o co najmniej 4. W polskich tabelach (jednej dla średnich jednostek, a jednej dla małych) znajdziesz podstawowe statystyki istot, które mogą służyć za wierchowce.

Wierzchowiec (średni jeździec)	S	Czy lata?	Udźwig
Wielbiad	18	Nie	450 kg
Koń bojowy, ciężki	18	Nie	450 kg
Koń bojowy, lekki	16	Nie	345 kg
Niebiański koń bojowy, ciężki	18	Nie	450 kg
Czarni koń bojowy, lekki	16	Nie	345 kg
Złowieszczy wilk	25	Nie	1200 kg
Hipogryf ¹	18	30 m (przeciętna)	150 kg
	18	Nie	450 kg
Potworny pajak, duży	15	Nie	300 kg
Rekin, duży ²	17	Nie	260 kg
Jednorozec ³	20	Nie	600 kg
Złowieszczy dzik	27	Nie	1560 kg
Złowieszczy rosomak	22	Nie	780 kg
Ogromny orzeł	18	24 m (przeciętna)	100 kg
Ogromna sowa	18	21 m (przeciętna)	100 kg
Pegaz ¹	18	36 m (przeciętna)	150 kg
	18	Nie	450 kg
Nosorożec	26	Nie	1380 kg
Kot morski ²	19	Nie	350 kg
Złowieszczy lew	25	Nie	1200 kg
Gryf	18	24 m (przeciętna)	100 kg

Jeśli niezwykły wierzchowiec należy do paladyna, może zyskiwać specjalne zdolności w innym tempie niż bojowy koń czy kuc. Ponadto niektóre istoty dostępne są wyłącznie dla paladyna na odpowiednio wysokim poziomie.

Paladyn przynajmniej 6. poziomu może dostać niebiańskiego ciężkiego konia bojowego, złowieszczego wilka, hipogryfa, dużego potwornego pajaka, dużego rekina, jednorozca, niebiańskiego kucia bojowego, złowieszczego nietoperza, złowieszczego borsuka, złowieszczego lasicy lub ogromnej jaszczurki.

Na 7. poziomie zyskuje dostęp do następujących wierzchowców: złowieszczy dzik, złowieszczy rosomak, ogromny orzeł, ogromna sowa, pegaz, nosorożec oraz kot morski.

Począwszy od 8. poziomu, może dostać złowieszczego lwa lub gryfa.

W polskiej tabeli znajdziesz informacje o tym, kiedy niezwykły wierzchowiec paladyna zyskuje zdolności specjalne. Jeżeli wrodzony Intelpekt lub naturalny pancerz stworzenia są wyższe niż wartości podane w tabeli, korzystaj właśnie z nich (oraz patrz dalej „Inteligentne wierzchowce”). W przypadku, gdy istota normalnie posiada odporność na czary, nie traci jej do czasu, aż paladyn osiągnie poziom, na którym jego wierzchowiec zyskuje ową zdolność. Ponadto stworzenie dalej korzysta ze swej naturalnej odporności na czary, jeśli jest ona wyższa niż ta uzyskiwana z racji służby u paladyna.

Wartość podana w pierwszej kolumnie z lewej odnosi się do aktualnego poziomu paladyna w stosunku do poziomu, na którym zyskuje on dostęp do wierzchowców danego rodzaju. Na przykład, złowieszczego dzika bohater może pozyskać, osiągnawszy 7. poziom, a zatem informacja w wierszu „Od poziomu do poziomu +2” dotyczy tego wierzchowca, gdy paladyn jest na 7., 8. lub 9. poziomie. Kiedy awansuje na 10. poziom, należy skorzystać z wiersza znajdującego się przy odpowiednim poziomie.

Poziom paladyna a dostępność wierzchowca	Premiowa KW	Modyfikator do naturalnego pancerza	Modyfikator do S	Int
Od poziomu do poziomu +2	+2	+4	+1	6
Od poziomu +3 do poziomu +5	+4	+6	+2	7
Od poziomu +6 do poziomu +9	+6	+8	+3	8
Od poziomu +10 i więcej	+8	+10	+4	9

Kolejny przykład: 15-poziomowy niziołek paladyn posiada wierzchowca, którym jest ogromna jaszczurka. W tabeli dla małych jeźdźców podano, że to stworzenie paladyn może pozyskać od 6. poziomu, więc na potrzeby wcześniej przedstawionej tabeli specjalnych zdolności paladyn znajduje się na poziomie +9. Korzystając ze stosownego wiersza we wspomnianej tabeli, dowiesz się, iż ogromna jaszczurka ma następujące atrybuty: KW +6, naturalny pancerz +8, modyfikator do Siły +2 oraz Int 8.

Rzecz jasna, wierzchowiec paladyna posiada też inne specjalne zdolności i atrybuty poza podanymi w zaprezentowanej wcześniej tabeli; patrz „Wierzchowiec paladyna” na stronie 48 Podręcznika Gracza.

Wierzchowiec (mały jeździec)	S	Czy lata?	Udźwig
Potworny pajak, średni	11	Nie	57,5 kg
Morswin ²	11	Nie	57,5 kg
Pies wierzchni	15	Nie	150 kg
Rekin, średni ²	13	Nie	75 kg
Kuc bojowy	15	Nie	150 kg
Czarni pies wierzchni	15	Nie	150 kg
Niebiański kuc bojowy	15	Nie	150 kg
Złowieszczy nietoperz	17	12 m (dobra)	86 kg
Złowieszczy borsuk	14	Nie	131 kg
Złowieszczy falcia	14	Nie	161 kg
Waran	17	Nie	195 kg

1. Stworzenie, które potrafi latać i poruszać się po ziemi, udźwig w powietrzu ustala, korzystając z pierwszego wiersza, a na ziemi – z drugiego.

2. Tylko bohaterowie wodni.

3. Zgodnie z tradycją, jednorozca może dosiadać tylko ludzka lub elfia kobieta. S. Typowa (minimalna) wartości Siły wierzchowca z Księgi Potworów. Stworzenia o większych rozmiarach (duże, wielkie lub olbrzymie) posiadają większą Siłę, a co za tym idzie – również udźwig.

Czy lata? Szybkość latania wierzchowca, jeśli potrafi unosić się w powietrzu.

Udźwig: Waga największego obciążenia, jakie wierzchowiec jest w stanie dźwigać – małe obciążenie w przypadku latających, a maksymalne obciążenie (graniczne duże obciążenie) w przypadku nielatających.

Tresura niezwykłego wierzchowca

Informacje o tresurze zwierząt znajdziesz w Podręczniku Gracza, w opisie umiejętności Postępowanie ze zwierzętami (patrz strona 72 Podręcznika Gracza). Wspomniano tam, że dzięki tej umiejętności można też szkolić magiczne bestie o Inteltektie 1 lub 2. Masz pełne prawo uznać, iż Postępowanie ze zwierzętami pozwala tresować inne istoty o wspomnianej Inteltekt.

W innych przypadkach – na przykład, robactwa – musisz przygotować się w specjalny sposób do tego, by dosiąć takiego stworzenia. Masz chytrych prawo uznać, że gobliny hodują i tresują na wierzchowce pewien rodzaj potwornych pajaków. Możesz też stworzyć specjalny przedmiot magiczny, dzięki któremu nosząca go istota staje się wierzchowcem. Masz również prawo uznać, iż wszystkie wierzchowce wywodzące się z grupy robactwa muszą być czarcie (twoim graczom może się nie spodobać pomysł niebiańskiego robactwa).

INTELIGENTNE WIERZCHOWCE

Istoty o Inteltektie wartości 5 i więcej to raczej BN niż tradycyjne wierzchowce. W związku z tym bohater będzie czasem musiał skłonić takie stworzenie do wykonania jakiejś czynności za pomocą testów Dyplomacji (patrz „Stawienie BN”, strona 69 Podręcznika Gracza). Kiedy śmiałość i wierzchowiec dojdą do porozumienia, muszą wspólnie trenować. Czas tresury podano w opisie umiejętności Postępowanie ze zwierzętami (patrz strona 72 Podręcznika Gracza). Inteligentne stworzenia mogą wymagać specjalnej opieki, choćby zajmującego się tylko nimi pracownika, specjalnej karmy czy nawet udziału w skarbach zdobywanych przez drużynę.

ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE A WIERZCHOWCE

Sprytny bohater może wykorzystać atut Zdolności przywódcze do pokonywania kompanii, który będzie sztywny mu za wierzchowca. Niemniej w ten sposób nie da rady zdobyć odpowiedniego stworzenia o Inteltektie mniejszym niż 4. Jeśli bohater już posiada specjalnego wierzchowca, chowanca lub zwierzęcego towarzysza, podlega karze – 2 do Zdolności przywódczych. W tabeli znajdującej się w części „Specjalni kompani” (strona 199) przedstawiono kilka istot, które mogą służyć za wierzchowce. Wykorzystaj je wskazówki, jeśli potrzebujesz większej liczby takich stworzeń.

WZIERZĘCY TOWARZYSZE

Drużdzi mogą rozpocząć gre z zwierzęcymi towarzyszami, którzy bardzo przypominają kompanów. Tropie z kolei pożytkują tego rodzaju istoty podczas przygód. Z podanych dalej zadań korzystaj, gdy postacie posiadają zwierzęcych towarzyszy.

W przedstawionym w Podręczniku Gracza opisie klas podano liste zwierząt, które mogą zostać towarzyszami. Powstała ona jednakże przy założeniu, że postać przede wszystkim przebywa w naturalnym środowisku owych stworzeń i dobrze

je traktuje. Jeżeli spędza większość czasu na morzu, w miastach lub w innych miejscach, których zwierzęta nie lubią, to zapewne ją opuszcza. Pamiętaj, że istoty te są lojalnymi przyjaciółmi, lecz nie osuwajonymi zwierzątkami domowymi ani sługami. Jeśli przyjaźni okaze się zbyt uczciwa, porzuci swego pana.

Niemniej zwierzę pozostaje zwierzęciem. Nie jest magiczną bestią, jak chowają się zwierzęta paladyna. Choć mogło nauczyć się paru sztuczek, nadal nie przewyższa inteligencji innych przedstawicieli danego gatunku i nadal cecuje jak zwierzęcy instynkt. W przeciwieństwie do inteligentnych popleczyków, czy kompanów, nie potrafi wykonać złożonych instrukcji, takich jak „Zaatakuj gnolne ródziki”. Postać może wydać prostą komendę – „Atakuj” czy „Noga” – co będzie akcją darmową, pod warunkiem oczywiście, iż wykonania owej rozkazu zwierzę wcześniej nie nauczyło. Bardziej złożona instrukcja – na przykład rozkaz zaatakowania określonego celu – to akcja standardowa. Zwierzęta zwykle nie potrafią poradzić sobie w nietypowych, niezwykłych sytuacjach, choć by w walce z niewiedzialnymi przeciwnikami. Najczęściej wahają się też przed zaatakowaniem dzwiny i nienaturalnych wrogów, jak beholdery czy sluzi.

Pozostawione samemu sobie zwierzęta padają za postacią i samo się broni lub atakuje wszystko, co napadnie bohatera. Może jednak uczynić więcej, jeśli śmiało wykazuje się sztuczek, jak to przedstawiono w opisie umiejętności. Postępowanie ze zwierzętami na stronie 72 Podręcznika Gracza.

BOHATEROWIE EPICCY

Bez względu na to, w jaki sposób postać awansowała na 21. poziom, od tego momentu uznawana jest za bohatera epickiego. Śmiałok, który osiągnął 21. i wyższy poziom, traktuje się nieco inaczej niż zwykle, nieepickie postaci. Nadal zdobywają oni nowe właściwości, awansując na kolejne poziomy, choć niektóre zastosowania innymi korzystając.

Mimo ustalenia w Podręczniku Gracza ograniczenia poziomów do 20, możesz – korzystając z przedstawionych tu zasad – podnieść poziom klasy powyżej tego limitu. Masz również prawo zdecydować się na opcję awansu w klasie prestiżowej powyżej 20. poziomu, ale tylko pod warunkiem, że twój bohater już jest na co najmniej 20. poziomie. Nie możesz podnieść poziomu klasy poza podane dla niego maksimum, jeśli ma ona mniej niż 10 poziomów; bez względu na poziom twojej postaci.

Epicka premia do rzutów obronnych: Bazaowa premia do rzutów obronnych twojego bohatera nie rośnie po awansie na 20. poziom. Otrzymuje on za to kumulacyjną premię epicką +1 do wszystkich rzutów obronnych na każdym parzystym poziomie powyżej 20, co podano w Tabeli 6-18: Epickie rzuty obronne i premie, do ataku. Innymi słowy – na 22. poziomie postać otrzymuje premię epicką +1 do wszystkich rzutów obronnych, na 24. poziomie premię epicką +2 do wszystkich rzutów obronnych i tak dalej. Za każdym razem, gdy atak, klasa prestiżowa czy inne zasady odwołują się do bazowej premii do rzutu obronnego, wykorzystaj sumę bazowej premii do rzutu obronnego i epickiej premii do rzutu obronnego.

Epicka premia do ataku: Analogicznie, nie rośnie też bazowa premia do ataku postaci powyżej 20. poziomu, ale bohater otrzymuje kumulacyjną premię epicką +1 do wszystkich ataków na każdym nieparzystym poziomie powyżej 20, co podano w Tabeli 6-18: Epickie rzuty obronne i premie do ataku. Określając, czy śmiałek spełnia wymagania atutu, klasy prestiżowej czy innej reguły wymagającej minimalnej bazowej premii do ataku, assumuj jej bazową premię do ataku i epicką premię do ataku.

Punkty doświadczenia: Ta kolumna Tabeli 6-19: Korzyści wynikające z epickiego poziomu i doświadczenia informuje, ile w sumie punktów doświadczenia bohater musi zgromadzić, by awansować na kolejny poziom postaci. W przypadku śmiałków wieloklasowych punkty doświadczenia dotyczą poziomu postaci, a nie poziomu w danej klasie.

Choć w Tabeli 6-19 podano jedynie liczbę punktów doświadczenia potrzebnych do osiągnięcia 30. poziomu, bez trudu policzysz, ile trzeba ich zebrać, by awansować na 31. i następne poziomy. Po prostu do punktów doświadczenia wymaganych na aktualnym poziomie dodaj swój aktualny poziom pomnożony przez 1000 PD. Na przykład, do awansu na 31. poziom potrzeba 30 × 1000 PD (czyli 30 000 PD), co po dodaniu do aktualnych PD postaci, 435 000, daje liczbę 465 000 – i tyle właśnie doświadczenia musi zgromadzić postać, by osiągnąć 31. poziom.

Maksymalna ranga w umiejętnościach klasowych: Maksymalna ranga, jaką bohater może posiadać w umiejętnościach klasowej, równa jest poziomowi postaci +3.

Maksymalna ranga w umiejętnościach międzyklasowych: W przypadku umiejętności międzyklasowych maksymalna ranga wynosi 1/2 maksymalnej rangi w umiejętnościach klasowej.

Atuty: Wszyscy bohaterowie otrzymują jeden atut na każdym poziomie, podzielonym przez 3 (21., 24., 27. i tak dalej). Są to atuty dodatkowe, niezależne od atutów premiiowych zapewnianych przez klasy opisane w dalszej części tego rozdziału.

Zwiększenie atrybutu: Osiągając poziom podzielny przez 4 (20., 24., 28. i tak dalej), bohater podnosi wartość jednego ze swoich atrybutów o 1. Gracz decyduje, która cecha postaci zostanie zwiększona.

W przypadku postaci wieloklasowych na dodatkowe atuty i zwiększenie atrybutu ma wpływ poziom postaci, a nie poziom klasy. Dlatego też 13-poziomowy czarodziej/11-poziomowy wojownik w tym aspekcie jest traktowany jak postać 24. poziomu.

EPICKIE WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

W Podręczniku Gracza znalazły się informacje o awansie jedynie na 20. poziom w każdej klasie. Tu zaś znajdziesz wiadomości dotyczące właściwości klasowych powyżej tego granicy.

Wiele właściwości klasowych rozwija się powyżej 20. poziomu – wiele, ale nie wszystkie. Niniejsze wskazówki opisują, jak wygląda awans na epickie poziomy w jakiejś klasie.

- Jak wspomniano wcześniej, bazowa premia do rzutów obronnych i bazowa premia do ataku nie rosną powyżej 20. poziomu. Nie ma zatem kolumny dotyczącej tych dwóch wartości dla żadnej z przedstawianych dalej klas. Korzystaj z Tabeli 6-18: Epickie rzuty obronne i premie do ataku, aby określić epickie premie do rzutów obronnych i ataków.
- Powyżej 20. poziomu bohater otrzymuje normalnie punkty umiejętności i zyskuje kolejne Koszty Wyrzucalności.
- Uogólniając, każda zdolność klasowa wykorzystywana w matematycznych obliczeniach postaci klasy bohatera – choćby paladynskie nakładanie rak, osłabianie pięści mnicza o zmiennej Skali Trudności (ST), czy test wiedzy bardów – będzie oparta, na rosnącym poziomie klasy, który należy brać pod uwagę w obliczeniach. Zatem paladyn 22. poziomu o Charyzmie 20 będzie nakładał recc, lecząc 122 + 5/110 punktów wyrzucalności dziennie. ST opiera się osłabieniem powodowanym przez atak mnicza 24. poziomu będzie wynosiła 10 + 12 (1/2 jego poziomu) + modyfikator z jego Rtt. Bard 30. poziomu doda do testów wiedzy bardów +30 (plus modyfikator z Int).

Tabela 6-18: EPICKIE RZUTY OBRONNE I PREMIE DO ATAKU

Poziom	Epicka premia do —	Poziom	Epicka premia do —
postaci	rzutów obronnych	postaci	rzutów obronnych
21.	+0	26.	+3
22.	+1	27.	+3
23.	+1	28.	+4
24.	+2	29.	+4
25.	+2	30.	+5

Wielkość zamieszczonych tu tabel podaje informacje do pewnego poziomu (zwykle 30.), ale nie oznacza to wcale, że taki jest limit awansu. Ograniczeń biorąc, możesz założyć, że wszystkie informacje podane w tabelach można rozwinąć w nieskończoność.

Tabela 6-19: KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z EPICKIEGO POZIOMU I DOŚWIADCZENIA

Poziom	PD	Maksymalna ranga w umiejętnościach klasowych	Maksymalna ranga w umiejętnościach międzyklasowych	Atuty	Zwiększanie atrybutu
20.	190 000	23	11 i 1/2	—	5.
21.	210 000	24	12	8.	—
22.	231 000	25	12 i 1/2	—	—
23.	253 000	26	13	—	—
24.	276 000	27	13 i 1/2	9.	6.
25.	300 000	28	14	—	—
26.	325 000	29	14 i 1/2	—	—
27.	351 000	30	15	10.	—
28.	378 000	31	15 i 1/2	—	7.
29.	406 000	32	16	—	—
30.	435 000	33	16 i 1/2	11.	—
+1	+1000 x aktualny poziom	+1	+1/2	+1 co 3	+1 co 4

- W przypadku każdej zdolności klasy prestiżowej, w której ST ustala się w oparciu o poziom w klasie (choćby zdobył atak skrytobójczy), należy wykorzystywać jedynie połowę poziomów uzyskanych powyżej 10. A zatem zdobył atak 24-poziomowy skrytobójczy będzie miał bazową ST równą 27 + modyfikator z Int (10 + pierwsze dziesięć poziomów w klasie + 1/2 z czternastu poziomów w klasie powyżej 10.).
- W przypadku postaci zrzucających zaklęcia, poziom czarującego będzie rósł powyżej 20. poziomu. Tak więc czarodziej 23. poziomu zrzuca zaklęcia jak 23-poziomowy bohater, a paladyn 24. poziomu ma 12. poziom czarowania (1/2 poziomów w klasie). Natomiast powyżej 20. poziomu nie zwiększa się liczba czarów, które śmiełek może dziennie rzucić.
- Może chowańców, specjalnych wieżyczników i czarnych sług zwiększają nie wtórnie ze wzrostem poziomów pana lub właściciela.
- Wszystkie zdolności klasowe, które zwiększają się w sposób powtarzalny, wykorzystując jakiś wzór (na przykład, podstępny atak łotrzyk czy to, ile razy dziennie barbarzyńca może wpaść w szal), w analogiczny sposób wzrastają również powyżej 20. poziomu. A zatem łotrzyk 27. poziomu zadaje w wyniku podstępnego ataku dodatkowo +14ki obrażeń, a barbarzyńca 32. poziomu może wpaść w szal 9 razy dziennie. Wyjątkiem od tych zasad są atuty premiove, które postaci otrzymuje za sprawą klasy. Jeśli jej klasa zapewnia atuty premiove (na przykład: wojownik lub czarodziej), nie otrzymuje ich, awansując na kolejne poziomy epickie. Dana klasa zapewnia atuty premiove, w nieco innym jednak tempie (szczegółowe informacje znajdziesz w opisie każdej klasy).
- Póza właściwościami klasowymi uzyskanymi za sprawą już posiadanych poziomów nieepickich, każda klasa zdobywa dodatkowo atuty premiove co każde dwa, trzy, cztery lub pięć poziomów powyżej 20. Wpływa to na wzrost właściwości klasowych, jako że w przeciętnym przypadku nie każda klasa odpowiednio się jej rozwijała. Te atuty premiove otrzymuje się dodatkowo, niezależnie od atutów uzyskiwanych co każde trzy poziomy (co podano w Tabeli 3-2. Korzyści wynikające z poziomu i doświadczenia, patrz 22 strona Podręcznika Gracza).
- Bohater nie ryzykuje nowych właściwości klasowych powyżej 20. poziomu. Klasowe zdolności, których rozwój przed poziomem 20. ulega albo spowolnieniu, albo całkowitemu zatrzymaniu (na przykład: obrażenia zadawane przez mniha w wyniku ataku bez broni), oraz ograniczona liczba innych właściwości (choćby specjalne zdolności łotrzyka) nie rozwijają się wraz z awansem na poziomy epickie. Również te klasowe zdolności, które zyskuje się tylko na jednym konkretnym poziomie (na przykład: szybkie poruszanie się barbarzyńcy), nie stają się coraz lepsze.

Dodawanie drugiej klasy

Kiedy bohater epicki posiadający jedną klasę zyska kolejny poziom, możesz awansować go w aktualnej klasie lub też wybrać nową klasę na 1. poziomie. Wciąż należy brać pod uwagę standardowe reguły dotyczące wieloklasowości opisane w Podręczniku Gracza (strona 58), ale epicki śmiełek może także również stosować się do epickich zasad awansu.

ZA KULISAMI: OGRANICZENIA PREMII DO ATAKÓW I RZUTÓW OBRONNYCH

Dlaczego bazowa premia do ataku i bazowa premia do rzutów obronnych nie rosną powyżej 20. poziomu? Ma to istotny związek z grywalnością.

Gdyby bazowa premia do ataku rosła cały czas, w końcu każdy bohater miałby w rundzie tyle ataków, że gra wlokłaby się w nieskończoność. Co gorsza, tylko pierwszy atak byłby znaczący, ponieważ malejąca premia sponiewia, że w kolejnych śmiełek miałby niewielkie szanse na trafienie. Z tego też powodu w regułach musi pojawić się próg – maksymalna wartość bazowej premii do ataku, która determinuje liczbę ataków, jakie w rundzie postać może wykonać. Po 20. poziomie otrzymujesz inne premie do testów ataków, w tym typika, ale to nie zwiększa bazowej premii do ataku, dlatego też nigdy nie zyskasz dodatkowych ataków.

To ograniczenie nie dotyczy bazowej premii do ataku wynikającej wprost z liczby Koszt Wyrzymalności potwora. Tytuł, na przykład, ma 21 KW, więc jeśli zastosujesz opisane w *Księdze potworów* zasady rozwoju, otrzymasz bazową premię do ataku o wartości +21. I dlatego w tym przypadku istnieje inny próg: wysoka bazowa premia do ataku nigdy nie zapewni stworowi liczby ataków większej niż cztery, bez względu na rodzaj broni, jaką się posługuje (oczywiście dotyczy to tylko akcji całkowitego ataku). Inne efekty (choćby broń z cechą specjalną przedkroś, niektóre atuty czy klasowa

Epicki śmiełek zyskuje wszystkie 1-poziomowe umiejętności klasowe, biegłość w każdym rodzaju broni i w każdym pancerzu, czary i wszystkie inne właściwości klasowe nowej klasy oraz Koszt Wyrzymalności odpowiedniego typu. Ponadto otrzymuje standardową liczbę punktów umiejętności, zależnie, oczywiście od nowej klasy. Tak jak w przypadku zwykłej wieloklasowości, druga klasa nie zapewnia korzyści otrzymywanych przez postać 1. poziomu, a więc maksymalnych punktów wyrzymalności z pierwszej Koszt Wyrzymalności, pomnożonej przez cztery liczby punktów umiejętności zyskiwanych co poziom, startowego złota i wyposażenia oraz zwierzęcego towarzysza.

Bohater epicki nie otrzymuje bazowej premii do ataku i bazowej premii do rzutów obronnych normalnie zyskiwanych podczas dodawania drugiej klasy. Zamiast tego dostaje epickie premie do ataku i epickie premie do rzutów obronnych, jak podano w Tabeli 6-18: Epickie rzuty obronne i premie do ataku.

EPICKI BARBARZYŃCA

Epicki barbarzyńca to urzeczywistniona groza, wcielenie szala. Ten ogarnięty furia wojownik z przetrząsającą ławicą nie przeciwników na plasterki.

Koszt Wyrzymalności: k12.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Szał barbarzyńcy: Epicki barbarzyńca na każde cztery poziomy powyżej 20. (na 24. – 7/dzień, na 28. – 8/dzień i tak dalej) może wpaść w szal o jeden raz dziennie więcej.

Wzienne pulapek (zw): Premia epickiego barbarzyńcy zwiększa się o +1 na każde trzy poziomy powyżej 18. (+7 na 21., +8 na 24 i tak dalej).

Redukcja obrażeń (zw): Redukcja obrażeń epickiego barbarzyńcy zwiększa się o +1 na każde trzy poziomy powyżej 19. (+6 na 22., 27. – na 25 i tak dalej).

Premiove atuty: Epicki barbarzyńca otrzymuje atuty premiove co każde cztery poziomy powyżej 20. (na 24., 28., 32. i tak dalej).

EPICKI BARD

Muzyka epickiego barda porusza serce najokrutniejszego stworu albo też wzbudzi w spierzchniętym niezwykłe moki i odwagę.

Koszt Wyrzymalności: k6.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 6 + modyfikator z Int.

Czary: Poziom czarującego w przypadku barda odpowiada jego poziomowi w tej klasie. Powyżej 20. poziomu liczba dostępnych mu dziennie zaklęć nie rośnie. Nie uczy się on też nowych zaklęć.

Muzyka bardów: Bard nie zyskuje nowych efektów zależnych od rangi Występów.

Wiedza bardów: Do wszystkich testów wiedzy bardów postać dodaje poziom w tej klasie + modyfikator z Intelktem, tak jak zwykle.

Premiove atuty: Epicki bard otrzymuje atuty premiove co każde trzy poziomy powyżej 20. (na 23., 26. i tak dalej).

zdolność mniha, którego ataki bez broni rozwijają się w specyficzny sposób) mogą zapewnić dodatkowe akcje lub ataki, które przekłama podane wcześniej ograniczenie. Niemniej bez względu na wysokość bazowej premii do ataku stwora, w akcji całkowitego ataku zawsze będzie on w stanie zaatakować bronią maksymalnie cztery razy.

Ograniczenie bazowej premii do rzutów obronnych również ma związek z grywalnością. Rzuty obronne zwiększają się w różnym tempie (jedne są „wysze”, inne „niższe” – patrz Tabela 3-1 na 22 stronie Podręcznika Gracza), więc różnice między bazowymi premiami do rzutów obronnych bohatera byłaby w końcu tak znaczna, że wykonanie dwóch różnych rzutów obronnych o tej samej ST stałoby się zadaniem o zupełnie nieproporcjonalnej trudności. W przypadku 60-poziomowej postaci różnica pomiędzy bazowymi premiami do wysokich lub niskich rzutów obronnych może wynieść, na przykład, 12 (+32 + 20). Gdy dodasz premię wynikającą z dużej wartości atrybutów i magicznych przedmiotów, które najpewniej dotyczą postaci, różnice jeszcze się powiększy. To doprowadzi do takiej sytuacji: ten sam bohater wykonując rzut obronny na Wytrwałość, będzie do sukcesu potrzebował 2, a wykonując rzut obronny na Refleksy – 20, choć ST w obu przypadkach będzie takie samo. Z tego właśnie powodu bazowa premia do rzutów obronnych nie zwiększa się powyżej 20. poziomu, choć epicka premia do rzutów obronnych wzrasta, ale ma tę samą, ustaloną wartość dla wszystkich bohaterów epickich.

Inspirowanie odwagi (zn): Premia epickiego barda zapewniana przez tę zdolność zwiększa się o +1 na każde sześć poziomów powyżej 20. (na 26., 32. i tak dalej).

EPICKI CZARODZIEJ

Dla epickiego czarodzieja wiedza stanowi potęgę, a jej zdobywanie to misja, która nigdy się nie kończy. Kusza go tajemnicze oraz silniejsze magii oraz tworzenia artefaktów. Probuje ją zgłębić, epicki czarodziej wędruje pomiędzy planami.

Koszt Wytrzymałości: k4.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Czary: Poziom czarującego w przypadku czarodzieja odpowiada jego poziomowi w tej klasie. Powyżej 20. poziomu liczba zaklęć dostępnych dziennie czarodziejowi nie ulega zwiększeniu. Awansując na nowy poziom, czarodziej uczy się dwóch nowych zaklęć z dowolnego dostępnego mu poziomu (biorąc pod uwagę nowy, właśnie zdobyty poziom).

Chowaniec: Chowaniec czarodzieja wciąż zwiększa swą potęgę. Na każde dwa poziomy powyżej 20. (na 22., 24., 26. i tak dalej) jego naturalny pancerz i Intellect wzrastają o +1. Odporność na czary chowanca wynosi poziom pancerza + 5. Na 21. poziomie i na każde dziesięć poziomów powyżej 21. chowaniec zwiększa wybrane przez niego właściwości korzyści wynikające z epickiego atutu Zaklecie dla chowanca.

Atury premie: Epicki czarodziej otrzymuje atut premii co każde trzy poziomy powyżej 20.

EPICKI DRUID

Epicki druid to niezłomny symbol potęgi świata natury, zdolny nagiąć do swojej woli pierwotne siły żywiołów.

Koszt Wytrzymałości: k8.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Czary: Poziom czarującego w przypadku druida odpowiada poziomowi w tej klasie. Powyżej 20. poziomu liczba zaklęć dostępnych dziennie druidowi nie ulega zwiększeniu.

Zwierzęcy towarzysze: Zwierzęcy towarzysze druida zyskują na potęgę. Na każde trzy poziomy powyżej 20. (czyli na 21., 24., 27. i tak dalej) zwierzęcy towarzysze zyskuje 2 premie Kostki Wytrzymałości, jego naturalny pancerz wzrasta o 2, a modyfikator Siły i Zręczności o 1. Uczy się on również, dodatkowej sztuczki.

Kształty natury (zn): Co każde cztery poziomy powyżej 18 epicki druid może wykorzystywać tę zdolność i przybrać postać zwierzęcia o jeden raz więcej dziennie (7/dzień na 22., 8/dzień na 26. i tak dalej). Zdolność przybierania postaci zwiastuje za pomocą kształtu natury nie ulega zmianie.

Atury premie: Epicki druid otrzymuje atut premii co każde cztery poziomy powyżej 20.

EPICKI KAPŁAN

W rytym świecie epicki kapłan to elitarny i wyjątkowy sługa swego bóstwa. W drużynie poszukiwaczy przygód może stanowić oparcie dla wszystkich, zapewniając towarzyszom pomoc i wsparcie.

Koszt Wytrzymałości: k8.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Czary: Poziom czarującego w przypadku kapłana odpowiada poziomowi w tej klasie. Powyżej 20. poziomu liczba zaklęć dostępnych dziennie kapłanowi nie ulega zwiększeniu.

Odpędzenie lub karzenie nieumarłych: Wykonując test odpędzania (lub karzenia) i ustalając obrażenia z odpędzania, kapłan zwykle wykorzystuje poziom w klasie kapłana, by określić, na jak potężnych nieumarłych wpływa bohater.

Premie atury: Epicki kapłan otrzymuje atut premii co każde trzy poziomy powyżej 20. (na 23., 26. i tak dalej).

EPICKI LOTRZYK

Epicki lotrzyk to oszust, naciągacz, złodziej, wykrzywak pułapek i gawędziarz przy okazji. Jego umiejętności są legendarne, a opowieści o czynach, których dokonał, powstały stały się mitami. Jeśli przysłuchasz się historiom, które snuje, okazuje się, iż jest w stanie dokonać niemal wszystkiego.

Koszt Wytrzymałości: k6.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 8 + modyfikator z Int.

Podstępny atak: Obrażenia, które epicki lotrzyk zadaje w wyniku podstępnej ataku, zwiększają się o +1k6 na każdym poziomie nieparzystym (+1k6 na 21., +1k6 na 23. i tak dalej).

Zdolności specjalne: Epicki lotrzyk nie zyskuje nowych specjalnych zdolności po 19. poziomie, może za to zamiast atutów przemowych wybierać zdolności opisane w Podręczniku Gmcy (wyszczególniając atak, rzut obronny, doskonałe uchylenie, sprzączający moment, mistrzostwo w umiejętnościach lub szczytany umysł).

Wycieczki pułapek (zw): Premia epickiego lotrzyka zwiększa się o +1 na każde trzy poziomy powyżej 18. (czyli na 21., 24. i tak dalej).

Premie atury: Epicki lotrzyk otrzymuje atut premii co każde cztery poziomy powyżej 20.

EPICKI MNICH

Epicki mnich osiągnął wewnętrzny spokój, o którym inni nawet nie marzą. Z jego szybkością, mocą, wdziękiem i siłą woli nie mogą się równać żadne śmiertelne istoty.

Koszt Wytrzymałości: k8.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Premia do KP: Premia do Klasy Pancerza epickiego mnicha, której nie nosi zbroi, zwiększa się o +1 na każde pięć poziomów powyżej 20. (na 25., 30. i tak dalej).

Uderzenie bez broni: Obrażenia, które powoduje uderzając bez broni, epicki mnich, nie zwiększają się powyżej 16. poziomu.

Oszalniający atak: Ustalając ST oparcia się temu atakowi, pod uwagę bierze się poziom mnicha w tej klasie, tak jak zwykle.

Szybkość bez pancerza: Prędkość epickiego mnicha, który nie ma na sobie zbroi, zwiększa się o 3 metry na każde trzy poziomy, począwszy od 18. (-20 m na 21., +24 m na 24. i tak dalej). W przypadku bohatera rozmiaru małego i krakosłuchów należących do tej klasy, szybkość wzrasta o 1,5 metra, a nie o 3 metry.

Uderzenie ki: Uderzenie ki nie zwiększa się automatycznie wraz z awansem powyżej 16. poziomu.

Jedność ciała (zn): Epicki mnich może każdego dnia wyleczyć tyle punktów wytrzymałości, ile wynosi jego podwójny poziom, tak jak zwykle.

Daleki krok (zn): Określając efektywny poziom czarującego dla tej zdolności, pod uwagę bierze się poziom w klasie mnicha, tak jak zwykle.

Diamantowa dusza (zw): Odporność na czary epickiego mnicha odpowiada poziomowi w tej klasie +10, tak jak zwykle.

Drążąca pięść (zn): Określając ST oparcia się temu atakowi, pod uwagę bierze się poziom w klasie mnicha, tak jak zwykle.

Puste ciało (zn): Określając czas działania jego efektu, bierz pod uwagę poziom w klasie mnicha, tak jak zwykle.

Premie atury: Epicki mnich otrzymuje atut premii co każde pięć poziomów powyżej 20. (czyli na 23., 26. i tak dalej).

EPICKI PALADYN

Epicki paladyn zawsze przystępuje do walki z chaosem i złem, które panoszą się na świecie. Jest jasnijącą latarnią nadziei dla tych wszystkich, którzy stoja po stronie dobra.

Koszt Wytrzymałości: k10.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Nakładanie rąk (zn): Każdą dnia paladyn może wyleczyć tyle punktów wytrzymałości, ile wynosi jego premia z Charyzmy (jeśli ją posiada) razy poziom w tej klasie, tak jak zwykle.

Ugodzenie zła (zn): Epicki paladyn dodaje poziom w swojej klasie do obrażeń zadawanych przez atak godzący zło, tak jak zwykle. Ponadto zyskuje prawo do jednego dodatkowego ugodzenia zła dziennie na każde pięć poziomów powyżej 20. (6/dzień na 25., 7/dzień na 30. i tak dalej).

Odpędzenie nieumarłych: Epicki paladyn odpędza nieumarłych jak kapłan na poziomie o dwa niższym niż jego poziom w tej klasie, tak jak normalnie.

Czary: Poziom czarującego w przypadku epickiego paladyna wynosi połowę poziomów w tej klasie, tak jak zwykle. Powyżej 20. poziomu liczba dostępnych dziennie paladynowi zaklęć nie rośnie.

Specjalny wierzchowiec: Specjalny wierzchowiec epickiego paladyna wciąż zwiększa swą potęgę. Na każde pięć poziomów powyżej 20. (na 25., 30., 35. i tak dalej) wyjątkowo wierzchowiec zyskuje premię +2 do Kosztek Wytrzymałości, jego naturalny pancerz wzrasta o +2, a Siła oraz Intelpekt o +1. Odporność na czary izoty jest zaś równa poziomowi klasowy paladyna + 5.

Przełamanie chroby (zł): Epicki paladyn może użyć przełamania chroby, dodatkowy raz na tydzień na każde trzy poziomy powyżej 18. (czyli 7/tydzień, na 21., 8/tydzień na 24. i tak dalej).

Atuty premii: Epicki paladyn otrzymuje atut premii co każde trzy poziomy powyżej 20. (czyli na 23., 26., 29. i tak dalej).

EPICKI TROPICIEL

Bez względu na to, czy epicki tropiciel to obrońca przyrody, czy też odważny myśliciel, stanowi on jedność z dzikimi ostępami. Przemierza świat natury z zabójczą gracją, za przewodnika mając swój bystry umysł.

Koszta Wytrzymałości: k8.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 6 + modyfikator z Int.

Czary: Poziom czarującego w przypadku tropiciela wynosi połowę poziomów w tej klasie, tak jak zwykły. Powyżej 20. poziomu liczba dostępnych dziennie tropicielowi zaklęć nie rośnie.

Preferowany wróg (zł): Epicki tropiciel zyskuje dodatkowego preferowanego wroga, a jego premie względem jednej kategorii preferowanych wrogów rosną o +2 na każde pięć poziomów powyżej 20. (czyli szósty wróg na 25., siódmy na 30. i tak dalej).

Zwierzecy towarzysze: Zwierzecy towarzysze tropiciela zyskuje na potęgę. Efektowny poziom druida jest na potrzeby tej zdolności równy 1/2 poziomów tropiciela. W przypadku tropicieli powyżej 41. poziomu szczegółowe informacje o wzroście potęgi znajdziesz w opisie epickiego druida.

Atuty premii: Epicki tropiciel otrzymuje atut premii co każde trzy poziomy powyżej 20.

EPICKI WOJOWNIK

Epicki wojownik to niemal maszyna do walki – wie o wojsku więcej niż jakikolwiek inny postać w grze. Nie jest w żadnym razie zwykłym fichtmistrzem wymachującym mieczem. Epicki wojownik dobrze wie, jak pokonać przeciwników na dowolnym polu walki.

Koszta Wytrzymałości: k10.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Atuty premii: Epicki wojownik otrzymuje atut premii co każde dwa poziomy powyżej 20. (czyli na 22., 24., 26. i tak dalej).

EPICKI ZAKLINACZ

Epicki zaklinacz wznosił się na mityczny poziom w przyrodzonych mu mocach magicznych. Niemniej pragnienie potęgi nigdy nie słabnie...

Koszta Wytrzymałości: k4.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Czary: Poziom czarującego w przypadku zaklinacza odpowiada jego poziomowi w tej klasie. Powyżej 20. poziomu liczba czarów dostępnych dziennie zaklinaczowi nie ulega zwiększeniu.

Chowaniec: Chowaniec zaklinacza wciąż zwiększa swą potęgę. Na każde dwa poziomy powyżej 20. (na 22., 24., 26. i tak dalej) jego naturalny pancerz i Intelpekt wzrastają o +1. Odporność na czary chowaniec wynosi poziom pana + 5. Na 21. poziomie i na każde dziesięć poziomów powyżej 21. chowaniec zyskuje wybrane przez właściciela korzyści wynikające z epickiego atutu Zaklęcie dla chowaniec.

Premiowy atut: Epicki zaklinacz otrzymuje atut premii co każde trzy poziomy powyżej 20. (czyli na 23., 26. i tak dalej).

Tworzenie postaci na poziomie wyższym niż 20.

Jeśli chcesz stworzyć bohatera na poziomie przekraczającym 20. (lub pozwalasz na to graczowi), wykorzystaj niniejszą tabelę, żeby określić wartość wyposażenia, z którym rozpocznie on grę.

Poziom	Mienie	Poziom	Bogactwo	Poziom	Mienie
21.	975 000 sz	28.	3 300 000 sz	35.	7 900 000 sz
22.	1 200 000 sz	29.	3 800 000 sz	36.	8 800 000 sz
23.	1 500 000 sz	30.	4 300 000 sz	37.	9 900 000 sz
24.	1 800 000 sz	31.	4 900 000 sz	38.	11 000 000 sz
25.	2 100 000 sz	32.	5 600 000 sz	39.	12 300 000 sz
26.	2 500 000 sz	33.	6 300 000 sz	40.	13 600 000 sz
27.	2 900 000 sz	34.	7 000 000 sz		

Ograniczenie przedmiotów magicznych: Podobnie jak w sytuacji, w której tworzysz (lub pozwalasz na to graczowi) postać powyżej 1. poziomu (patrz strona 199), możesz zdecydować, że taki smialek ma ograniczony wybór przedmiotów magicznych oraz że może wydobyć jedynie pewną konkretną część mienia na jeden element wyposażenia.

Na przykład, masz prawo postanowić, że smialek nie ma prawa wybrać jednego przedmiotu magicznego o wartości przekraczającej 25% jego statowego bogactwa oraz trzech przedmiotów wartych więcej niż 10% początkowego złota. Zatem powstają właśnie postać 22. poziomu, dysponująca sumą 120 000 sz, nie może posiadać pojedynczego przedmiotu wartego ponad 400 000 sz, oraz ma prawo do maksymalnie trzech przedmiotów wartych ponad 120 000 sz.

POTWORY JAKO BOHATEROWIE EPICKI

Przedstawione wcześniej zasady epickie dotyczą również posiadających poziomy postaci. W tym przypadku wykorzystane są jednakże efektywne poziomy postaci. I tak, na przykład, niedźwiedź (3 Koszta Wytrzymałości i dostosowanie poziomu +2), który jest również 14-poziomowym wojownikiem/3-poziomowym rycerzem ciemności, ma EPP 22, zyskuje zatem ataki i rzuty obronne zgodnie z regulami epickimi.

W *Księdze Potworów* podano dostosowanie poziomów dla większości istot, które nadają się na bohaterów. Wykorzystaj te wartości podczas ustalania odpowiednich modyfikatorów dotyczących niestandardowych ras BG, które zaprzagniesz włączyć do gry.

ATUTY EPICKIE

Przedstawione atuty są dostępne jedynie bohaterom epickimi. Kiedy smialek taki zyskuje nowy atut, może on pochodzić albo z *Podręcznika Gracza*, albo spośród tych opisanych dalej.

Długotrwała inspiracja [epicki]

Twoje pieśni działają jeszcze dłużej po tym, jak ich słowa uciną.

Wymagania: Występy 25 rang, muzyka bardów (właściwość klasowa).

Korzyści: Efekt działania twojej muzyki bardów (w przypadku mocy inspirowania) utrzymuje się dłużej niż zwykle – już po tym, jak przestaniesz śpiewać. Anut ten nie wpływa na moce, które nie działają, gdy przestaniesz śpiewać (na przykład inspirowanie biegłości).

Doskonalsza metamagia [epicki]

Łatwiej przychodzi ci rzucanie zaklęć, wzmacnianych atutami metamagicznymi.

Wymagania: Cztery atuty metamagiczne, Czasostwo 30 rang.

Korzyści: Wpływ atutu magicznego na poziom komórki czaru maleje o jeden, do minimum jednego poziomu wyżej niż normalnie. Na przykład, możesz rzucić przyspieszone zaklęcie, wykorzystując komórkę wyższą o trzy, a nie o cztery poziomy.

Doskonalsza metamagia nie wpływa na atuty metamagiczne, które mają modyfikator poziomu czaru +1 i mniej.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego działanie się kumuluje, ale mimo to nie pozwala on obniżyć modyfikatora poziomu do mniej niż o jeden wyższego niż normalnie.

Doskonalsza oszalamiająca pięść [epicki]

Wymagania: Zr 19, Rzt 19, Doskonalisz uderzenie bez broni, Oszalamiająca pięść.

Korzyści: Dodaj +2 do ST wprowadzanego przez ciebie oszalamiającego ataku.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego działanie się kumuluje.

Doskonalysz podstępny atak [epicki]

Twoje podstępne ataki są bardziej zabójcze niż zwykle.

Wymagania: Podstępny atak +8k6.

Korzyści: Dodaj +1k6 do obrażeń zadawanych w wyniku podstępnego ataku.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego działanie się kumuluje.

Imponujące ugodzenie [epicki]

Twoje ugodzenie jest znacznie skuteczniejsze niż zwykle.

Wymagania: Cha 25, ugodzenie (właściwość klasowa lub zesłana moc domeny).

Korzyści: Kiedy udaje ci się wykorzystać moc ugodzenia, dodajesz do obrażeń podwójną liczbę odpowiednich poziomów (a nie po prostu poziom).

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego działanie się kumuluje. Pamiętaj tylko, że dwa podwojenia to potrojenie i tak dalej.

Kształty natury: doskonalisz żywiołak [epicki]

Gama żywiołaków, których postać możesz przybrać, ulega zwiększeniu.

Wymagania: Rat 25, umiejętność przybrania postaci żywiołaka za pomocą kształtów natury.

Korzyści: Rozwijasz zdolność przybrania postaci żywiołaków tak, iż możesz za pomocą kształtów natury przemienić się we wszystkie stworzenia żywiołowe (nie tylko w żywiołaki powietrza, ziemi, ognia i wody). Rozmiar jest tak samo ograniczony, jak w przypadku postaci zwierzęcej. Na przykład, jeżeli możesz się zmienić w wielkie zwierzę, jesteś w stanie przemienić się w wielkie stworzenie żywiołu. Zyskujesz przy tym wszystkie nadzwyczajne i nadnaturalne zdolności istoty, w którą się zmieniasz.

Normalne: Bez tego atutu możesz wykorzystywać kształt natury do przybrania postaci małego, średniego lub dużego żywiołaka ognia, powietrza, wody czy ziemi.

Niszczycielski krytyk [epicki]

Wybierz broni do walki wręcz, na przykład miecz długi lub topór dwuręczny. Walcząc tym orzeźbem w przypadku trafienia krytycznego zadajesz więcej obrażeń.

Wymagania: S 23, Doskonalisz trafienie krytyczne (wybrana broń). Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (wybrana broń), Skuteczniejsze rozszczepienie.

Korzyści: Posługując się wybraną bronią, zadajesz w krytyku dodatkowe +1k6 premiiowych obrażeń. Jeśli orzeź ma mnożnik +3, premia wzrasta do +2k6, a jeśli +4 – do +3k6. Niemniej atut nie wpływa na isoty niepodatne na krytyki.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem dotyczy on innego orzeź.

Pianarne odpędzanie [epicki]

Potrafisz odpędzać (lub karcić) przybyszów.

Wymagania: Rat 25, Cha 25, zdolność odpędzania lub karzenia nieumarłych.

Korzyści: Potrafisz odpędzać lub karcić przybyszów, tak jakby byli nieumarłymi. Istota o typie przybysz posiada efektywną odporność na odpędzanie równą połowie jej odporności na czary (zaokrąglając w dół).

Jeśli odpędzasz nieumarłych, odpędzasz (lub niszczysz) wszystkich żywych przybyszów oraz karścisz (lub rozkazujeś) wszystkich innych niż żywych. Jeżeli karścisz nieumarłych, karścisz (lub rozkazujeś) wszystkich żywych przybyszów oraz odpędzasz (lub niszczysz) wszystkich innych niż żywych.

Szał grozy [epicki]

Twój szal wzbudza w przeciwnikach panikę.

Wymagania: Zastraszanie 25 rang, szal 5/dzieln

ZA KULISAMI: TWORZENIE EPICKIEJ ŚCIEŻKI ROZWOJU

Choć klasy w D&D są stosunkowo zrównoważone na poziomach od 1. do 20., kontynuowanie zwykłego awansu po 20. poziomie może zachwiać ową równowagę. Dlatego właśnie po 20. poziomie nie wszystkie właściwości klasowe się zwiększają. Mianem, na przykład, wiele zdolności otrzymuje tylko na konkretnym poziomie, a potem nie rozwija ich w żaden sposób.

Korzyści: Kiedy ogarnie cię szal, wszyscy przeciwnicy, którzy cię widzą, muszą wykonać rzut obronny na Wole sporny z twoim testem Zastraszania – nieudany oznacza, że na 4k6 rund wpadają w panikę (jeśli mają mniej Kosć Wytrzymałości niż ty poziomów) lub są wstrząśnięci (jeśli mają więcej). KW niż ty poziomów, a jednocześnie mniej niż podwójna liczba twojego poziomu postaci). Niemniej atut nie wpływa na wrogów o liczbie Kosć Wytrzymałości dwa razy większej niż twój poziom postaci.

Zakęcie dla chowańca [epicki]

Twój chowaniec zyskuje możliwość rzucania czarów.

Wymagania: Rat 25 (jeśli czary bohatera zależą od Intelaktu) lub Cha 25 (jeśli zależą od Charyzmy).

Korzyści: Wybierz swoje czary i zakęcie magii wtajemniczeń z poziomu maksymalnie 8. – na przykład wyłaśnianie lanców/łuków lub łąg imierci. Twój chowaniec może teraz korzystać z niego raz dziennie, tak jakby to była jego zdolność czaropodobna na twoim poziomie czarującego. Nie możesz obdarzyć chowańca zakęciami, które wymagają poświęcenia PD lub użycia komponentu materialnego o wartości ponad 1 sz.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Za każdym razem obdarzasz chowańca kolejną zdolnością czaropodobną lub umożliwisz mu użycie już posiadanej o jeden raz więcej dziennie.

Zdobycie czarów [epicki]

Zwiększasz swój repertuar zaklęć o dwa dodatkowe czary wtajemniczeń.

Wymagania: Zdolność rzucania zaklęć maksymalnego normalnie dostępnego poziomu w klasie czarującego czary wtajemniczeń.

Korzyści: Uczyisz się dwóch czarów wtajemniczeń dowolnego poziomu, aż do maksymalnego poziomu, z którego możesz rzucać zaklęcia. Atut ten nie zapewnia dodatkowych komórek na czary.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie.

Znienawidzony wróg [epicki]

Wymagania: Co najmniej pięciu preferowanych wrogów.

Korzyści: Dodaj +1 do premii do testów Bilefowania, Nasłuchiwanie, Sporostrzegawczość, Szuki przetwarzania i Wyznacza podtekst oraz obrażeń związanych ze wszystkimi preferowanymi wrogami.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego działanie się kumuluje.

Zwiększenie liczby czarów [epicki]

Przygotowujesz czary, wykraczając poza normalne ograniczenia.

Wymagania: Zdolność rzucania zaklęć maksymalnego normalnie dostępnego poziomu w co najmniej jednej klasie czarującej czary.

Korzyści: Kiedy wybierasz ten atut, otrzymujesz jedną komórkę na czar dziennie na poziomie o maksymalnie jeden wyższym niż najwyższy dostępny ci poziom zaklęć w danej klasie. Jeżeli zatem, na przykład, atut ten wybierze czarodziej 21. poziomu, zyska on jedną komórkę na zaklęcia o poziomie maksymalnie 10.

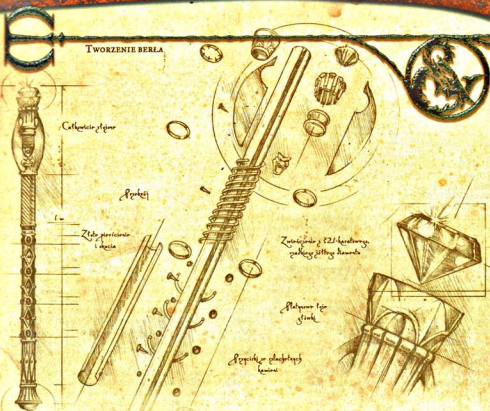
Musisz posiadać stosowny atrybut minimalnie o wartości (10 + poziom czaru), aby rzucić zaklęcie umieszczone w takiej komórce. Jeśli wartość atrybutu jest dostatecznie wysoka, by otrzymać czary promiowe danego poziomu, zyskujesz także odpowiednią ich liczbę.

Musisz wykorzystywać zyskaną za sprawnego atutu komórkę dla czarów w klasie, w której osiągnąłeś maksymalny poziom zaklęć. Na przykład, 5-poziomowy tropiciel/22-poziomowy zaklinacz nie może zdobyć komórek na czary tropiciela, ponieważ nie osiągnął maksymalnego poziomu zaklęć dla tej klasy. Musi wykorzystać wspomnianą komórkę na czary zaklinacza. Ponadto atut ten nie obdarza zdolnością rzucania zaklęć przedstawicieli klasy, która na to nie pozwala.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie.

Z tego też powodu każda klasa oferuje na określonych poziomach atuty promiowe, które uzupełniają zwiększające się właściwości klasowe. W przypadku niektórych klas, na przykład wojownika, atuty promiowe są de facto jednym elementem rozwoju postaci na poziomach epickich (i dlatego wojownik otrzymuje jeden atut promiowy na dwa poziomy). Natomiast inni klasy, choćby mnił lub lotrzyk, mają kilka zwiększających się wraz z poziomami właściwości klasowych, które uzupełniają atuty promiowe (dlatego przedstawiciele tych klas otrzymują jeden atut promiowy co cztery poziomy).

Tworzenie berła



Rec. A. Sankel

PRZEDMIOTY MAGICZNE

ROZDZIAŁ SIÓDMY

Przemioty magiczne stanowią charakterystyczny element legendarnych kampanii. Smialkowicie znajdują je poidr dbr z trudem pokonanych potworów, zabierają zwycięstwu wrógom, a czasem tworzą własnoręcznie. Przedmiot magiczny to najcenniejszy i najbardziej pożądaný ze wszystkich skarbów, o których marza poszukiwacze przygód. Zapewnia on moce, których śmiełek w inny sposób zdobyć nie może, albo też znaczenie wzmacnia już posiadane. Nieliczne przedmioty magiczne obdarzone są inteligencją, przez co stają się swego rodzaju bohaterami niezależnymi.

Przedmioty magiczne podzielono na następujące kategorie: berła, broń, cudowne przedmioty, eliksiry, laski, pierścienie, pancerze, różdżki i zawieszki. Ponadto istnieją jeszcze przeklecie oraz obdarzone inteligencją. Są wreszcie przedmioty tak potężne, że należą one do osobnej grupy – artefaktów – które z kolei dzielimy na słabsze (bardzo rzadkie, ale nie unikatowe) oraz potężne (każdy z nich jest jedyny w swoim rodzaju, a także obdarzony wyjątkowymi mocami).

Pancerze i tarcze: Zbroje (włączając w to tarcze) magicznie wzmacniają ochrone zapewnianą osobom, które ich używają. Nieliczne obdarzają posiadacza mocami innymi niż polepszenie Klasy Pancerza. Postać mająca na sobie napórnik tarczycy +2 nie tylko posiada magiczną protekcję (premia z usprawienia +2), ale także może przyjmować postać eteryczną.

Broń: Oreł bywa wzmacniany różnymi mocami bojowymi. Magia prawie zawsze oznacza premie do ataku i obrażeń zadawanych gwa bronią. Na przykład, obronoludzie topia bojowy muru +3 i zapewnia premie +3 do testów ataków i obrażeń, a ponadto ciemnym orzeł może spowodować 1k6 ran od zimna.

Berła: Jak sama nazwa wskazuje, przedmioty te z wyglądu przypominają królewskie insygnia. Posiadają moce nieduplikujące działań czarów. Na przykład, berło detestuje potęgi za naciąganiem odpowiednich przyrządów przemienia się w różne orzeza, a także w drabiny, taran i inne przedmioty.

Cudowne przedmioty: To kategoria obejmująca bardzo różne przedmioty – m.in. biżuterię, narzędzia, księgi, ubiory i wiele więcej. Do tej grupy zalicza

się zarówno szafy przechowania, która pozwala naśladować wygląd innej osoby, jak i niezwykle urządzenie Kowalska – metalowa konstrukcja przypominająca kraba, do której bohater może wejść i za pomocą którego może się poruszać.

Eliksiry: Ciecza nasączona magią. Działa tylko na osobę, która ją wypije. Elixir postaci gazowy to purpurowe, oleista ciecz w oszronionym, szklanym flakonie. Po jego wypiciu bohater przemienia się w opat magi i może przenikać przez sztaliny.

Laski: Przedmioty nasączone mocą, która pozwala rzucić pewną liczbę różnic, często powiatanych ze sobą zaklęć. Na przykład, laska iluminacji to długi srebrny pręt odoobsony wzorami słonecznych wybuchów. Przedmiot ten wywołuje jasność różnej postaci, począwszy od zwyczajnych tarczycy światła aż po potężny słoneczny wybuch. Nowa laska posiada 50 ładunków, a każde jej użycie kosztuje przynajmniej jeden z nich.

Pierścienie: Metalowy krążek zakładany na palec, obdarzony jakąś czaropodobną mocą (często jakiś stały efekt, który wpływa na posiadacza). Bohater może posiadać tylko dwa magiczne pierścienie. Pierścien brzech jęzcy zdobia trzy rubiny, z których każdy obdarzony jest mocą potrzebną, by właściciel mógł stworzyć z zaklęcia życie. Pierścieni niewidzialności natomiast mogą uczynić posiadacza niewidzialnym nieskończoną liczbę razy.

Różdżki: Krótkie kijki napełnione mocą pozwalającą rzucić konkretny czar. Różdżka magicznych psotników to ucieczka broń dla czarodzieja lub zaklinacza. Nowa różdżka posiada 50 ładunków, a każde rzucenie za jej pomocą czaru kosztuje jeden z nich.

Zwój: Zapisany w odpowiedni sposób na papierze lub pergaminie czar, który można rzucić później. Zwój z zaklęciem potęgi światła pozwala kapłanowi użyć raz owego czaru, tak

Wieloletni test obciążenia
wzrostu i siły magicznej i siły

jakby go wcześniej przygotował. Różnica polega na tym, iż wszystkie efekty, które zależą od poziomu – a więc także zasięg czy obrażenia – zależą od poziomu twórcy zwoju, a nie korzystającej zeń osoby.

PRZEDMIOTY MAGICZNE W GRZE

Kiedy w twojej grze pojawia się przedmioty magiczne, pamiętaj o kilku kwestiach.

PRZEDMIOTY MAGICZNE JAKO SKARB

Włączenie przedmiotów magicznych do puli skarbów to jedno z ważniejszych zadań MP. Nie należy ono do łatwych, a przy okazji wymaga subtelności. Zdarza się, że MP rozdaje potężne i ciekawe przedmioty nabyt szybko i często. Istnieją też prowadzący – choć jest ich niewątpliwie mniej – którzy popełniają inny błąd: bywają skąpi i prawie w ogóle nie obdarzają bohaterów gracy takimi dobrami. Tak czy inaczej musisz bardzo uważać, bowiem jeden bardzo potężny przedmiot może zrujnować całą kampanię, a z drugiej strony za mało ich liczba sprawi, że śmialkowie będą zbyt słabi, by poradzić sobie z wyzwaniami teoretycznie odpowiadającymi poziomowi drużyny. Właśnie w tym celu zamieszczono w podręczniku tabelę skarbów (patrz strony 52–53) – ułatwia one zachowanie odpowiedniej równowagi (patrz „Losowe przedmioty magiczne”, strona 216). Od czasu do czasu zechcesz jednak zapewne obdarzyć śmialków przedmiotem, który wyda ci się szczególnie dla nich odpowiedni. Rob to bez obaw i skrupała, zwłaszcza gdy nabierasz już doświadczenia w prowadzeniu kampanii i poznasz przedmioty magiczne – ich moce i ograniczenia.

Pamiętaj, że BN mogą – i zapewne będą – korzystać z posiadanych przedmiotów magicznych. Wódz orków, który ma w skarbcu *mięz długi* +2, zapewne sięgnie po niego przed ostentacyjną walką z przywódcą drużyny. Z kolei stworzenia w rodzaju meduzy czy lamiasu mogą użyć nasylnika przystosowania, eliksir zaś potrafi wypić nawet smok.

WYGLĄD

W większości przypadków przedmioty magiczne będą częścią skarbu, który zdobędą BG. A ty kanda znalezionej rzeczy powinienes im opisać. Przemyśl to wcześniej – nie chcesz przecież raz po raz mówić na przykład: „Na stole widzicie *mięz długi* +2 i różnicę pajęczyny”. Przede wszystkim dlatego że w ten sposób wyjawiasz za dużo informacji. W większości wypadków śmialkowie, rzuciwszy tylko okiem, nie będą potrafili stwierdzić, jakimi magicznymi mocami obdarzony jest dany przedmiot. A jeśli coś takiego będzie możliwe, to tylko dlatego, że świadomie zezwolisz im na zdobycie takiej wiedzy.

Opisując przedmioty magiczne, możesz wybrać trzy metody.

Przedmioty magiczne wyglądają na zwykłe: Z wyglądu nie są wyjątkowe. Jedyne, co przy użyciu magii lub podejrzliwości/szczęście/ciekawości (patrz dalej, „Metoda prób i błędów”) pozwalają odkryć, że kij, którego BG używał do drapania się po plecach, to tak naprawdę *laska magów*. Jeśli zastosujesz te metody, postacie graczy będą się wszystkiemu bacznie przyglądać. Ale wynika stąd i wada: postacie będą się ZAWSZE wszystkiemu podejrzliwie przyglądać, co zabierze znaczną część czasu gry. Rzygniesz także, że magia stanie się nudna, ponieważ czarodziejskie przedmioty nie wyglądają niezwykle i nie przykuwają wzroku.

Przedmioty magiczne wyglądają inaczej: Przedmioty magiczne świecą, pulsują, kłami, zdołają być znaki runiczne, klejnoty i inne niezwykłości. W takim przypadku wygląd powinien mieć bezpośrednie przełożenie na moce. Magiczne miecze otoczone są poświatą, a szczególnie potężne oteża (wysypane klejnotami lub w całości wykonane z jednej bryły kamienia szlachetnego) jaśnieją niezwykle mocno. Wygląd przedmiotu może też stanowić wskazówkę ułatwiającą odgadnięcie jego mocy. Różdka *flamajnych dloni* będzie choćby wykonana z cedru lub sekwii i ozdobiona płomienim wzorem przypierającym kształt złotego liścia. Na bułach szybkość tworząca wyszyszebiegną postać. Stosując te metody, sprawisz, że przedmioty magiczne zawsze będą wyglądać niezwykle i cudownie. Przy okazji ujawnisz jednak ich naturę, a co gorzej, fakt posiadania przez nie mocy będzie oczywisty.

Przedmioty magiczne wyglądają różnorodnie: Przedmioty magiczne są niezwykle różnorodne. Czasem wyglądają zwyczajnie, a kiedy indziej egzotycznie. Te właśnie metody zastosowano w opisach przedmiotów magicznych, które znajdziesz w tym rozdziale. Pamiętaj, że czasem ogromna potęga bywa ukryta w skromnym opakowaniu. Innym razem móg lub działanie przedmiotu będzie oczywiste. Ta metoda – która tak naprawdę polega na wybieraniu zależnie od sytuacji jednej z dwóch wcześniejszych – łączy w sobie ich wady oraz zalety. Pozwala ci ona jednak na dużą lub małą szczegółowość, zależnie od chęci i od przypadku.

IDENTYFIKACJA PRZEDMIOTÓW

Śmialkowie, którzy wejdą w posiadanie przedmiotu magicznego, muszą w jakiś sposób określić jego moce i działanie. Innymi słowy – zidentyfikować go na jeden z opisanych dalej sposobów.

Metoda prób i błędów: To pierwszy ze sposobów, który zwykle wykorzystują bohaterowie, gdy widzą już, że weszli w posiadanie przedmiotu magicznego. Może on wiązać się z wieloma zabawnymi sytuacjami. Po prostu, które nie mają dostępu do magii identyfikacyjnej, zwykle eksperymetują – i nic ich w tym względzie nie ogranicza. Najczęściej jednak jest śmialków po prostu decyduje się użyć przedmiotu. Gracz może, na przykład, powiedzieć: „Zakładam pierścien i podskakuję, machając rękami”. Jeśli zdarzy się tak, że eksperymentem przedmiotem jest *piersiuch* skłania, powinienś nagrodzić zdolnością (i słusze przypuszczenie). Gracz może również powiedzieć, że zakłada pierścien i *zapytać*, czy jego bohater coś czuje. W tym konkretnym przypadku MP mógłby powiedzieć: „Czujesz, że stajesz się lekkim”, a żółdek podchodzi ci do gardła albo nawet „Czujesz się wyjątkowo lekkim”. W przypadku przedmiotów, które nie są wielokrotnego użytku, a zostaną wykorzystane, pozwalaj jedynie na pomniejsze eksperymenty. Lęk eliksiru wystarczy, by postać poczuła mrowienie i domyśliła się, jakie jest działanie specyfiku.

Staranne oględziny przedmiotu mogą dostarczyć kilku informacji. Slo wo rozkaz może być wyrzniętymi literkami na wewnętrznej stronie, pierścienia, a uskrzydłony ważek podpowiada, że dana rzecz obdarza posiadacza umiejętności latania. W takim przypadku do znalezienia wskazówek wystarczy udany test Przeszukiwania (ST 15 lub 20).

Możesz również pozwolić graczowi na wykonanie testu Czarostwa lub Wiedzy (tajemnego) o ST 30, który zdecydować, czy bohater dostrzeł siłę do mocy przedmiotu albo też czy przypomniał sobie, co o nim przeczytał podczas badań. BG zechcą zapewne skonsultować się z bardami, medcami lub czarodziejami wysokich poziomów. Takie osoby zdolają zidentyfikować przedmiot za pomocą czarów, wykorzystując wiedzę i doświadczenie albo też przeprowadzając badania. Mogą one również znać jakieś plotki lub szczegóły z historii przedmiotu. Rzecz jasna konkluzji zawsze będą czegoś chcieli w zamian za informacje.

Czary: Oczywiście wykorzystanie zaklęcia wykrycie magii to najprostsz sposób sprawdzenia, czy dany przedmiot jest magiczny. Czar pozwala również zdobyć pewne informacje o jego naturze. Jeśli osoba rzucająca rzeczne zaklęcie skoncentruje się na przedmiocie, może wykryć szkodzące magii lub zaklęcia, którymi jest nasączony, a także siły magiczne aury (zależnie od poziomu czarującego). Sprytni gracze zdolają zidentyfikować moce przedmiotu w oparciu o informacje, jakie zdołają po użyciu wykrycia magii – tych informacji sam im udzielisz. W najgorszym wypadku będą one stanowiły jasne wskazówki. Dlatego też pamiętaj, by zawsze dokładnie podać siłę magii i poziom zaklęcia (szczegółowe informacje znajdziesz w opisie zaklęcia wykrycia magii, strona 288 Podręcznika Gracza).

Czary identyfikacji oraz analiza dwumocem dostarczają znacznie więcej informacji. Ich opisy znajdziesz w Podręczniku Gracza.

Wyjaśnienia MP: Może wreszcie dojdzie do sytuacji, w której załamiesz się i powiesz graczom wszystko o przedmiocie. Nie ma w tym niczego złego, szczególnie gdy dane wyposażenie zapewnia premię do czynności, którą BG właśnie wykonuje. Śmialek posługujący się mieczem *brakom* +2 może się w końcu zorientować, że oraz niejako pomaga mu w walce, i w ten sposób odkryć istnienie premii. Wykorzystaj te metody, jeśli nieustające przypominanie o premii +2 do wszystkich testów ataków i obrażeń okazuje się zbyt uciążliwe.

Magiczne przedmioty a wykrycie magii

Zaklecie wykrycie magii ujawnia szkole magii, jak obłożono dane czaro-
dziejskie wyposażenie. Chodzi w tym przypadku o szkole czaru, który
umieszczono w eliksirze lub różdżce czy zapisano na zwoju albo też czaro-
wymaganych do stworzenia przedmiotu. W opisie każdego elementu
wyposażenia podano siłę oraz szkole aury.

W przypadku przedmiotów, które tworzą samodzielnie, jeśli wyma-
gany jest więcej niż jeden czar, pod uwagę bierze się zaklecie najwyższe-
go poziomu. Jeżeli nie są wymagane żadne czary, wykorzystaj poniższe
wskazówki.

Natura przedmiotu

Pancerze i przedmioty ochronne

Broń i przedmioty ofensywne

Premia do wartości atrybutu, testu umiejętności itd.

Szkola

Odrzuć

Wywołanie

Przemiany

UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW

Przedmiot przed użyciem trzeba aktywować. Czasem oznacza to po-
 prostu włożenie pierścienia na palec. Niektóre przedmioty – raz nałożone –
 działają bez przerwy. W większości przypadków użycie danego przedmio-
 tu wymaga jednak poświęcenia standardowej akcji aktywowania jej, która nie
 powoduje ataku okazyjnego. Inaczej dzieje się w przypadku przedmiotów,
 których działanie polega na ukończeniu czaru, gdyż w walce traktuje się
 je jak zaklęcia, więc ich użycie powoduje ataki okazyjne.

Aktywowanie przedmiotu magicznego to akcja standardowa, chyba że
 w opisie owego przedmiotu podano inaczej. Czas rzucania czaru jest jed-
 nakże okresem wymaganym do aktywacji mocy przedmiotu, niezależnie
 od tego, czy jest to różdżka, zwoj, czy para butów, chyba że w ich opisie
 podano inaczej.

Istnieją cztery sposoby aktywowania przedmiotów magicznych.

ukończenie czaru: Najczęściej dotyczy zwojów, które tak naprawdę
 są czarami o niemal ukończonym procesie rzucania. Większość etapów
 przygotowania zaklęcia już wykonał twórca zwoju, więc osoba korzysta-
 jąca ze zwoju nie musi się nimi martwić. Aby ukończyć czar, musi jedynie
 wykonać proste czynności zamykające całą operację (ostatnie gesty, słowa
 itd.). Chcąc bez ryzyka skorzystać z przedmiotu, którego aktywacja koń-
 czy rzucanie zaklęcia, bohater musi być na wystarczająco wysokim pozio-
 mie w odpowiedniej klasie, by rzucić dany czar. Jeżeli nie może rzucić
 wspomnianego zaklęcia, istnieje duże prawdopodobieństwo, że popełni
 błąd (możliwe konsekwencje poznasz w części „Nieudane użycie zwoju”,
 strona 238). Aktywowanie takiego przedmiotu to akcja standardowa, która
 powoduje atak okazyjny, jak normalne rzucanie czaru.

uruchomienie czaru: Ta metoda bardzo przypomina opisaną wcześ-
 niej, ale jest prostsza. Postać, która postanowi uruchomić czar, nie musi
 wykonywać żadnych gestów czy kończyć zaklęcia. Musi natomiast posia-
 dać specyficzną wiedzę dotyczącą rzucania zaklęcia oraz znać wyraz, który
 należy wypowiedzieć. Innymi słowy, jeśli czarodziej weźmie do ręki
 przedmiot, którego aktywowanie uruchamia zaklęcie (na przykład: różd-
 żkę lub laske) i który nasaczony jest zaklęciem przynależnym jego klasie,
 będzie wiedział, jak go użyć. Każda postać posiadająca na swojej liście
 czarów zaklęcie umieszczone w przedmiocie wie, jak go używać (dotyczy
 to również postaci, które na pewnym etapie nie potrafią rzucić czarów,
 na przykład paladyni 3. poziomu). Bohater musi się jednak dowiedzieć,
 mocą jakiego czaru nasaczono przedmiot, zanim go aktywuje. Aktywo-
 wanie takiego przedmiotu to akcja standardowa, która nie powoduje
 ataku okazyjnego.

słowo rozkazu: Jeżeli opis przedmiotu nie zawiera informacji o tym,
 jak go aktywować, a jednocześnie jego natura jednoznacznie tego nie okre-
 śla, oznacza to, iż potrzebne jest słowo rozkazu. W tym przypadku bohater
 musi wypowiedzieć jakiś wyraz, który aktywuje przedmiot. Nie potrzebuje
 za to żadnej innej wiedzy specjalistycznej.

Słowo rozkazu to niejako klucz do przedmiotu. Może to być wyraz bar-
 dzo pospólny – „żywy”, „kwadrat”, „kon” – lecz właściciel takiego przed-
 miotu ryzykuje wówczas, że podczas rozmowy przypadkowo go aktywuje.
 Częściej słowo rozkazu z pozoru wydaje się pozbawione sensu lub pocho-
 dzi z jakiegoś starożytnego, martwego języka. Aktywowanie takiego przed-
 miotu to akcja standardowa, która nie powoduje ataku okazyjnego.

Czasami słowo rozkazu aktywujące przedmiot jest na nim wypisane.
 Bywa choćby wplecione – i ukryte zarazem – we wzór wyryziony, wy-
 grawerowany lub wycięty na przedmiocie. Częściej jednak na przedmiocie
 znajduje się jakiś wskaźnikowa dotycząca hasła. Na przykład, jeśli słowo roz-
 kazu to „król”, na przedmiocie widnieje korona. Bardziej skomplikowana
 wskaźnikowa będzie imie lokalnego władcy z czasów powstania przedmio-
 tu. W takim przypadku bohatera mogą czekać badania historyczne, które
 pozwolą zidentyfikować wspomniane słowo.

Wiedza (tajemnica) i Wiedza (historia) pomagają się do identyfikacji słów
 rozkazu lub rozszyfrowywania wskaźników. W takim przypadku postać po-
 zna hasło po udanym teście umiejętności (ST 30). Jeśli owie się nie powie-
 dzia, udany drugi test (ST 25) może oznaczać zdobycie wskaźników.

Osoba, która trzeci czar identyfikacji oraz analiza dwumera, pozna słowo
 rozkazu.

Aktywacja przez użycie: Tego rodzaju przedmiotów po prostu się
 używa, a one aktywują się automatycznie. Bohater musi wypić eliksir, za-
 machnąć się mieczem, zasłonić tarczą przed ciosem, spojrzeć przez oku-
 lary, rozsyłać prośbę, założyć pierścień czy czapkę itp. Aktywacja przez
 użycie jest zwykle prosta i oczywista.

Wiele przedmiotów aktywowanych poprzez użycie postaci nosi na
 sobie takie działające permanentnie wyposażenie – choćby płaszcz od-
 pomocy czy obcisłe intelektualne – prawie zawsze trzeba założyć. Kilka, na przy-
 kład *perły* mocy, bohater musi posiadać i mieć przy sobie, a nie trzymać
 w domu, zamknięte w szkatule. Istnieją też przedmioty, które nie tylko
 trzeba założyć, ale również aktywować, na przykład *pierścień niewidzial-
 ności*. Czasem oznacza to użycie słowa rozkazu (patrz wcześniej), choć
 w większości przypadków wystarczy po prostu chęć aktywacji. W opisie
 przedmiotu podano informacje, czy do jego aktywowania potrzeba słowa
 rozkazu.

Jeżeli w opisie nie podano innej informacji, uruchomienie danego
 przedmiotu wymaga albo akcji standardowej, albo w ogóle nie wymaga
 akcji i nie powoduje ataków okazyjnych. Wyjątek stanowi sytuacja,
 kiedy użycie związane jest z wykonaniem czynności, która sama z siebie
 powoduje atak okazyjny – na przykład, przebiegnięcie przez obszar za-
 grożenia w magicznych burzach. Jeśli użycie przedmiotu wymaga czasu
 (choćby wypicie eliksiru albo założenie/zdjęcie pierścienia czy czapki),
 po którym magia zaczyna działać, jego aktywacja wymaga poświęcenia
 akcji standardowej. Jeżeli aktywacja jest częścią korzystania z przedmio-
 tu i nie zabiera czasu (na przykład zamachnięcie się zaklętym mieczem
 zapewniającym premie z usprawnienia), nie należy jej uważać nawet za
 akcję.

Aktywacja przedmiotu poprzez użycie go nie oznacza, że bohater au-
 tomatycznie wie, co z daną rzeczą należy zrobić czy jak z niej korzystać.
 Jeśli postać włoży pierścień skalania, nie oznacza to jeszcze, że od razu go
 aktywuje. Musi wiedzieć (albo przynajmniej się domyślać), jak moc ma
 dany przedmiot, a następnie użyć go, aktywując przy okazji. Wyjątkiem
 są sytuacje, kiedy moc przedmiotu ujawnia się automatycznie, na przykład
 przy okazji wypicia eliksiru lub wymachiwania orężem.

ROZMIAR A PRZEDMIOTY MAGICZNE

Jeśli przedmiot magiczny, który wpadł w ręce śmiechów, to biżuteria
 czy ubiór, wielkość i rozmiar nie powinny stanowić problemu. Twórcy
 większości zaklętych stworów sprawili, że dopasowują się one do zakła-
 dających je osób. Należy przyjąć zasadę, że waga, wzrost, płec czy rasa
 nie powinny uniemożliwiać użycia takich przedmiotów. Gracze nie na-
 leży karać za to, że zdecydowali się wcielić w niziołka albo kogoś bardzo
 wysokiego.

Zdanie „to na ciebie nie pasuje” wypowiedział tylko w dobrej uzasadnio-
 nych przypadkach. Płaszcz wykonane przez egocentrycznego i egoistycz-
 nego mrocznego elfa pasują tylko na te istoty. Krasnoludzi tworzą czasem
 przedmioty, których używać mogą tylko osoby ich rozmiarów i krasnoludów.
 (w ten sposób upewniają się niejako, że ich dzieła nie zostaną wykorzy-
 stane przeciwko nim). Takie skarby powinny jednakże stanowić wyjątek
 od reguły.

Rozmiary broni i pancerzy: Istnieje szansa 30% (01–30) na to, że zna-
 leżona losowa broń czy pancerz będzie małego rozmiaru, 60% (31–90)
 – średniego i 10% (91–100) – rozmiaru, o którym decyduje MP.

OGRAŃCZENIE POSIADANIA PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Wiele przedmiotów magicznych należy włożyć, aby móc z nich korzystać. Humanoidalny bohater może mieć na sobie nawet dwaście sztuk takiego wyposażenia. Niemniej każdy z tych przedmiotów musi znajdować się na konkretnej części ciała.

Humanoidalne ciało można wyposażać w sprzęt magiczny, w którego skład wchodzi jeden przedmiot z przedstawionych dalej grup powiązanych z miejscami, gdzie się go nosi.

- Jedna obręcza, czapka, hełm lub relikwiarz noszone na głowie;
- Jedna soczewka lub para okularów noszone na oczach;
- Jeden amulet, brosza, medalion, naszyjnik, wisiołek lub skarbceusz noszone na szyi;
- Jedna kamizelka, ornat lub koszula noszone na tułowiu;
- Jedna szata, pancerz lub zbroja noszone na tułowiu (na kamizelce, ornacie lub koszuli);
- Jeden pas noszony w talii (na szacie, zbroi lub pancerzu);
- Jeden płaszcz, peleryna lub opieczka noszone na ramionach (na szacie, zbroi lub pancerzu);
- Jedna para bransolet lub karwasze noszone na ramionach czy nadgarstkach;
- Jedna rękawiczka, para rękawiczek lub rękawice noszone na dłoniach;
- Po jednym pierścieniu na każdej dłoni (lub łącznie na jednej);
- Jedna para butów lub pantofli na stopach.

Oczywiście postać ma prawo posiadać (a nawet nosić ze sobą) tyle przedmiotów tego samego rodzaju, ile tylko zapagnie. Może mieć choćby sakiewkę wypchną magicznymi pierścieniami. Niemniej korzyść przyniosła jej jedynie dwa jednocześnie założone pierścienie. Jeżeli wsunie na palec trzeci, ten z pewnością nie zadziała. Tę ogólną zasadę stosuje się do wszystkich prób „podważania” przedmiotów magicznych – jeśli, na przykład, postać włoży drugi magiczny płaszcz na wierzch tego, który już na ma sobie, nowy nie będzie działał.

Niektóre przedmioty – na przykład naszyjnik kul ognistych – bohater może nosić, nie zajmując „miejsca” na ciele. W takim przypadku w opisie danego przedmiotu pojawi się informacja o takiej właściwości.

RZUTY OBRONNE PRZECIWKO MOCOM PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Przedmioty magiczne powołują do istnienia zaklęcia lub efekty czaropodobne. W przypadku gdy należy wykonać rzut obronny przeciw takiej mocy, jego ST wynosi zawsze 10 + poziom czaru lub efektu + premia z minimalnej wartości atrybutu potrzebnej do rzucenia zaklęcia na danym poziomie. Na przykład, ST zaklęcia 2. poziomu wynosi $10 + 2$ (za 2. poziom) + 1 (gdyż stosowny atrybut musi mieć wartość przynajmniej 12, by rzucenie czaru 2. poziomu było możliwe) – w sumie 13.

Wyjątek od tej reguły dotyczy lasek. W tym przypadku ST rzutu obronnego należy wyliczać tak, jakby to posiadacz danego przedmiotu rzucił zaklęcie, biorąc pod uwagę swój poziom czarującego oraz wszystkie modyfikatory do ST rzutu obronnego. Na przykład, jeżeli bard Devis za pomocą laski *urokno* zaklęcia *zaczarowanie osoby*, ST rzutu obronnego na ten czar wynosić będzie 14, jako że bard ma Charyzmę wartości 17. W przypadku zaś, gdy w ten sam sposób przedmiotu użyje czarodziejka Mizale, ST rzutu obronnego na zaklęcie będzie równa 17, gdyż czarodziejka ma Intellekt wartości 18 oraz atrybut Skupienie na czarze (oczekiwania).

W większości opisów przedmiotów magicznych podano ST poszczególnych efektów, zwłaszcza tych, które nie mają odpowiednika wśród zaklęć (szybkie określenie poziomu byłoby w przeciwnym razie bardzo trudne).

WARIANT: NOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Na potrzeby swojej kampanii możesz wymyślić nie tylko nowe czary czy potwory, ale również przedmioty magiczne. Bohater ma prawo w podobny sposób, jak prowadzi badania nad zaklęciami, eksperymentować i tworzyć magiczne przedmioty. W tym przypadku również musisz być ostrożny i uważny, tak jak przy okazji tworzenia nowych czarów.

USZKADZANIE PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Przedmiot magiczny nie musi wykonywać rzutu obronnego. Wyjątek stanowią sytuacje, gdy nikt go nie trzyma, efekt wymierzono właśnie w niego lub posiadacz uzyskał w rzucie obronnym naturalne 1. Przedmioty magiczne powinny zawsze mieć prawo do rzutu obronnego przeciwko czarom, które mogą spowodować ich uszkodzenie – nawet w sytuacji, w której zwykle wyposażenie nie miało prawa przetrwać. Przedmioty magiczne otrzymują tę samą premię do wszystkich rzutów obronnych, bez względu na to, czy chodzi o rzut na Wytrwałość, Refleks czy Wole. Premia do rzutów obronnych w ich przypadku wynosi 2 + połowa poziomu czarującego przedmiotu (zaokrąglając w dół). Na przykład, latarnia *ujawnienia* 5. poziom czarującego) ma premię +4 do rzutu obronnego na Refleks, jeśli dostanie się w zasięg kuli ognistej, i taka sama premia do rzutu obronnego na Wytrwałość, jeżeli ktoś spróbuje ją zalcinować. Jedynym wyjątkiem od tej zasady są inteligentne przedmioty magiczne, które wykonują rzuty obronne na Wole modyfikowane przez wartość Rozstrojenia.

Jeśli nie stwierdzono inaczej, magiczne wyposażenie otrzymuje uszkodzenia jak zwykłe przedmioty tego samego typu. Uszkodzony sprzęt nadal działa, lecz jeśli ulegnie zniszczeniu, jego magiczna moc zostaje stracona.

NAPRAWA PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Niektóre przedmioty magiczne (zwłaszcza broń i tarcze) będą podczas przegod podlegać uszkodzeniu. Koszt naprawy wyposażenia przy użyciu umiejętności *Rzemiosło* nie różni się od ceny reparacji zwykłego przedmiotu tego samego rodzaju. Uszkodzenia niweluje również czar *salanie*, ale za jego pomocą nie da się odtworzyć całkowicie zniszczonego przedmiotu magicznego.

PRZEDMIOTY INTELIĞENTNE

Niektóre przedmioty magiczne, szczególnie broń, bywają obdarzone inteligencją. Dotyczy to jedynie permanentnych przedmiotów magicznych, nie zaś tych jednorazowego użytku lub nasączonych jakimiś ładunkami – czyli eliksiry, zwoje i różdżki nigdy nie będą inteligentne.

Ogólnie rzecz biorąc, 1% przedmiotów magicznych posiada inteligencję. Więcej informacji znajdziesz w części „Przedmioty inteligentne” na stronie 268.

PRZEDMIOTY PRZEKŁĘTE

Czasem sprzęt jest przeklęty – źle wykonany lub wypaczony przez jakąś siłę zewnętrzną. Przedmioty przeklęte mogą stanowić zagrożenie dla użytkownika albo być normalnymi elementami wyposażenia z drobną skargą, kłopotliwymi wymaganiami lub nieprzewidywalną naturą. 5% losowo wyorzonych przedmiotów magicznych jest przeklętych. Jeśli chcesz umieścić wadliwy i/lub przeklęty przedmiot w swojej kampanii, zajrzyj na stronie 271, gdzie w części „Przedmioty przeklęte” znajdziesz więcej szczegółów informacji na ich temat.

DAWKI, ŁADUNKI, WIELOKROTNE ŁADUNKI I UŻYWANIE

Moc wielu przedmiotów, zwłaszcza różdżek i lasek, ogranicza liczba ładunków, którymi zostały nasączone. Magiczne sprzęty mają zazwyczaj maksymalnie 50 ładunków. Jeśli taki przedmiot jest losowym elementem skarbca, rzuć 1k6 i podziel wynik przez 2 (zaokrąglając w dół, minimalnie 1), określając w ten sposób liczbę pozostałych ładunków. Jeżeli maksymalna liczba ładunków jest

Opisane w tym rozdziale przedmioty magiczne to przykłady, na których możesz opierać takie twory. Nowy przedmiot musi zostać określony w taki sam sposób, jak już istniejące. Ustal więc rodzaj i czas aktywacji oraz poziom czarującego. Poimienię też określić cenę rynkową przedmiotu – nawet takiego, który śmiałkowie znajdą (wszak mogą zechcieć go sprzedać lub skopiować).

inna niż 50, wykusz, ile ich pozostało. Na przykład, rzut 1k3 dla pierścienia trzech tyczek określi liczbę niewykorzystanych tyczek.

Podane ceny zawsze dotyczą przedmiotów z pełną ilością ładunków (dopiero co stworzony przedmiot zawsze posiada maksymalną liczbę ładunków). Przedmioty pozbawione wszystkich ładunków są nie niewarte (dotyczy to większości wyposażenia z ładunkami). Natomiast wartość tych częściowo zużytych jest proporcjonalna do ilości magii, jaka w nich pozostała. Na przykład, różdżka z 20 ładunkami warta jest 40% wartości nowej (z 50 ładunków). W przypadku przedmiotów, które są używane w inny sposób poza zrzućaniem czarów, jedynie część wartości obliczana jest w oparciu o liczbę pozostałych ładunków (według uznania MP).

Niektóre przedmioty – choćby strzały, kadzidła, szczypty proszku, eliksiry – są jednorazowego użytku. Przedmioty takie zwykle znajdują się w większych „zestawach”. Na przykład, bardzo często sakiewka zawiera więcej niż jedną szczyptę proszku znikaś, podobnie jak flakon z wieloma dawkami eliksiru leczenia lekkich ran. W tabelach podana jest cena i waga jednego takiego przedmiotu, ale możesz pozwolić postaci na to, by posiadała większą ich liczbę, jeśli tego sobie życzyć lub na to wskazuje. Na przykład, gdy w pierwszym rzucie losowania skarbu wypadły trzy słabe przedmioty magiczne, a kolejny rzut wskazał na kadzidło motylaki, możesz uznać, że w skarbu są trzy sztuki tego ostatniego. W ten sposób skarbierze zyskają pewną logikę, a znalazisko znacznie bardziej przyda się śmiółkom.

OPISY PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

W tej części rozdziału najpierw ogólnie opisano typy przedmiotów – wiece, pancerze, eliksiry itp. – potem zaś, już szczegółowo, konkretne elementy wyposażenia.

W opisie pojawiają się m.in. informacje dotyczące aktywacji i losowego tworzenia. Podano też przykładowe wartości KP, twardości, punkty wytrzymałości i ST zniszczenia. W przypadku KP podano wartość dla przedmiotu, którego nikt nie trzyma, i wzięto pod uwagę karę –5 wynikającą ze Złęczności 0, jaka dotyczy każdego obiektu. Jeżeli wybrany przedmiot ktoś trzyma w dłoniach, należy wykorzystać modyfikator ze Złęczności, posiadacza, a nie karę –5.

Nie wszystkie przedmioty opisano szczegółowo. Nie znajdziesz tu informacji o tych, w których znajdują się zaklęcia – dokładne wiadomości podano wszak w Podręczniku Gniaz. Musisz po prostu dostosować czary odpowiednio do przedmiotu (laska, różdżka, zwój ind.). Zawsze wychodzi z założenia, że zaklęcia rzucać jest na najniższym możliwym poziomie, chyba że z jakiś powodów rzecz ma się inaczej (pamiętaj, że to zwiększa koszt przedmiotu – patrz Tabela 7-33). Obliczanie wartości przedmiotu magicznego w złocie. Oczywiście najczęstszym powodem zwiększania poziomu jest chęć wzmocnienia potęgi czaru. Nie jest to nie niezwykłe – w przypadku zaklęć, których moc zależy od poziomu – na przykład, nastawiona na niszczenie kula ognista lub działające przez różny czas przyzwania pioruna.

W opisie przedmiotu podano szczegóły dotyczące jego mocy oraz następujące informacje (znajdują się pod koniec opisu, w tak zwanych notatach).

- Aura:** W większości wypadków czar wykręca magii ujawni związaną z przedmiotem szałkę magii oraz siłę aury, która go emanuje. Informacja ta (jeśli dotyczy przedmiotu) pojawia się na początku notacji, a ma postać sformułowań w rodzaju „Silne przemiany”. Szczegółowe informacje znajdziesz w opisie wykręca magii, w Podręczniku Gniaz.
- Poziom czarujucego:** Kolejna informacja w notacjach to dotyczący przedmiotu poziom czarujucego, określający relatywną potęgę przedmiotu. Poziom czarujucego determinuje premie do rzutów obronnych oraz zasieg i linie zależne od poziomu aspektu mocy przedmiotu (jeśli są zmienne). To także poziom, który należy brać pod uwagę, gdy dana rzecz znajduje się pod wpływem rozprzeczania magii lub w podobnej sytuacji. Informacja ta ma następującą postać: „PC X”, gdzie „PC” to skrót od poziomu czarujucego, a „X” – liczba go określająca.

W przypadku eliksirów, zwojów i różdżek twórca może ustalić poziom czarujucego na poziomie dowolnym wystarczającym do rzucenia zaklęcia w nich użytego, jednakże nie wyższym niż jego własny. Na przykład, Miałeś na 5. poziomie mogłaby zapisać na zwoju zaklęcie, sirociadłość na 3. poziomie czarujucego (a zatem działałoby ono 3 minuty), 4. poziomie czarujucego (czas działania 4 minuty) lub 5. (5 minut). W przypadku innych magicznych rzeczy poziom czarujucego ustala twórca. Minimalny poziom czarujucego jest konieczny do spełnienia podanych wymagań.

Wymagania: Dany przedmiot może stworzyć tylko postać, która spełnia stosowne wymagania. Mogą one dotyczyć atriów, czarów, a także innych cech – charakteru, rasy, poziomu lub rodzaju czy gatunku kreatora. Informacje o wymaganiach umieszczono już po poziomie czarujucego przedmiotu.

Jeśli jednym z wymagań jest zaklęcie, twórca może je spełnić, przygotowując czar (bądź znając go w przypadku zaklęcia i barda), użyć w tym celu jakiegos przedmiotu (uruchamiającego czy kończącego zaklęcie) albo też wykorzystać zdolność czaropodobną pozwalającą do istnienia stosowny efekt. W drugim z przypadków śmiółki muszą poświęcić jeden wspomniany przedmiot (na przykład: zwój) lub jeden jego ładunek (w przypadku choćby różdżki) na każdy dzień tworzenia przedmiotu.

Podczas tworzenia przedmiotu współpracować może ze sobą kilka osób, każda z nich musi jednak spełniać co najmniej jedno wymaganie. W niektórych przypadkach będzie to nawet konieczność, szczególnie gdy jeden bohater zna potrzebny w procesie czar, a drugi spełnia pozostałe wymogi.

W przypadku, gdy przy produkcji przedmiotu współpracuje kilka osób, muszą one ustalić, kto jest twórcą, ponieważ jego poziom określa cechy przedmiotu. Oczywiście najlepiej będzie, jeśli zostanie nim, postać o najwyższym poziomie spośród pracujących, ale nie jest to konieczność. Bohater wybrany na twórcę opłaca koszt PD wymagany do wykreowania danej rzeczy.

Zaręczony do stworzenia przedmiotu wymagany jest jeden atriut oraz jeden lub więcej czarów (czasem również pojawiają się dodatkowe warunki). Jeśli podano dwa zaklęcia, oddzielone wyrazem „lub”, wymagane jest jedno z nich (rzecz jasna poza innymi zaklęciami wymienionymi poza tymi dwoma). Wymagania stawiane, na przykład, dotyczy pierścienia trzech tyczek są takie: „Wykucie pierścienia, od lub tyczek”. Oznacza to, że twórca może znać od lub tyczek oraz posiadać atriut Wykucie pierścienia.

- Cena rynkowa:** Wartość przedmiotu w sztukach złota, pojawiająca się po słowie „Cena” – na wypadek gdyby ktoś chciał dane wyposażenie zakupić. Cena rynkowa przedmiotu, do którego skonstruowania potrzebny jest atriut tworzenia przedmiotu, to zwykle bazowa cena zwiększona o koszt komponentów (surowce lub punkty doświadczenia).
- Koszt stworzenia:** Następnie w notacji, po wyrazie „Koszt”, pojawia się wyrażony w sztukach złota i punktach doświadczenia koszt, który ponosi twórca przedmiotu. Informacja ta pojawia się tylko w przypadku przedmiotów, których produkcja wymaga użycia komponentów (surowców lub PD). Oczywiście także wyposażenie ma wyższą cenę rynkową. Koszt to zwykle bazowa cena zwiększona o wartość komponentów. W opisie przedmiotów, których wyprodukowanie nie wymaga użycia komponentów, nie pojawia się informacja o koszcie stworzenia. W ich przypadku cena rynkowa i bazowa są takie same. Koszt to sz stanowi 1/2 ceny rynkowej, a koszt w PD – 1/25 ceny rynkowej.
- Waga:** W notacjach dotyczących cudownych przedmiotów, na samym końcu, podano ich wagę. Jeżeli brak takiej informacji, to znaki, że ciężar przedmiotu nie jest wart uwagi (nie wpływa na obciążenie bohatera).

NAZWY PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Przedmioty magiczne zawierające czary – w większości eliksiry i różdżki – mają nazwy odwołujące się do zaklęcia, którym są nasączone, na przykład różdżka kuli ognistej lub eliksir przyspieszenia. W świecie gry mogą one posiadać bardziej wyszukane i ciekawsze miana. Proste nazwy dla tych przedmiotów odróżniają je od potężniejszych przedmiotów, które zwa są bardziej interesujące, na przykład laska potęgi, szata atryum lub miecz siły miłości.

TABELA 7-1: LOSOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Słaby	Przeciętny	Potężny	Przedmiot
01-04	01-10	01-10	Pancerze i tarcze (Tabela 7.2)
05-09	11-20	11-20	Broń (Tabela 7.9)
10-44	21-30	21-25	Elksyry (Tabela 7.17)
45-46	31-40	26-35	Pierścienie (Tabela 7.18)
—	41-50	36-45	Berla (Tabela 7.19)
47-81	51-65	46-55	Zwoje (Tabela 7.20)
—	66-68	56-75	Laski (Tabela 7.25)
82-91	69-83	76-80	Różdki (Tabela 7.26)
92-100	84-100	81-100	Cudowne przedmioty (tabela: 7.27, 7.28 i 7.29)

LOSOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Poszukiwacz przygód zabił złego licza i teraz sprawdza, co znajduje się jego w grobowcu. Jakże cudo odkrywa? Otóż MP skorzystał już z Tabeli 3-5: Skarby (strona 52), której wyniki odsłania do znajdujacej się w pobliżu Tabeli 7-1: Losowe przedmioty magiczne (to dobry powód, by zawsze przygotować skarb wcześniej). W rozdziale trzecim pojawiają się także odniesienia do słabych, przeciętnych i potężnych przedmiotów magicznych. Pierwsze z nich to rzeczy dość skromne. Przeciętne z kolei to przedmioty stosunkowo standardowe (warte mniej więcej 10-12 razy więcej niż słabe). Natomiast potężne magiczne skarby to największe lupy (warte około 4 razy więcej niż przeciętne).

Jeśli chcesz wylosować przedmiot magiczny, który ma wejść w skład skarbu, postępuj w następujący sposób:

1. Kiedy w Tabeli 3-5 znajdziesz odniesienie do słabego, przeciętnego i potężnego przedmiotu magicznego, możesz odwołać się do Tabeli 7-1: Losowe przedmioty magiczne i ustalić typ wyposażenia – na przykład zwoj, różdżka lub broń. Możesz również wykonać rzut k% i w przypadku wyniku 0-5 sięgnąć do Tabeli 7-31: Konkretne przedmioty magiczne, a nie do zwykłych tabel.

2. Wykorzystaj tabelę odpowiadającą rodzajowi przedmiotu, który wylosowałeś w etapie pierwszym. Za jej pomocą ustalisz dokładnie, o jaki przedmiot danego rodzaju i potęgi (słaby, przeciętny, potężny) chodzi – czyli konkretną różdżkę, zwoj czy cudowny przedmiot.

3. Po wylosowaniu przedmiotu rzut k% i określ pewne cechy szczególne.

Laski i różdżki: W przypadku różdżki i laski rezultat 01-30 oznacza, że coś (wzór, inskrypcje itp.) stanowi wskazówkę dotyczącą działania przedmiotu. Wynik 31-100 oznacza brak cech szczególnych.

Pancerze, tarcze, pierścienie, berla i cudowne przedmioty: W przypadku berla, laski, pierścienia, cudownego przedmiotu, pancerza lub tarczy rezultat 01 oznacza, że przedmiot jest inteligentny. Wynik 02-31 świadczy z kolei o tym, że coś (wzór, inskrypcje ind.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. Rezultat 32-100 oznacza brak cech szczególnych.

Broń dystansowa: W przypadku broni dystansowej rezultat 01-05 oznacza, że przedmiot jest inteligentny. Z kolei wynik 06-25 wskazuje, że coś (wzór, inskrypcje ind.) sugeruje jego działanie. Rezultat 26-100 oznacza brak cech szczególnych.

Broń do walki wręcz: W przypadku broni do walki wręcz rezultat 01-20 oznacza, że przedmiot emanuje światłem. Z kolei wynik 21-25 wskazuje na to, że jest inteligentny. Wynik 26-35 oznacza natomiast, że przedmiot obdarzono inteligencją oraz emanuje światłem. Rezultat 36-50 oznacza, że coś (wzór, inskrypcje ind.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. Wynik 51-100 oznacza brak cech szczególnych.

4. Jeśli przedmiot posiada ładunki lub można go użyć ograniczoną liczbę razy, losowo ustal owe cechy (patrz wcześniej „Ładunki, ładunki, wielokrotne ładunki i używanie”).

Może się zdarzyć, że będziesz wolał wybrać przedmiot, a nie tworzyć go losowo. W takim przypadku po prostu przejrzyj listę i znajdź to, co ci się podoba. Zauważ, że w tabelach nie pojawiają się żadne artefakty (ani słabsze, ani potężniejsze). Jest to zabieg celowy. Po prostu artefakty należy wprowadzać do gry z rozmysłem i musi to być one jakoś wiązane z kampanią.

PANCERZE

Magiczne pancerze to bardzo powszechne i jednocześnie dość istotne przedmioty. Jak łatwo się domyślić, chronią one lepiej niż zbroje pozabawione takiego wzmocnienia. Magiczne pancerce zapewniają premię z usprawnienia, która nie może być większa niż +5 i która kumuluje się ze zwykłą premią

TABELA 7-2: PANCERZE I TARCZE

Słabe	Przeciętne	Potężne	Przedmiot	Bazowa cena
01-60	01-05	—	Tarcza +1	1000 sz
61-80	06-10	—	Pancerz +1	1000 sz
81-85	11-20	—	Tarcza +2	4000 sz
86-87	21-30	—	Pancerz +2	4000 sz
—	31-40	01-08	Tarcza +3	9000 sz
—	41-50	09-16	Pancerz +3	9000 sz
—	51-55	17-27	Tarcza +4	16 000 sz
—	56-57	28-38	Pancerz +4	16 000 sz
—	—	39-49	Tarcza +5	25 000 sz
—	—	50-57	Pancerz +5	25 000 sz
—	—	—	Pancerz/tarcza +6 ¹	36 000 sz
—	—	—	Pancerz/tarcza +7 ¹	49 000 sz
—	—	—	Pancerz/tarcza +8 ¹	64 000 sz
—	—	—	Pancerz/tarcza +9 ¹	81 000 sz
—	—	—	Pancerz/tarcza +10 ¹	100 000 sz
88-89	58-60	58-60	Konkretny pancerz ²	—
90-91	61-63	61-63	Konkretna tarcza ³	—
92-100	64-100	64-100	Specjalna zdolność i rzut, raz jeszcze ⁴	—

1. Pancerze i tarcze zazwyczaj nie mogą zapewniać aż tak znacznych premii. Te wiersze pozwalają natomiast określić cenę przedmiotu obdarzonego dodatkowymi specjalnymi mocami. Przykład: Zbroje +5 obdarzona specjalną mocą, słabej odnośny (modyfikator +1) należy traktować na potrzeby wyceny jak pancerz +6, przez co kosztuje 36 000 sz.

2. Rzut w Tabeli 7-7: Konkretne pancerce.

3. Rzut w Tabeli 7-8: Konkretne tarcze.

4. Rzut w Tabeli 7-5: Specjalne moce pancerzy lub Tabeli 7-6: Specjalne moce tarcz.

TABELA 7-3: LOSOWY PANCERZ

k%	Pancerz	Koszt ¹
01	Przeszywanica	+155 sz
02	Skórzana	+160 sz
03-17	Ciężkawa skórzaną	+175 sz
18-32	Koszulka kolczą	+250 sz
33-42	Skórzana	+165 sz
43	Łuszkowa	+200 sz
44	Kolczuga	+300 sz
45-57	Napiersnik	+350 sz
58	Płytkowa	+350 sz
59	Kryta	+400 sz
60	Półpłytkowa	+750 sz
61-100	Pełna płytowa	+1650 sz

1. Chcąc określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 7-2: Pancerze i tarcze.

Każda magiczna zbroja jest mistrzowsko wykonana (kara z pancerza do testów o 1 mniejsza niż zwykle).

TABELA 7-4: LOSOWA TARCZA

k%	Tarcza	Koszt ¹
01-10	Puklerz	+165 sz
11-15	Lekka drewniana tarcza	+153 sz
16-20	Lekka stalowa tarcza	+159 sz
21-30	Ciężka drewniana tarcza	+157 sz
31-95	Ciężka stalowa tarcza	+170 sz
96-100	Pawet	+180 sz

1. Chcąc określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 7-2: Pancerze i tarcze.

Każda magiczna tarcza jest mistrzowsko wykonana (kara z pancerza do testów o 1 mniejsza niż zwykle).

z pancerza (oraz z premiami z tarczy i z usprawnienia magicznej tarczy). Co więcej, każda magiczna zbroja jest mistrzowsko wykonana, co oznacza, że wszystkie kary do testów z pancerza maleją o 1.

Oprócz premii z usprawnienia pancerza magiczny może obdarzać posiadacza specjalnymi mocami, na przykład niepodatnością na trafienia krytyczne czy ułarwaniem ukrywania. Specjalne zdolności wpływają na cenę rynkową (traktować je należy jak dodatkowe premie), lecz nie zwiększają KP. Wszystkie premie pancerza (wynikające z usprawnienia oraz ze specjalnych zdolności) nie mogą w sumie przekraczać +10. Zbroja obdarzająca posiadacza specjalną mocą musi posiadać premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Pancerz lub zbroja mogą być wykonane z nietypowych materiałów. Rzuć 1k6, wynik 01–95 wskazuje, że dany przedmiot jest standardowy, a rezultat 96–100 oznacza, że do jego stworzenia użyto specjalnej substancji, choćby mithrilu czy adamantynu (patrz „Specjalne materiały”, strona 283).

Pancerz składa się z części, więc buty i rekawice (jeżeli są częścią zbroi) można zamienić na inne.

Poziom czarującego w przypadku pancerza i tarczy: Podano go w przypadku zbroi lub tarczy posiadających jakąś specjalną moc. W przypadku przedmiotu czarującego jedynie premie z usprawnienia poziom czarującego jest równy potrojeniu premii. Jeśli przedmiot zapewnia zarówno zdolności specjalne, jak i premie z usprawnienia, na potrzeby wymagań pod uwagę należy brać wyższy z owych poziomów.

Tarcze: Premie z usprawnienia z tarczy kumulują się z premiami z usprawnienia z pancerza, a zatem ciężła szlutowa tarcza +1 i kolczuga +1 zapewniają w sumie premie z usprawnienia +9 do KP. Premie z usprawnienia z tarczy nie są brane pod uwagę jako premie do ataku lub obrony, gdy bohater uderza nią przeciwnika. Wyjątkiem jest przedmiot, która zapewnia premie +1 do ataku i obrony (patrz opis tego przedmiotu). W zasadzie mógłby stworzyć tarczę działającą również jako broń magiczną, lecz musiałby dołożyć magiczną premię odpowiadającą kosztom tarczy oraz jej premii z usprawnienia do KP. Na przykład, pułcher +1 ze szpilakami do tarczy +1 kosztuje 3475 sz (15 sz za zwykły pułcher, 150 sz za mistrzowskie wykonanie, 1000 sz za premie +1 do KP, 10 sz za szpilki, 300 za użyczenie ich mistrzowskimi oraz 2000 sz za przeniesienie ich na broń +1).

Tak jak w przypadku pancerzy, specjalne moce, którymi obdarzona jest tarcza, wpływają na jej wartość rynkową – premie dodają się do premii z usprawnienia, chociaż nie zwiększają one KP. Wszystkie premie (wynikające z usprawnienia oraz ze specjalnych mocy) nie mogą w sumie przekraczać +10. Tarcza obdarzająca posiadacza specjalną mocą musi mieć premie z usprawnienia przynajmniej +1.

Trwałość i punkty wytrzymałości tarczy: Każde +1 premii z usprawnienia zwiększa o 2 trwałość tarczy oraz o 10 jej punkty wytrzymałości. Za tem, na przykład, ciężła szlutowa tarcza +3 ma trwałość 16 i 50 gw (informacje o trwałości i punktach wytrzymałości typowych tarcz znajdziesz na stronie 156 Podręcznika Gracza, w Tabeli 8-8).

Aktywność: Bohater korzysta zwykle z magicznych zbroi i tarcz w taki sam sposób, jak z niemagicznych – po prostu je nakłada lub bierze do ręki. Jeśli jednak przedmiot zapewnia specjalne moce, które właściciel musi aktywować (jak choćby żywa tarcza), wtedy musi wypowiedzieć słowo rozkazu (akcja standardowa).

Losowe tworzenie: Jeśli chcesz stworzyć losowo pancerz lub tarczę, rzuć w Tabeli 7-2: Pancerze i tarcze, a potem w Tabeli 7-3: Losowy pancerz lub Tabela 7-4: Losowa tarcza, w zależności od pierwszego rezultatu. Następnie sięgnij do Tabeli 7-5: Specjalne moce pancerza, Tabeli 7-6: Specjalne moce tarczy, Tabeli 7-7: Konkretnie pancerze lub Tabeli 7-8: Konkretnie tarcze – w zależności od kolejnych rezultatów. Na przykład, wynik 94 w Tabeli 7-2 w kolumnie „Przećięcie” oznacza specjalną moc i następny rzut. Drugi rezultat to 29, wskazujący na *panewę* +1. Rezultat 64 w Tabeli 7-5: Specjalne moce pancerza oznacza odporność na elektryczność. W końcu wynik 44 w Tabeli 7-3: Losowy pancerz daje kolczugę. W ten sposób wylosowano kolczugę odporną na elektryczność +2.

Pancerze dla istot nietypowych: Koszt pancerza dla stworzenia niehumanoidego, a także dla istot, które nie są ani małe, ani średnie, jest różny i odmienny od wartości podanych w Tabeli 7-3 oraz Tabeli 7-4, jak to opisano w ramce „Zbroje dla nietypowych stworzeń” znajdujące się na stronie 123 Podręcznika Gracza. Niemniej koszty mistrzowskiego wykonania i magicznego usprawnienia nie ulegają zmianom.

TABELA 7-5: SPECJALNE MOCE PANCERZY

Stabe	Przećięcie	Potęże	Specjalna zdolność	Modyfikator ceny bazowej
01–25	01–05	01–03	Nierozpoznawalny	+2700 sz
26–32	06–08	04	Oslona, słaba	premia +1 ¹
33–52	09–11	—	Słiskość	+3750 sz
53–72	12–14	—	Ukrywanie	+3750 sz
73–92	15–17	—	Skradanie	+3750 sz
93–96	18–19	—	Odporność na czary (13)	premia +2 ¹
97	20–29	05–07	Słiskość, doskonała	+15 000 sz
98	30–39	08–10	Ukrywanie, doskonałe	+15 000 sz
99	40–49	11–13	Skradanie, doskonałe	+15 000 sz
—	50–54	14–16	Odporność na kwas	+18 000 sz
—	55–59	17–19	Odporność na zimno	+18 000 sz
—	60–64	20–22	Odporność na elektryczność	+18 000 sz
—	65–69	23–25	Odporność na ogień	+18 000 sz
—	70–74	26–28	Odporność na dźwięk	+18 000 sz
—	75–79	29–33	Widmowość	premia +3 ¹
—	80–84	34–35	Nieważliwość	premia +3 ¹
—	85–89	36–40	Oslona, przeciętna	premia +3 ¹
—	90–94	41–42	Odporność na czary (15)	premia +3 ¹
—	95–99	43	Kształt natury	premia +3 ¹
—	—	44–48	Słiskość, potężniejsza	+33 750 sz
—	—	49–53	Ukrywanie, potężniejsze	+33 750 sz
—	—	54–58	Skradanie, potężniejsze	+33 750 sz
—	—	59–63	Odporność na kwas, doskonała	+42 000 sz
—	—	64–68	Odporność na zimno, doskonała	+42 000 sz
—	—	69–73	Odporność na elektryczność, doskonała	+42 000 sz
—	—	74–78	Odporność na ogień, doskonała	+42 000 sz
—	—	79–83	Odporność na dźwięk, doskonała	+42 000 sz
—	—	84–88	Odporność na czary (17)	premia +4 ¹
—	—	89	Eteryzność	+49 000 sz
—	—	90	Kontrolowanie nieumarłych	+49 000 sz
—	—	91–92	Oslona, słuteczna	premia +5 ¹
—	—	93–94	Odporność na czary (19)	premia +5 ¹
—	—	95	Odporność na kwas, potężniejsza	+66 000 sz
—	—	96	Odporność na zimno, potężniejsza	+66 000 sz
—	—	97	Odporność na elektryczność, potężniejsza	+66 000 sz
—	—	98	Odporność na ogień, potężniejsza	+66 000 sz
—	—	99	Odporność na dźwięk, potężniejsza	+66 000 sz
100	100	100	Rzuć dwa razy ²	—

1 Chćć określić cenę rynkową, dodaj te wartości do premii z usprawnienia podanej w Tabeli 7-2: Pancerze i tarcze.

2 Jeśli wylosowałaś specjalną moc dwukrotnie, pod uwagę bierz tylko jeden rzut. Jeżeli uzyskałaś dwie wersje tej samej mocy, użyj potężniejszej.

Specjalne moce pancerzy i tarcz

Większość magicznych pancerzy i tarcz zapewnia jedynie premie z usprawnienia. Niektóre posiadają jednak specjalne, opisane dalej moce. Tak umagiczniony pancerz lub tarcza musi posiadać premie z usprawnienia przynajmniej +1.

Eteryzność: Na rozkaz osobą mającą na sobie zbroję staje się eteryczna (patrz czat *eteryczny spór*). Moc działa tylko raz dziennie. Bohater może pozostać eteryczny dowolnie długo, lecz w momencie, gdy powróci do normalnej postaci, nie może tego dnia ponownie stać się eteryczny.

Silne przemiany; PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *eteryczny spacer*; Cena: +49 000 sz.

Kontrolowanie nieumarłych: Osoba nosząca tego rodzaju pancerz lub tarczę może kontrolować dziennie do 26 KW nieumarłych, analogicznie jak w przypadku działania zaklęcia *kontrolowanie nieumarłych*. O świcie każdego dnia traci ona jednakże władzę nad wszystkimi nieumarłymi, jakich jeszcze kontrolowała. Pancerz czy tarcza o takiej mocy zwykle wykonana jest z kości (to cecha tylko dekoracyjna, która nie ma wpływu na właściwości zbroi).

Silna nekromancja; PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kontrolowanie nieumarłych*; Cena: +49 000 sz.

TABELA 7-6: SPECJALNE MOCE TARCZ

Slabe	Poziome	Poziome	Specjalna zdolność	Modyfikator ceny bazowej
01-20	01-10	01-05	Lapacz strzał	premia +1 ¹
21-40	21-10	06-08	Uderzenie	premia +1 ¹
41-50	21-25	09-10	Odsłanianie	premia +1 ¹
51-75	26-40	11-15	Oslona, słaba	premia +1 ¹
76-92	41-50	16-20	Odbijanie strzał	premia +2 ¹
93-97	51-57	21-25	Zywa	premia +2 ¹
98-99	58-59	—	Odporność na czary (13)	premia +2 ¹
—	60-63	26-28	Odporność na kwas	+18 000 sz
—	64-67	29-31	Odporność na zimno	+18 000 sz
—	68-71	32-34	Odporność na elektryczność	+18 000 sz
—	72-75	35-37	Odporność na ogień	+18 000 sz
—	76-79	38-40	Odporność na dźwięk	+18 000 sz
—	80-85	41-46	Widmowość	premia +3 ¹
—	86-95	47-56	Oslona, przeciętna	premia +3 ¹
—	96-98	57-58	Odporność na czary (15)	premia +3 ¹
—	99	59	Kształt natury	premia +3 ¹
—	—	60-64	Odporność na kwas, doskonała	+42 000 sz
—	—	65-69	Odporność na zimno, doskonała	+42 000 sz
—	—	70-74	Odporność na elektryczność, doskonała	+42 000 sz
—	—	75-79	Odporność na ogień, doskonała	+42 000 sz
—	—	80-84	Odporność na dźwięk, doskonała	+42 000 sz
—	—	85-86	Odporność na czary (17)	premia +4 ¹
—	—	87	Kontrolowanie nieumyślnych	+49 000 sz
—	—	88-91	Oslona, skuteczna	premia +5 ¹
—	—	92-93	Zwierzciadła	premia +5 ¹
—	—	94	Odporność na czary (19)	premia +5 ¹
—	—	95	Odporność na kwas, potężniejsza	+66 000 sz
—	—	96	Odporność na zimno, potężniejsza	+66 000 sz
—	—	97	Odporność na elektryczność, potężniejsza	+66 000 sz
—	—	98	Odporność na ogień, potężniejsza	+66 000 sz
—	—	99	Odporność na dźwięk, potężniejsza	+66 000 sz
100	100	100	Rzuc dwa razy ²	—

1 Chcąc określić cenę rynkową, dodaj tę wartość do premii z usprawnienia podanej w Tabeli 7-2: Pancerze i tarcze.

2 Jeśli wylosowałaś specjalną moc dwukrotnie, pod uwagę bierz tylko jeden rzut. Jeżeli uzyskałaś dwie wersje tej samej mocy, użyj potężniejszej.

Kształt natury: Osoba nosząca tego typu zbroję lub tarczę zachowuje zapamiętane przez wyposażenie premie z pancerza (i wszelkie usprawnienia), gdy korzysta ze zdolności kształtu natury. Ubrzenie obronne obdarte tą mocą zwykle korzysta on z całkowitej osłony względem atakującego, nie nastąpi odchylenie ani broni, miotającej, ani rzucanej. Ponadto portac atakująca osobę korzystającą z lapacza strzał ignoruje ryzyko chybienia, które normalnie należałoby brać pod uwagę. Broni miotająca i rzucana obdarzona premią z usprawnienia wyższą niż bazowa premia do KP tarczy nie ulega odchyleniu (niemniejże zwiększona premia do KP tarczy dotyczy również tego oręża). Właściciel tarczy może aktywować i dezaktywować niniejszą moc za pomocą słowa rozkazu.

Umiarkowane odrzucanie, PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, obdolino polimorfii; Cena: premia +3.

Lapacz strzał: Tarcza obdarzona tą zdolnością przyciąga broń dystansową. Zapewnia premie z odbicia +1 względem takiego oręża, ponieważ ten lotu poiskierowy i broni rzucanej się zmienia, gdyż przyciąga je lapacz strzał. Ponadto każdy oręż miotający i rzucany wymierzony w cień znajdujący się w promieniu 1,5 metra od posiadacza niniejszego przedmiotu zmienia kierunek ku właścicielowi tarczy (jeśli jednakże korzysta on z całkowitej osłony względem atakującego, nie nastąpi odchylenie ani broni, miotającej, ani rzucanej). Ponadto portac atakująca osobę korzystającą z lapacza strzał ignoruje ryzyko chybienia, które normalnie należałoby brać pod uwagę. Broni miotająca i rzucana obdarzona premią z usprawnienia wyższą niż bazowa premia do KP tarczy nie ulega odchyleniu (niemniejże zwiększona premia do KP tarczy dotyczy również tego oręża). Właściciel tarczy może aktywować i dezaktywować niniejszą moc za pomocą słowa rozkazu.

Umiarkowane odrzucanie, PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, tarcza entropii; Cena: premia +1.

Nierozpoznawalny: Nierozpoznawalny zbroja wygląda zupełnie normalnie, ale za rozkaz zmienia kształt i formę, by stać się niezwykłym ubraniem. Pancerz zachowuje wszystkie swoje cechy (w tym wagę), nawet gdy jest w po-

staci normalnego stroju. Jedyne czar włożenie prawdy lub podobna magia ujawnia prawdziwą naturę zbroi przemienionej w ubranie.

Umiarkowane odrzucanie, PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, przebranie; Cena: +2700 sz.

Niewrażliwość: Tego typu zbroja obdarza osobę, która ją nosi, redukcją obrażeń 5 magii.

Silne odrzucanie i być może wywoływanie (jeżeli użyto cudu); PC 18; Stworzenie magicznej broni i pancerza, kamienia skwa, cud lub szperanie; Cena: premia +3.

Odbijanie strzał: Tarcza taka chroni korzystającą z niej osobę przed atakami dystansowymi. Raz na rundę w sytuacji, gdy postać taka normalnie zostałaby trafiona z broni dystansowej, może wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20). Jeśli broni dystansowa ma premię z usprawnienia, ST wzrasta o wartość tej premii. Jeżeli rzut się powiedzie, tarcza odbija oręż. Właściciel niniejszego przedmiotu musi być świadomy ataku i nie może być nieprzygotowany. Próba odbicia broni dystansowej nie liczy się jako akcja. Wyjątkowo broń dystansowa – glazy miotane przez gigantów lub kwasowa strzala Mella – nie może ulec odbiciu za pomocą tarczy.

Słabe odrzucanie, PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, tarcza; Cena: premia +2.

Odporność na czary: Moc ta obdarza osobę, która ma na sobie pancerz, odpornością na czary – może ona wynosić w zależności od zbroi 13, 15, 17 lub 19.

Silne odrzucanie, PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na czary; Cena: premia +2 (OC 13), premia +3 (OC 15), premia +4 (OC 17) lub premia +5 (OC 19).

Odporność na dźwięk: Tak zaczarowana zbroja lub tarcza ma zazwyczaj polyskawką powierzchnię. Pancerz absorbuje w ataku pierwsze 10 obrażeń spowodowanych przez dźwięk, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (analogicznie do czaru odporność na energię).

Słabe odrzucanie, PC 3; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +18 000 sz.

Odporność na dźwięk, doskonała: Jak odporność na dźwięk, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 20 obrażeń od dźwięku na atak.

Umiarkowane odrzucanie, PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +42 000 sz.

Odporność na dźwięk, potężniejsza: Jak odporność na dźwięk, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 30 obrażeń od dźwięku na atak.

Umiarkowane odrzucanie, PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +66 000 sz.

Odporność na elektryczność: Tak zaczarowana zbroja lub tarcza ma zazwyczaj niebieskawą odciń i bryła osobliwa rysunkiem błyskawicy bądź burzy. Pancerz absorbuje w ataku pierwsze 10 obrażeń spowodowanych przez elektryczność, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (analogicznie do czaru odporność na energię).

Słabe odrzucanie, PC 3; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +18 000 sz.

Odporność na elektryczność, doskonała: Jak odporność na elektryczność, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 20 obrażeń od elektryczności na atak.

Umiarkowane odrzucanie, PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +42 000 sz.

Odporność na elektryczność, potężniejsza: Jak odporność na elektryczność, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 30 obrażeń od elektryczności na atak.

Umiarkowane odrzucanie; PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +66 000 sz.

Odporność na kwas: Tak zaczarowana zbroja lub tarcza ma zazwyczaj szary, matowy odciń. Pancerz absorbuje w ataku pierwsze 10 obrażeń spowodowanych przez kwas, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (analogicznie do czaru odporność na energię).

Słabe odrzucanie, PC 3; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +18 000 sz.

Odporność na kwas, doskonała: Jak odporność na kwas, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 20 obrażeń od kwasu na atak.

Umiarkowane odrzucanie; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +42 000 sz.

Odporność na kwas, potężniejsza: Jak odporność na kwas, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 30 obrażeń od kwasu na atak.

Umiajkowane odzrucanie; PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +66 000 sz.

Odporność na ogień, potężniejsza: Zbroja odbiorczą tą mocą ma zawieszony czerwony ogień i często adolbit ją smocze motywy. Pancerz absorbuje w ataku pierwsze 10 obrażeń spowodowanych przez ogień, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (analogicznie do czaru odporność na energię).

Słabe odzrucanie; PC 3; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +18 000 sz.

Odporność na ogień, doskonała: Jak odporność na ogień, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 30 obrażeń od ognia na atak.

Umiajkowane odzrucanie; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +42 000 sz.

Odporność na ogień, potężniejsza: Jak odporność na ogień, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 30 obrażeń od ognia na atak.

Umiajkowane odzrucanie; PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +66 000 sz.

Odporność na zimno: Zbroja lub tarcza odbiorczą tą mocą ma zawieszony niebieski ogień lub lodowy odcień i często ozdobiona jest rysunkami skór albo futer. Pancerz absorbuje w ataku pierwsze 10 obrażeń spowodowanych przez zimno, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (analogicznie do czaru odporność na energię).

Słabe odzrucanie; PC 3; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +18 000 sz.

Odporność na zimno, doskonała: Jak odporność na zimno, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 30 obrażeń od zimna na atak.

Umiajkowane odzrucanie; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +42 000 sz.

Odporność na zimno, potężniejsza: Jak odporność na zimno, z tą jednak różnicą, iż absorbuje pierwsze 30 obrażeń od zimna na atak.

Umiajkowane odzrucanie; PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię; Cena: +66 000 sz.

Oslona: Tego rodzaju zbroja lub tarcza powołuje do istnienia magiczną moc, która efektywnie chroni punkty vitalne posiadacza. Kiedy właściciel może paść ofiarą trafienia krytycznego lub podstępnej ataku, istnieje szansa, że tak się nie stanie i że otrzyma tylko zwykłe wylosowane obrażenia.

Rodzaj osłony	Szansa na normalne		Modyfikator ceny bazowej
	obrażenia		
Słaba	25%		premia +1
Przeciętna	75%		premia +3
Skuteczna	100%		premia +5

Silne odzrucanie; PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, od lub ograniczone życie; Cena: różna (patrz wcześniej).

Oślepienie: Tak umiajkowana tarcza może na rozkaz właściciela dwa razy dziennie rozbijać migotliwym światłem. Wskazyw w promieniu 6 metrów od tarczy (oprócz jej posiadacza) osoba, która go nosi, zyskuje pomoc na Refleks o ST 14 – nieudany oznacza oślepienie na 1k4 rundy.

Umiajkowane wywoływanie; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, pięknostwo światła; Cena: premia +1.

Skradanie: Tego rodzaju pancerz jest dobrze namalowany i tak skonstruowany oraz zaznaczony, by nie tylko wydawał jak najmniej dziwny, lecz by dodatkowo tłumili okoliczne odgłosy. Osoba, która go nosi, zyskuje pomoc z biegłości +5 do testów Cichego poruszania się. Kartę do testów z pancerza należy jednakże brać pod uwagę normalnie.

Słabe iluzje; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, cisza; Cena: +3750 sz.

Skradanie, doskonałe: Jak skradanie, tyle że zapewnia premię z biegłości +10 do testów Cichego poruszania się.

Umiajkowane iluzje; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, cisza; Cena: +15 000 sz.

Skradanie, potężniejsze: Jak skradanie, tyle że zapewnia premię z biegłości +15 do testów Cichego poruszania się.

Umiajkowane iluzje; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, cisza; Cena: +33 750 sz.

Śliskość: Pancerz taki sprawia wrażenie, jakby był pokryty cienką warstwą tłustego oleju. Zapewnia ona właścicielowi premię z biegłości +5 do testów Wyzwalania się. Kartę do testów z pancerza należy jednak brać pod uwagę normalnie.

Słabe przywoływanie; PC 4; Stworzenie magicznej broni i pancerza, iluzja; Cena: +3750 sz.

Śliskość, doskonała: Jak śliskość, tyle że zapewnia premię z biegłości +10 do testów Wyzwalania się.

Umiajkowane przywoływanie; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, iluzja; Cena: +15 000 sz.

Śliskość, potężniejsza: Jak śliskość, tyle że zapewnia premię z biegłości +15 do testów Wyzwalania się.

Umiajkowane przywoływanie; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, iluzja; Cena: +33 750 sz.

Uderzanie: Tarcze o tej specjalnej mocy stwarzano po to, by nie uderzać. Użyta w takim celu zadaje obrażenia, jakby była bronią większą o dwie kategorie rozmiaru (średnia lekka tarcza zadaje zatem 1k6 obrażeń, a średnia ciężka tarcza – 1k8). Wykorzystywano do uderzania tarcze działa jak oręż +1. Mocą tą można obdarzyć tylko lekkie i ciężkie tarcze.

Umiajkowane przemiany; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, siła bytu; Cena: premia +1.

Ukrywanie: Pancerz ten ma niezwykle czarna barwę, a ponadto, gdy niosząca go osoba chce się ukryć, rozmywa kontury jej postaci, zapewniając premię z biegłości +5 do testów Ukrywania się. Kartę do testów z pancerza należy jednak brać pod uwagę normalnie.

Słabe iluzje; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, niewidzialność; Cena: +3750 sz.

Ukrywanie, doskonałe: Jak ukrywanie, tyle że zapewnia premię z biegłości +10 do testów Ukrywania się.

Umiajkowane iluzje; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, niewidzialność; Cena: +15 000 sz.

Ukrywanie, potężniejsze: Jak ukrywanie, tyle że zapewnia premię z biegłości +15 do testów Ukrywania się.

Umiajkowane iluzje; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, niewidzialność; Cena: +33 750 sz.

Widmowość: Widmowa zbroja lub tarcza wydaje się niemal zupełnie przezroczysta. Premie z usprawnienia oraz premie z pancerza tego rodzaju uzbrojenia obecnego należy brać pod uwagę w przypadkach ataku stworzeń bezcielesnych. Ponadto takie istoty mogą być ograniczone owe przedmioty podnośność, poruszać nimi, a nawet je zakładać. Stworzenia bezcielesne otrzymują zapewnienia przez to wyposażenie premie z usprawnienia przeciwko atakom istot zarówno bezcielesnych, jak i cielesnych. Ponadto nadal mogą prezentować przez materialne przedmioty.

Silne przemiany; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, eteryczność; Cena: premia +3.

Zwierciadlana: Niniejsza tarcza przypomina lustro. Od jej powierzchni wszystko się odbija. Raz dziennie właściciel może zdecydować się odbić zaklęcie z powrotem na postać, która je rzuciła, analogicznie do działania odbiciu czaru.

Silne odzrucanie; PC 14; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odbicie czaru; Cena: premia +5.

Zywa: Na rozkaz żywa tarcza unosi się w powietrzu, w odległości 0,5 metra od właściciela, chroniąc go tak, jakby sam, z niej korzystał, lecz pozwalając używać obu rąk. W tym samym czasie śmiółka może bronić tylko jedną żywą tarczę. Bohater korzystający z tego przedmiotu wciąż podlega karom związanym z korzystaniem z tarczy, takim jak kara do testów z pancerza, brak biegłości czy niepowodzenie czarów w tajemnicach.

Silne przemiany; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, etymowanie przedmiotów; Cena: premia +2.

Konkretnie pancerze

Opisane dalej pancerze mają ściśle określone moce, które tu przedstawiono.

Elfia kolczuga: Bardzo lekka kolczuga wykonana z malutkich mithralowych kółek. Szybkość średniego stworzenia, które ją założy, wynosi 9 metrów, a malego – 6 metrów. Postać, która nosi kolczugę, ponosi ryzyko niepowodzenia czaru w tajemnicach 20%, podlega karze do testów z pancerza –2, a może

TABELA 7-7: KONKRETNE PANCERZE

Slaby	Przecietny	Potężny	Pancerz	Cena rynkowa
01-50	01-25	—	Mithrilowa koszulka	1100 sz
51-80	26-45	—	Zbroja ze smoczyc skóry	3300 sz
81-100	46-57	—	Elfa kolczuga	4150 sz
—	58-67	—	Skóra nosorożca	5165 sz
—	68-82	01-10	Napiersnik z adamantytu	10 200 sz
—	83-97	11-20	Krasnoludzka zbroja	16 500 sz
—	98-100	21-32	Pancerz szczęcia	18 900 sz
—	—	33-50	Niebiańska zbroja	22 400 sz
—	—	51-60	Pancerz głębin	24 650 sz
—	—	61-75	Napiersnik dowodzenia	25 400 sz
—	—	76-90	Mithrilowy pancerz szybkości	26 500 sz
—	—	91-100	Demoniczna zbroja	52 260 sz

mieć premię ze Zręczności maksymalnie +4. Elfa kolczuga należy traktować jak zbroję lekką, ważącą 10 kilogramów.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 4,150 sz.

Mithrilowa koszulka: Te bardzo lekkie koszulki kolczą wykonane z malutkich mithrilowych kółek. Szybkość średniego stworzenia, które ją założy, wynosi 9 metrów, a małego – 6 metrów. Postać, która nosi koszulkę, ponosi ryzyko niepowodzenia czaru w tajemnicznym 10%, a może mieć premię ze Zręczności maksymalnie +4. Zbroja nie powoduje natomiast kary do testów z pancerza. Koszulka kolczą należy traktować jak lekką zbroję (patrz „Mithril”, strona 283) o wadze 5 kilogramów.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 1100 sz.

Mithrilowy pancerz szybkości: Osoba mająca na sobie tę świetnie wykonaną mithrilową pełną zbroję pływającą +1 może ukryć się w akcji darmowej, dzięki czemu znajduje się pod wpływem czaru przyspieszenia, działającego przez maksymalnie 10 rund dziennie (nie musi ona nastąpić po sobie).

Średnia istota mająca na sobie mithrilową pełną zbroję pływającą porusza się z szybkością 6 metrów, a mała – z predkością +5 metra. Postać, która nosi ten pancerz, ponosi ryzyko niepowodzenia czaru w tajemnicznym 25%, podlega karze do testów z pancerza –4, a może mieć premię ze Zręczności maksymalnie +4. Wyposażenie to traktować należy jak średni pancerz o wadze 12,5 kilogramów.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, przysposobienie; Cena: 26 500 sz.

Napiersnik dowodzenia: Ten wspaniale wykonany napiersnik +2 promieniuje silną magiczną aurą. Osoba, która go założy, otacza aurą godności i władzy. Otrzymuje ona premię z biegłości +2 do wszystkich testów Charyzmy, wliczając w to testy umiejętności, dla których Charyzma jest atrybutem kluczowym, oraz testy odpędzania. Dzieci napiersnikowi dowodzenia zyskuje także premię z biegłości +2 do wartości Zdolności przywódczych. Sprzymierzeńcy znajdujący się w promieniu 108 metrów wokół posiadacza napiersnika stają się odważniejsi niż zwykle (na przykład, z większą wercą i ochotą niż zwykle rusza do boju z niebezpiecznym przeciwnikiem). Moc zbroi w dużej mierze wynika z faktu, że bardzo się ona wyróżnia, więc mająca ją na sobie osoba nie może się ukryć ani schować. Jeżeli to uczyni, wszystkie wspomniane efekty przestają działać.

Silne oczarowania; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, zbiorow. zaaranżowanie pitowni; Cena: 25 400 sz; Koszt: 10 975 sz + 850 PD.

Napiersnik z adamantytu: Ten niemagiczny napiersnik wykonany jest z adamantytu, co sprawia, że zapewnia on noszącą go osobie redukcję obrażeń 2/-.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 10 200 sz.

Pancerz głębin: Te pełna zbroja pływająca +1 zdoła rysunki fal i ryb. Nosząca ją osoba podczas testów pływania należy traktować tak, jakby

nie miała na sobie pancerza głębin. Co więcej, może ona również oddychać wodą i rozmawiać z każdym wodnym stworzeniem, które posługuje się jakimś mową.

Umiarkowane odrzucanie; PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, jczyki, oddychanie wodą, swoboda działania; Cena: 24 650 sz; Koszt: 17 150 sz + 600 PD.

Pancerz szczęcia: Te zbroje kryją +3 zdoła dziesięć klejnotów, z których każdy wart jest 100 sz. Osoba nosząca pancerz może raz na tydzień zażądać, by wykonany przeciw niej test ataku został przerwany. Pod uwagę bierze się, jednak wówczas wszystkie konsekwencje wynikające z drugiego rzutu – to, co my nazywamy szczęciem, nie zawsze okazuje się przecieć dla nas dobre. Gracze wcielający się w postać właściciela pancerza musi zdecydować o powtórce testu ataku przed ustaleniem liczby obrażeń, jakie jego bohater otrzyma.

Silne oczarowania; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, Hgolsk-wierzenia; Cena: 18 900 sz; Koszt: 10 150 sz + 700 PD.

Skóra nosorożca: Wykonana ze skóry nosorożca zbroja skórzana +2. Zapewnia ona premię z usprawnienia +2 do KP, a powoduje karę do testów z pancerza równa –1. Ponadto osoba, która ma ją na sobie, zadaje podczas szarży (również dosiadając wierzchowca), dodatkowo 2ks obrażeń.

Umiarkowane przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, siła hyk; Cena: 5165 sz; Koszt: 2665 sz + 200 PD.

Zbroja demoniczna: Te zbroje płytowa wykuto tak, by mająca ją na sobie osoba przypomniała demona. Helm ma kształt płgłowej głowy z rogami, a właściciel spogląda na świat przez otwarte, wypielniony klami pysk bestii. Ta pełna zbroja pływająca +1 umożliwia posiadaczowi atakowanie pozurami, które zadają 1k10 obrażeń i które należy traktować jak broń +1.

Ponadto ofiara ataku staje się podmiotem, czaru zaklęcia (Wytrwałość neguje, ST 14). W owe pazu wyposażone są rekwizyty i karwasze wchodzące w skład zbroi.

Stworzenie, które nie jest zło, a włoży te zbroje, otrzymuje jeden poziom negatywny. Należy go brać pod uwagę at do zdęcia pancerza. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można go jednak zważyć w żaden sposób (nawet czarem przyswajanie energii życiowej), dopóki postać ma na sobie zbroję.

Silna nekromancja [zło]; PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, zabalenie; Cena: 52 260 sz; Koszt: 26 130 sz + 2090 PD.

Zbroja krasnoludzka: Pełna zbroja płytowa wykonana z adamantytu, zapewniająca redukcję obrażeń 3/-.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 16 500 sz.

Zbroja niebiańska: Ta kolczuga +3 z niezwykle jasnego srebra lub złota jest tak doskonale spleciona i lekka, że można ją nosić pod normalnym ubraniem i nikt nie dostrzeże, że właściciel ma na sobie jakikolwiek pancerz. Postać w kolczudze ponosi ryzyko niepowodzenia czaru w tajemnicznym 15%, podlega karze do testów z pancerza –2, a może mieć premię ze Zręczności maksymalnie +8. Niebiańska zbroja należy traktować jak zbroję lekką, ważącą 10 kilogramów. Pozwala ona właścicielowi raz dziennie latać (efekt czaru latania), jeśli wypowie on odpowiednie słowo rozkazu.

Słabe przemiany [dobro]; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, twośca musi być dobry, latanie; Cena: 22 400 sz; Koszt: 12 550 sz + 1004 PD.

Zbroja ze smoczyc skóry: Te pełna zbroja płytowa wykonano ze smoczyc skóry, a nie z metalu, dzięki czemu mogą ją nosić druidzi. W pozostałych aspektach jest to mistrzowska pełna zbroja płytowa.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 3300 sz.



Elfa kolczuga

LOCKWOOD

TABELA 7-8: KONKRETNE TARCZE

Ślaba	Przeciętna	Pośrednia	Tarcza	Cena rynkowa
01-30	01-20	—	Puklerz z ciemnodrzewu	205 sz
31-80	21-45	—	Tarcza z ciemnodrzewu	257 sz
81-95	46-70	—	Ciężka tarcza z mithrulu	1020 sz
96-100	71-85	01-20	Tarcza maga	3153 sz
—	86-90	21-40	Ciemista tarcza	5580 sz
—	91-95	41-60	Tarcza lwa	9170 sz
—	96-100	61-90	Szybyłota tarcza	17,257 sz
—	—	91-100	Tarcza zniszczenia	50 170 sz

Konkretne tarcze

Opisane dalej tarcze mają ściśle określone moce, które tu przedstawiono.

Ciężka tarcza z mithrulu: Ciężka tarcza wykonana z mithrulu, dzięki czemu jest lżejsza do standardowej stalowej. Posługujący się nią osoba ponosi ryzyko niepowodzenia czaru wajemniczeń 5%. Tarcza nie powoduje natomiast kary do testów z pancerza. Wagi 2,5 kilograma.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 1020 sz.

Ciemista tarcza: Ciężka stalowa tarcza +1 pokryta szpiculakami, przez co działa jak normalna tarcza, która została w nie wyposażona. Ponadto maksymalnie trzy razy dziennie właściciel może na rozkaz wystrelić jeden z kółców. Poisk tak ma premie z usprawnienia +1, przystoż zasięgu 36 metrów i zadaje 1k10 obrażeń (krzyżce 19–20/2). Wystrelizone kolce regenerują się każdego dnia.

Umiarkowane wywoływanie; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, magicyzacja potęg; Cena: 5580 sz; Koszt: 2740 sz + 223 PD.

Puklerz z ciemnodrzewu: Niemagiczna lekka drewniana tarcza wykonana z ciemnodrzewu. Nie zapewnia premii z usprawnienia, ale z racji użytego materiału jest lżejsza od zwykłej drewnianej tarczy. Wagi 1,25 kilograma i nie powoduje kary do testów z pancerza.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 205 sz.

Szybyłota tarcza: Okrągła ciężka drewniana tarcza z premią z usprawnienia +3. Jej krawędzie odzobają male, pierzaste szczydła. Raz dziennie można jej nakazać, by wbiła się w powietrze wraz z właścicielem (analogicznie do czaru latanie). Tarcza ma prawo unieść do 66,5 kilogramów, poruszając się z szybkością 18 metrów na rundę, lub 133 kilogramów z prędkością 12 metrów na rundę.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, latanie; Cena: 17257 sz; Koszt: 8628 sz + 15 sz + 690 PD.

Tarcza lwa: Te ciężka stalowa tarcza +2 wykonano tak, by przypominała łeb ryżowego lwa. Trzy razy dziennie można w akcji darmowej nakazać jej zaatakować (niezależnie od ataku właściciela) – gryzie ona wówczas z bazową premią do ataku posiadacza (pod uwagę należy wziąć również jego ewentualne ataki wielokrotne) i zadaje 2k6 obrażeń. Atak ten to dodatkowe działanie niezależne od akcji podjętej przez właściciela.

Umiarkowane przywoływanie; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, przywołanie siłownia natury IV; Cena: 9170 sz; Koszt: 4670 sz + 340 PD.

Tarcza maga: Z tyłu tej ciężkiej drewnianej tarczy +1 umieszczono niewielki, skórzany pasek, na którym właściciel może zapisać jeden czar, tak jakby był to zwój. Zapisanie zaklęcia w ten sposób kosztuje jedynie połowę normalnej ceny surowców (patrz strona 287). Koszt w punktach doświadczenia i koszt komponentów pozostają bez zmian. Na pasku nie można umieszczać zaklęcia poziomu wyższego niż 3. Da się go natomiast używać wielokrotnie.

Jeśli tarcza maga jest losowym elementem skarbu, istnieje 50% szans na to, że zapisany na niej będzie czar z przeciętnej zwójki. Będzie to albo zaklęcie objawień (01–80 na k%), albo wtażmniczeń (81–100 na k%).

Tarcza nakłada ryzyko niepowodzenia czaru wajemniczeń 5%.

Umiarkowane odrzucanie; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, Zapitanie zwójki, twórcza musi być przynajmniej na 6. poziomie; Cena: 3153 sz (plus wartość aktualnie zapisanego na pasku zwójki z czaem); Koszt: 1653 sz + 120 PD.

Tarcza z ciemnodrzewu: Niemagiczna ciężka drewniana tarcza wykonana z ciemnodrzewu. Nie zapewnia premii z usprawnienia, ale z racji użytego materiału jest lżejsza od zwykłej drewnianej tarczy. Wagi 2,5 kilograma i nie powoduje kary do testów z pancerza.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 257 sz.

Tarcza zniszczenia: Ciężka stalowa tarcza +1 matowej, czarnej barwy, która zdaje się pochłaniać światło. Raz na dwa dni można nakazać, by magia tarczy przebudziła się i dokonała dezintegracji (analogicznie do czaru) przedmiotu, którego dotyka – wymaga to jednakże udunego ataku dotykowego wręcz.

Silne przemiany; PC 17; Stworzenie magicznej broni i pancerza, dezintegracja; Cena: 50 170 sz; Koszt: 25 170 sz + 2000 PD.

BROŃ

W większości kampanii broń należy do najczęściej spotykanych przedmiotów magicznych. Zaczarowany oręż posiada premię z usprawnienia w przedziale od +1 do +5. Kiedy bohater walczy tego typu bronią, do testów ataków i obrażeń dodaje się wspomniana premie. Każdy zaczarowany oręż jest mistrzowsko wykonany, ale premie wynikająca z tego faktu nie kumuluje się z premią z usprawnienia do testów ataków.

Oręż podzielono na dwie kategorie: dystansowy i do walki wręcz. Niektóre rodzaje broni wymienione w drugiej z tych grup mogą być dystansowe (na przykład szysiel). W takim przypadku premię z usprawnienia brania jest pod uwagę ataku każdego typu.

Oprócz premii z usprawnienia broń może być obdarzona specjalnymi mocami, dzięki którym, na przykład, plonie lub samodzielnie atakuje. Właściwości takie wpływają na jej cenę rynkową (traktaować je należy jak dodatkowe premie), lecz nie zwiększają premii do ataku i obrażeń (chyba że jest to wyraźnie zaznaczone). Wszystkie premie oręża (wynikające z usprawnienia oraz z mocy specjalnych) nie mogą w sumie przekraczać +10. Broń obdarzona specjalną mocą musi posiadać premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Broń lub pocisk może być wykonany z nietypowego materiału. Rzadki kłóć wynik 01–95 wskazuje na to, iż jest to standardowy oręż, a 96–100, że wykonano go ze specjalnej substancji, na przykład alchemicznego srebra lub zimnego żelaza (patrz „Specjalne materiały”, strona 283).

Poziom czarującego w przypadku broni: Podano go w przypadku oręża posiadającego jakąś specjalną moc. W przypadku przedmiotu obdarzonego jedynie premią z usprawnienia poziom czarującego jest równy potężniejszej premii. Jeśli przedmiot zapewnia zarówno specjalne moce, jak i premię z usprawnienia, na potrzeby wymagań pod uwagę należy brać wyższy z owych poziomów.

Dodatkowa kostka obrażeń: Z magicznej orężem związana jest czasem dodatkowa kostka obrażeń. W przeciwnieństwie do innych modyfikatorów, w przypadku trafienia krytycznego tej kostki się nie mnoży.

Broń dystansowa i pociski: Premie z usprawnienia broni dystansowej nie kumuluje się z premiami z usprawnienia pocisków. Należy brać pod uwagę wyższą wartość.

Pocisk wystrzelony z broni miotającej o premii z usprawnienia +1 należy na potrzeby pokonania redukcji obrażeń traktować jak broń magiczną. Na przykład, pocisk użyty w prócy +1 należy traktować jak oręż magiczny. Analogicznie, pocisk wystrzelony z broni dystansowej z charakterem (choćby *światła* lub *złoty*) +1 lub mistrzowsko kusa znajdująca się pod wpływem czaru *charakteru oręża* zyskuje charakter broni (dodatkowo, poza już posiadanym charakterem). I tak, na przykład, *światłowa strzala* +1 wystrzelona z luku *krótkiego ancharu* +2 będzie miała dwa charakterystyki – *złoty* i *chaotyczny* (pierwszy wynika z cechy pocisku spługawienie, a drugi z właściwości luku krótkiego).

Łamielowy pocisków magicznych: Kiedy magiczna strzala, belt lub pocisk do prócy nie trafia w cel, istnieje ryzyko 50% na to, że ulegnie zniszczeniu lub innemu uszkodzeniu, w wyniku którego zostanie być użyteczny. Magiczna strzala, belt, pocisk do prócy, który trafia w cel, automatycznie ulega zniszczeniu.

Światłana emanacja: Aż 30% magicznego oręża otacza jasność analogiczna do działania zaklęcia *światło* (jasne światło w promieniu 6 metrów, a półmrok w promieniu 12 metrów). Oczywiście w tym przypadku łatwo się zorientować, że ktoś włada zaczarowaną bronią. Wyjeto orężu nie da się ukryć, a światła „wylazły”. W opisie konkretnych rodzajów broni obdarzonych ściśle określonymi mocami zaznaczono, czy dany oręż emanuje światłem, czy też nie.

Trwałość i punkty wytrzymałości: Każde +1 premii z usprawnienia zwiększa o 2 trwałość oręża, a o 10 punkty wytrzymałości (informacje o trwałości

i punktach wytrzymałości typowych tarcz znajdziesz na stronie 156 Podręcznika Gracza, w Tabeli 8-8).

Aktywacja: Bohater korzysta zwykle z magicznego oręzia w taki sam sposób, jak z niemagicznego – po prostu nim atakuje. Jeśli jednak przedmiot zapewnia specjalne moce, które właściciel musi aktywować (jak choćby użycie promieni słonecznych, które tworzą słoneczną ostrzę), najczęściej musi wypowiedzieć słowo rozkazu (akcja standardowa).

Tabela 7-9: Broni

Staba	Przeciętna	Potęzna	Premia	Bazowa cena
01-70	01-10	—	+1	2000 sz
71-85	11-29	—	+2	8000 sz
—	30-58	01-20	+3	18 000 sz
—	59-62	21-38	+4	32 000 sz
—	—	39-49	+5	50 000 sz
—	—	—	+6 ²	72 000 sz
—	—	—	+7 ²	98 000 sz
—	—	—	+8 ²	128 000 sz
—	—	—	+9 ²	162 000 sz
—	—	—	+10 ²	200 000 sz
86-90	63-68	50-63	Konkretna broni ¹	—
91-100	69-100	64-100	Specjalna moc i rzut raz jeszcze ⁴	—

1 Cena za 50 strzał, bełtów czy pocisków do procy.

2 Broni tak naprawdę nie może posiadać premii przekraczającej +5. Wykorzystaj tę wiersze do ustalenia ceny wynikającej z dodania specjalnych mocy. Przykład: Szylet +4 obdarzony dodatkowo specjalną mocą prędkości (modyfikator +4; patrz Tabela 7-14: Specjalne moce broni do walki wręcz) należy traktować jak szylet +7 na potrzeby wyceny, co oznacza, iż jest on wart 98 000 sz.

3 Patrz Tabela 7-16: Konkretne broni.

4 W przypadku oręzia do walki wręcz patrz Tabela 7-14: Specjalne moce broni do walki wręcz, a w przypadku dystansowego – Tabela 7-15: Specjalne moce broni dystansowej.

Tabela 7-10: USTALANIE RODZAJU BRONI

k% ¹	Rodzaj broni
01-70	Typowa broni do walki wręcz (patrz Tabela 7-11)
71-80	Rzadka broni (patrz Tabela 7-12)
81-100	Typowa broni dystansowa (patrz Tabela 7-13)

Tabela 7-11: TYPOWA BRONI DO WALKI WRĘCZ

k% ¹	Broni	Koszt ²
01-04	Szylet	+302 sz
05-14	Topór dwuręczny	+320 sz
15-24	Miecz dwuręczny	+350 sz
25-28	Kama	+302 sz
29-41	Miecz długi	+315 sz
42-45	Buzdygan, lekki	+305 sz
46-50	Buzdygan, ciężki	+312 sz
51-54	Nunczaki	+302 sz
55-57	Drag ³	+600 sz
58-61	Rapier	+320 sz
62-66	Sejmitar	+315 sz
67-70	Krótki włócznia	+302 sz
71-74	Siangham	+303 sz
75-84	Miecz półtoraręczny	+335 sz
85-89	Miecz krótki	+310 sz
90-100	Krasnoludzki topór bojowy	+330 sz

1 Chcac określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 7-9: Broni.

2 W przypadku mistrzowsko wykonanej podwójnej broni zapłacić należy za każde „ostrze” (+300 sz za sztukę, całość +600 sz). Każde „ostrze” ma zapewnić inne premie wynikające z magii. Jeżeli oręż to część losowo tworzonych skarbu, oba „ostrza” mogą mieć taką samą premię (01-50 na k%), co podwaja koszt premii, lub też premia z usprawnienia drugiego „ostrza” jest o jeden mniejsza (51-100 na k%) i nie ma ono żadnych specjalnych mocy.

Każda magiczna broni jest mistrzowsko wykonana.

Broni magiczna a trafienia krytyczne: Niektóre moce broni oraz nie-liczne oręzia mają specjalny wpływ na trafienia krytyczne. Na przykład, płomienny oręż powoduje dodatkowe obrażenia od ognia w przypadku trafienia krytycznego. Te specjalne efekty wpływają na istoty niepodatne na trafienia krytyczne, takie jak nieumarli, zwiolotki czy konstruktory. Walcząc z tego rodzaju stworzeniami, wykonuj testy krytyka jak w przypadku humanoidów i innych bytów, w odniesieniu do których krytyki działają normalnie. Jeśli dojdzie do trafienia krytycznego, zastosuj efekt specjalny, ale nie mnoż normalnych obrażeń. Jeżeli, na przykład, walcząca buźdymem destrukcji Jozan uzyska naturalne 20 w teście ataku wymierzonego, w żelaznego golemu, wykonuje kolejny rzut. Jeśli wypadnie wynik wystarczający do trafienia tego przeciwnika, nie zada podwójnych obrażeń, ale za to od razu zniszczy konstrukt.

Tworzenie losowe: Jeśli chcesz stworzyć oręż losowo, rzuć w Tabeli 7-9: Broni, a potem w Tabeli 7-10: Ustalenie rodzaju broni. Następnie wykorzystaj Tabelę 7-14: Specjalne moce broni do walki wręcz, Tabelę 7-15: Specjalne

Tabela 7-12: RZADKA BRONI

k% ¹	Broni	Koszt ²
01-03	Orkiowy topór podwójny ³	+660 sz
04-07	Topór wojenny	+310 sz
08-10	Kołczasty łańcuch	+325 sz
11-12	Maczuga	+300 sz
13-16	Kusza, ręczna	+400 sz
17-19	Kusza, samopowtarzalna	+550 sz
20-21	Szylet do pchnięcia	+302 sz
22-23	Bułat	+375 sz
24-26	Korbacz, straszny ⁴	+690 sz
27-31	Korbacz, ciężki	+315 sz
32-35	Korbacz, lekki	+308 sz
36-37	Rekawica	+302 sz
38-39	Rekawica nabijana	+305 sz
40-41	Glewia	+308 sz
42-43	Maczuga dwuręczna	+305 sz
44-45	Gizmar	+309 sz
46-48	Halabarda	+310 sz
49-51	Włócznia	+301 sz
52-54	Gnomi młot z hakim ⁵	+620 sz
55-56	Młot, lekki	+301 sz
57-58	Toporek	+306 sz
59-61	Kukri	+308 sz
62-64	Kopia	+310 sz
65-67	Długa włócznia	+305 sz
68-70	Morgenstern	+308 sz
71-72	Siec	+320 sz
73-74	Nadziak, ciężki	+308 sz
75-76	Nadziak, lekki	+304 sz
77-78	Runka	+310 sz
79-80	Thuk	+301 sz
81-82	Kosa	+318 sz
83-84	Shuriken	+301 sz
85-86	Sierp	+306 sz
87-89	Miecz dwuostrzowy ⁶	+700 sz
90-91	Trójzab	+315 sz
92-94	Krasnoludzki ugrzosh ⁷	+650 sz
95-97	Młot bojowy	+312 sz
98-100	Bicz	+301 sz

1 Chcac określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 7-9: Broni.

2 W przypadku mistrzowsko wykonanej podwójnej broni zapłacić należy za każde „ostrze” (+300 sz za sztukę, całość +600 sz). Każde „ostrze” ma zapewnić inne premie wynikające z magii. Jeżeli oręż to część losowo tworzonych skarbu, oba „ostrza” mogą mieć taką samą premię (01-50 na k%), co podwaja koszt premii, lub też premia z usprawnienia drugiego „ostrza” jest o jeden mniejsza (51-100 na k%) i nie ma ono żadnych specjalnych mocy.

Każda magiczna broni jest mistrzowsko wykonana.

TABELA 7-13: TYPOWA BRŃ DYSTANSOWIA

k%	Brń	Koszt ¹
01-10	Pociąg (rzuć raz jeszcze):	
	01-50 Strzał (50)	+350 sz
	51-80 Bęty (50)	+350 sz
	81-100 Do procy (50)	+350 sz
11-15	Topór rzuciary	+308 sz
16-25	Kusza, ciężka	+350 sz
26-35	Kusza, lekka	+335 sz
36-39	Strzałka	+300 sz ss
40-41	Oszczep	+301 sz
42-46	Luk krótki	+330 sz
47-51	Luk krótki, refleksyjny (premia z S +0)	+375 sz
52-56	Luk krótki, refleksyjny (premia z S +1)	+450 sz
57-61	Luk krótki, refleksyjny (premia z S +2)	+525 sz
62-65	Proca	+300 sz
66-75	Luk długi	+375 sz
76-80	Luk długi, refleksyjny (premia z S +0)	+400 sz
81-85	Luk długi, refleksyjny (premia z S +1)	+500 sz
86-90	Luk długi, refleksyjny (premia z S +2)	+600 sz
91-95	Luk długi, refleksyjny (premia z S +3)	+700 sz
96-100	Luk długi, refleksyjny (premia z S +4)	+800 sz

¹ Chcąc określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 7-9: Brń.

Każda magiczna brń jest mistrzowsko wykonana.

TABELA 7-14: SPECJALNE MOCE BRŃ DŁUGI WRECZ

Slaba	Przeciętna	Potężna	Specjalna moc	Modyfikator ceny bazowej ²
01-10	01-06	01-03	Zguba	Premia +1
11-17	07-12	—	Ochrona	Premia +1
18-27	13-19	04-06	Ognistość	Premia +1
28-37	20-26	07-09	Mrdz	Premia +1
38-47	27-33	10-12	Porażanie	Premia +1
48-56	34-38	13-15	Widmowość	Premia +1
57-67	39-44	—	Ostrość ³	Premia +1
68-71	45-48	16-19	Skupienie kł	Premia +1
72-75	49-50	—	Milosierdzie	Premia +1
76-82	51-54	20-21	Potęga	Premia +1
83-87	55-59	22-24	Czar	Premia +1
88-91	60-63	25-28	Ciskanie	Premia +1
92-95	64-65	29-32	Grzmot	Premia +1
96-99	66-69	33-36	Zajadłość	Premia +1
—	70-72	37-41	Anarchia	Premia +2
—	73-75	42-46	Aksjomatyczność	Premia +2
—	76-78	47-49	Niszczenie ³	Premia +2
—	79-81	50-54	Plomiennosc	Premia +2
—	82-84	55-59	Lodowosc	Premia +2
—	85-87	60-64	Światłość	Premia +2
—	88-90	65-69	Wyładowania	Premia +2
—	91-93	70-74	Spłagiewanie	Premia +2
—	94-95	75-78	Ranienie	Premia +2
—	—	79-83	Predkość	Premia +3
—	—	84-86	Olśniewająca energia	Premia +4
—	—	87-88	Taniec	Premia +4
—	—	89-90	Migłystwość ⁴	Premia +5
100	96-100	91-100	Rzuć dwa razy ⁵	—

¹ Chcąc określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 7-9: Brń.

² Tylko brń kłująca lub tnąca. Rzuć raz jeszcze, jeśli wylosowałeś te cechy dla oręza miażdżącego.

³ Tylko brń miażdżąca. Rzuć raz jeszcze, jeśli wylosowałeś te cechy dla oręza tnącego lub kłującego.

⁴ Tylko brń tnąca. Rzuć raz jeszcze, jeśli wylosowałeś te cechy dla oręza miażdżącego lub kłującego.

⁵ Rzuć raz jeszcze, jeśli uzyskałeś moc, którą brń już posiada, która stoi w sprzeczności z innymi mocami lub która spowoduje, że premia przekroczy +10. Suma premii z usprawnienia brni i premii ze specjalnych właściwości nie może wynosić więcej niż +10.

TABELA 7-15: SPECJALNE MOCE BRŃ DYSTANSOWEJ

Slaba	Przeciętna	Potężna	Specjalna moc	Modyfikator ceny bazowej ²
01-12	01-08	01-04	Zguba	Premia +1
13-25	09-16	05-08	Daleki zasięg	Premia +1
26-40	17-28	09-12	Ognistość	Premia +1
41-55	29-40	13-16	Mrdz	Premia +1
56-60	41-42	—	Milosierdzie	Premia +1
61-68	43-47	17-21	Powracanie	Premia +1
69-83	48-59	22-25	Porażanie	Premia +1
84-93	60-64	26-27	Szkanie	Premia +1
94-99	65-68	28-29	Grzmot	Premia +1
—	69-71	30-34	Anarchia	Premia +2
—	72-74	35-39	Aksjomatyczność	Premia +2
—	75-79	40-49	Plomiennosc	Premia +2
—	80-82	50-54	Światłość	Premia +2
—	83-87	55-64	Lodowosc	Premia +2
—	88-92	65-74	Wyładowania	Premia +2
—	93-95	75-79	Spłagiewanie	Premia +2
—	—	80-84	Predkość	Premia +3
—	—	85-90	Olśniewająca energia	Premia +4
100	96-100	91-100	Rzuć dwa razy ³	—

¹ Chcąc określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 7-9: Brń.

² Rzuć raz jeszcze, jeśli uzyskałeś moc, którą brń już posiada, która stoi w sprzeczności z innymi mocami lub która spowoduje, że premia przekroczy +10. Suma premii z usprawnienia brni i premii ze zdolności specjalnych nie może wynosić więcej niż +10.

moce brni dystansowej lub Tabelę 7-16: Konkretne brni, zależnie od informacji w Tabeli 7-9.

Brń dla istot rozmiarów nietypowych: Koszt oręza dla stworzenia innego rozmiaru niż mały, czy średni jest różny i odmienny od wartości podanych w Tabeli 7-11, Tabeli 7-12 i Tabeli 7-13, jak to opisano na stronie 114: Właściwości magiczne, w części „Właściwości magiczne”. Koszt mistrzowskiego wykonania i magicznego usprawnienia nie ulegają jednak zmianom.

Cechy szczególne: Rzuć k%. W przypadku brni do walki wręcz rezultat 01-30 oznacza, że przedmiot emanuje światłem. Z kolei wynik 31-45 wskazuje, że coś (wzór, inskrypcje ind.) daje wskazówkę dotyczącą działania oręza. Wynik 46-100 oznacza brak cech szczególnych.

W przypadku brni dystansowej rezultat 01-15 oznacza, że coś (wzór, inskrypcje ind.) daje wskazówkę dotyczącą działania oręza. Z kolei wynik 16-100 świadczy o braku cech szczególnych.

Moce specjalne brni

Wielkość brni magicznej posiada tylko premię z usprawnienia. Oręż może jednak również być obdarzony opisanymi tu specjalnymi mocami. Brń posiadająca taką zdolność musi mieć premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Aksjomatyczność: Oręż aksjomatyczny ma praworządny charakter i jest nasaczony potęgą prawa. Z racji praworządności brni taka przełamuje stosowaną redukcję obrażeń. Istotom chaotycznym zadaje 2k6 dodatkowych obrażeń. Osoba, która jest chaotyczna, a spróbuje posłużyć się tą brnią, otrzymuje jeden poziom negatywny. Należy go brać pod uwagę, póki istota nie wypuści oręza. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można go jednak zwałczyć w żaden sposób (nawet czarem *wyłączenie energii życiowej*), dopóki śmiełek nie wypuści oręza. Tak umagicznione luki, kusze i proce przenoszą moc prawa na poiskici.

Umagicznione wywołanie [praworządności]: PC 7: Stworzenie magicznej brni i pancerna, gniew porażdła, twórcza musi być praworządna. Cena: premia +2.

Anarchia: Oręż anarchii ma chaotyczny charakter i jest nasaczony potęgą chaosu. Brń taka przełamuje z racji chaotyczności stosowaną redukcję obrażeń. Istotom praworządnym zadaje 2k6 dodatkowych obrażeń. Osoba, która jest praworządna, a spróbuje posłużyć się tą brnią, otrzymuje jeden poziom negatywny. Należy go brać pod uwagę, póki istota nie wypuści oręza. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie

można go jednak zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem przywrócić energii żywioły), dopóki śmiełek nie wypuści oręza. Tak umagicznione luki, kusze i proce przenoszą moc chaosu na pociski.

Umagiczowane wywoływanie: PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *miot chaosu*, twórcza musi być chaotyczna; Cena: premia +2.

Ciskanie: Orężem ciskania może zostać jedynie broń do walki wręcz. Zaklęte w ten sposób uzbrojenie zyskuje przyrost zasięgu 3 metry. Ponadto postać, która biegle posługuje się w zwykły sposób orężem ciskania, może nim również rzucić.

Słabe przemiany: PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *magiczny kamień*; Cena: premia +1.

Czar: Oręż czaru pozwala postaci rzucającej zaklęcia umieścić w broni jedno z nich (maksymalnie 3; poziomu i o czasie rzucania 1 standardowa akcja). Celem czaru musi być jedna istota. Każde udane trafienie i zadanie obrażeń ta broń umożliwia posługującemu się nią bohaterowi rzucenie na ofiarę zaklęcie (ta może to wyjątek od reguły mówiącej, iż rzucanie zaklęć z przedmiotów zabiera tyle samo czasu, co rzucenie ich w zwykły sposób). Najczęściej w orężach czaru przechowuje się zadanie powoływania *nan, ślepoty, umiarkowania duszy i zaklęcia*. Zaklęcia można oczywiście użyć tylko raz, po czym postać ma prawo umieścić w oręzu nowe, które spełnia podane wcześniej ograniczenia. Broń magicznie informuje posiadacza, jaki czar przechowuje. Jeśli oręż czaru jest częścią losowo tworzonych skarbu, istnieje szansa 50% na to, że czeka w nim gotowe do użycia zaklęcie.

Silne wywoływanie (plus aura czaru umieszczonego w oręzu); PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórcza musi być czarującym przyrządem 12. poziomu; Cena: premia +1.

Daleki zasięg: Tak zaczynawać można jedynie broń dystansową, której przyrost zasięgu ulega podwojeniu.

Umagiczowane poznanie: PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *jasnowidzenie/jasnowidzenie*; Cena: premia +1.

Grzmot: Po udanym trafieniu krytycznym oręż grzmotu wydaje dźwięk przypominający huk gromu. Energia dźwiękowa nie rani postaci, która trzyma broń. Zadaje za to 1k6 dodatkowych obrażeń od dźwięku ofierze udanego trafienia krytycznego. Jeżeli oręż posiada mnożnik krytyka $\times 3$, dźwięk powoduje 2k6 dodatkowych obrażeń, a jeśli $\times 4 - 3k8$. Tak umagiczowane luki, kusze lub proce przenoszą moc grzmotu na pociski. Stworzenia trafione krytycznie takim orężem muszą wykonać rzut obronny na Wyrwalność (ST 14) – nieudany oznacza permanentne ogłuszenie.

Słaba nekromancja: PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ślepoty/głuchoty*; Cena: premia +1.

Łodowisko: Łodowy oręż działa jak brzoń mrozu. Ponadto po udanym trafieniu krytycznym bucha chłodem. Zimno nie rani postaci trzymającej broń. Poza dodatkowymi obrażeniami wynikającymi z mocy mrozu (patrz dalej), brzoń taka zadaje 1k10 dodatkowych obrażeń od zimna ofierze udanego trafienia krytycznego. Jeżeli oręż posiada mnożnik krytyka $\times 3$, zimno zadaje 2k10 dodatkowych obrażeń, a jeśli $\times 4 - 3k10$. Tak umagiczowane luki, kusze lub proce przenoszą lodową moc na pociski. Nawet gdy cecha mrozu nie jest aktywna, brzoń powoduje w przypadku trafienia krytycznego dodatkowe obrażenia od ognia.

Umagiczowane wywoływanie: PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *łodowa nauwalnica* lub *złotyżółty metal*; Cena: premia +2.

Milosierdzie: Oręż milosierdzy powoduje dodatkowe 1k6 obrażeń, ale wszystkie zadawane przez rany to złuteczka. Na rozkaz brzoń traci budzi niniejszą moc. Tak umagiczowane luki, kusze lub proce przenoszą moc milosierdzia na pociski.

Słabe przywoływanie: PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *leczenie lekich rann*; Cena: premia +1.

Migibylność: Oręż migibylności to naprawdę potężna i budząca lek brzoń. Naturalnie 20, po którym następuje zakończony sukcesem rzut potwierdzający krytyka, oznacza ucięcie przeciwnikowi głowy (jeśli ów takową posiada). Istnieje stworzenia – na przykład, wszystkie słuz i wiele wynaturzeń – które nie mają głowy. Innym – choćby golemom lub nieumarłym (wyjątek stanowią wampiry) – nie dzieje się nic strasznego, gdy utracą tę część ciała. Niemniej większość stworzeń umiera w chwili, kiedy głowa zostanie odcięta od reszty ciała. MP musi zdecydować, czy i jak oręż,

działa w danej sytuacji. Broń migibylności musi być tnąca (rzucić jeszcze raz, jeżeli oręż migibylności jest częścią losowo tworzonych skarbu, a cecha miałyby dotyczyć broni miazdzącej lub kłującej).

Silna nekromancja i przemiany: PC 18; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krag śmierci, ostrza krawędzi*; Cena: premia +5.

Mroź: Oręż mrozu na rozkaz staje się lodowatą zimną. Nie rani jednak posiadacza broń. Efekt utrzymuje się do wypowiedzenia kolejnego rozkazu. Udane trafienie tym orężem powoduje 1k6 dodatkowych obrażeń od zimna. Tak umagiczowane luki, kusze i proce przenoszą mroźną moc na pociski.

Umagiczowane wywoływanie: PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ochronienie metalu* lub *łodowa nauwalnica*; Cena: premia +1.

Niszczenie: Oręż niszczenia jest zabójczy dla nieumarłych. Każde udane nim nieumarłe stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 14) – nieudany oznacza, że ulega ono zniszczeniu. Broń niszczenia musi być miazdząca (rzucić jeszcze raz, jeżeli losowo tworzysz oręż tnący lub kłujący).

Silne przywoływanie: PC 14; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *uzdrowienie*; Cena: premia +2.

Ochrona: Dzięki orężowi ochrony jego posiadacz może przenieść część lub całość premii z usprawnienia broni na KP – będzie to premia specjalna, która kumuluje się ze wszystkimi innymi. W akcji darmowej, na początku tury posiadacz tego uzbrojenia decyduje, jaka część premii przenieść na KP (musi to zrobić przed użyciem oręza). Te premie do KP należy brać pod uwagę aż do następnej rundy, do początku tury właściciela oręza.

Umagiczowane odrzucanie: PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostrza lub łuski stary*; Cena: premia +1.

Ognistość: Ognisty oręż na rozkaz obejmuje płomieniem. Nie parzy one posiadacza broń. Efekt utrzymuje się do wypowiedzenia kolejnego rozkazu. Udane trafienie tym orężem powoduje 1k6 dodatkowych obrażeń od ognia. Tak umagiczowane luki, kusze i proce przenoszą ognistą moc na pociski.

Umagiczowane wywoływanie: PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza oraz *ogniste ostrze, ogniste uderzenie* lub *łuska ognista*; Cena: premia +1.

Olsniewająca energia: Istotny element oręza olsniewającej energii – a więc ostrze, głownia topora, gruby strzał – przemienia się w światło, co jednakże nie wpływa na ciężar przedmiotu. Emitowane światło może porównać do tego, jakie zapala pochodnia (promień 6 metrów). Oręż olsniewającej energii ignoruje materię nieożywioną. Nie należy więc brać pod uwagę premii z pancerza do KP (również premii z usprawnienia zapewnianej przez daną zbroję), ponieważ broń przechodzi przez zbroję niższym przez powietrze (premie ze Złoczości, z odblasku, unikowa, z naturalnego pancerza i podobne działają). Oręż olsniewającej energii nie rani nieumarłych i konstruktorów oraz nie uszkadza przedmiotów. Ta magiczna moc można odbierać tylko broń do walki wręcz, rzucać i pociski.

Silne przemiany: PC 16; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *nieustający płomień, postać gazu*; Cena: premia +4.

Ostrość: Ostry oręż ma dwa razy większy zakres zagrożenia krytykiem. Jeżeli, na przykład, tak umagiczowany zostanie miecz długi (normalnie przedział 19–20), zagrożenie krytykiem nastąpi przy wyniku 17–20. Orężem ostrym może zostać jedynie broń tnąca i kłująca (rzucić jeszcze raz, jeżeli losowo tworzysz oręż miazdzący). Niniejsza cecha nie kumuluje się z żadnym efektem wpływającym na zasięg zagrożenia trafieniem krytycznym (takim jak czar *ostrza krawędzi* czy atut *Doskonałe trafienie krytyczne*).

Umagiczowane przemiany: PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostrza, ostrza krawędzi*; Cena: premia +1.

Płomiennosc: Płomienny oręż działa jak ognisty. Ponadto po udanym trafieniu krytycznym bucha płomieniami. Ogień nie rani postaci, która posługuje się orężem. Natomiast poza dodatkowymi obrażeniami wynikającymi z mocy ognistego (patrz wcześniej) zadaje 1k10 dodatkowych obrażeń od ognia ofierze udanego trafienia krytycznego. Jeżeli oręż posiada mnożnik krytyka $\times 3$, płomienie zadają 2k10 dodatkowych obrażeń, a jeśli $\times 4 - 3k10$. Tak umagiczowane luki, kusze lub proce przenoszą ognistą moc na pociski. Nawet gdy cecha ognistości nie jest aktywna,

broń powoduje dodatkowe obrażenia od ognia w przypadku trafienia krytycznego.

Silne wywoływanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza oraz ogniste ostrze, ogniste uderzenie lub kula ognista; Cena: premia +2.

Porażanie: Orez porażania obejmuje na rozkaz wywołowania elektryczności. Nie rani ona posiadacza broni. Efekt utrzymuje się do wypowiedzenia kolejnego rozkazu. Udane trafienie tym orem powoduje 1k6 dodatkowych obrażeń od elektryczności. Tak umagicznione luki, kusze i proce przenoszą moc porażania na pociski.

Umiarkowane wywoływanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, błyskawica lub wezwanie błyskawicy; Cena: premia +1.

Potega: Orez potegi pozwala posługującemu się nim osobie, która posiada arat Rozszczepienie, wykonać w rundzie dodatkową próbę rozszczepienia.

Umiarkowane wywoływanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, boka mac; Cena: premia +1.

Powracanie: Powracającym orem może zostać jedynie broń, która da się rzucić. Orez tak wraca do istoty, która nim cisnęła (leci w powietrzu) przed jej następną turą (dzięki czemu może ona w tej nadchodzącej turze znów użyć owej broni).

Pochwytnie właśnie wracającego orea to akcja darmowa. Jeśli bohater nie może go złapać lub jeżeli się w tym czasie poruszył, broni opada na ziemię na polu, z którego została rzucona.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, telekineta; Cena: premia +1.

Prędkość: Wykonując akcję całkowitego ataku, osoba, która posługuje się tym orem, może wykonać nim jeden dodatkowy atak. Wykorzystuje w nim pełną bazową premię do ataku oraz wszystkie stosowne w danej sytuacji modyfikatory (korzysta z nie kumulujące się z podobnymi efektami, jak choćby z działaniem czaru przyspieszenia).

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, przyspieszenie; Cena: premia +3.

Ranienie: Istota trafiona orem ranienia pada ofiarą dodatkowego efektu – utratą krwi powoduje obniżenie Budowy o 1. W przypadku trafienia krytycznego wartość atrybutu nie ulega dodatkowym obniżeniom. Stworzenia, na które krytyki nie wpływają (choćby rośliny czy konstrukty), są niepodatne na powodowane przez ten orez obniżenie Budowy.

Umiarkowane wywoływanie; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, mrocz. morderka; Cena: premia +2.

Sklupienie: Ta broń magiczna skupia kogoś posiadacza, porwalając mu wykonywać wszystkie specjalne ataki wykorzystujące wspomniane kogo, tak jakby orez był atakiem bez broni. Ataki te obejmują zdolności mnicha oszałamiający atak, uderzenie kci i oraz drżące pięść, a także atak oszałamiający pięść. Mocą taką można obdarzyć tylko broni do walki wręcz.

Umiarkowane przemiany; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, tworca musi być mnichem; Cena: premia +1.

Spługawienie: Spługawiony orez jest nasączony potęgą plugawstwa. Posiada zły charakter, w wyniku czego przełamuje stosowną redukcję obrażeń. Istotom dobrym zadaje 2k6 dodatkowych obrażeń. Osoba, która jest dobra, a próbuje posłużyć się tą bronią, otrzymuje jeden poziom negatywny. Należy go brać pod uwagę, póki istota nie wypuści orea. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można go jednak zwałczyć w żaden sposób (nawet czarnym przywrócenie energii życiowej), dopóki śmielek nie wypuści orea. Tak umagicznione luki, kusze i proce przenoszą moc spługawienia na pociski.

Umiarkowane wywoływanie [złot]; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, przekłeta plaga, tworca musi być zły; Cena: premia +2.

Szukanie: Mocą tą można obdarzyć tylko broni dystansową. Orez kieruje się wprost do celu, negując normalnie brane pod uwagę ryzyko chyłnienia, wynikające choćby z ukrycia, chociaż atakujący musi celować we właściwe pole. A zatem, na przykład, strzala wypuszczona przez pomysłowego pusta przestrzeń nie poleci ku niewiedziałny wrogowi, nawet jeśli tacy znajdują się w pobliżu.

Silne poznanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, widzenie przyszłości; Cena: premia +1.

Świętość: Jak łatwo się domyślić, święty orez jest nasączony potęgą świętości. Posiada dobry charakter, w wyniku czego przełamuje stosowną redukcję obrażeń. Istotom złym zadaje 2k6 dodatkowych obrażeń. Osoba, która jest zła, a próbuje posłużyć się tą bronią, otrzymuje jeden poziom negatywny. Należy go brać pod uwagę, póki istota nie wypuści orea. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwałczyć w żaden sposób (nawet czarnym przywrócenie energii życiowej), dopóki śmielek nie wypuści orea. Tak umagicznione luki, kusze i proce przenoszą moc świętości na pociski.

Umiarkowane wywoływanie [dobro]; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, święte uzdrowienie, tworca musi być dobry; Cena: premia +2.

Taniec: Taniec orem można wypuścić z ręki, by walczący samodzielnie (wymaga to poświęcenia akcji standardowej). Broń atakuje przez cztery rundy, wykorzystując bazową premię do ataku właściciela, a następnie spada na ziemię. Taniec orem nie może wykonywać ataków okazyjnych, a osoba, która go ukrywała, nie jest uznawana za uzbrojona w ów orez. We wszystkich innych aspektach dotyczących manewrów i efektów (takich jak roztrząskanie czy czat rozżarzenie metalu) wpływających na ten przedmiot broń traktuje się tak samo, jak trzymaną w dłoni. Orez w tańcu przebywa na tym samym polu co jego posiadacz i może atakować sąsiadujących przeciwników (broń zalega na prawo atakować wrogów, odległych nawet o 3 metry). Trzyma się też blisko właściciela, bez względu na to, czy ten porusza się normalnie czy przy użyciu magii. Posiadacz tego uzbrojenia ma prawo w akcji darmowej chwycić atakującą broń. Tak pochwycony orez nie może taniec (atakować sam z siebie) przez najbliższe 4 rundy.

Silne przemiany; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, używanie przedmiotów; Cena: premia +4.

Widmowość: Widmowy orez zadaje normalne obrażenia stworzeniom bezcielesnym, niezależnie od posiadanej premii (gdy śmielek posługuje się taką bronią, nie należy brać pod uwagę typowej dla istoty bezcielesnych sznasy 50% na uniknięcie obrażeń). Ponadto istoty bezcielesne mogą być ograniczone widmowy orez podnieść, poruszyć nim, a nawet go przemieścić. Żywa, która się zamienia, może za pomocą tej broni ranić cielesnych przeciwników. W zasadzie widmowy orez można uważać za „cielesny” lub „bezielesny” – w zależności od tego, co jest korzystniejsze dla posługującego się nim osoby.

Umiarkowane wywoływanie; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, zamiana planów; Cena: premia +1.

Wyładowanie: Orez wyładowania działa jak broń porażania, ale po udanym trafieniu krytycznym następuje wyładowanie elektryczne. Elektryczność nie rani postaci trzymającej broń. Poza dodatkowymi obrażeniami wynikającymi z mocy porażania (patrz wcześniej) orez zadaje 1k10 dodatkowych obrażeń od elektryczności ofierze udanego trafienia krytycznego. Jeżeli broni posiadacz mnożnik krytyka >3, elektryczność zadaje 2k10 dodatkowych obrażeń, a jeśli <= 3k10. Tak umagicznione luki, kusze lub proce przenoszą moc wyładowania na pociski. Nawet gdy cecha porażania nie jest aktywna, broń powoduje w przypadku trafienia krytycznego dodatkowe obrażenia od elektryczności.

Umiarkowane wywoływanie; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, błyskawica lub wezwanie błyskawicy; Cena: premia +2.

Zajadłość: Kiedy orez zajadłości trafi przeciwnika, wydziela błysk niszczącej energii, który przeskaluje pomiędzy wrogiem a posiadaczem energii. Energia ta zadaje 2k6 obrażeń trafionemu i kci postaci, która się na posługuje. Mocą zajadłości można obdarzyć tylko broni do walki wręcz.

Umiarkowana nekromancja; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, pozbawienie siły; Cena: premia +1.

Zguba: Orez zguby to broń szczególnie skuteczna w walce z konkretnym przeciwnikiem, względem którego premia z usprawnienia wynosi o +2 więcej (a zatem mniej długi +1 staje się mieczem długim +3, jeśli używa się go przeciw konkretnemu wrogowi). Ponadto broń taka zadaje wspomnianemu przeciwnikowi 2k6 dodatkowych obrażeń. Tak umagicznione luki, kusze i proce przenoszą niniejszą moc na pociski. Wykorzystaj tabelę, aby losowo wyznaczyć istoty, względem których broń jest szczególnie skuteczna.

K6	Przeciwnik
01-05	Wymaluzenia
06-09	Zwierzęta
10-16	Konstrukty
17-22	Smoki
23-27	Zwłoki
28-32	Istoty baśniowe
33-39	Gianci
40	Humanoidy, wodne
41-42	Humanoidy, krasnoludy
43-44	Humanoidy, elfy
45	Humanoidy, gnomi
46	Humanoidy, grolmy
47-49	Humanoidy, goblinoidy
50	Humanoidy, niziołki
51-54	Humanoidy, ludzie
55-57	Humanoidy, gady
58-60	Humanoidy, orkowie
61-65	Bestie magiczne
66-70	Humanoidy-potwory
71	Śluz
72-73	Przybysze, powietrza
74-76	Przybysze, chaotyczni
77	Przybysze, ziemi
78-80	Przybysze, zli
81	Przybysze, ognia
82-84	Przybysze, dobry
85-87	Przybysze, praworządni
88	Przybysze, wody
89-90	Rosliny
91-98	Nieumarli
99-100	Robaczo

Umiarkowane przywoływanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, przywołanie potwora I; Cena: premia +1.

Konkretna broń

Opisany dalej oręż ma ściśle określone moce, które tu przedstawiono.

Adamantytowy szylet: Niemagiczny szylet wykonany z adamantytu. Jest to broń mistrzowska, zapewnia zatem premię z usprawnienia +1 do testów ataków.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 3002 sz.

Adamantytowy topór wojenny: Niemagiczny topór wykonany z adamantytu. Jest to broń mistrzowska, zapewnia zatem premię z usprawnienia +1 do testów ataków.

Brak aury (niemagiczna); Cena: 3010 sz.

Buzdygan destrukcji: Ten adamantytowy ciężki buzdygan +3 zapewnia premię z usprawnienia +5 przeciwko konstruktom. Ponadto każde trafienie krytyczne z konstruktem niszczy go (bez prawa do rzutu obronnego). Natomiast krytyczne trafienie przybysza powoduje krytyk +4, nie +2.

Umiarkowane przemiany: PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, demagogia; Cena: 75 312 sz; Koszt: 39 312 sz + 2880 PD.

Buzdygan grozy: Na rozkaz ten ciężki buzdygan +2 przemienia ułbó i wygląd posługującej się nim osoby w iluzję najstraszniejszego koszmara. W efekcie wszystkie żywe istoty znajdujące się na obszarze 9-metrowego stożka ulegają panice, analogicznie do działania czaru strach (Wola częściowo neguje, ST 16). Ponoszą one karę z morale -2 do rzutów obronnych i uciekają przed posiadaczem buzdygana, który może użyć jego mocy maksymalnie trzy razy dziennie.

Silna nekromancja: PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, smutek; Cena: 38 552 sz; Koszt: 19 276 sz + 1542 PD.

Cierpienie zmienności: Ostrze tego miecza *disustrowane* +1/+1 wykonano z alchemicznego srebra. Broń zadaje dodatkowe 2ks obrażeń każdej istocie, która należy do podtypu zmienności. Trafiona tym ostrzem istota zmienności stała czy stworzenie w odmiennej postaci (choćby druid korzystający z kształtów natury) musi wykonać rzut obronny na Wole o ST 15 – nieudany oznacza, że powraca do naturalnej formy.

Silne przemiany: PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, szkodliność, polimorfia; Cena: 12 780 sz; Koszt: 6780 sz + 480 PD.

Grabieżcza dziewięć żywotów: Jest to miecz długi +2 obdarzony mocą wypisywania silnych przeciwników. Może to uczynić dziewięć razy, a potem traci ową moc i staje się po prostu mieczem długi +2 (odrobnie zły). Zabójcza moc miecza objawia się w chwili trafienia krytycznego. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wytwardość (ST 20) – udany pozwala uniknąć śmierci. Jeśli rzut zakończy się powodzeniem, moc nie działa, ale zmniejszeniu nie ulega też limit dziewięciu grabionych żywotów. Po prostu zadawane są normalne obrażenia krytyczne. Miecz jest zły i każda dobra postać, która weźmie go do ręki, otrzymuje dwa poziomy negatywne. Należy być brać pod uwagę, póki owa istota nie wypuści ostrza. Negatywne poziomy nie powodują efektywnej utraty poziomów, nie można ich jednak zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *przypięcie energii życiowej*), dopóki smiatek nie wypuści ostrza.

Silna nekromancja [zł]: PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, pałac śmiertelny; Cena: 23 057 sz; Koszt: 11 528 sz + 558 + 922 PD.

Krasnoludzki mieł bojowy: Zwykle jest to po prostu mieł bojowy +2. Jeśli jednak posługuje się nim krasnolud, premia z usprawnienia wzrasta o +1 (w sumie wynosi więc +3), a ponadto uzyskuje on specjalną moc powracania. Można nim rzucić z przyrostem zasięgu 90 metrów. Ciśnięty mieł zadaje 1ks dodatkowych obrażeń wszystkim przeciwnikom, a 2ks dodatkowych obrażeń gigantom.

Umiarkowane wywoływanie: PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórcza musi być krasnoludem przynajmniej 10. poziomu; Cena: 60 312 sz; Koszt: 30 312 sz + 2400 PD.

Luk przysięgi: Ten biały reflektujący luk długi +2 (premia z S +2) jest dziełem elfów. W momencie naciągania ciężkiej i oddawania strzału oręż szepcze w języku elfów słowa: „Szybka śmierć mojemu wrogom”. Jeśli

TABELA 7-16: KONKRETNA BRŃ

Staba	Przełatan	Potężna	Broń	Cena rynkowa
01-15	—	—	Strzala ułpiania	132 sz
16-25	—	—	Wzmacniający belt	267 sz
26-45	—	—	Mistrzowski srebrny szylet	322 sz
46-65	—	—	Mistrzowski miecz długi	330 sz
66-75	01-09	—	Oszczep blyskawic	1500 sz
76-80	10-15	—	Zabójcza strzala	2282 sz
81-90	16-24	—	Adamantytowy szylet	3002 sz
91-100	25-33	—	Adamantytowy topór wojenny	3010 sz
—	34-37	—	Zabójcza strzala (potężniejsza)	4057 sz
—	38-40	—	Rozpływacz	4315 sz
—	41-46	—	Szylet jadu	8302 sz
—	47-51	—	Trójząb ostrzegawczy	10 115 sz
—	52-57	01-04	Szylet skrytykujący	10 302 sz
—	58-62	05-07	Cierpienie zmienności	12 780 sz
—	63-66	08-09	Trójząb władania rybami	18 650 sz
—	67-74	10-13	Płomienny język	20 715 sz
—	75-79	14-17	Ostrze szczęścia (0 życzeń)	22 060 sz
—	80-86	18-24	Miecz zabójczy	22 310 sz
—	87-91	25-31	Planowany miecz	22 315 sz
—	92-95	32-37	Grabieżcza dziewięć żywotów	23 057 sz
—	96-98	38-42	Złodziej żywotów	25 715 sz
—	99-100	43-46	Luk przysięgi	25 600 sz
—	—	47-51	Buzdygan grozy	38 552 sz
—	—	52-57	Spyczak życia	40 320 sz
—	—	58-62	Seyntar drzewy	47 115 sz
—	—	63-67	Rapier osławienia	50 320 sz
—	—	68-73	Słoneczne ostrze	50 335 sz
—	—	74-79	Zagiew mrozu	54 475 sz
—	—	80-84	Krasnoludzki mieł bojowy	60 312 sz
—	—	85-91	Ostrze szczęścia (1 życzenia)	62 360 sz
—	—	92-95	Buzdygan destrukcji	75 312 sz
—	—	96-97	Ostrze szczęścia (2 życzenia)	102 660 sz
—	—	98-99	Świątynia śmierci	120 630 sz
—	—	100	Ostrze szczęścia (3 życzenia)	142 960 sz

lucznik przysięgnie głośno, że zabije cel (może to uczynić raz dziennie w akcji darmowej), huk krzyczy niskim głosem: „Szybka śmierć mym krzywdzielnemu”. W przypadku tak obranego wroga hak zapewnia premie z usprawnia +5, a wystrzelone z niego strzały zadają dodatkowe 2k6 obrażeń (krzyk $\times 4$, a nie $\times 3$). Niemniej względem wszystkich adwersarzy poza wybranym przeciwnikiem śmiać podlega karze –1 do testów ataków, jeśli używa jakiegokolwiek broni poza lukim przysięgi. Wspominane premie i kary utrzymują się przez siedem dni lub do chwili, gdy posiadacz niniejszego oręża zabije czy zniszczy zaprzysiężonego wroga (załecnie co nastąpi pierwsze).

Posiadacz luk przysięgi może mieć tylko jednego zaprzysiężonego wroga. A kiedy przyrzeknie zabić cel, nie może złoczyć kolejnej przysięgi, dopóki go nie zabije lub nie minie siedem dni. Ponadto nawet jeśli zdola zniszczyć zaprzysiężonego wroga tego samego dnia, w którym złoczył przyrzeczenie, nie ma prawa użyć specjalnej mocy niniejszej broni, dopóki nie minie 24 godziny od momentu złoczenia przysięgi.

Silne wywoływanie, PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być elfem; Cena: 25 600 sz; Koszt: 13 100 sz + 1000 PD.

Miecz planarny: Ten miecz długi obdarza premią z usprawnia w wysokości +1 na Planie Materialnym, a na Planie Żywiolów +2 (premia z usprawnia +2 działa także na Planie Materialnym, gdy miecz używany jest przeciwko żywiołom). Na Planie Eterycznym i Astralnym oręż działa jak miecz długi +3. Podobnie należy go traktować, gdy używany jest w walce z istotami pochodzącymi z tych wymiarów. Na każdym innym planie i w przypadku walki z dowolnym przybyszem broni staje się mieczem długim +4.

Silne wywoływanie, PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, zamiana planów; Cena: 22 315 sz; Koszt: 11 157 sz i 5 sz + 893 PD.

Miecz zabójstwo: Krótki miecz +1 o cienkiej, mądrowej kłindze. Zapewnia on premie +4 do testów ataków i obrażeń, gdy posługujący się nim osoba wykonuje podstępny atak.

Umiajkowane iluzje, PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, zmoczyć; Cena: 22 310 sz; Koszt: 11 155 sz + 892 PD.

Mistrzowski miecz długi z zimnego żelaza: Niemagiczny miecz długi wykonany z zimnego żelaza. Jest to broni mistrzowska, zatem zapewnia premie z usprawnia +1 do testów ataków.

Brak ury (niemagiczna); Cena: 330 sz.

Mistrzowski srebrny szylet: Niemagiczny szylet wykonany z alchemicznego srebra. Jest to broni mistrzowska, zatem zapewnia premie z usprawnia +1 do testów ataków.

Brak ury (niemagiczna); Cena: 322 sz.

Ostrze szczęścia: Ten krótki miecz +1 obdarza właściciela premią ze szczęścia +1 do wszystkich rzutów obronnych. Właściciel zyskuje również prawo do skorzystania raz dziennie z mocy uśmiech fortuny. Ta nadzwyczajna zdolność pozwala mu przerzucić jeden rzut, który właśnie wykonał. Musi jednakże zaakceptować wynik drugiego rzutu, nawet jeśli był gorszy od pierwszego. Ponadto ostrze szczęścia może posiadać do trzech życzeń (w przypadku, gdy broni jest częścią losowanego skarbu, należy ustalić ich liczbę rzutem 1k4-1, minimum to 0 życzeń). Kiedy zużyte zostanie ostatnie życzenie, miecz staje się krótkim mieczem +2 i nadal obdarza posiadacza premią ze szczęścia +1 oraz pozwala przerzucić rzuty.

Silne wywoływanie, PC 17; Stworzenie magicznej broni i pancerza, cud lub życzenie; Cena: 22 060 sz (0 życzeń), 62 360 sz (1 życzenie), 102 660 sz,

(2 życzenia), 142 960 sz (3 życzenia); Koszt: 11 030 sz + 882 PD (0 życzeń), 31 180 sz + 2494 PD (1 życzenie); 51 330 sz + 4106 PD (2 życzenia), 71 480 sz + 5718 PD (3 życzenia).

Oszczęp błyskawic: Po rzuceniu oszczępa ten staje się błyskawicą (5k6 lub 1/2 po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 14). Atak niszczy broni.

Słabe wywoływanie, PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, błyskawica; Cena: 1500 sz; Koszt: 750 sz + 30 PD.

Płomienny język: Z tego płomiennego miecza długiego +1 raz dziennie można wystrzelić ognisty promień w dowolny cel znajdujący się w promieniu 9 metrów. Po udanym ataku dorywkowym dystansowym powoduje on 4k6 obrażeń od ognia.

Umiajkowane wywoływanie, PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, płomienny promień oraz ogniste ostrze, kula ognista lub ogniste uderzenie; Cena: 20 715 sz; Koszt: 10 515 sz + 816 PD.

Rapier osłabienia: Trzy razy dziennie osoba posługująca się tym nacięciem ranienia +2 może wykonać atak dorywkowy – udany spowoduje wysłanie ofiary krwi i obniżenie jej Budowy o 1k6. Stworzenia, na które nie wpływa trafienia krytyczne, są niepodatne na obniżenie wartości wspomnianego atrybutu.

Silna nekromancja, PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, krzywda; Cena: 50 320 sz; Koszt: 25 320 sz + 2000 PD.

Rozłupawcz: W przypadku osoby, która nie posiada atutu Dookonal-sze roztrząskawanie, rozłupawcz będzie tylko zwykłym mieczem długim +1. Ten zaś, kto posiada ów atut, uzyskuje premie +4 (wliczając premie z usprawnia +1 miecza) do spornych testów podczas próby uderzenia w broni przeciwnika. Sukces oznacza, iż rozłupawcz zadaje obrażenia, który trafili, 1k8+4 uszkodzenia plus modyfikator z Siły właściciela (niemniej zawsze należy przebić trwałość trafionej broni). Rozłupawcz może uszkodzić broni o premii z usprawnia +4 i mniej.

Silne wywoływanie, PC 13; S13; Dookonal-sze roztrząskawanie, Potężny atak, Stworzenie magicznej broni i pancerza, roztrząskawanie; Cena: 4315 sz; Koszt: 2315 sz + 160 PD.

Sędmir dziczy: Jeżeli właściciel tego sędmira +3 używa go na otwartej przestrzeni i w umiarkowanym klimacie, otrzymuje możliwość korzystania z atutu Rozszczepienie. Ponadto w takich warunkach broni zadaje 1k6 dodatkowych obrażeń.

Umiajkowane wywoływanie, PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, boska męć lub twórca musi być druidem 7. poziomu; Cena: 47 315 sz; Koszt: 23 657 sz i 5 sz + 1893 PD.

Słoneczne ostrze: Miecz rozmiarów miecza półtoraczynego, lecz dzięki magii można nim władać tak, jakby był mieczem krótkim – zarówno jeśli chodzi o ciężar, jak i łatwości posługiwania się nim (inni słowy, broni wygląda jak miecz półtoraczyn i zadaje odpowiednie do tego stanu obrażenia, ale posługujący się nim osoba powinna traktować oręż jak miecz krótki). Postać biegle walcząca mieczem półtoraczynym lub mieczem krótkim może bez problemu władać słonecznym ostrzem. Podobnie traktować należy Specjalizację w broni i Skupienie na broni dotyczące wspomnianych dwóch mieczy, ale korzyści wynikające z atutów się nie kumulują.

W zwykłej walce świecące złotem ostrze funkcjonuje naczynym mieczem półtoraczynym +2. Jednak gdy oręż używa się przeciwko złym stworzeniom, premia z usprawnia wzrasta do +4. Ponadto trafione nim istoty z Planu Energii Negatywnej oraz nieumarli otrzymują podwójne obrażenia (krzyk $\times 3$, nie $\times 2$).



Płomienny język



Święty miecz

Miecz posiada też moc *promieni słońca*. Raz dziennie właściciel może unieść oręż nad głowę i machać nim energicznie, wyprowadzając jednocześnie słowo rozkazu. *Słoneczne ostrze* jasnie świeci złotym światłem dnia. Blask rozjaśnia obszar w promieniu 3 metrów wokół osoby, która trzyma miecz. W każdej rundzie (aż do maksimum dziesiątej) promień rośnie o 1,5 metra. W dziesiątej rundzie posiadacza miecza ostrośka kula światła o promieniu 18 metrów. Kiedy właściciel przestanie machać mieczem, kula blednie, aż w końcu – w minutę później – zniknie.

Wszystkie *słoneczne ostrza* mają dobry charakter i każde zle stworzenie, które weźmie je do ręki, otrzymuje jeden poziom negatywny. Należy go brać pod uwagę, póki istota nie wypuści oręża. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można go jednak zwałczyć w żaden sposób (nawet czarem *przekształcenie energii życiowej*), dopóki śmieć nie wypuści oręża.

Umiarkowane wywoływanie; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, światło dnia, twórcza must być dobry; Cena: 50 335 sz.; Koszt: 25 335 sz. + 2000 PD.

Spłazyc życia: *Topór diwiczny* +1, szczególnie ceniony przez nieumarłych i konstrukty, na których nie ma on negatywnego wpływu. Zraniona nim osoba otrzymuje dwa poziomy negatywny, broni działa więc bardzo podobnie jak nieumarli. W dzień po otrzymaniu poziomów negatywnych ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) dla każdego negatywnego poziomu. Porażka oznacza utratę poziomu postaci.

Za każdym razem, gdy *spłazyc życia* powoduje obrażenia, posługująca się nim osoba otrzymuje poziom negatywny, który utrzymuje się przez godzinę.

Silna nekromancja; PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, pozabawienie siły; Cena: 40 320 sz.; Koszt: 20 320 sz. + 1600 PD.

Strzala uśpienia: *Drzewna strzala* +1, posmalowana na białe, o brzoźnie tej samej barwy. Trafionemu przeciwnikowi nie zadaje zwykłych obrażeń. Zamiast tego w momencie uderzenia rozblyskuje magiczna energia i powoduje tyle szkodliwych, ile ofiara otrzymałaby normalnych obrażeń. Ponadto trafiony strzala musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 11) – nieudany oznacza uśpienie.

Słabe oczarowanie; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, uśpienie; Cena: 132 sz.; Koszt: 69 sz. 5 ss + 5 PD.

Szytylet jadu: Ten czarny sztylet +1 ma zabłkowane ostrze. Osoba, która się nim posługuje, może raz dziennie użyć względem trafionej go bronią istoty efektu *trucizny* (analogicznie do czaru, ST rzutu obronnego 14). Właściciel sztyletu może się zdecydować na użycie tej mocy już po wyprowadzeniu ciosu. Jest to akcja darmowa, lecz efekt truty należy przebudzić w tej samej rundzie, w której sztylet trafił ofiarę.

Słaba nekromancja; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, trucizna; Cena: 8302 sz.; Koszt: 4302 sz. + 320 PD.

Szytylet skrytobójcy: Zakrzywiony sztylet +2 o dziwnym wyglądzie, który zapewnia premie +1 do ST rzutu obronnego na Wytrwałość związanego z zabójczym atakiem skrytobójcy.

Umiarkowana nekromancja; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, zabicie żywego; Cena: 10 302 sz.; Koszt: 9302 sz. + 720 PD.

Święty mściciel: Ten miecz *długi z zimnego żelaza* +2 w rękach paladyna staje się *świętym mieczem długim z zimnego żelaza* +5.

Oręż zapewnia walczącej nim osobie oraz wszystkim sąsiadującym z nią istotom odporność na czary 5 + poziom paladyna. Pozwala również właścicielowi użyć raz na rundę (akcja standardowa) *potężniejszego rozproszenia magii* na klasowym poziomie paladyna (postać może skorzystać tylko z rozproszenia obszarowego, a nie kierunkowego ani kontreczarowania).

Silne odrucanie; PC 18; Stworzenie magicznej broni i pancerza, święta aura, twórcza must być dobry; Cena: 120 630 sz.; Koszt: 60 630 sz. + 4800 PD.

Trójzab ostrzegania: Oręż ten pozwala właścicielowi określić położenie, głębokość, granek i liczbę wodnych drapieżników znajdujących się w promieniu 204 metrów. *Trójzab ostrzegania* należy wziąć w rękę i skierować w określoną stronę – dopiero wówczas posługująca się nim osoba otrzyma stosowne informacje. Przeszukiwanie w ten sposób półkuli o promieniu 204 metrów zajmuje rundę. W pozostałych aspektach jest to trójzab +2.

Umiarkowane poznanie; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, zlokalizowanie stworzenia; Cena: 10 115 sz.; Koszt: 5057 sz. 5 ss + 405 PD.

Trójzab władania rybami: Trójzab +1 o rekofskiej długości 180 centymetrów. Posługująca się nim osoba może *zauroczyć* do 14 KW zwierząt wodnych (Wola neguje, ST 16; zwierzęta otrzymują premie +5, jeśli posiadacz niniejszego oręża akurat je atakuje), z których żadne dwa nie mogą się znajdować od siebie w odległości przekraczającej 9 metrów. Posiadacz broni może użyć tej mocy trzy razy dziennie. Ponadto właściciel trójzabu potrafi porozumiewać się ze zwierzętami, jakby kształcił z czaru *rozumowanie ze zwierzętami*. Istoty, którym powiedział się wspomniany wcześniej rzut obronny, nie znajdują się pod kontrolą posiadacza trójzabu, ale nie zbliża się do niego na mniej niż 3 metry.

Umiarkowane oczarowanie; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, rozmawianie ze zwierzętami; Cena: 18 650 sz.; Koszt: 9325 sz. + 746 PD.

Wrzeszczący belt: Ten belt +1 wrzeszczy w momencie wystąpienia, zmuszając wszystkich przeciwników strzelca znajdujących się w odległości 6 metrów od toru lotu do wykonania rzutu obronnego na Wole (ST 14) – nieudany rzut oznacza wstrząśnięcie. Jest to wpływający na umysł efekt strachu.

Słabe oczarowanie; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, złądza; Cena: 267 sz.; Koszt: 128 sz. 5 ss + 10 PD.

Zabójcza strzala: Ta strzala +1 jest szczególnie skuteczna w walce z konkretnym przeciwnikiem. Jeśli trafia istoty określonego rodzaju, ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – nieudany oznacza natychmiastową śmierć (w przypadku celów niezjadanych zniszczenie). Należy pamiętać, że ofiarami tego ataku mogą stać się nawet istoty zwykle niewykonyjące rzutów obronnych na Wytrwałość (konstrukty i nieumarli). Używiej istoty strzala powoduje zabójczy efekt (wieciednia przed śmiercią zabierająca ofiarę). Wykorzystaj publiczną tabelę, aby losowo określić typ lub podtyp istot, względem których pocisk jest szczególnie skuteczny.

Potężniejsza zabójcza strzala jako normalna zabójcza strzala, ale ST rzutu obronnego pozwalającego uniknąć zabójczego efektu wynosi 23.

Silna nekromancja; PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *pulec śmierci* (zabójcza strzala) lub *podtypy pulec śmierci* (potężniejsza zabójcza strzala); Cena: 2282 sz. (zabójcza strzala) lub 4057 sz. (potężniejsza zabójcza strzala); Koszt: 1144 sz. 5 ss + 91 PD (zabójcza strzala) lub 2032 sz. + 162 PD (potężniejsza zabójcza strzala).

K%	Typ lub podtyp
01-05	Wynaturzenia
06-09	Zwierzęta
10-16	Konstrukty
17-22	Smoki
23-27	Zwłoki
28-32	Istoty baśniowe
33-39	Gianci
40	Humanoidy, wodne
41-42	Humanoidy, krasnoludy
43-44	Humanoidy, elfy
45	Humanoidy, gnoje
46	Humanoidy, gnomy
47-49	Humanoidy, goblinoidy
50	Humanoidy, niziołki
51-54	Humanoidy, ludzie
55-57	Humanoidy, gady
58-60	Humanoidy, orkowie
61-65	Magiczne bestie
66-70	Humanoidy, potwory
71-72	Słazy
73	Przybysze, powietrza
74-76	Przybysze, chaotyczni
77	Przybysze, ziemi
78-80	Przybysze, ziłi
81	Przybysze, ognia
82-84	Przybysze, dobry
85-87	Przybysze, praworządni
88	Przybysze, wody
89-90	Rodliny
91-98	Nieumarli
99-100	Robactwo

Złodziej żywotów: Krytyczne trafienie tym czarnym, żelaznym mieczem długim +2 powoduje otrzymanie negatywnego poziomu. Za każdym razem, kiedy ofiara zyskuje poziom negatywny, osoba posługująca się tą bronią zdobywa +1ke tymczasowych punktów wytrzymałości, które znikają po 24 godzinach. Dzięki po otrzymaniu negatywnych poziomów ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 16) dla każdego poziomu negatywnego. Porażka oznacza utratę poziomu postaci.

Silna nekromancja: PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, pozbawienie sił; Cena: 25 715 sz; Koszt: 12 857 sz i 5 ss + 1029 PD.

Żagiew mrozu: Ten miecz duszący mrozu +3 emanuje światłem niczym pochodnia, gdy temperatura powietrza spadnie poniżej -20°C. W takiej sytuacji nie sposób ukryć tej broni, jeśli wyjmie się ją z pochwy. Światła nie da się też zgasić. Osoba posługująca się żagwią mrozu jest chroniona przed ogniem. Miecz absorbuje w każdej rundzie pierwsze 10 obrażeń spowodowanych przez ogień, które w normalnej sytuacji otrzymywałby właściciel.

Żagiew mrozu gasi każdy niemagiczny ogień, w który ostrze zostanie włożone. W akcji standardowej potrafi również rozproszyć długotrwałe czary (lecz nie te o działaniu natychmiastowym) – w tym celu jego posiadaczowi musi się powieść test rozproszenia (1k20 +14) względem każdego zaklęcia. ST rozproszenia takich czarów wynosi 11 + poziom czarującego zaklęcia ognia.

Silne wywoływanie: PC 14; Stworzenie magicznej broni i pancerza, lodowa nauwalnia, odwrócenie przed energią, rozproszenie magii; Cena: 54 475 sz; Koszt: 27 375 sz i 5 ss + 2179 PD.



ELIKSIRY I OLEJKI

Eliksir to magiczna mikstura, która działa w momencie wypicia. Magiczne olejki natomiast przeznaczone są do użytku zewnętrznego, nie do spożycia. Eliksir czy olejek może być użyty tylko raz. Duplikuje on efekty czaru poziomu maksymalnie 3, o czasie rzucania krótszym niż minuta.

Eliksiry działają niczym czar rzucany na pijącą je osobę. Spożywająca je postać nie może podać żadnej decyzji dotyczącej efektu, bowiem zrobiła to już osoba, która stworzyła napój. Na przykład, eliksir ochrony przed energią zawsze chroni przed jednym konkretnym typem energii wybranym przez twórcę eliksiru, nie przez pijącego. Postać pijąca eliksir traktuje się jak efektywny podmiot działania czaru i rzucającego czar, który „wypija”. Choć poziom czarującego zależy od eliksiru, efekt kontroluje postać, która go spożyje.

W przypadku olejku używająca go osoba należy traktować jak postać rzucającą czar, ale podmiotem zaklęcia jest cel tego działania.

Wygląd: Typowy eliksir lub olejek to 30 gramów cieczy zamkniętej w dobre zakorkowanym ceramicznym lub szklanym flaconie. Butelczeka ma zazwyczaj 2,5 centymetra średnicy i 15 centymetrów wysokości. Jej KP wynosi 13, ma 1 punkt wytrzymałości, trwałość 1. ST rozbić flakon wynosi 12. Butelczeka zawiera 30 gramów płynu.

Identyfikacja eliksirów: Śmiało można w zwykły sposób zidentyfikować eliksir lub też spróbować nieco płynu z każdego znalezionej flakoniku. Odstawiona postać pamięta smaki cieczy, szczególnie tych, które gila ostro. Wie, na przykład, że migdałowy napój okazał się eliksirem leczenia śmiertelnych ran (możesz nagradzać graczy, którzy notują smak magicznych napojów, nigdy go nie zmieniając, ale też masz pełne prawo czasem je mieszać i łączyć, że migdałowy napój będzie działał inaczej niż eliksir leczenia śmiertelnych ran).

Aktuacja: Wypicie eliksiru czy zastosowanie olejku nie wymaga żadnych specjalnych umiejętności. Śmiało po prostu wyciąga korek i spo-

żywa cieczą lub rozsmarowuje ją na ciele. Używaniem eliksirów i olejków rządzi następujące zasady.

Wypicie eliksiru oraz zastosowanie olejku to akcja standardowa. Ciecze te działają natychmiast. Użycie eliksiru czy olejku powoduje atak okazyjny. Udany atak (w tym atak w zwarciu) zmusza do wykonania testu Koncentracji (jak podczas rzucania czarów). Postać, której ów test nie nie powiedzie, nie może wypić eliksiru. Okazyjny atak może być skierowany we flakon, a nie w bohatera. I jeśli będzie udany, doprowadzi do zniszczenia pojemnika (patrz strona 165 Podręcznika Gracza).

Stworzenie musi być w stanie przekonać eliksir czy rozsmarować olejek. Dlatego test istoty bezcennie nie mogą używać tych cieczy.

Każde cieleśne stworzenie może wypić eliksir, który musi zostać polknięty. Każda taka istota może też używać olejków.

Postać może ostrożnie zaaplikować eliksir nieprzytomnemu stworzeniu, wlewając mu go powoli do gardła – będzie to akcja calorundowa. Również posmarowanie olejkami nieprzytomnej istoty to akcja calorundowa.

Tworzenie losowe: Wystarczy wykonać rzut w publikacji Tabeli 7:17: Eliksiry i olejki.

Opis eliksirów

Standardowe eliksiry to proste czary mające postać cieczy, krystalizując z opisów odpowiednich zaklęć podanych w Podręczniku Gracza. Poziom czarującego standardowej mikstury to minimalny poziom czarującego potrzebny do rzucenia odpowiedniego zaklęcia (chyba że zaznaczono inaczej).

PIERSIENIE

Pierścienie obdarzają magicznymi mocami osoby, które noszą je na palcu. Nieliczne posiadają ludzki, a korzystają z nich wyciszy.

Pierścienie działają tylko pod warunkiem, że postać używa nie więcej niż dwóch pierścieni naraz. Trzeci założony po prostu nie będzie funkcjonował.

Wygląd: Waga pierścienia nie jest istotna. W większości wypadków są wykonane z metalu

(zazwyczaj szlachetnego: srebra, złota, platyny), choć zdarzają się wyjątki stworzone z kości lub szkła. Pierścienie ma KP 13, 2 punkty wytrzymałości, trwałość 10, a ST złamać 25.

Aktuacja: Zazwyczaj pierścienie zaczyna działać po wypowiedzeniu przez właściciela słowa rozkazu (akcja standardowa, która nie powoduje ataków okazyjnych) lub jest cały czas aktywny. Nieliczne aktywuje się w nietypowy sposób, co podano w opisie.

Tworzenie losowe: Jeżeli tworzysz pierścienie, zdając się na los, rzut w Tabeli 7:18: Pierścienie (patrz strona 231).

Cechy szlachetności: Rzut k%. Wynik 02-31 z kolei, że coś (wzór, inskrypcje itd.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. Wynik 32-100 oznacza brak cech szczególnych. Przedmioty inteligentne posiadają dodatkową zdolność, a niekiedy także nadzwyczajne moce i specjalne cechy. Jeśli pierścienie jest inteligentny, sięgnij do Tabeli 7:30: Intelkt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotu. Pierścienie z ludzkością nie może być inteligentny.

Opis pierścieni

Pierścienie to niezwykle potężne, a zarazem potężne przedmioty magiczne. Tu znajdziesz opisy typowych przedmiotów tego typu.

Pierścienie chodzenia po wodzie: Osoba nosząca ten odobiony opłem pierścienia znajduje się cały czas pod działaniem czaru chodzenie po wodzie.

Umiarkowane przemiany: PC 9; Wykucie pierścienia, chodzenie po wodzie; Cena: 15 000 sz.

TABELA 7-17: ELIKSIRY I OLEJKI

Słaby	Przeciętny	Potężny	Eliksir lub olejek	Cena rynkowa
01-10	—	—	Leczenie lekkich ran (eliksir)	50 sz
11-13	—	—	Odporność na zwiady (eliksir)	50 sz
14-15	—	—	Ukrycie przed zwierzętami (eliksir)	50 sz
16-17	—	—	Ukrycie przed nieumarłymi (eliksir)	50 sz
18-19	—	—	Skłanianie (eliksir)	50 sz
20-22	—	—	Zbroja maga (eliksir)	50 sz
23-25	—	—	Magiczny kiel (eliksir)	50 sz
26	—	—	Magyczny kamień (olejek)	50 sz
27-29	—	—	Magyczna broń (olejek)	50 sz
30	—	—	Przyjęcie bez śladu (eliksir)	50 sz
31-32	—	—	Ochrona przed (charakterem) (eliksir)	50 sz
33-34	—	—	Przelamanie strachu (eliksir)	50 sz
35	—	—	Sanktuarium (eliksir)	50 sz
36-38	—	—	Tanca wiary +2 (eliksir)	50 sz
39	—	—	Magyczny kostur (olejek)	50 sz
40-41	01-02	—	Podglądanie broni (olejek)	100 sz
42-44	03-04	—	Wyprowadzenie osoby (eliksir)	250 sz
45	05	—	Pomniejszenie osoby (eliksir)	250 sz
46-47	06	—	Wspomożenie (eliksir)	300 sz
48-50	07	—	Korowa skóra +2 (eliksir)	300 sz
51-53	08-10	—	Wytrzymałość niedziadzi (eliksir)	300 sz
54-56	11-13	01-02	Rozmijanie (eliksir)	300 sz
57-59	14-16	—	Sila byka (eliksir)	300 sz
60-62	17-19	—	Gracja kota (eliksir)	300 sz
63-67	20-27	03-07	Leczenie średnich ran (eliksir)	300 sz
68	28	—	Ciemność (olejek)	300 sz
69-71	29-30	08-09	Widzenie w ciemnościach (eliksir)	300 sz
72-74	31	—	Opóźnienie działania trucizny (eliksir)	300 sz
75-76	32-33	—	Splendor orla (eliksir)	300 sz
77-78	34-35	—	Spryt lwa (eliksir)	300 sz
79-81	36-37	10-11	Niewidzialność (eliksir lub olejek)	300 sz
82-84	38	12	Słabsze przywrócenie energii życiowej (eliksir)	300 sz
85-86	39	—	Lewitacja (eliksir lub olejek)	300 sz
87	40	—	Przeinaczenie magii (eliksir)	300 sz
88-89	41-42	—	Madrość sowy (eliksir)	300 sz
90-91	43	—	Ochrona przed strzałami 10/magia (eliksir)	300 sz
92-93	44	13	Przelamanie paraliżu (eliksir)	300 sz
94-96	45-46	—	Odporność na (typ) energii 10 (eliksir)	300 sz
97	47-48	14	Tanca wiary +3 (eliksir)	300 sz
98-99	49	—	Pojęcie wspinaczki (eliksir)	300 sz
100	50	15	Niewykonalny charakter (eliksir)	300 sz
—	51	16	Korowa skóra +3 (eliksir)	600 sz

Pierścienie czarodziejstwa: Istnieje cztery wersje pierścienia obdarzonego tą mocą — pierścien czarodziejstwa I, pierścien czarodziejstwa II, pierścien czarodziejstwa III oraz pierścien czarodziejstwa IV. Mogą go używać tylko osoby posługujące się magią wtemniczną. Liczba dostępnych im dziennie zaklęć danego poziomu ulega podwojeniu, jeśli mają ten przedmiot na palcu. Pierścien czarodziejstwa I zwiększa liczbę zaklęć I. poziomu, pierścien czarodziejstwa II — zaklęć 2. poziomu, pierścien czarodziejstwa III — 3. poziomu, a pierścien czarodziejstwa IV — 4. Podwojenie nie ulega zaklęciom otrzymywanym za sprawą wysiłku trybunów i specjalizacji.

Umiarkowana (pierścien czarodziejstwa I) lub silna (pierścien czarodziejstwa II-IV) (brak szkoly): PC 11 (I), 14 (II), 17 (III), 20 (IV); Wykucie pierścienia, ograniczenie życia; Cena: 20 000 sz (I), 40 000 sz (II), 70 000 sz (III), 100 000 sz (IV).

Pierścien kamelona: Osoba nosząca ten pierścien może dzięki magii zlać się z otoczeniem (akcja darmowa) i otrzymać premię z biegłości +10 do testów. Ukrywania się. Ponadto przedmiot sprawia, że właściciel może na rozkaz użyć zaklęcia przebranie (akcja standardowa).

Słabe iluzje: PC 3; Wykucie pierścienia, niewidzialność, przebranie; Cena: 12 700 sz.

Pierścien kontroczarowania: Na pierwszy rzut oka przypomina pierścien zaklęć i w pewnym sensie działa podobnie. Wolno w nim przechowywać jeden czar poziomu od I. do 6., którego nie można rzucić. Jeśli jednak ofiara przechowywanego zaklęcia zostanie osoba nosząca pierścien, czar ulegnie

—	52	17-18	Tanca wiary +4 (eliksir)	600 sz
—	53-55	19-20	Odporność na (typ) energii 20 (eliksir)	700 sz
—	56-60	21-28	Leczenie poważnych ran (eliksir)	750 sz
—	61	29	Światło dnia (olejek)	750 sz
—	62-64	30-32	Przemieszczanie (eliksir)	750 sz
—	65	33	Ognista strzala (olejek)	750 sz
—	66-68	34-38	Latanie (eliksir)	750 sz
—	69	39	Postać gazowa (eliksir)	750 sz
—	70-71	—	Potężniejszy magyczny kiel +1 (eliksir)	750 sz
—	72-73	—	Potężniejsza magyczna broń +1 (olejek)	750 sz
—	74-75	40-41	Przypieszenie (eliksir)	750 sz
—	76-78	42-44	Heroizm (eliksir)	750 sz
—	79-80	45-46	Ostra kowadło (olejek)	750 sz
—	81	47	Magyczny krąg przeciw (charakterowi) (eliksir)	750 sz
—	82-83	—	Magiczna szata +1 (olejek)	750 sz
—	84-86	48-50	Neutralizacja trucizny (eliksir)	750 sz
—	87-88	51-52	Niewykonalność (eliksir)	750 sz
—	89-91	53-54	Ochrona przed (typ) energii (eliksir)	750 sz
—	92-93	55	Szał (eliksir)	750 sz
—	94	56	Przelamanie ślepoty/głuchoty (eliksir)	750 sz
—	95	57	Przelamanie klątwy (eliksir)	750 sz
—	96	58	Przelamanie choroby (eliksir)	750 sz
—	97	59	Języki (eliksir)	750 sz
—	98-99	60	Oddychanie wodą (eliksir)	750 sz
—	100	61	Chodzenie po wodzie (eliksir)	750 sz
—	—	62-63	Korowa skóra +4 (eliksir)	900 sz
—	—	64	Tanca wiary +5 (eliksir)	900 sz
—	—	65	Promyk nadziei (eliksir)	1050 sz
—	—	66-68	Odporność na (typ) energii 30 (eliksir)	1100 sz
—	—	69	Korowa skóra +5 (eliksir)	1200 sz
—	—	70-73	Potężniejszy magyczny kiel +2 (eliksir)	1200 sz
—	—	74-77	Potężniejsza magyczna broń +2 (olejek)	1200 sz
—	—	78-81	Magiczna szata +2 (olejek)	1200 sz
—	—	82	Ochrona przed strzałami 15/magia (eliksir)	1500 sz
—	—	83-85	Potężniejszy magyczny kiel +3 (eliksir)	1800 sz
—	—	86-88	Potężniejsza magyczna broń +3 (olejek)	1800 sz
—	—	89-91	Magiczna szata +3 (olejek)	1800 sz
—	—	92-93	Potężniejszy magyczny kiel +4 (eliksir)	2400 sz
—	—	94-95	Potężniejsza magyczna broń +4 (olejek)	2400 sz
—	—	96-97	Magiczna szata +4 (olejek)	2400 sz
—	—	98	Potężniejszy magyczny kiel +5 (eliksir)	3000 sz
—	—	99	Potężniejsza magyczna broń +5 (olejek)	3000 sz
—	—	100	Magiczna szata +5 (olejek)	3000 sz

natchmłostwem skontrowaniu (akcja kontroczarowanie). Posiadać pierścienia nie posiadać żadnej akcji i nawet nie musi zdawać sobie sprawy z tego, co sto stało. Raz użyte do kontroczarowania zaklęcie zostaje stracone, ale można zastąpić przedmiot nowym (może to być zupełnie inny czar).

Umiarkowane wywołanie; PC 11; Wykucie pierścienia, nadanie zdolności czarowania; Cena: 4000 sz.

Pierścien migotania: Na rozkaz pierścienia sprawia, że nosząca go osoba migocze, jakby znalazła się pod wpływem zaklęcia migotanie.

Umiarkowane przemiany: PC 3; Wykucie pierścienia, migotanie; Cena: 27 000 sz.

Pierścien niewidzialności: Osoba nosząca ten prosty srebrny pierścien może go aktywować, stając się podmiotem niewidzialności, analogicznie do czaru. Słabe iluzje; PC 3; Wykucie pierścienia, niewidzialność; Cena: 20 000 sz.

Pierścien ochrony: Pierścien ten zapewnia stałą magiczną ochronę w postaci premii z odbicia do KP wynoszącej od +1 do +5.

Słabe odrzucanie; PC 5; Wykucie pierścienia, tanca wiary; czarujący musi być na poziomie przynajmniej trzy razy wyższym niż zapewniają przez pierścien premię; Cena: 2000 sz (pierścien +1); 8000 sz (pierścien +2); 18 000 sz (pierścien +3); 32 000 sz (pierścien +4); 50 000 sz (pierścien +5).

Pierścien odbijania czarów: Do trzech razy dziennie ta niepozorna platynowa obrączka automatycznie na rozkaz odbija zaklęcia rzucone na

nosząca ją osobę – dokładnie tak, jakby na właściciela pierścienia rzucano odbicie czasu.

Silne odrzucanie; PC 13; Wykucie pierścienia, odbicie czasu; Cena: 98 280 sz.

Pierścienie odporności na energię: Osoba nosząca ten żelazny pierścień czarownej barwy jest cały czas chroniona przed obrażeniami, do których przyczynia się jedna z energii – dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno (o tym typie energii decyduje twórca pierścienia, jeżeli wchodzi on w skład losowo generowanego skarbu, ustal ją rzutem). Za każdym razem, gdy miałaby otrzymać rany danego rodzaju, odejmij od ich liczby wartość odporności pierścienia.

Słaby pierścień odporności na energię zapewnia 10 punktów odporności, potężny pierścień odporności na energię – 20, zaś potężniejszy pierścień odporności na energię – aż 30.

Słabe (słaby i potężny) lub umiarkowane (potężniejszy) odrzucanie; PC 3 (słaby), 7 (potężny) lub 11 (potężniejszy); Wykucie pierścienia, odporność na energię; Cena: 12 000 sz. (słaby), 28 000 sz. (potężny), 44 000 sz. (potężniejszy).

Pierścień piórkospadania: Zewnętrzna strona tego pierścienia zdobią pióra. Działa analogicznie do zaklęcia *spadanie piórko*, które aktywuje się, gdy tylko właściciel spadnie z wysokości przekraczającej 1,5 metra.

TABELA-18: PIERŚCIEŃ

Słaby	Pierścień	Potężny	Pierścień	Cena rynkowa
01-18	—	—	Ochrony +1	2000 sz.
19-28	—	—	Piórkospadanie	2200 sz.
29-36	—	—	Wyzywiania	2500 sz.
37-44	—	—	Wypinania	2500 sz.
45-52	—	—	Skłaniania	2500 sz.
53-60	—	—	Przywania	2500 sz.
61-70	01-05	—	Kontrowalowania	4000 sz.
71-75	06-08	—	Umysłowy tarczy	8000 sz.
76-80	09-18	—	Ochrony +2	8000 sz.
81-85	19-23	—	Tarczy mocy	8500 sz.
86-90	24-28	—	Tarania	8600 sz.
—	29-34	—	Wpływania, doskonały	10 000 sz.
—	35-40	—	Skłaniania, doskonały	10 000 sz.
—	41-46	—	Przywania, doskonały	10 000 sz.
91-93	47-51	—	Przyjaźni zwierząt	10 800 sz.
94-96	50-56	01-02	Odporność na energię, słaby	12 000 sz.
97-98	57-61	—	Kameleny	12 700 sz.
99-100	62-66	—	Chodzenie po wodzie	15 000 sz.
—	67-71	03-07	Ochrony +3	18 000 sz.
—	72-76	08-10	Zaklęcie, słaby	18 000 sz.
—	77-81	11-15	Niewidzialności	20 000 sz.
—	82-85	16-19	Czarodziejstwa (I)	20 000 sz.
—	86-90	20-25	Uchylania	25 000 sz.
—	91-93	26-28	Przezwietliwego spojrzenia	25 000 sz.
—	94-97	29-32	Migotania	27 000 sz.
—	98-100	33-39	Odporność na energię, potężny	28 000 sz.
—	—	40-49	Ochrony +4	32 000 sz.
—	—	50-55	Czarodziejstwa (II)	40 000 sz.
—	—	56-60	Swoboda działania	40 000 sz.
—	—	61-63	Odporność na energię, potężniejszy	44 000 sz.
—	—	64-65	Przyjaźnielski tarczy (para)	50 000 sz.
—	—	66-70	Ochrony +5	50 000 sz.
—	—	71-74	Spodających gwiazd	50 000 sz.
—	—	75-79	Zaklęcie	50 000 sz.
—	—	80-83	Czarodziejstwa (III)	70 000 sz.
—	—	84-86	Telekinety	75 000 sz.
—	—	87-88	Regeneracji	90 000 sz.
—	—	89	Trzech życzeń	97 950 sz.
—	—	90-92	Odbicia czasu	98 280 sz.
—	—	93-94	Czarodziejstwa (IV)	100 000 sz.
—	—	95	Przyzywania dzina	125 000 sz.
—	—	96	Rozkazywania żywiołom (powietrze)	200 000 sz.
—	—	97	Rozkazywania żywiołom (ziemia)	200 000 sz.
—	—	98	Rozkazywania żywiołom (ognia)	200 000 sz.
—	—	99	Rozkazywania żywiołom (wody)	200 000 sz.
—	—	100	Zaklęcie, potężny	200 000 sz.

Słabe przemiany; PC 1; Wykucie pierścienia, spadające pióra; Cena: 2200 sz.

Pierścień przyjacielskiej tarczy: Tak naprawdę są to dwa powiązane ze sobą niezwykle pierścienie. Każdy z nich pojedynczo jest bezużyteczny. Osoba nosząca dowolny z dwóch połączonych pierścieni może w każdym momencie rozkazać, by przedmiot rzucił na właściciela drugiego pierścienia czar tarczy dla przyjaciela. Zastęgu wspomnianego zaklęcia nie ma ogranicza.

Umiarkowane odrzucanie; PC 10; Wykucie pierścienia, tarcza dla przyjaciela; Cena: 50 000 sz. (za parę).

Pierścień przyjacielski zwierząt: Na rozkaz pierścienia wpływa na zwierzęta, tak jakby nosząca go osoba rzuciła zaklęcie zwierzęcia.

Słabe ocarowanie; PC 3; Wykucie pierścienia, zwierzęcie zwierzęcia; Cena: 10 800 sz.

Pierścień przyzywania dzina: Pierścień ten jest chyba najbardziej przydatny ze wszystkich magicznych przedmiotów tego rodzaju. To tak naprawdę, specjalne urządzenie, przez które z Planu Żywiu Powietrza można wezwać konkretnego dzina. Pociągając pierścień (akcja standardowa), właściciel wywala wspomnianą potężną istotę, która pojawia się w następnym rzucie. Dzin będzie lojalnie służył posiadaczowi pierścienia, lecz tylko przez maksymalnie godzinę dziennie. Jeśli zostanie zabity, pierścień stanie się bezzwrotny i straci swą magię. Moce i możliwości dzina opisano w *Księdze Potworów*.

Silne przywoływanie; PC 17; Wykucie pierścienia, urządzenie; Cena: 125 000 sz.

Pierścień regeneracji: Ten pierścień z białego złota sprawia, że nosząca go żywa istota w każdej godzinie (a nie każdego dnia) leczy jedno obrażenie na poziomie (tej zdolności nie można łączyć z umiejętnością Leczenie). Służącemu regenerują się w tempie punktu na poziomie na 5 minut. Jeśli osoba nosząca pierścień straci kończyny, organ lub jakakolwiek inną część ciała, przedmiot odwróci ją tak, jak *czar regeneracji*. Trzeba pamiętać, że pierścień leczy tylko te obrażenia, które właściciel otrzymał, mając go na palcu.

Silne przywoływanie; PC 15; Wykucie pierścienia, regeneracja; Cena: 90 000 sz.

Pierścień rozkazywania żywiołom: Każdy z czterech pierścieni rozkazywania żywiołom jest bardzo potężny. Niemniej wszystkie aż do momentu aktywacji wyglądają na słabe przedmioty magiczne (patrz dalej). Każdy posiada nieco odmienne moce, choć istnieją kilka następujących cech wspólnych.

Zywiołaki pochodzące z planu, do którego pierścień jest dostosowany, nie mogą zaatakować noszącej go osoby, a nawet zbliżyć się do niej na odległość mniejszą niż 1,5 metra. Jeśli właściciel pierścienia sobie tego zażył, może zrezygnować z tej ochrony i spróbować zauroczyć żywiołaka (analogicznie do zaklęcia *przezwicia*, Wola nęgie, ST 17). Jeżeli jednak ta próba się nie powiedzie, posiadacz traci ochronę i nie może próbować raz jeszcze wykorzystać tej mocy.

Stworzenia pochodzące z planu, do którego dostosowany jest pierścień, podlegają karze –1 do testów ataków, wymierzonych w nosząca go osobę. Właściciel pierścienia natomiast wszystkie zryty obronne na ataki istot pozaplanarnych wykonuje z premią z odporności +2. Zyskuje także premię z morale +4 do wszystkich testów ataków, gdy próbuje trafić owe stworzenia. Ponadto jego broń przełamuje posiadana przez te istoty redukcja obrażeń – i to niezależnie od tego, jakie cechy owej posiada czy nie posiada.

Właściciel pierścienia potrafi rozmawiać ze stworzeniami pochodzącymi z planu, do którego przedmiot jest dostosowany. Istoty te wiedzą, że ma on na palcu pierścień. Jeśli mają podobne do niego charaktery, okazują mu szacunek. Jeżeli jednak ich charaktery są odmienne, boja się właściciela pierścienia, o ile wydaje się im potężny. W przypadku zaś, gdy jest osobą słabą, czują do niego nienawiść i starają się go zabić. MP decyduje, czy istoty boja się posiadacza pierścienia, nienawidzą go, czy też okazują szacunek i jaki jest tego efekt.

Posiadacz pierścienia rozkazywania żywiołom podlega następującym karom do rzutów obronnych.

Zywioł	Kara do rzutów obronnych
Ogień	–2 przeciwko efektom opartym na zimnie lub wodzie
Powietrze	–2 przeciwko efektom opartym na ziemi
Woda	–2 przeciwko efektom opartym na ogniu lub zimnie
Ziemia	–2 przeciwko efektom opartym na elektryczności lub powietrze

Poza opisanymi wcześniej mocami, każdy pierścień obdarza właściciela następującymi zdolnościami zależnymi od żywiołu.

Pierścien rozkazywania żywiołom ognia

- Odporność na energię (ogień) (jak potężny pierścien odporności na energię [ogień]);
- *Plonąć dłońmi* (nieograniczona liczba użyć);
- *Plonąć sferą* (dwa razy dziennie);
- *Protokół* (dwa razy dziennie);
- *Ściana ognia* (raz dziennie);
- *Ogniste uderzenie* (dwa razy na tydzień).

Wydaje się potężnym pierścieniem odporności na energię [ogień], dopóki nie zajądą pewne okoliczności, o jakich decyduje MP.

Pierścien rozkazywania żywiołom powietrza

- *Spadające piśko* (nieograniczona liczba użyć, tylko noszący pierścien);
- Odporność na energię (elektryczność) (nieograniczona liczba użyć, tylko noszący pierścien);
- *Podmuch wiatru* (dwa razy dziennie);
- *Ściana wiatru* (nieograniczona liczba użyć);
- *Stąpienie w powietrze* (raz dziennie, tylko noszący pierścien);
- *Wylatowanie lataniechów* (raz na tydzień).

Wydaje się pierścieniem porębowania i takim pozostaje, dopóki nie zajądą pewne okoliczności, kiedy nabiera pełni mocy. Do wspomnianych wydarzeń zalicza się zanieżenie w stronę świecenia, samodzielne zabicie żywioła powietrza czy inna sytuacja, o której decyduje MP. Każdy nowy właściciel musi wykryć pierścien.

Pierścien rozkazywania żywiołom wody

- *Chłodzenie po wodzie* (nieograniczona liczba użyć);
- *Ślewianie wody* (nieograniczona liczba użyć);
- *Odychanie wodą* (nieograniczona liczba użyć);
- *Ściana lodu* (raz dziennie);
- *Lodowa nawalnica* (dwa razy na tydzień);
- *Kontrolowanie wody* (dwa razy na tydzień).

Wydaje się pierścieniem chłodzenia po wodzie, dopóki nie zajądą pewne okoliczności, o jakich decyduje MP.

Pierścien rozkazywania żywiołom ziemi

- *Stąpienie z kamieniem* (nieograniczona liczba użyć, tylko noszący pierścien);
- *Zmęczenie ziemi i kamienia* (nieograniczona liczba użyć);
- *Kształtowanie kamienia* (dwa razy dziennie);
- *Kamienna skóra* (raz na tydzień, tylko noszący pierścien);
- *Przejście w icanie* (dwa razy na tydzień);
- *Ściana kamieni* (raz dziennie).

Wydaje się pierścieniem stąpienia z kamieniem, dopóki nie zajądą pewne okoliczności, o jakich decyduje MP.

Silne przywoływanie, PC 15; Wykucie pierścienia, przyzwanie potuwa VI, wszystkie wymienione czary; Cena: 200 000 sz.

Pierścien skalania: Pierścien ten niestannie zapewnia osobie, która go nosi, premię z biegłości +5 do testów Skalania.

Słabe przemiany; PC 2; Wykucie pierścienia, twórca musi posiadać przynajmniej 5 rang w umiejętności Skalania; Cena: 2500 sz.

Pierścien skalania, doskonały: Jak pierścien skalania, tyle że zapewnia noszącej go postaci premię z biegłości +10 do testów Skalania.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Wykucie pierścienia, twórca musi posiadać przynajmniej 10 rang w umiejętności Skalania; Cena: 10 000 sz.

Pierścien spadających gwiazd: Pierścien ten inaczej działa w półmroku lub w owartym terenie w nocy, a inaczej pod ziemią czy w pomieszczeniach.

W nocy i pod owartym niebem oraz na obszarach, gdzie panują ciemności lub półmrok, właściciel pierścienia może wypowiedzieć słowo rozkazu, by wykorzystać następujące moce pierścienia spadających gwiazd.

- *Taniec światła* (raz na godzinę);
- *Światło* (dwa razy na noc);
- *Piorun kulisty* (specjalna, raz na noc);
- *Spadające gwiazdy* (specjalna, trzy razy w tygodniu).

Pierwsza moc specjalna, *piorun kulisty* powoduje do istnienia od jednego do czterech piorunów kulistych – ich liczbę określa osoba mająca pier-

ścien na palcu. Te świecące kule wyglądają niczym tanczące światła i właściciel przedmiotu kontroluje je w taki sam sposób (patrz opis czaru tanczące światła w *Podręczniku Gmcy*). *Pioruny kuliste* mają zasięg 36 metrów i czas działania 4 rundy. W każdej rundzie kule można poruszyć o 36 metrów. Wszystkie kule średnicę 90 centymetrów. Każda istota, która zbliży się do kuli na odległość 1,5 metra, powoduje wydławianie i otrzymuje obrażenia od elektryczności zależne od liczby stworzonych piorunów.

Liczba piorunów	Obrażenia zadawane przez jeden piorun
4 pioruny kuliste	1k6 obrażeń każdy
3 pioruny kuliste	2k6 obrażeń każdy
2 pioruny kuliste	3k6 obrażeń każdy
1 piorun kulisty	4k6 obrażeń

Po aktywacji tej mocy pioruny mogą być powołane do istnienia w dowolnym momencie aż do wschodu słońca (w tym samej rundzie można uwolnić nawet kilka z nich).

Druga moc specjalna, *spadające gwiazdy*, tworzy świecące pociski o ognistych ogonach. Każdego tygodnia właściciel pierścienia może powołać do istnienia trzy *spadające gwiazdy* – wszystkie naraz lub pojedynczo. Pociski zajądą 12 obrażeń i wybuchają w fali (jak kule ogniste), zadając dodatkowe 24 obrażenia wszystkim w promieniu 1,5 metra.

Każde stworzenie, które trafi *spadającą gwiazdą*, otrzymuje całkowite obrażenia zarówno od uderzenia, jak i wybuchu (chyba że powiedzie mu się rzut obronny na Refleks o ST 13). Istoty, które znajdują się tylko na obszarze eksplozji, otrzymują natomiast spowodowane przez nią rany – całkowite lub 1/2, jeśli powiedzie im się rzut obronny na Refleks (ST 13). Moc ma zasięg 21 metrów. *Spadające gwiazdy* wybuchają na granicy obszaru eksplozji, chyba że wcześniej trafią jakieś stworzenie lub przedmiot. Zaraz po ruszeniu się po linii prostej, i każda istota znajdująca się na torze ich lotu musi wykonać rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza trafienie.

W budynku, w nocy lub pod ziemią pierścien spadających gwiazd posiada, następujące właściwości:

- *Plamienna otwórka* (dwa razy dziennie);
- *Drzew okser* (specjalna, raz dziennie).

Wspomniana moc specjalna ma postać uoszczającej się w powietrzu chmury purpurowych iskier. One niezwłocznie obok formuje kulę o sześcioku 3 metrów, długości 6 metrów i środku w pierścieniu. Istoty, które znajdują się w tym obszarze, otrzymują 2k8 obrażeń, chyba że mają na sobie metalową zbroję lub dzierżą metalową broń, wtedy bowiem rany wzrastają do 4k8.

Silne wywoływanie, PC 12; Wykucie pierścienia, Nysławica, kula ognista, plamienna otwórka, światło; Cena: 50 000 sz.

Pierścien swobodnego działania: Na osobę, która woli pierścien na palec, nieustannie wpływa efekt czaru swoboda działania.

Umiarkowane odrzucanie; PC 7; Wykucie pierścienia, swoboda działania; Cena: 40 000 sz.

Pierścien tarana: Ten ładny pierścien wykuto z twardego metalu, żelaza lub jakiegos jego stopu. Najważniejszą częścią tego przedmiotu jest adobienie w kształcie głowy barana lub kozła.

Osoba mająca pierścien na palcu może – wypowiedziawszy słowo rozkazu – wywołać moc tarana. Objawia się ona w postaci energii mającej ledwo dostrzegalną postać: nieco przypominającą łeb barana lub kozła. Energia atakuje jedną osobę, zadając jej rany zależne od liczby zużytych ładunków – jeden ładunek to 1k6 obrażeń, dwa to 2k6, a 3 to 3k6 (wiecej ładunków nie można wykorzystać w jednym ataku). Jest to atak dystansowy o zasięgu maksymalnie 15 metrów, na który nie ma wpływu odległość. Pierścien okazuje się szczególnie przydatny do zrzucaania przeciwników z blank i grymów, choć nie jest to jedyne jego zastosowanie.

Uderzenie energii ma dość znaczną siłę. Trafione nią istoty, które znajdują się w odległości nie większej niż 9 metrów od posiadacza pierścienia, padają ofiarą szarzy byka (taran ma Siłę 25 i duży rozmiar). Jeśli właściciel poświęcił dwa ładunki, do szarzy byka należy dodać premię +1. Jeżeli zużył trzy ładunki, premia wynosi +2.

Pierścien *isarna* nie tylko pozwala uderzać magiczną energią, ale również otwierać drzwi, jakby był istotą o Siłę 25. Jeśli właściciel poświęci dwa ładunki, *Siła wzrasta* do 27. Jeżeli zużyte zostaną trzy ładunki, Siła wynosić będzie 29.

Nowy pierścien posiada 50 ładumów. Kiedy wszystkie zostaną zużyte, staje się przedmiotem niemagicznym.

Umiarkowane przemiany: PC 9; Wykucie pierścienia, siła była, telekineza; Cena: 8600 sz.

Pierścien tarczy mocy: Ta prosta, żelazna obrączka powołuje do istnienia *siłę mocy* o wielkości i kaskadzie tarczy. Owe magiczne pole porusza się wraz z pierścieniem, którym posiadacz może posługiwać się niczym, ciekła tarczą (KP +2). Używanie pierścienia tarczy mocy nie powoduje kary do testów z pancerza i nie utrudnia rzucania zaklęć (ryzyko niepowodzenia 0%), ponieważ można go aktywnować i dezaktywować w dowolnym momencie (akcja darmowa), a nadto tarcza mocy nie ma wazy i nie powoduje obciążowania.

Umiarkowane wywoływanie: PC 9; Wykucie pierścienia, siłna mocy; Cena: 8500 sz.

Pierścien uchylania: Osoba nosząca ten pierścien zyskuje funkcjonującą nieustającą zdolność unikania obrażeń, jakby posiadała uchylanie. Kiedy wykona udany rzut oborny na Refleks, który normalnie pozwoliłby jej otrzymać 1/2 obrażeń, nie otrzymuje żadnych ran.

Umiarkowane przemiany: PC 7; Wykucie pierścienia, siła; Cena: 25 000 sz.

Pierścien umysłowej tarczy: Maszynowy, złoty pierścien, zwykle doskonale wykonany. Nosząca go osoba zyskuje stałą niepodatność na czary umysłowe: myśli i ujawnienie kłamstwa, a także na każdą próbę magicznego ustalenia jej charakteru.

Słabe odrzucanie: PC 3; Wykucie pierścienia, nieukrywalność; Cena: 8000 sz.

Pierścien wspinania: Tak naprawdę jest to ramię, który zawieszają się na palcu. Nieustannie zapewnia on osobie, która go nosi, premię z biegłości +5 testów Wspinaczki.

Słabe przemiany: PC 5; Wykucie pierścienia, twórcza musi posiadać przynajmniej 5 rang w umiejętności Wspinaczki; Cena: 2500 sz.

Pierścien wspinania, doskonały: Jak pierścien wspinania, tyle że zapewnia noszącej go postaci premię z biegłości +10 do testów Wspinaczki.

Słabe przemiany: PC 5; Wykucie pierścienia, twórcza musi posiadać przynajmniej 10 rang w umiejętności Wspinaczki; Cena: 10 000 sz.

Pierścien wyżywienia: Pierścien ten zapewnia osobie, która ma go na palcu, ilość składników odżywczych wystarczającą, by nie umarła. Ponadto odświeża również jej ciało i umysł – dwie godziny snu wystarczają właścicielowi, by odpocząć tak, jakby spał osiem. Pierścienie zaczyna działać dopiero w rydzyku po założeniu. Jeśli zostanie zdjęty, trzeba go nosić kolejny tydzień, by drożdżił się do właściciela.

Słabe wywoływanie: PC 5; Wykucie pierścienia, stworzenie jedzenia i wody; Cena: 2500 sz.

Pierścien zaklęć, słaby: W tym pierścieniu zawarte są maksymalnie trzy poziomy czary, które nosząca go osoba potrafi rzucić. Każde zaklęcie jest na minimalnym poziomie potrzebnym do jego rzucenia. Osoba korzystająca z tego przedmiotu nie musi posiadać żadnych komponentów materialnych, koncentratorów, ani też nie musi poświęcać PD, by rzucić czar. Noszenie zbroi również nie utrudnia rzucania zaklęcia (ryzyko niepowodzenia 0%), ponieważ rzucająca zaklęcie postać nie musi gestykulować. Czas aktywowania pierścienia jest równy czasowi rzucania odpowiedniego zaklęcia, ale minimalnie będzie to jedna akcja standardowa.

W przypadku pierścienia twórczonego losowo, aby określić znajdujące się w nim czary, należy go potraktować jak żwój (patrz dalej, część „Żwoje”). Jeśli wylosowane zaklęcie, które spowoduje przekroczenie limitu trzech poziomów, zignoruj ostatni rzut – w pierścieniu nie ma więcej czarów (nie każdy znalazłszy pierścien musi być w pełni „znalobdowy”).

Osoba rzucająca czary może „wrzucać” w pierścien dowolne zaklęcia, dopóki suma poziomów przechowywanych czarów nie przekracza trzech. Metamagiczne wersje zaklęć zajmują „przezielen” odpowiadającą poziomowi czaru zmodyfikowanego przez atut metamagiczny. Do umieszczenia zaklęcia w tym pierścieniu śmiało ma prawo użyć żwoju.

Czarodzieje mogą „wrzucić” do pierścienia dwa magiczne pocioki oraz żwoje maga (1 + 1 + 1 = 3), a potem oddać przedmiot druidowi, który użyje zbroi.

maga, a w pierścieniu umieścić zamiast niej czar uspokojenie zwierzęcia. Potem zaś odda pierścien barbarzyńcy, który wykorzysta wszystkie zaklęcia, ale nie będzie w stanie zastąpić ich nowymi.

Pierścien magicznie przekazuje właścicielowi nazwy czarów aktualnie w nim przechowywanych.

Słabe wywoływanie: PC 5; Wykucie pierścienia, nadanie zdolności czarowania; Cena: 18 000 sz.

Pierścien zaklęć: Jak słaby pierścien zaklęć, z tą różnicą, iż można w nim przechować do pięciu poziomów czarów.

Umiarkowane wywoływanie: PC 9; Wykucie pierścienia, nadanie zdolności czarowania; Cena: 50 000 sz.

Pierścien zaklęć, potężny: Jak słaby pierścien zaklęć, z tą jednak różnicą, iż można w nim przechować do dziesięciu poziomów czarów.

Silne wywoływanie: PC 17; Wykucie pierścienia, nadanie zdolności czarowania; Cena: 200 000 sz.

Pierścien pływania: Ten pierścien nieustannie zapewnia osobie, która go nosi, premię z biegłości +5 do testów Pływania.

Słabe przemiany: PC 2; Wykucie pierścienia, twórcza musi posiadać przynajmniej 5 rang w umiejętności Pływania; Cena: 2500 sz.

Pierścien pływania, doskonały: Jak pierścien pływania, tyle że zapewnia noszącemu premię z biegłości +10 do testów Pływania.

Umiarkowane przemiany: PC 7; Wykucie pierścienia, twórcza musi posiadać przynajmniej 10 rang w umiejętności Pływania; Cena: 10 000 sz.

Pierścien prześwietlającego spojrzenia: Na rozkaz pierścien ten umożliwia noszącej go osobie spoglądanie w substancje fizyczne i zagładanie poprzez nie. Zasięg widzenia wynosi 6 metrów. Ponadto posiadacz pierścienia ogląda wszystko w normalnym świetle, nawet jeśli panują ciemności (na przykład, jeśli właściciel zagłąda do zamkniętej skrzyni, może zobaczyć, co znajduje się w środku, nawet jeśli jest tam ciemno). Prześwietlające spojrzenie przebiega się przez 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra zwykłego metalu oraz 90 centymetrów drewna czy skóry. Grubsza warstwa wspomnianych substancji lub cienka ołowiana powłoka blokuje moc pierścienia.

Używanie pierścienia wyczerpuje właściciela fizycznie, powodując – po pierwszych 10 minutach korzystania z prześwietlającego spojrzenia dzień – obniżenie Budowy o 1 na każdą następną minutę wykorzystywania przedmiotu.

Umiarkowane poznanie: PC 6; Wykucie pierścienia, widzenie prawdziwe; Cena: 25 000 sz.

Pierścien telekinezy: Osoba mająca ten pierścien na palcu może – wypowiedziawszy słowo rozkazu – użyć zaklęcia telekineza.

Umiarkowane przemiany: PC 9; Wykucie pierścienia, telekineza; Cena: 75 000 sz.

Pierścien trzech życzeń: Ten pierścien zdobył trzy rubiny – w każdym znajduje się czar *życzeń*; aktywowany przez pierścien. Kiedy *życzenie* zostanie zużyte, rubin znika. Jeśli pierścien jest tworzony losowo, rzut k3 określi, ile pozostało rubinów. Gdy wykorzystane zostaną wszystkie trzy *życzenia*, pierścien staje się przedmiotem niemagicznym.

Silne wywoływanie (jeśli użyto cudu): PC 20; Wykucie pierścienia, cud lub *życzenie*; Cena: 97 950 sz; Koszt: 11 475 sz + 15 918 PD.

BERŁA

Jak łatwo się domyślić, berła wyglądają jak królewskie insygnia. Obdarzone są unikatowymi magicznymi mocami i rzadko posiadają ładunki. Każdy może ich używać.

Wygląd: Berła ważą mniej więcej 2,5 kilograma. Ich długość wynosi od 0,5 do 1 metra. Wykonane są zazwyczaj z żelaza lub innego metalu (nie, które, co zaznaczono w opisie, są tak wytrzymałe, że można ich używać niczym lekkich budożęganów czy maczug). Mają KP równe 9, 10 punktów wytrzymałości i trwałość 10. ST ich złamania wynosi natomiast 27.

Aktywacja: Metody aktywacji są różne, zależnie od natomist. Oczywiście podano je w opisie.



Pierścien trzech życzeń

Losowe tworzenie: Jeżeli opracowujesz berło należące do losowo tworzonego skarbu, zrzuć w Tabeli 7-19: Berła.

Cechy szczególne: Rzuć 1k6. Wynik 02-31 z kolei, to coś (wzór, inskrypcje itd.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. Wynik 32-100 oznacza brak cech szczególnych. Przedmioty inteligentne posiadają dodatkowe zdolności, a niekiedy także nadzwyczajne moce i specjalne cele. Jeśli berło jest inteligentne, korzystaj Tabeli 7-30: Intellekt, Roztropność, Charyzma i Zdolności przedmiotu. Berło z ładunkami nie może być inteligentne.

TABELA 7-19: BERŁA

Przezięcie	Potężne	Berło	Cena rynkowa
01-07	—	Metamagii, powiększenie, słabsze	3000 sz
08-14	—	Metamagii, przedłużenie, słabsze	3000 sz
15-21	—	Metamagii, wyciszenie, słabsze	3000 sz
22-28	—	Trwanie w bezruchu	5000 sz
29-35	—	Metamagii, wzmocnienie, słabsze	9000 sz
36-42	—	Wykrywanie metali i minerałów	10 500 sz
43-53	01-04	Niszczycia magicznych przedmiotów	11 000 sz
54-57	05-06	Metamagii, powiększenie	11 000 sz
58-61	07-08	Metamagii, przedłużenie	11 000 sz
62-65	09-10	Metamagii, wyciszenie	11 000 sz
66-71	11-14	Cudów	12 000 sz
72-79	15-18	Pyton	13 000 sz
80-83	—	Metamagii, maksymalizacja, słabsze	14 000 sz
84-89	19-21	Gazzenia płomieni	15 000 sz
90-97	22-25	Zmija	19 000 sz
—	26-30	Wykrywanie urągów	23 500 sz
—	31-36	Metamagii, powiększenie, potężniejsze	24 500 sz
—	37-42	Metamagii, przedłużenie, potężniejsze	24 500 sz
—	43-48	Metamagii, wyciszenie, potężniejsze	24 500 sz
—	49-53	Splendor	25 000 sz
—	54-58	Utychania	25 000 sz
98-99	59-64	Metamagii, wzmocnienie	32 500 sz
—	65-69	Człmózgi i pioruny	33 000 sz
100	70-73	Metamagii, przyspieszenie, słabsze	35 000 sz
—	74-77	Negacji	37 000 sz
—	78-80	Wohlaniania	50 000 sz
—	81-84	Korbacz	50 000 sz
—	85-86	Metamagii, maksymalizacja	54 000 sz
—	87-88	Władców	60 000 sz
—	89-90	Bezpieczeństwa	61 000 sz
—	91-92	Dostojnej potęgi	70 000 sz
—	93-94	Metamagii, wzmocnienie, potężniejsze	73 000 sz
—	95-96	Metamagii, przyspieszenie	75 500 sz
—	97-98	Czynności	85 000 sz
—	99	Metamagii, maksymalizacja, potężniejsze	121 500 sz
—	100	Metamagii, przyspieszenie, potężniejsze	170 000 sz

Opisy bereli

Berła wyglądają na królewskie insygnia, ale posiadają różne moce magiczne. Oto opis kilkunastu typowych przedmiotów tego rodzaju.

Berła metamagii: Berła te niosą co najmniej esencję artu metamagicznego, dzięki czemu nie zmieniają one komórkami na czary, na które wpływają. Wszystkie opisane tu berła to przedmioty aktywowane przez użycie (rzućmiem zaklęcia nadal jednak prowokuje ataki okazyjne). Osoba rzucająca czar może do określonego zaklęcia używać tylko jednego berła metamagii. Ma jednakże prawo jednocześnie wykorzystywać ów przedmiot i posiadane arty metamagiczne. W tym przypadku tylko te ostatnie wpływają na poziom komórki rzucającego czaru.

Posiadanie berła metamagii nie przenosi danego artu na właściciela. Odbiera go jedynie możliwość wykorzystywania wspomnianego artu określona liczbą razy dziennie. Zaklęcia, który rzuca czary przy użyciu tego przedmiotu, musi poświęcić akcje całonocną, jakby wykorzystywał zwykły art metamagiczny.

Słabsze i potężniejsze berła metamagii. Normalne berło metamagii wpływa na czary poziomu maksymalnie 6. Słabszego można użyć względem zaklę-

3. i niższego poziomu. Potężniejsze zaś pozwala wpływać na czary maksymalnie 9. poziomu.

Berło metamagii, maksymalizacja: Właściciel berła może rzucić dziennie do trzech czarów, które ulegają maksymalizacji, jak przy użyciu artu Maksymalizacja czaru.

Silna (brak szkoły): PC 17; Maksymalizacja czaru, Stworzenie berła; Cena: 14 000 sz (słabsze), 54 000 sz (normalne), 121 500 sz (potężniejsze).

Berło metamagii, powiększenie: Właściciel berła może rzucić dziennie do trzech czarów, które ulegają powiększeniu, jak przy użyciu artu Powiększenie czaru.

Silna (brak szkoły): PC 17; Stworzenie berła, Powiększenie czaru; Cena: 3000 sz (słabsze), 11 000 sz (normalne), 24 500 sz (potężniejsze).

Berło metamagii, przedłużenie: Właściciel berła może rzucić dziennie do trzech czarów, które ulegają przedłużeniu, jak przy użyciu artu Przedłużenie czaru.

Silna (brak szkoły): PC 17; Stworzenie berła, Przedłużenie czaru; Cena: 3000 sz (słabsze), 11 000 sz (normalne), 24 500 sz (potężniejsze).

Berło metamagii, przyspieszenie: Właściciel berła może rzucić dziennie do trzech czarów, które ulegają przyspieszeniu, jak przy użyciu artu Przyspieszenie czaru.

Silna (brak szkoły): PC 17; Stworzenie berła, Przyspieszenie czaru; Cena: 35 000 sz (słabsze), 75 500 sz (normalne), 170 000 sz (potężniejsze).

Berło metamagii, wyciszenie: Właściciel berła może rzucić dziennie do trzech czarów, nie korzystając przy tym z komponentów werbalnych, jak przy użyciu artu Wyciszenie czaru.

Silna (brak szkoły): PC 17; Stworzenie berła, Wyciszenie czaru; Cena: 3000 sz (słabsze), 11 000 sz (normalne), 24 500 sz (potężniejsze).

Berło metamagii, wzmocnienie: Właściciel berła może rzucić dziennie do trzech czarów, które ulegają wzmocnieniu, jak przy użyciu artu Wzmocnienie czaru.

Silna (brak szkoły): PC 17; Stworzenie berła, Wzmocnienie czaru; Cena: 9000 sz (słabsze), 32 500 sz (normalne), 73 000 sz (potężniejsze).

Berło bezpieczeństwa: Przedmiot ten powoduje do istnienia pozawymiarową przestrzeń, która wypada naważać kieszonkowemu rajem. W owym miejscu może przebywać posiadacz berła oraz 199 innych istot, które będą całkowicie bezpieczne. W schronieniu mają one prawo przebywać maksymalnie przez czas równy dwicieleśmi podzieleniu przez liczbę „mieszkańców”. A zatem jeśli w pozawymiarowej przestrzeni ukryje się tylko posiadacz berła, będzie mógł w niej zostać przez 200 dni. Jeżeli znajdą się tam cztery istoty, będą bezpieczne przez 50 dni. Natomiast sześćdziesiąt stworzeń może się schronić jedynie na 3 dni. Ulamki zaokrąglą się zawsze w dół, więc jeśli w przestrzeni powołanej do istnienia przez berło skryje się od 101 do 200 istot, to będą w niej mogły przebywać jedynie dzieci, 201 i więcej stworzeń wykracza poza potęgę niniejszego przedmiotu.

W kieszonkowym rajach stworzenia nie starzeją, a lecza się naturalnie dwa razy szybciej. Znajdują się tam też pod dostatkiem świętej wody i jedzenia – tylko owoców oraz warzyw. Klimat jest odpowiedni dla wszystkich stworzeń, które skryły się w raju.

Właściciel i wszystkie istoty, które dotykają berła, przenoszą się natychmiast do raju w chwili aktywacji przedmiotu (akcja standardowa). Członkowie dużej grupy mogą się trzymać za ręce lub w inny sposób utrzymywać kontakt fizyczny – dzięki temu berło zadziała na wszystkie stworzenia tworzące krąg lub łańcuch. Istoty, które nie chcą się przenieść, mają prawo do tworzenia obronnego na Wole (ST 17). Udany oznacza, że berło na dane stworzenie nie zadziała. Niemniej wpłynie ono na wszystkie istoty znajdujące się w łańcuchu za stworzeniem, które oparło się działaniu mocy.

Kiedy czas działania berła dobiegnie końca lub jego moc zostanie rozproszona, wszystkie istoty, które przeniosły się do kieszonkowego raju, natychmiast pojawiają się w miejscu, gdzie znajdowały się w chwili aktywacji przedmiotu. Jeśli ów przestrzeń już coś zajmuje, stworzenia pojawiają się nieco dalej – wystarczająco daleko, by zostały się zmieścić. Właściciel berła może w każdej chwili przedwać działanie mocy. Musi jednak pamiętać, że ma prawo aktywować berło tylko raz na tydzień.

Silne przywoływanie: PC 20; Stworzenie berła, wola; Cena: 61 000 sz.

Berło cudów: Niezwykły, nawiązanie czarów, a z pewnością bardzo nieprzewidywalny przedmiot. Użycie go powoduje do istnienia jestem z wielu różnorodnych efektów. Aktywacja berła to akcja standardowa. Najczęściej

spotykane efekty opisano w polskiej tabeli, możesz jednak zmienić je tak, by lepiej pasowały do twojej kampanii. Oto typowe efekty uaktywiania berła.

Umiarkowane oczarowania; PC 10; Stworzenie berła, dezorientacja, twórcza musi być chaotyczna; Cena: 12 000 sz.

K%	Cudowny efekt
0%	Spowołnienie na 10 rund stworzenia, w które berło zostało wymierzone (Wola neguje, ST 15).
06-10	Cel okala płomienną otoczką.
11-15	Posiadaczowi wydaje się, że przez rundę berło działa tak, jak wskazuje efekt drugiego rzutu (bez rzutów obronnych).
16-20	Podmuch wiatru, tyle że o sile wichury (Wytrwałość neguje, ST 14); patrz „Wiatr”, strona 95.
21-25	Posiadacz przez 1k4 rundy zna powierzchowne myśli celu, analogicznie jak w przypadku czaru wykrycie myśli (bez rzutu obronnego).
26-30	Śmiech czarna w promieniu 9 metrów (Wytrwałość neguje, ST 15).
31-33	Przez rundę w promieniu 18 metrów wokół właściciela pada reszty deszcz.
34-36	Przywołanie zwierzęcia – nosorożca (01-25 na K%), słonia (26-50), myszy (51-100).
37-46	Błyskawica (długość 21 metrów, szerokość 1,5 metra), 6k6 obrażeń (Refleks zmniejsza o połowę, ST 15).
47-49	Z berła wylatuje chmara sześciuset duży motyli, która unosi się dookoła w powietrzu przez dwie rundy, oślepiając wszystkich (w tym właściciela) w promieniu 7,5 metra (Refleks neguje, ST 14).
50-53	Powiększenie osoby, jeśli znajduje się w odległości maksymalnie 18 metrów od berła (Wytrwałość neguje, ST 13).
54-58	Ciemność, półkula o średnicy 9 metrów i środku 9 metrów od berła.
59-62	Na obszarze 15 m ² rośnie trawa, a jeśli jest on już porośnięty, rozrasta się do dziesięciokrotności swojego normalnego rozmiaru.
63-65	Dowolny nieoznaczony obiekt o masie nieprzekraczającej 500 kg i rozmiarze nie większym niż 1 m ³ przemienia się w eteryczny.
66-69	Pomniejszenie posiadacza do 1/12 jego wzrostu (bez prawa do rzutu obronnego).
70-79	Kula ognista, której ofiarą jest cel berła lub ktoś w linii prostej od przedmiotu, w odległości do 30 metrów, 6k6 obrażeń (Refleks zmniejsza o połowę, ST 15).
80-84	Osoba dzierżąca berło skrywa niewidzialność.
85-87	Cel, w który wymierzono berło, porasta liście, jeśli znajduje się w promieniu 18 metrów. Efekt trwa 24 godziny.
88-90	Z berła płynie długi na 9 metrów strumień 10-40 klejnotów (każdy wart 1 sz). Każdy kamień zadaje punkt obrażeń wszystkim stworzeniom na drodze potoku. Rzud 5k4, by określić liczbę ran, i podzieli ją między stworzenia znajdujące się na drodze strumienia.
91-95	Przed berłem, na obszarze 12 na 9 metrów, tarczą i skaczą jaskrawe kolory. Znajdujące się tam stworzenia zostają oślepione na 1k6 rund (Wytrwałość neguje, ST 15).
96-97	Własciciel (szansa 50%) lub cel (szansa 50%) staje się na zawsze niebieski, zielony lub purpurowy (bez prawa do rzutów obronnych).
98-100	Cel, w który wymierzono berło, pada ofiarą zaklęcia ciota w kamień (lub kamieni w cioto, jeżeli jest kamienny), pod warunkiem, że znajduje się w odległości do 18 metrów (Wytrwałość neguje, ST 18).

Berło czułości: Berło to niczym się nie różni od lekkiego buziągana +1 o głowicy z ośmioma tzw. piorami. Posiadacz przedmiotu otrzymuje premię z oślenia +1 do inicjatywy. Jeśli chwyci mocno berło, może użyć światła, ujawnienia kłamstw, wykrycia chaosu, wykrycia dobra, wykrycia magii, wykrycia prawa, wykrycia zła lub zobaczenia niewidzialnego. W każdym przypadku będzie to akcja standardowa.

Jeśli berło czułości zostanie wylewane w ziemię, a właściciel zapagnie, by zaczął czuć (akcja standardowa), odkryje ono w promieniu 16 metrów obecność wszystkich istot, które zamierzają go skrzywdzić. W tym samym czasie przedmiot w promieniu 6 metrów powoduje do istnienia efekt podobny do działania zaklęcia modlitwa, którym objęci zostają wszyscy sprzymierzeni posiadacza. W chwili później berło przekazuje mentalnie owym sprzymierzonym ostrzeżenie o niebezpieczeństwie, którego przyczyną są wrogie stworzenia (lub stwo-

wienie) znajdujące się w promieniu 36 metrów. Opisane efekty utrzymują się przez 10 minut, a mocy tej można użyć raz dziennie.

Berło posiada jeszcze jedną moc. Otóż można go użyć do zruśzenia czyszczenia przedmiotu na jedenaście (lub mniej) małych przedmiotów, umieszczonych mniej więcej w promieniu 1,5 metra od zatknięcia w ziemi berła. Obiekty pozostają zwykłe przez 11 rund. Z tej mocy można skorzystać raz dziennie.

Umiarkowane odrzucanie, poznanie, oczarowania i wywoływanie; PC 11; Stworzenie berła, alarm, modlitwa, ujawnienie przedmiotów, światło, ujawnienie kłamstw, wykrycie chaosu, wykrycie dobra, wykrycie magii, wykrycie prawa, wykrycie zła, zobaczenie niewidzialnego; Cena: 85 000 sz.

Berło dostojnej potęgi: Berło to naszczono wieloma mocami czaropodobnymi. Na dodatek można go używać jako magicznego oręża różnego typu. Da się je też wykorzystać w bardziej przyziemny sposób. Berło dostojnej potęgi jest metalowe, grubsze niż inne przedmioty tego rodzaju. Głowica wyposażona jest w piora, na rekojęści zaś znajduje się sześć podobnych do cwieków przycisków (naciśnięcie któregoś z nich to odpowiednik dołbicia broni). Całość waży 5 kilogramów.

Raz dziennie właściciel berła może skorzystać z następujących czaropodobnych mocy:

- **Unieszkodzenie osoby** (Wola neguje, ST 14). Posiadacz berła może zdecydować o wykorzystaniu tej mocy, a następnie dotknąć berłem ofiarę (co wymaga udanego ataku dotykowego wręcz – jeżeli atak zakończy się niepowodzeniem, móg zostanie utraconą).
- **Strach** (Wola częściowo neguje, ST 16). Ofiarami padają wszyscy wrogowie widzący berło (w promieniu 3 metrów). Wykorzystanie tej mocy to akcja standardowa.
- **Udany atak dotykowy wręcz** powoduje 2k4 obrażenia (Wola zmniejsza o połowę, ST 17), który otrzymuje trafiony. Własciciel berła automatycznie leczy się z takiej samej liczby ran. Posiadacz przedmiotu może, zadeklarować użycie tej zdolności, zanim zaatakuje, tak jak w przypadku **unieszkodzenia osoby**.
- Z następujących mocy właściciel może korzystać bez ograniczeń.
- W zwykłej postaci berło należy traktować jak lekki buziąg +2.
- Po naciśnięciu przycisku numer 1 berło staje się ognistym smaczem długim +1. Ostre wyskakuje z głowicy, która staje się rekojęścią oręża. Ten „miecz” ma w sumie długość 1,2 metra.
- Po naciśnięciu przycisku numer 2 berło staje się toporem wojennym +4. Z głowicy „wyrasta” szerokie ostre toporzyzka. Tak zmieniłone berło ma długość 1,2 metra.
- Po naciśnięciu przycisku numer 3 berło staje się kłutką włócznią +3 lub długą włócznią +3. Ostre włóczni wyrasta z głowicy, a rekojęść może wydłużyć się nawet o 3,6 metra (decyduje właściciel). Berło może więc mieć długość od 2 do 4,5 metra. W tym ostatnim przypadku można go używać jak kopii.
- Własciciel może również korzystać bez ograniczeń z następujących mocy berła.
- **Drag/drażba** do wspinaczki. Po naciśnięciu przycisku numer 4 z głowicy wysuwa się kołec, który da się wbić nawet w granit. Z drugiego końca wystają trzy ostre haki. Berło w rundę osiąga długość od 1,5 do 15 metrów (ponowne naciśnięcie przycisku kończy owo wydłużanie się). Z tak powstałego „kija” wysuwają się poziome szczeble, jeden z lewej, następny z prawej, w odległości 30 centymetrów od siebie. Berło utrzymuje w miejscu kołec. Każdy hak wytrzyma ciężar 2000 kilogramów. Powrót do postaci berła następuje po naciśnięciu przycisku numer 5.
- **Opisanę wcześniej moc** można użyć do wywołania drzew. Własciciel umieszcza głowicę berła w odległości maksymalnie 9 metrów od drzewi, kieruje ku nim rekojęć, a następnie wciska przycisk numer 4. Magia zapewnia modyfikator z Sily +12.
- Po naciśnięciu guzika numer 6 berło wskazuje magnetyczny biegunk polonny. Obdarza również właściciela wiedzą o tym, jak głęboko pod powierzchnią ziemi się znajduje lub jak wysoko unosi się ponad jej powierzchnię. Silne nekromancja, oczarowania, przemiany i wywoływanie; PC 19; Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, ogniste ostrze, siła byka, strach, unieszkodzenie osoby, zaklęcie lekkich ran; Cena: 70 000 sz.
- **Berło gaszenia płomieni:** Berło to gasi magię niegasyący ogień rozniarzu średniego i mniejszego, jeśli dotknie się nim płomieni (akcja standardowa). Może

też by efektywne względem ogni innego rodzaju, ale wówczas jego posiadacz może powieścić 1 lub więcej ładunków.

Ugасenie dużego lub większego niemagicznego ognia bądź średniego i mniejszego magicznego (choćby stworzonego za sprawą ognistej oręzia czy czaru płomienia dionii) kosztuje 1 ładunek. Permanentne płomienie magiczne – na przykład otaczające broni lub ogniste istoty – zostają stłumione na sześć rund, po czym znowu się rozpala. Zgасenie natchynistowego zaklęcia ognia wymaga, by berło znajdowało się w obszarze jego działania; ponadto, właściciel musi przygotować akcję, efektywnie kontrując czar.

Użycie berła do ugасenia dużej i większych magicznych płomieni – efektów, na przykład, kul ognistych lub iskrzy ognia – oznacza zużycie 2 ładunków.

Po udanym teście ataku dotykowego wręcz trafiona berłem ognista istota otrzymuje 6k6 obrażeń. Zranienie jej w ten sposób kosztuje 3 ładunki.

Berło ma 10 odnawiających się każdego dnia ładunków. A za-

tem właściciel może w ciągu 24 godzin wydać maksymalnie 10 ładunków.

Silne przemiany, PC 12; Stworzenie berła, *przełomienia*; Cena: 15 000 sz.

Berło grzmotów i piorunów – Berło wykonane z żelaza inkrustowanego srebrnymi nitami. Można go używać jak lekkiego budzianu +1. Posiada też następujące cechy.

- **Grzmot:** Raz dziennie berło może stać się lekkim budzianem +3. Trafiony nim przeciwnik ulega osłabieniu w wyniku odgłosu uderzenia (neguje Wytrwałość, ST 16). Aktywowanie tej mocy to akcja darmowa. Właściciel berła musi trafić przeciwnika w ciągu rundy od chwili jego aktywacji.
- **Piorun:** Raz dziennie, na życzenie, może ono w momencie trafienia przeciwnika wytworzyć wydławowe efekty elektryczne. Ofiara otrzymuje obrażenia zadane przez lekki budzian +2 (1k6+2) oraz 2k6 dodatkowych spowodowanych przez elektryczność. Jeśli posiadacz berła nie trafi normalnie przeciwnika, ale uzyska wynik, który oznaczałby trafienie atakiem dotykowym wręcz, ofiara otrzyma tylko wspomniane 2k6 dodatkowych obrażeń od elektryczności. Aktywowanie tej mocy to akcja darmowa. Właściciel berła musi trafić przeciwnika w ciągu rundy od chwili aktywacji.
- **Huk pioruna:** Raz dziennie berło może powołać do istnienia ogłuszający dźwięk (akcja standardowa), który działa podobnie jak czar *krzyk* (Wytrwałość częściowo neguje, ST 16, 2k6 obrażeń od dźwięku, ofiara ogłuszona na 2k6 rund).
- **Uderzenie błyskawicy:** Raz dziennie z berła może wystrieć (akcja standardowa) szeroka na 1,5 metra błyskawica o zasięgu 60 metrów, powodująca 9k6 obrażeń od elektryczności (Refleks zmniejsza o połowę, ST 16).
- **Grzmot i piorun:** Raz na tydzień można połączyć ze sobą opisaną wcześniej moc huku *pioruna* z błyskawicą analogiczną do uderzenia błyskawicy (akcja standardowa). Ofiarami huków *pioruna* będą wszyscy w odległości 3 metrów od błyskawicy, która zadaje 9k6 obrażeń od elektryczności (rezultaty 1 i 2 należy traktować tak, jakby na kości wypadło 3, dzięki czemu błyskawica powoduje od 27 do 54 ran), do których dodaje się 2k6 obrażeń od dźwięku spowodowanych przez huk. Jeden rzut obronny na Refleks (ST 16) dotyczy obu efektów.

Umiarkowane wywoływanie, PC 9; Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *Wykucia*, kryzys. Cena: 33 000 sz.

Berło korbacz. Na rozkaz przelotnie ten aktywuje się i zmienia z normalnie wyglądającego berła w sztywny korbacz +3. Jest to broń podwójna, co oznacza, że w walce można używać obu jej stron (patrz opis tego oręzia na stronie 116 *Podręcznika Gm*). Osoba posługująca się korbaczem może wyprowadzić

*Wykorzystanie kuli berła
trwając w bezruchu.*



atak dodatkowy (drugim końcem broni), wtedy jednak wszystkie ataki będą wykonywać z karą -2 (jakby posiadała atut *Walki dwoma orężami*).

Raz dziennie właściciel berła może sprawić (akcja darmowa), że berło na 10 minut zapewni mu premię +2 do życia +4 do KP i premię z odporności +4, do rzuć obronnych. Moc ta działa jednak tylko wtedy, gdy berło ma pozostać broni.

Przemiana berła w oręż i na odwrót to akcja ruchu.

Umiarkowane oczarowanie; PC 9; Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *Hogolawia*; Cena: 50 000 sz.

Berło negacji: Berło to neguje czaropodobne moce przedmiotów magicznych oraz rozumie przez nie zaklęcia. Właściciel wskazuje nim magiczny przedmiot, a wtedy z berła wystrieluje srebrzysty promień – należy wykonać udany atak dotykowy dystansowy, by trafił on w cel. Promień działa jak *potężniejsze wzmocnienie magii*, z tą jednak różnicą, że wpływa jedynie na przedmioty magiczne. Chcac zanegować natchynistowe efekty, posiadacz berła musi wykonać akcję przygotowania akcji. W teście rozpraszania wykorzystuje się poziom czarującego berła (15). Przedmioty magiczne, który jest celem najmniejszej mocy, nie ma prawa do rzutu obronnego. Artefakty – nawet słabe – są niepodatne na to działanie. Berła można użyć trzy razy dziennie.

Silne rzucie, PC 15; Stworzenie berła, *wzmocnienie magii*, oraz cud lub ograniczone życie; Cena: 37 000 sz.

Berło niszczenia przedmiotów magicznych: Berło to oznacza zgnie dla magicznych przedmiotów, gdyż jego dotyk wysysa wszelkie czarodziejskie moce. Dotknięty przedmiot ma prawo wykonać rzut obronny na Wole (ST 23). Jeśli znajduje się on w posiadaniu jakiejś istoty, może użyć prawa do rzutu obronnego na Wole właściciela (oczywiście jeżeli jest ona wzmia od jego własnej). W tym przypadku dokonanie jest możliwe po wykonaniu udanego ataku dotykowego wręcz. Powinnowy przedmiot magiczny może, berło staje się kruche i nie da się go użyć ponownie. Zniszczony obiekt można natomiast odwrócić tylko za pomocą tyczenia lub radu (jeśli kula umiesztiona i berło niszczenia przedmiotów magicznych pozostawia się natomiast mocy, zadnego z nich nie sposób odwrócić).

Silne odzranianie; PC 17; Stworzenie berła, *włażenie* *Mondelaita*; Cena: 11 000 sz.

Berło-pyton: Berło to jest nieco większe od innych przedmiotów tego typu – ma około metra długości i waży 5 kilogramów. Należy je traktować jak *diąg +1/+1*. Jeżeli jednak właściciel uderzy nim o ziemię (akcja standardowa), berło się powiększy, przemieniając w ogromnego węża dusiciela (jego kompletne statystyki znajdziesz na stronie 280 *Księgi Potworów*). Pyton jest posłuszny postawicielowi berła i wykonuje jego rozkazy, w zwierzęcej formie zachowuje premię z usprawnienia +1 do ataków i obrażeń, jaką zapewnia przedmiot. Waz staje się na powrót zwykłym berłem (akcja *calorundowa*), kiedy właściciel sobie tego zażyczy albo kiedy oddał się od niego na ponad 30 metrów. Kiedy waz ginie, na powrót przyjmuje postać przedmiotu, którego nie można następnie użyć przez kolejne trzy dni. Berło-pyton działa tylko wtedy, gdy jego posiadacz jest doży.

Umiarkowane przemiany; PC 10; Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *skolnida* *potimaj*; twórcza musi być doży; Cena: 13 000 sz.

Berło splendoru: Berło zapewnia osobie, która ma je przy sobie lub trzyma je w dłoni, premię z usprawnienia +4 do wartości *Charyzmy*. Ponadto, raz dziennie powoduje ono do istnienia szary i naczyniścijszy tkanin, tkaniny, odzież, właściciela, odzabając go dodatkowo klejnotami i futrami. Owe stroje, znika po 12 godzinach. Jeśli jednak właściciel spróbuje go sprzedać (nawet, jeżeli jego *czek*), lub wykorzystaj jako komponent czar, szata natchynist niezniknie. To samo nastąpi, gdy ktoś siłą pozbawi posiadacza kawałka stroju. Szata jest warta od 7000 do 10 000 sz (1k4+6 + 1000 sz) – 1000 sz sama tkanina, 5000 futra, a reszta to odrobny, czyli klejnoty (maksymalnie 20, każdy wart najwyżej 200 sz).

Raz w tygodniu można użyć innej mocy berła. Na rozkaz powoduje ono wówczas do istnienia wspaniały namiot z jedwabiu (kwadrat o boku 18 me-

trów) – odpowiednio wyposażony i umebłowany. W środku znajduje się żywność, która wystarczy na żywienie do 100 osób. Namiot i jego wyposażenie znikają po dniu (dotyczy to również rzeczy wyniesionych ze stołki).

Silne przywoływanie i przemiany; PC 12; Stworzenie berła, splendor orla, wytworzenie, zamieszkanie i tworzenie; Cena: 25 000 sz.

Berło trwania w bezczu: Przedmiot ten ma postać prostopadłościennego kawałka żelaza z małym guzikiem na jednym końcu. Po naciśnięciu owego przycisku (akcja ruchu) berło nawet nie drgnie z miejsca, w którym się znajduje – będzie trwało w bezczu, nawet jeśli miałoby się przeciąć, przewrócić gwałtownie. Właściciel może więc unieść czy raczej „zawiesić” je, gdzie tylko zechce, nacisnąć guzik i puścić. Poszukiwacze przygód szybko docenia zalety tego przedmiotu. Berło trwania w bezczu okazuje się niezastąpione, gdy trzeba choćby do czego przywiązać linę lub zabarykadować drzwi. Wiele śmiałości przedko dochodzi też do wniosku, że warto mieć na podreżdziu więcej niż jedno berło. Z kilku takich przedmiotów można stworzyć drabinę (tak naprawdę wystarczą dwa). Berło trwania w bezczu utrzymuje ciężar do 4000 kilogramów – większy sprawi, że spadnie na ziemię. Stworzenie, które będzie próbowało przesunąć je silnie, musi wykonać test Siły (ST 30), a jeżeli się on powiedzie, zdoła je przemieścić o 3 metry na rundę.

Umiarkowane przemiany; PC 10; Stworzenie berła, lewitacja; Cena: 5000 sz.

Berło usychania: Berło to należy traktować jak lekką budzącą +1, której nie zadaje obrażenia. Osoba, która nim włada, nie rani przeciwnika, ale po udanym ataku dotykowym wręcz powoduje obniżenie Budowy ofiary o 1k4 punkty i Siły o 1k4 punkty. Jeśli uzyskała trafienie krytyczne, utrata atrybutów będzie permanentna. W każdym przypadku ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 17) – udany pozwala uniknąć tego efektu.

Silna nekromancja; PC 18; Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, zabranie; Cena: 25 000 sz.

Berło wchłaniania: Przedmiot ten działa niczym magnes, wchłaniając wszystkie zdolności czaropodobne i zaklęcia. Absorpcja może ulec jedynie czar, którego ofiara pada jeden podmiot lub którego efektem jest promień wymierzony w posiadacza berła (bądź jego wyposażenie). Przedmiot neguje efekt zaklęcia, magazynując je przy okazji do czasu, gdy właściciel przeleje magiczną energię w swój czar. Osoba posługująca się berłem natychmiast po wchłonięciu zaklęcia wie, jakiego jest ono poziomu. Cała operacja nie wymaga od niej żadnych akcji – pod warunkiem, że trzyma berło w ręku.

Trzeba kontrolować sumę pochłoniętych i zmagazynowanych (a także użytych) czarów. Na przykład, berło, które wchłoniło czarów 6. poziomu i 3. poziomu, w sumie przechowuje dziewięć poziomów zaklęć. Gdy właściciel może wykorzystać zgromadzoną energię do rzucenia dowolnego przygotowanego czaru, nie traci go, ale pod dwoma warunkami. Po pierwsze, ilość potrzebnej do rzucenia zaklęcia energii musi być równa lub mniejsza od zmagazynowanej w berle mocy (innymi słowami: poziom rzucającego czar nie może przekraczać poziomów zmagazynowanych w przedmiocie). Po drugie, właściciel musi mieć na podreżdziu wszystkie wymagane komponenty. Oczywiście posiadacz berła w chwili rzucania czaru musi trzymać je w ręce. Odwołując się do wcześniejszego przykładu, właściciel berła może wykorzystać dziewięć poziomów energii do rzucenia jednego zaklęcia 9. poziomu lub też dwóch – jednego 4 i jednego 5, albo też dziewięciu czarów 1. poziomu. Wszelkie inne kombinacje też są dozwolone. Zaklinaczka i bandowice oraz osoby korzystające z czarów w podobny sposób mogą za pomocą berła rzucić każde znane zaklęcie odpowiedniego poziomu.

W berle wchłaniania można przechować w sumie maksymalnie pięćdziesiąt poziomów. Jeśli do tego dojdzie, pozostanie już tylko wydławianie zgromadzonej energii. Posiadacz berła wie, ile zmagazynowano w nim energii i ile jeszcze może ono jej wchłonić.

Konkretny przykład: Kapłan Jozan wykorzystuje nowitkę berła wchłaniania, by zmniejszyć wagę, którą rzucił na niego zaklinacz. W berle zgromadzone było trzy poziomy energii, a zatem może ono pochłonić jeszcze czterdzieści siedem poziomów. Ponadto Jozan ma prawo rzucić dowolny przygotowany czar 1., 2. lub 3. poziomu, nie traciąc go – musi tylko wykorzystać energię zmagazynowaną w przedmiocie. Rzuca więc uniwersalnego osły na zaklinacza, który próbował mu coś zasugerować. W przypadku Jozana jest to czar 2. poziomu, więc w berle pozostał już tylko poziom energii. Przedmiot może zatem wchłonić jeszcze czterdzieści siedem poziomów energii, a dwa zostały już na zawsze wykorzystane.

Chcąc określić potencjał znalezionego berła, wystarczy rzucić k1 i podzielić wynik przez 2. Następnie należy rzucić raz jeszcze k1. Wynik 01-30 będzie oznaczał, ile połowa wchłoniętych przez przedmiot poziomów nie została wykorzystana i wciąż jest w nim zgromadzona. Na przykład, wynik 78 w pierwszy rzut mówi, że do wchłonięcia pozostały jeszcze trzydzieści cztery poziomy, czyli że berło pochłonie już szesnaście poziomów czarów. Istnieje jeszcze 30% szans, iż połowa z owych poziomów – dokładnie osiem – wciąż jest zgromadzona w berle i można ich użyć.

Silne odrzucanie; PC 15; Stworzenie berła, odbicie czaru; Cena: 50 000 sz.

Berło władców: Z wyglądu to berło niczym się nie różni od królewskiego insygnium wartego co najmniej 5000 sz. – z racji użytych materiałów i jakości wykonania. Posługująca się nim osoba może sprawić (akcja standardowa), że znajdujący się w momencie aktywacji w promieniu 36 metrów od niej stworzenia będą jej posłuszne i lojalne. Władca można istotami o sumie Kosztów Wytrwałości równej 300. Stworzenia posiadające Intelkt 12 lub więcej mają prawo do rzutu obronnego na Wole (ST 16) – udany oznacza oparcie się niniejszej mocy. Istoty, które znajdują się gdzieś w odległości od 9 metrów, berło wskazuje wszystkie miejsca, w których się znajduje. Posiadacz otrzymuje je też szczegółowe informacje o ilości kruszy. Jeżeli w promieniu 9 metrów znajduje się więcej niż jedno złoto, berło najpierw wskazuje najzobowiązniejsze. Użycie każdej mocy to akcja calorundowna.

Umiarkowane poznanie; PC 20; Stworzenie berła, zabranie, zauważenie potwora; Cena: 60 000 sz.; Koszt: 27 500 sz. + 2200 PD.

Berło wykrywania metali i minerałów: Berło to pulsuje w dłoni właściciela i wskazuje kierunek, w jakim w odległości do 9 metrów od niego znajduje się najwięcej metali. Posiadacz berła może skoncentrować się na konkretnym metalu lub mineralu (w grę wchodzi diament, kwarc, beryl, diament, korund itd.). Jeśli dana substancja znajduje się gdzieś w odległości od 9 metrów, berło wskazuje wszystkie miejsca, w których się znajduje. Posiadacz otrzymuje je też szczegółowe informacje o ilości kruszy. Jeżeli w promieniu 9 metrów znajduje się więcej niż jedno złoto, berło najpierw wskazuje najzobowiązniejsze. Użycie każdej mocy to akcja calorundowna.

Umiarkowane poznanie; PC 9; Stworzenie berła, zlokalizowanie przedmiotu; Cena: 10 500 sz.

Berło wykrywania wrogów: Berło to pulsuje w dłoni właściciela i wskazuje kierunek, w jakim przebywa stworzenie (lub stworzenia) wrogo do niego nastawione. Najpierw wskazywane są istoty znajdujące się najbliżej. Stworzenia te mogą być niewidzialne, eteryczne, ukryte, w przebraniu lub w pełni widoczne. Moc działa w promieniu 18 metrów. Jeżeli właściciel przedmiotu skoncentruje się na całej rundzie, berło wskaże położenie najbliższego przeciwnika oraz poinformuje, ile w sumie wrogów znajduje się w zasięgu. Berła można użyć trzy razy dziennie, a moc za każdym razem działa 10 minut. Aktywacja to akcja standardowa.

Umiarkowane poznanie; PC 10; Stworzenie berła, widzenie prawdy; Cena: 23 500 sz.

Berło-zmija: Berło to należy traktować jak ciężki budzącą +2. Raz dziennie, na rozkaz (akcja darmowa), jego głowica przemienia się na 10 minut w głowę prawdziwej zmii. W tym czasie każde udane trafienie berłem powoduje nie tylko zwykłe obrażenia, ale również sprawia, że ofiara ulega zatruciu jadą. Toksyna powoduje natychmiast obniżenie Budowy o 1k10 (neguje Wytrwałość, ST 14), a po minucie efekt się powtarza. Berło działa tylko wówczas, gdy właściciel jest żyły.

Umiarkowana nekromancja; PC 10; Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, trawienie, twórcza musi być żyły; Cena: 19 000 sz.

ZWOJE

Zwoj to tak naprawdę zapisane zaklęcie (lub zaklęcia). Takiego czaru można użyć tylko raz. W momencie aktywacji pismo znika. Użycie zwoju niewiele się różni od rzucenia zaklęcia.

Wygląd: Gruby kawałek wspaniałego papieru welinowego lub innego papieru wysokiej jakości. Zwoj ma wielkość mniej więcej strony współczesnego notatnika (szerokość około 20 centymetrów, długość mniej niż 30 centymetrów). Tyle miejsca wystarczy, by zapisać jeden czar. Krótsze kawałki kartki wzmocnione paskami skóry, nieco dłuższe niż jej szerokość. Zwoj, na którym zapisano więcej niż jedno zaklęcie, ma tę samą szerokość (jakies 20 centymetrów), lecz jest odpowiednio dłuższy (około 30 centymetrów na dodatkową czar). Zwoje z co najmniej trzema czarami zwykle wzmocnia się

metalem lub drewnem. Każdy zwoj ma KP 9, 1 punkt wytrzymałości, trwałość 0, a ST jego zniszczenia wynosi 8.

Niemal każdy zwoj zwija się z obu końców (stał zresztą nazwą), przez co wyglądem przypomina dła połączone ze sobą walc. Dzięki temu nie tylko trudniej go pomic, czy rozdzielić, ale też łatwo użyć (szybko się rozwija). Zwoje przechowywane są zwykle w tubach z koki słonowej, nefrytu, skóry, metalu lub drewna, w większości wypadków ozdobione magicznymi symbolami (patrz strona 221. Podręcznika Gacza, opis zaklęcia mistyczny znak). Owe znaki ułatwiają identyfikację zarówno właściciela, jak i czarów, które zapisano na znajdujących się w środku zwojach. Wspomniane symbole mogą również okazać się magicznymi pułapkami w rodzaju gifu strażniczego, czy ognistej pułapki.

Aktywacja: Aby aktywować zwoj, osoba, która potrafi rzucić zaklęcie, musi przeczytać znajdujący się na nim czar. W tym celu ma obowiązek spełnić kilka warunków i wykonać pewne czynności.

Odczytanie pisane: Zanim śmiełek użyje zwoju, a nawet zanim się dowie, jaki czar na nim zapisano, musi odczytać magiczne pismo. Wymaga to wykorzystania zaklęcia odczytanie magii lub udanego testu Czarostwa (ST 20 + poziom zaklęcia).

Odczytanie zwoju po to, by ustalić, jaki czar zawiera, nie aktywuje zaklęcia – chyba że bohater ma do czynienia ze specjalnie przygotowanym, przeklętym zwojem. Śmiełek może rozczytać zapiski „na zapas”, dzięki czemu potem, gdy będzie chciał użyć zwoju, od razu przejdzie do drugiego etapu operacji.

Aktywacja czar: Aktywacja zwoju wymaga przeczytania zapisanego na nim czar. Postać musi zatem widzieć i czytać symbole, które utrwalono na zwoju. Rzućcie zapisanego czar nie wymaga ani komponentów materialnych, ani koncentracji (wykorzystała je osoba, która stworzyła zwoj). Należy jednak pamiętać, że niektóre zaklęcia działają tylko wtedy, gdy czar jest u na przedmiot lub przedmioty (choćby *Dziwnymi natychmiastowo przyswajano lub myśli*). W takich przypadkach osoba aktywująca zwoj musi zaopatrzeć się we wspomniane przedmioty, zanim przystąpi do całej operacji.

Proces rzucania zaklęcia ze zwoju można przerwać dokładnie tak, jak rzucanie czar u w zwykły sposób (patrz strona 140 *Podręcznika Gacza*, „Rzucanie czar u”). Osoba rzucająca zaklęcie ze zwoju ponosi również ryzyko niepowodzenia czar u wtajemniczenia (wynikające, na przykład, ze zbroi).

Rzucenie zaklęcia ze zwoju ma szansę zakończyć się powodzeniem, jeśli spełnione są następujące warunki.

- Czar należy do odpowiedniego typu (wtajemniczeń lub objawień). Osoby posługujące się magią wtajemniczeń (czarodziej, zaklinacz i bardowie) nie mogą rzucać ze zwojów zaklęć objawień. Z kolei te, które korzystają z magii objawień (kapłani, druidzi, paladyni oraz tropiciele), nie mają pra-

wa rzucać ze zwojów zaklęć wtajemniczeń. Typ czar u zależy od klasy jego twórcy. I tak kapłani zawsze tworzą zwoje objawień, a czarodziej – wtajemniczeń.

- Zapisany na zwoju czar znajduje się na liście zaklęć klasowych osoby, która z niego korzysta (patrz *Podręcznik Gacza*, gdzie w Rozdziale 11: Czar u znajdziesz informacje o listach czarów).
- Śmiełek rzucający zaklęcie ze zwoju musi spełniać wymagania dotyczące wartości atrybutów (na przykład: czarodziej rzucający zaklęcie 5. poziomu musi mieć Inteltekt wartości co najmniej 15).

Bohater, który spełnia opisane wcześniej warunki i którego poziom czarującego jest przynajmniej równy poziomowi czarującego dla zapisanego zaklęcia, może wykorzystać zwoj automatycznie, nie wykonując testu. Jeśli natomiast spełnia trzy wymagania, lecz zaklęcie jest zbyt wysokiego poziomu (postać ta ma niższy poziom czarującego niż posiada zwoj), aby rzucać czar, potrzebuje zakończonemu sukcesem testu poziomu czarującego (ST + poziom czarującego zwoju + 1). Jeśli wspomniany test zakończy się niepowodzeniem, śmiełek musi wykonać test Roztropności (ST 5) – sukces pozwala mu uniknąć nieszczęśliwego wypadku (patrz dalej: „Nieudane użycie zwoju”). Naturalnie i zawsze osłabia niepowodzenie, niezależnie od modyfikatorów.

Obrócenie efektu: Zapisane na zwoju zaklęcie, które udało się rzucić, działa dokładnie tak, jakby przygotowane je i rzucone w zwykły sposób. Należy, przyjął założenie, że czar rzucający jest zawsze na minimalnym potrzebnym do tego poziomie, oczywiście zależnym od klasy twórcy (zaczynając będzie to poziom czar u razy dwa minus 1). Warto jednak pamiętać, że twórcza można zapisać zaklęcie na wyższym poziomie. I tak, na przykład, kapłan 10. poziomu może stworzyć zwoj leczenia krytycznych ran na 10. poziomie czarującego, nie zaś minimalnym wymagany, czyli 7. poziomie czarującego. Dzięki temu zwoj będzie potężniejszy, ale jego zapisanie bardziej kosztowne.

Zapisane na zwoju zaklęcie znika po wykorzystaniu.

Nieudane użycie zwoju: Złe użycie zwoju może sprawić, że rzucone z niego, zaklęcie będzie miało odwrótny lub szkodliwy efekt. MP decyduje, jakiego rodzaju nieszczęście się zdarzy, dostając odpowiedni efekt do spotkania lub przygody, albo też wybiera jakiś efekt z niniejszego listy.

- Zwoj emanuje niekontrolowaną magią energii, która zadaje korzystając z niego postaci 1k6 obrażeń na poziomie zapisanego czar u.
 - Ofiara czar u zostaje osłabiona, co czar użycia zwoju lub jej towarzyszy bądź też losowo wybrany podmiot, jeśli bohater rzucał zaklęcie na siebie.
 - Zaklęcie działa w losowym miejscu znajdującym się w jego zasięgu.
 - Czar ma efekt przeciwny niż zmił. Na przykład, kula ognia może być wybuchem nieszkodliwym zmił na eksplozję leczniczej energii.
 - Osoba używająca zwoju cierpi dziwne, powiązane z działaniem czar u, pomniejszone efekty. Na przykład, kula ognia sprawi, że z użu bohatera będzie unosić się dym, latanie – że jego ramiona przemienia się w bezużyteczne skrzydła, jemuśnienie/jamowanie zaś, że jego uszy lub oczy zwiększą się dziesięciokrotnie. Większość tego rodzaju efektów powinna trwać tyle czasu, ile funkcjonuje czar u 2k10 minut, jeśli zaklęcie działa natychmiast.
 - W obszarze działania czar u pojawiają się nieszkodliwe przedmioty (lub przedmiot). Na przykład, kula ognia powoła do istnienia deszcz pochodni spadających w obszarze działania zaklęcia, spadające pióro – chmurę piór, a przebieg w iście – niedziałające drzwi.
 - Czar ma opóźniony efekt – zacznie działać w ciągu najbliższych 1k2 godzin. Jeśli osoba używająca zwoju rzucała zaklęcie na siebie, działa ono normalnie. W innej sytuacji, gdy podmiot czar u się przemieszcza, efekt porusza się wraz z nim, jednak tylko do maksymalnego zasięgu. W przeciwnym razie efekt zadziała gdzieś w kierunku, w którym oddalił się podmiot.
- Tworzenie losowe:** Jeżeli tworzysz zwoje losowo, rzuć w Tabeli 2-20: Rodzaj zwoju – w ten sposób określisz, czy zapisano na nich czar u wtajemniczeń, czy objawień. Następnie ustal losowo, ile zaklęć znajduje się na zwoju, korzystając z Tabeli 8-21: Liczba czarów zapisanych na zwoju. Teraz określ poziom, każdego zaklęcia, sięgając do Tabeli 7-22: Poziom czar u zapisanego na zwoju. Wreszcie wykorzystaj odpowiednią część Tabeli 7-23: Zapisane na zwoju czar u wtajemniczeń lub Tabeli 7-24: Zapisane na zwoju czar u objawień, dzięki czemu dokładnie ustalisz, jakie zaklęcie znajduje się na zwoju.
- W Tabeli 7-23 i Tabeli 7-24 pojawiają się wszystkie czar u opisane w *Podręczniku Gacza*. Każdy zwoj znajduje się na liście stosownie do poziomu zapisanych nań zaklęć.

Tabela 7-20: Rodzaj zwoju

K%	Rodzaj
01-70	Wtajemniczeń
71-100	Objawień

Tabela 7-21: Liczba czarów zapisanych na zwoju

Typ zwoju	Liczba czarów
Słaby zwoj	1k3 czar u
Przeciętny zwoj	1k4 czar u
Potężny zwoj	1k5 czar u

Tabela 7-22: Poziom czar u zapisanego na zwoju

Słaby	Przeciętny	Potężny	Poziom czar u	Poziom czarującego ¹
01-05	—	—	0.	1.
06-50	—	—	1.	1.
51-95	01-05	—	2.	3.
96-100	06-65	—	3.	5.
—	66-95	01-05	4.	7.
—	96-100	06-50	5.	9.
—	—	51-70	6.	11.
—	—	71-85	7.	13.
—	—	86-95	8.	15.
—	—	96-100	9.	17.

¹ Założono, że twórcą zwoju jest kapłan, druid lub czarodziej.

**TABELA 7-23: ZAPISANE NA ZWOJU CZARY
WTAJEMNICZEN**

Czarywtajemniczeń 0. poziomu		
k%	Czar	Cena rynkowa
01-04	wybuch kwasu	12 sz 5 ss
05-08	mistyczny znak	12 sz 5 ss
09-13	tarzące światło	12 sz 5 ss
14-17	otumanienie	12 sz 5 ss
18-24	wykrycie magii	12 sz 5 ss
25-28	wykrycie trucizny	12 sz 5 ss
29-32	zranienie nieumarłego	12 sz 5 ss
33-37	rota	12 sz 5 ss
38-42	widmowy odgłos	12 sz 5 ss
43-44	poznanie kierunku	12 sz 5 ss
45-50	światło	12 sz 5 ss
51-52	kolysanka	12 sz 5 ss
53-57	dlot magia	12 sz 5 ss
58-62	naprawa	12 sz 5 ss
63-67	wiadomość	12 sz 5 ss
68-72	otwarcie/zamknięcie	12 sz 5 ss
73-77	kuglastwo	12 sz 5 ss
78-81	promień mrozu	12 sz 5 ss
82-87	odczytanie magii	12 sz 5 ss
88-94	odporność	12 sz 5 ss
95-96	przywianie instrumentu	12 sz 5 ss
97-100	dotyk znieczucia	12 sz 5 ss
Czarywtajemniczeń 1. poziomu		
k%	Czar	Cena rynkowa
01-03	alarm	25 sz
04-05	ożywienie liny	25 sz
06-07	plonące dłoń	25 sz
08-09	uspokojenie strachu	25 sz
10-12	zauroczenie osoby	25 sz
13-14	dotyk chłodu	25 sz
15-16	deszcz kolorów	25 sz
17-19	rozumienie języków	25 sz
20	dezorientacja, słobza	50 sz
21	leczenie lekkich ran	50 sz
22-24	wykrycie sekretnych drzwi	25 sz
25-26	wykrycie nieumarłych	25 sz
27-29	przebranie	25 sz
30-32	odporność na żywioły	25 sz
33-35	powiększenie osoby	25 sz
36-37	wymazywanie	25 sz
38-40	szybki odwrót	25 sz
41	spadające piórko	25 sz
42-43	tluszc	25 sz
44-45	zamknięcie drzwi	25 sz
46-47	hipnoza	25 sz
48-49	identyfikacja	125 sz
50-51	skok	25 sz
52-54	zbroja mago	25 sz
55-56	magiczny pocisk	25 sz
57-59	magiczna broń	25 sz
60-62	wierzczenie	25 sz
63-64	magiczna aura Nystala	25 sz
65-66	nieroznikowana mgła	25 sz
67-74	ochrona przed chaosem/ dobrem/prawem/złem	25 sz
75-76	promień osłabienia	25 sz
77-78	pomniejszenie osoby	25 sz
79-80	przełamanie strachu	50 sz
81-82	tanecz	25 sz
83-84	porażający uścis	25 sz
85-86	milczący obraz	25 sz
87-88	uspienie	25 sz

89-90	przywianie potwora I	25 sz
91-93	unoszący się dysk Tensera	25 sz
94-95	celny cios	25 sz
96	nieukrywalny charakter	50 sz
97-98	niewidoczny słuchający	25 sz
99-100	brzechmowstwo	25 sz

Czarywtajemniczeń 2. poziomu		
k%	Czar	Cena rynkowa
01	zawierzyć posłaniec	200 sz
02	zawierzyć trans	200 sz
03	mistyczny zamek	175 sz
04-06	wytrząsanie niedźwiedzia	150 sz
07-08	ślepotą/głuchota	150 sz
09-10	rozmycie	150 sz
11-13	siła byka	150 sz
14	uspokojenie emocji	200 sz
15-17	gracja kota	150 sz
18-19	rozczarowanie nieumarłym	150 sz
20	nieustający płomień	200 sz
21	leczenie średnich ran	200 sz
22	ciemność	150 sz
23-25	widzenie w ciemnościach	150 sz
26	otumanienie potwora	150 sz
27	opóźnienie działania trucizny	200 sz
28-29	wykrycie myśli	150 sz
30-31	przekształcenie siebie	150 sz
32-34	splendor ołta	150 sz
35	zachwyt	200 sz
36-37	faktyczne życie	150 sz
38-39	plonąca sfera	150 sz
40	chmura mgły	150 sz
41-43	spyt lisa	150 sz
44	dotyk ghoula	150 sz
45-46	skraczy pył	150 sz
47	podmuch wiatru	150 sz
48-49	hipnotyczny wzór	150 sz
50-52	niewidzialność	150 sz
53-55	kolaska	150 sz
56	widmowa pułapka Leomunda	200 sz
57-58	lewitacja	150 sz
59	złokształtowanie przedmiotu	150 sz
60	magiczne usta	160 sz
61-62	kwasowa strzala Meffa	150 sz
63	poniższy obraz	150 sz
64-65	lustrzane odbicie	150 sz
66	przeinaczenie magii	150 sz
67	schowanie przedmiotu	150 sz
68-70	mądrość souy	150 sz
71-73	ochrona przed strzałami	150 sz
74-75	pirotechnika	150 sz
76-78	odporność na energię	150 sz
79	sztućka z lina	150 sz
80	wystrzaenie	150 sz
81-82	plomienisty promień	150 sz
83-85	zobaczenie niewidzialnego	150 sz
86	roztęskanie	150 sz
87	cisza	200 sz
88	eksplozja dźwięków	200 sz
89	upiórnie dlot	150 sz
90-91	pojezca wspinaczka	150 sz
92-93	przywianie potwora II	150 sz
94-95	przywianie roju	150 sz
96	upiórny śmiech Tashy	150 sz
97	dotyk głupoty	150 sz
98-99	pojezca	150 sz
100	szeptający wiatr	150 sz

Czarywtajemniczeń 3. poziomu		
k%	Czar	Cena rynkowa
01-02	mistyczny wzrok	375 sz
03-04	mgotanie	375 sz
05-06	jasnosłyszenie/jasnowidzenie	375 sz
07	leczenie poważnych ran	525 sz
08-10	światło dnia	525 sz
11-12	głęboka drzemka	375 sz
13-15	rozproszanie magii	375 sz
16-17	przemieszanie	375 sz
18	wybuchające runy	375 sz
19-20	kula ognista	375 sz
21-22	ognista strzala	375 sz
23-25	latanie	375 sz
26-27	postać gazowa	375 sz
28-29	spowolniony rozkład	375 sz
30	krasomowstwo	525 sz
31	promyk nadziei	525 sz
32-33	zatrzymanie nieumarłego	375 sz
34-36	przypieszenie	375 sz
37-38	herizim	375 sz
39-40	umieszczenie osoby	375 sz
41	iluzoryczne pismo	425 sz
42-44	sfera niewidzialności	375 sz
45-47	ostro krawędź	375 sz
48-49	chatka Leomunda	375 sz
50-51	bykawica	375 sz
52-59	magiczny krag przeciw chaosowi/dobru/prawu/złu	375 sz
60-62	magiczna broń, potężniejsza	375 sz
63-64	zawieszony obraz	375 sz
65-66	nierukrywalność	425 sz
67-68	widmowy rumok	375 sz
69-71	ochrona przed energią	375 sz
72-73	szal	375 sz
74-75	promień wyczerpania	375 sz
76	rzeźbienie dźwięku	525 sz
77	sekretna strona	375 sz
78	zygok atromatowego uęcia	875 sz
79	skurczenie przedmiotu	375 sz
80-81	deszcz ze śniegiem	375 sz
82-83	spowolnienie	375 sz
84	rozumowanie ze zwierzętami	525 sz
85-86	śmieszająca chmura	375 sz
87-88	sugestia	375 sz
89-90	przywianie potwora III	375 sz
91-93	języki	375 sz
94-95	dotyk wampira	375 sz
96-98	oddychanie wodą	375 sz
99-100	ściana wiatru	375 sz

Czarywtajemniczeń 4. poziomu		
k%	Czar	Cena rynkowa
01-02	ożywienie umarłego	1050 sz
03-05	mistyczne oko	700 sz
06-07	nakłanianie klątwy	700 sz
08-10	zauroczenie potwora	700 sz
11-13	dezorientacja	700 sz
14-15	zakazanie	700 sz
16-17	przymijająca rozpacz	700 sz
18	leczenie krytycznych ran	1000 sz
19	wykrycie szpiegowania	700 sz
20-23	drzwi poprzez wymiary	700 sz
24-26	zakotwiczenie w wymiarze	700 sz
27-28	pozbowienie sił	700 sz
29-30	powiększenie osoby, zbiorowe	700 sz
31-32	czarne maski Evara	700 sz

33-34	strach	700 sz
35-37	ognista tarcza	700 sz
38-39	ognista pułapka	725 sz
40-42	swoboda działania	1000 sz
43	zadanie, słabsze	700 sz
44-46	kłoz nieważności, słabszy	700 sz
47-48	knajpowa halucynacja	700 sz
49-50	lodowa nauwnica	700 sz
51-52	iluzoryczna ściana	700 sz
53-55	niewidzialność, potężniejsza	700 sz
56-57	bezpieczne schronienie Leomunda	700 sz
58	złokształtowanie stworzenia	700 sz
59-60	potężniejsze tworzenie	700 sz
61	modyfikacja pamięci	1000 sz
62	neutralizacja trucizny	1000 sz
63-64	nienaruszalna sfera Otulika	700 sz
65-66	widmowa zabójca	700 sz
67-68	polimorfia	700 sz
69-70	języczny wzór	700 sz
71	Rary'ego rozszerzenie pamięci	700 sz
72-73	potężniejsza osoba, zbiorowe	700 sz
74-76	przelamanie kłutwy	700 sz
77	odczytywanie robactwa	1000 sz
78-79	szpiegowanie	700 sz
80-81	przywolywanie poprzez cienie	700 sz
82-83	krzyk	700 sz
84-85	gesta myśli	700 sz
86	rozmarzanie w roślinami	1000 sz
87-88	kształtowanie kamienia	700 sz
89-91	kamienista skóra	950 sz
92-93	przywolywanie potwora IV	700 sz
94-96	ściana ognia	700 sz
97-99	ściana lodu	700 sz
100	strefa ciszy	1000 sz

Czary w tajemnicach 5. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-02	powiększenie zwierzęcia	1125 sz
03-05	szkłałowa polimorfia	1125 sz
06-07	powiększająca dłoń Bigby'ego	1125 sz
08-09	wiedzące	1125 sz
10-12	złamanie zaklęcia	1125 sz
13-14	zabójcza chmura	1125 sz
15-17	stoszek zimna	1125 sz
18-19	kontakt z innym planem	1125 sz
20	leczenie lekkich ran, zbiorowe	1625 sz
21-23	odwołanie	1125 sz
24-26	rozpraszanie magii, potężniejsze	1625 sz
27-28	złomowanie osoby	1125 sz
29	sen	1125 sz
30-31	wytwarzanie	1125 sz
32-33	fabryczny obraz	1375 sz
34-35	ogłupienie	1125 sz
36-39	uniemożliwienie potwora	1125 sz
40	sekretny kufel Leomunda	1125 sz
41	magiczny stół	1125 sz
42-43	zaworsowanie tworzenia	1125 sz
44-45	zamknięcie umysłu	1125 sz
46-47	minut	1125 sz
48-49	wiemys pieś magi Mordenkainena	1125 sz
50-51	zaczarowana kłębka magi Mordenkainena	1125 sz

52-53	koszmar	1125 sz
54-57	duktuwały lot	1125 sz
58-60	przebieg w ścianie	1125 sz
61	utalenie	10 125 sz ¹
62-63	duktuwały obraz	1125 sz
64-65	planarne spętanie, słabsze	1125 sz
66-67	widokowe oczy	1125 sz
68-69	Rary'ego telepatyczna więź	1125 sz
70-71	magiczna charakterystyka	1125 sz
72-74	przebieg wiewi	1125 sz
75-76	wytwarzanie poprzez cienie	1125 sz
77	pięć niezgody	1625 sz
78-79	przywolywanie potwora V	1125 sz
80	symbol bólu	2125 sz
81	symbol ułpnienia	2125 sz
82-83	telekiniza	1125 sz
84-88	teleportacja	1125 sz
89-90	przemiana błota w skałę	1125 sz
91-92	przemiana dymu w błoto	1125 sz
93-95	ściana mocy	1125 sz
96-98	ściana kamieni	1125 sz
99-100	fałszenie	1125 sz

1. Wliczając koszt punktów doświadczenia do maksymalnie 2000 PD.

Czary w tajemnicach 6. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-02	chmura kurawu	1650 sz
03-05	analiza dwumenu	1650 sz
06	odwołanie przedmiotów	2400 sz
07-09	pole antymagii	1650 sz
10-12	wytężalność niedźwiedzia, zbiorowa	1650 sz
13-14	maszyna dłoń Bigby'ego	1650 sz
15-17	siła byka, zbiorowa	1650 sz
18-20	gracja kota, zbiorowa	1650 sz
21-23	wylądowanie farfuchowe	1650 sz
24-25	krąg śmierci	2150 sz
26	uwatunkowanie	1650 sz
27-28	kontrolowanie wody	1650 sz
29	stworzenie nieumyślnych	2350 sz
30	leczenie średnich ran, zbiorowe	2400 sz
31-33	dezintegracja	1650 sz
34-37	rozpraszanie magii, potężniejsze	1650 sz
38-40	splendor orla, zbiorowy	1650 sz
41-42	kałszyk wzrok	1650 sz
43	znalezienie ścieżki	2400 sz
44-45	ciężkość w kamieniu	1650 sz
46-48	spłyt siła, zbiorowy	1650 sz
49	zadanie/mięta	1650 sz
50-52	kłoz nieważności	1650 sz
53	ochrony i zabezpieczenia	1650 sz
54	uczę bohaterów	2400 sz
55-56	herozim, potężniejszy	1650 sz
57	znajomość legend	1900 sz
58-59	zmienienie kierunku	1650 sz
60	elaborat magi Mordenkainena	1650 sz
61-62	poruszenie ziemi	1650 sz
63-64	zamrażająca sfera Otulika	1650 sz
65-67	madrość sowy, zbiorowa	1650 sz
68-69	tworzy obraz	1650 sz
70-71	planarne spętanie	1650 sz
72-73	zuprogramowany obraz	1675 sz
74-75	odczucie	1650 sz

76-78	przebieg światem cieni	1650 sz
79-81	kamień w cielu	1650 sz
82-83	sugestia, zbiorowa	1650 sz
84-85	przywolywanie potwora VI	1650 sz
86	symbol strachu	2650 sz
87	symbol perswazji	2650 sz
88	rozmarzające wibracje	2400 sz
89-90	transformacja Tensena	1950 sz
91-93	widzenie prawdy	1900 sz
94-95	zabójca nieumarłego	2150 sz
96-97	zaskona	1650 sz
98-100	ściana żelaza	1700 sz

Czary w tajemnicach 7. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-03	mystyczny wzrok, potężniejszy	2275 sz
04-07	wygnanie	2275 sz
08-10	chwytyjąca dłoń Bigby'ego	2275 sz
11-13	kontrolowanie nieumarłych	2275 sz
14-16	kontrolowanie pogody	2275 sz
17-19	kula ognista z opóźnionym zapłonem	3275 sz
20-21	drażnienie natychmiastowe przywolywania	3275 sz
22-25	eteryczny spacer	2275 sz
26-28	palec śmierci	2275 sz
29-31	kłaska mocy	3775 sz
32-35	uniemożliwienie osoby, zbiorowe	2275 sz
36-38	obłęd	2275 sz
39-42	niewidzialność, zbiorowa	2275 sz
43	ograniczone życie	3775 sz ¹
44-45	imponująca posiadłość magi Mordenkainena	2275 sz
46-48	mięsz magi Mordenkainena	2275 sz
49-51	fajzowe drzwi	2275 sz
52-54	zamiana planów	2275 sz
55-57	słowo mocy: oślepienie	2275 sz
58-61	przymatyczny deszcz	2275 sz
62-64	projekcja duplikatu	2280 sz
65-67	odwołanie grawitacji	2275 sz
68-70	szpiegowanie, potężniejsze	2275 sz
71-73	odwołanie	2275 sz
74-76	przywolywanie poprzez cienie, potężniejsze	2275 sz
77	mamiło	2275 sz ¹
78-80	odbiicie czasu	2275 sz
81-82	posag	2275 sz
83-85	przywolywanie potwora VII	2275 sz
86	symbol oszołomienia	2275 sz
87	symbol osłabienia	2275 sz
88-90	teleportowanie przedmiotu	2275 sz
91-95	teleportacja, potężniejsza	2275 sz
96-97	więz	2275 sz
98-100	fałszenie	2275 sz

1. Zakładając, że koszt komponentów materialnych nie przekroczy 100 sz, a koszt doświadczenia – 300 PD.
2. Zakładając, że koszt PD nie przekroczy 1000 sz.

Czary w tajemnicach 8. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-02	antypatia	3000 sz
03-05	zaskona pięść Bigby'ego	3000 sz
06-08	spętanie	8500 sz ¹
09-12	zaworszenie potwora, zbiorowe	3000 sz

13	klon	4000 sz
14-16	stworzenie potężniejszych nieumarłych	3000 sz
17-19	żądanie	3600 sz
20-22	zabezpieczenie wymiaru	3000 sz
23-26	ujawnienie położenia	3000 sz
27-29	ohydne usychanie	3000 sz
30-32	zapalająca chmura	3000 sz
33-35	złazanie ciała	3000 sz
36-38	lubinynt	3000 sz
39-41	znieszczenie umysłu	3000 sz
42-44	chwilowe odświeżenie	3000 sz
45-48	telekinetyczna sfera Orluka	3000 sz
49-51	porwujący taniec Otto	3000 sz
52-54	planarne spalenie, potężniejsze	3000 sz
55-57	promień chłodu	3000 sz
58-60	polimorfowanie dowolnego obiektu	3000 sz
61-63	słowo mocy: ozdobienie	3000 sz
64-66	prymatyczna słońca	3000 sz
67-70	ochrona przed czarami	3500 sz
71-73	wskibanie oczu, potężniejsze	3000 sz

74-76	banany udr	3000 sz
77-78	ekran	3000 sz
79-81	wywołanie poprzez cienie, potężniejsze	3000 sz
82-84	kryk, potężniejszy	3000 sz
85-87	przywianie potwora VIII	3000 sz
88-90	słoneczny wybuch	3000 sz
91	symbol śmierci	8000 sz
92	symbol obłędu	8000 sz
93-94	synapsia	4500 sz
95-98	tymczasowy zastój	3500 sz
99-100	uwieszenie duszy	13 000 sz ¹

1 Zakładając, że istota ma 10 lub mniej KW.

Czary wtajemniczeni 9. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-03	projekcja astralna	4870 sz
04-07	miazdaca diel Bigby'ego	3825 sz
08-12	zadominowanie potwora	3825 sz
13-16	wyszczenie energii	3825 sz
17-21	etyczność	3825 sz
22-25	przezmoczenie	3825 sz
26-31	wolność	3825 sz

32-36	wrota	8825 sz
37-40	uniemożliwienie potwora, zbiorowe	3825 sz
41-44	uwieszenie	3825 sz
45-49	nij meteorów	3825 sz
50-53	rozłączenie maga	3825 sz
	Mordenkainena	
54-58	słowo mocy: zabicie	3825 sz
59-62	prymatyczna sfera	3825 sz
63-66	azyl	3825 sz
67-70	cienie	3825 sz
71-76	zmiana kształtów	3825 sz
77-79	spalenie duszy	3825 sz
80-83	przywianie potwora IX	3825 sz
84-86	knag teleportacji	4825 sz
87-91	zatrzymanie czasu	3825 sz
92-95	wycie banshee	3825 sz
96-99	zjawisko	3825 sz
100	zyczenie	28 825 sz ¹

1 Zakładając, że koszt komponentów materialnych nie przekroczy 10 000 sz, a koszt doświadczenia – 5000 PD.

W przypadku niektórych zaklęć wtajemniczeni poziomu są inne dla czarodziejów i zaklinaczy niż dla bardów. Takie czary pojawiają się w stosownej tabeli na poziomie odpowiadającym pierwszemu dwóm wymienionym klasom (to sytuacja mało prawdopodobna, bowiem bardowie raczej nie zapisują zwojów). Przykłady: upiomy śmiech Tolly oraz usgria.

Analogicznie niektóre czary objawień mają dla kapłanów i druidów poziomy inne niż dla paladynów oraz tropicieli. Zaklęcia takie pojawiają

się w stosownej tabeli na poziomie odpowiadającym pierwszemu dwóm wymienionym klasom (to sytuacja mało prawdopodobna, bowiem paladyni i tropiciele raczej nie zapisują zwojów). Przykłady: odczytanie magii, słabsze, przewrócenie energii życiowej, pominięcie zwierzęcia.

Jeżeli jakieś zaklęcie objawień kapłan rzuca na innym poziomie niż druid, pojawia się ono na poziomie odpowiadającym pierwszemu z wymienionych klas (to sytuacja w przypadku wyboru pomiędzy kapłanem,

TABELA 7-24: ZAPISANE NA ZWOJU CZARY

OBJAWIEN

Czary objawień 0. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-07	stworzenie wody	12 sz 5 ss
08-14	leczenie drobnych ran	12 sz 5 ss
15-22	wykrycie magii	12 sz 5 ss
23-29	wykrycie trucizny	12 sz 5 ss
30-36	naca	12 sz 5 ss
37-43	przewodnictwo	12 sz 5 ss
44-50	zadawanie drobnych ran	12 sz 5 ss
51-57	poznanie kierunku	12 sz 5 ss
58-65	światło	12 sz 5 ss
66-72	naprawa	12 sz 5 ss
73-79	oczyszczenie jędrzenia i wody	12 sz 5 ss
80-86	odczytanie magii	12 sz 5 ss
87-93	odporność	12 sz 5 ss
94-100	cnota	12 sz 5 ss

Czary objawień 1. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01	alarm	100 sz
02-03	obawa	25 sz
04-06	błogosławieństwo	25 sz
07-09	pobłogosławienie wody	50 sz
10	pobłogosławienie broni	100 sz
11-12	uspokojenie zwierzęcia	25 sz
13-14	wywołanie strachu	25 sz
15-16	zawrocenie zwierzęcia	25 sz
17-19	rozkaz	25 sz
20-21	rozumienie języków	25 sz
22-26	leczenie lekkich ran	25 sz
27-28	przeklęcie wody	50 sz
29-30	obserwacja śmierci	25 sz
31-32	wykrycie zwierząt lub roślin	25 sz

33-35	wykrycie chaosu/dobrych/prawdy/zła	25 sz
36-37	wykrycie wykrywów i jam	25 sz
38-39	wykrycie nieumarłych	25 sz
40-41	boska łaska	25 sz
42-43	złagoda	25 sz
44-48	odporność na żywioły	25 sz
49-50	opłatanie	25 sz
51-52	taniec entropii	25 sz
53-54	plamienna otoczka	25 sz
55-56	błogosławione jagody	25 sz
57-58	ukrycie przed zwierzętami	25 sz
59-60	ukrycie przed nieumarłymi	25 sz
61-62	zadawanie lekkich ran	25 sz
63-64	skok	25 sz
65-66	długi krok	25 sz
67-68	magiczny kiel	25 sz
69-72	magiczny kamień	25 sz
73-74	magiczna broń	25 sz
75-78	nieprzenikniona mgła	25 sz
79-80	przejście bez śladu	25 sz
81-82	rozpalenie płomieni	25 sz
83-86	ochrona przed chaosem/dobrem/prawem/złem	25 sz
87-88	przełamanie strachu	25 sz
89-90	sanktuarium	25 sz
91-92	taniec wiary	25 sz
93-94	magiczny kostur	25 sz
95-96	rozmawianie ze zwierzętami	25 sz
97-98	przywianie potwora I	25 sz
99-100	przywianie sojusznika natury I	25 sz

Czary objawień 2. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01	zwierzęcy postaniec	150 sz
02	zwierzęcy tram	150 sz

03-04	przepowiednia	175 sz
05-06	korowa skóra	150 sz
07-09	wyrzucenie niedźwiedzia	150 sz
10-12	śła byka	150 sz
13-14	uspokojenie emocji	150 sz
15-17	grajacja kota	150 sz
18	oczipienie metalu	150 sz
19-20	konsekwacja	200 sz
21-24	leczenie średnich ran	150 sz
25-26	ciemność	150 sz
27	ostanie tchnienie	150 sz
28-30	opóźnienie działania trucizny	150 sz
31-32	profanacja	200 sz
33-35	splendor orła	150 sz
36-37	zachwyt	150 sz
38-39	szukanie pułapek	150 sz
40	ognista pułapka	175 sz
41-42	ogniste ostrze	150 sz
43-44	pleniąca sfera	150 sz
45-46	chmurna mgła	150 sz
47	spowolniony ruch	150 sz
48	podmuch wiatru	150 sz
49	rozgrzanie metalu	150 sz
50-51	uniemożliwienie zwierzęcia	150 sz
52-54	uniemożliwienie osoby	150 sz
55-56	zadawanie średnich ran	150 sz
57-58	szalanie	150 sz
59-61	madrość souy	150 sz
62	pominięcie zwierzęcia	150 sz
63-64	przełamanie paraliżu	150 sz
65-67	odporność na energię	150 sz
68-70	przywrocie energii życiowej, słabsze	150 sz
71-72	roztrząskanie	150 sz
73-74	taniec dla przyjaciela	150 sz

75-76	cisza	150 sz
77-78	wspomożenie	150 sz
79	zmniejszenie ziemi i kamienia	150 sz
80-81	eksplozja dźwięków	150 sz
82-83	pójście wspinaczka	150 sz
84-85	duchowa broń	150 sz
86	status	150 sz
87-88	przywołanie potwora II	150 sz
89-90	przywołanie sojusznika natury II	150 sz
91-92	przywołanie raju	150 sz
93	drzewy kształt	150 sz
94-95	nieukrywalny charakter	150 sz
96-97	wypaczenie drzewa	150 sz
98	kształtowanie drzewa	150 sz
99-100	strefa prawdy	150 sz

Czary objawień 3. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-02	ożywienie umarłego	625 sz
03-04	natężenie klątwy	375 sz
05-06	ślepota/głuchota	375 sz
07-08	wzwanie byklosz	375 sz
09-10	zakazanie	375 sz
11-12	nieustająca płomień	425 sz
13-14	stworzenie jedzenia i wody	375 sz
15-18	leczenie poważnych ran	375 sz
19	widzenie w ciemnościach	375 sz
20-21	światło dnia	375 sz
22-23	głębsza ciemność	375 sz
24-25	zmniejszenie roślin	375 sz
26-27	rozproszenie magii	375 sz
28-29	zdominowanie zwierzęcia	375 sz
30-31	głębokość	375 sz
32	uzdrowienie wierzchołka	375 sz
33-34	potężna dłoń	375 sz
35-36	zadawanie poważnych ran	375 sz
37-38	wycyzaczenie niewidzialności	375 sz
39-40	złokształtowanie przedmiotu	375 sz
41-46	magiczny krąg przeciw chaosowi/dobru/prawu/złu	375 sz
47-48	magiczny kiel, potężniejszy	375 sz
49-50	magiczna siła	375 sz
51-52	stopień z kamieniem	375 sz
53-55	neutralizacja trucizny	375 sz
56-57	schowanie przedmiotu	375 sz
58-59	wzrost roślin	375 sz
60-62	modlitwa	375 sz
63-64	ochrona przed energią	375 sz
65-66	ugroźenie płomieni	375 sz
67-69	przełamanie ślepoty/głuchoty	375 sz
70-71	przełamanie klątwy	375 sz
72-73	przełamanie chorób	375 sz
74-76	piekące światło	375 sz
77-78	deszcz ze śniegiem	375 sz
79-80	umyki	375 sz
81-83	rozmawianie ze zmarłymi	375 sz
84-85	rozmawianie z roślinami	375 sz
86-87	gęsta ciemność	375 sz
88-89	kształtowanie kamienia	375 sz
90-91	przywołanie potwora III	375 sz
92-93	przywołanie sojusznika natury III	375 sz
94-96	oddychanie wodą	375 sz
97-98	chodzenie po wodzie	375 sz
99-100	ściana wiatru	375 sz

Czary objawień 4. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-05	stąpienie w powietrze	700 sz
06-07	powłoka ochrony przed roślinami	700 sz
08-09	wiedzenie	700 sz
10-11	złamanie zaklęcia	700 sz
12-13	rozczarowanie roślinom	700 sz
14-15	kontrolowanie wody	700 sz
16-21	leczenie krytycznych ran	700 sz
22-26	ochrona przed śmiercią	700 sz
27-31	zakablenie w wymiarze	700 sz
32-34	ujawnienie kłamstw	700 sz
35-37	odeślanie	700 sz
38-39	proroctwo	725 sz
40-42	boska moc	700 sz
43-47	wolność działania	700 sz
48-49	ogromne robactwo	700 sz
50-51	święty miecz	700 sz
52-54	nadanie zdolności czarowania	700 sz
55-57	zadawanie krytycznych ran	700 sz
58-60	magiczna broń, potężniejsza	700 sz
61-62	nieukrywalność	750 sz
63-64	planarny sojusznik, słabszy	1200 sz
65-67	trucizna	700 sz
68-69	reinkarnacja	700 sz
70-71	odpychanie robactwa	700 sz
72-76	przywrośnięcie energii życiowej	800 sz
77-78	złamanie	700 sz
79-81	przeklęcie wrogi	700 sz
82-85	niepodatność na czar	700 sz
86-87	ciemne kamienie	700 sz
88-90	przywołanie potwora IV	700 sz
91-93	przywołanie sojusznika natury IV	700 sz
94-98	języki	700 sz
99-100	drzewny krok	700 sz

Czary objawień 5. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-03	powiększenie zwierzęcia	1125 sz
04-05	połtwa	3625 sz
06	przebudzenie	2375 sz
07-09	złodiwa polimorfia	1125 sz
10-13	złamanie zaklęcia	1125 sz
14-16	wzwanie burzy z piorunami	1125 sz
17-20	rozczarowanie	1125 sz
21	obcowanie	1625 sz
22	obcowanie z naturą	1125 sz
23-24	kontrolowanie wiatrów	1125 sz
25-30	leczenie lekkich ran, zbiorowe	1125 sz
31-34	rozproszenie chaosu/dobry/prawy/zła	1125 sz
35-38	oręż na nieumarłych	1125 sz
39-41	ogniste uderzenie	1125 sz
42-43	oświecenie	6125 sz ¹
44-46	ładowa nawożenie	1125 sz
47-49	zadawanie lekkich ran, zbiorowe	1125 sz
50-52	plaga insektów	1125 sz
53	znak sprawiedliwości	1125 sz
54-56	zamiana planów	1125 sz
57-58	wskazanie	6125 sz
59-61	ślusza potęga	1125 sz
62-63	szpiegowanie	1125 sz
64-66	zabicie żywego	1125 sz
67-69	odporność na czary	1125 sz
70-71	kamenna skóra	1375 sz

72-74	przywołanie potwora V	1125 sz
75-77	przywołanie sojusznika natury V	1125 sz
78	symbol bólu	2125 sz
79	symbol uderzenia	2125 sz
80-82	przemiana błota w skałę	1125 sz
83-85	przemiana skały w błoto	1125 sz
86-89	widzenie prawdy	1375 sz
90-91	przeklęcie	6125 sz ¹
92-94	ściana ognia	1125 sz
95-97	ściana kamieni	1125 sz
98-100	ściana ciemności	1125 sz

1 Z oświeceniem lub przeklętym obszarem może być związany czar maksymalnie 4. poziomu.

Czary objawień 6. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-03	ożywienie przedmiotów	1650 sz
04-06	powłoka ochrony przed życiem	1650 sz
07-09	wygnanie	1650 sz
10-13	wytrzymałość niedźwiedzia, zbiorowa	1650 sz
14-16	bariera z ostrzy	1650 sz
17-20	siła byka, zbiorowa	1650 sz
21-24	grajca kota, zbiorowa	1650 sz
25	stworzenie nieumarłych	1650 sz
26-29	leczenie średnich ran, zbiorowe	1650 sz
30-33	rozproszenie magii, potężniejsze	1650 sz
34-37	splendor orka, zbiorowy	1650 sz
38-40	znalezienie ścieżki	1650 sz
41-43	ogniste namiętność	1650 sz
44	zamknięcie obszaru	4650 sz ¹
45	zadanie/imia	1650 sz
46	głębokość, potężniejsza	1650 sz
47-49	krzywdy	1650 sz
50-52	uzdrowienie	1650 sz
53-55	uczta bohaterów	1650 sz
56-58	zadawanie średnich ran, zbiorowe	1650 sz
59-61	złazne drzewo	1650 sz
62	zysadła	1650 sz
63-65	poniesienie ziemi	1650 sz
66-69	modrość sowy, zbiorowa	1650 sz
70-71	planarny sojusznik	2400 sz
72-74	odpychanie drzewa	1650 sz
75-77	łaska czasu	1650 sz
78-80	pagowatek z kamieniem	1650 sz
81-83	przywołanie potwora VI	1650 sz
84-86	przywołanie sojusznika natury VI	1650 sz
87	symbol strachu	2650 sz
88	symbol perswazji	6650 sz
89-91	roślina podziół	1650 sz
92-94	zabicie nieumarłego	2150 sz
95-97	spocer w chmurach	1650 sz
98-100	słowo powrotu	1650 sz

1 Zakładając, że obszar odpowiada jednemu szcianowi o krawędzi 18 metrów.

Czary objawień 7. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-05	ożywienie roślin	2275 sz
06-09	bluźnierstwo	2275 sz
10-14	przeobrażenie draga	2275 sz
15-16	kontrolowanie pogody	2275 sz
17-21	pelagijca zagłada	2275 sz
22-27	leczenie poważnych ran, zbiorowe	2275 sz
28-32	zniszczenie	2275 sz

33-36	sentencja	2275 sz
37-41	etyeryczny spacer	2275 sz
42-45	święte słowo	2275 sz
46-50	zadawanie poważnych ran, zbiorowe	2275 sz
51-55	azyl	3775 sz
56-60	regeneracja	2275 sz
61-65	odrzućcie	2275 sz
66-69	przypędzenie energii życiowej, potencje	4775 sz
70-71	zmarły chwytanie	12 275 sz
72-76	szpiegowanie, potencje	2275 sz
77-81	przywianie potwora VII	2275 sz
82-85	przywianie sojusznika natury VII	2275 sz
86-90	słoneczny promień	2275 sz
91	symbol oszobotenia	7275 sz
92	symbol oszobotenia	7275 sz
93-97	przemiana metalu w drewno	2275 sz
98-100	słowo chaosu	2275 sz

Czary objawień 8. poziomu

K%	Czar	Cena rynkowa
01-04	zwierzęce kształty	3000 sz
05-10	pole antymagii	3000 sz
11-13	plaszcz chaosu	3000 sz
14-17	kontrolowanie roślin	3000 sz

18-20	stworzenie potencje	3600 sz
	niewymiar	
21-27	leczenie krytycznych ran, zbiorowe	3000 sz
28-32	zabezpieczenie wymiaru	3000 sz
33-36	ujawnienie potężności	3000 sz
37-41	złaznienie ziemi	3000 sz
42-45	poles śmierci	3000 sz
46-49	ognista burza	3000 sz
50-52	święta aura	3000 sz
53-56	zadawanie krytycznych ran, zbiorowe	3000 sz
57-60	planarny sojusznik, potencje	5500 sz
61-65	odpychanie metalu i kamienia	3000 sz
66-69	odwrócenie grawitacji	3000 sz
70-72	karcza prawa	3000 sz
73-76	niedostępność na czar, potencje	3000 sz
77-80	przywianie potwora VIII	3000 sz
81-84	przywianie sojusznika natury VIII	3000 sz
85-89	słoneczny wybuch	3000 sz
90-91	symbol śmierci	8000 sz
92-93	symbol obfady	8000 sz
94-96	przekształcenie aury	3000 sz
97-100	trąba powietrzna	3000 sz

Czary objawień 9. poziomu

K%	Czas trwania	Cena rynkowa
01-04	antypatia	3825 sz
05-07	projekcja astralna	4870 sz
08-13	nij żywiołków	3825 sz
14-19	wyszczenie energii	3825 sz
20-25	etyeryczność	3825 sz
26-31	przezorność	3825 sz
32-37	wrota	8825 sz
38-46	uszkadzanie, zbiorowe	3825 sz
47-53	implantacja	3825 sz
54-55	cud	28 825 sz
56-61	regeneracja	3825 sz
62-66	gnilak	3825 sz
67-72	zmiana kształtów	3825 sz
73-77	spalenie duszy	3825 sz
78-83	burza ziemna	3825 sz
84-89	przywianie potwora IX	3825 sz
90-95	przywianie sojusznika natury IX	3825 sz
96-99	sympatia	5325 sz
100	prawdziwe zmartwychwstanie	28 825 sz

1 Zakładając potężną prośbę, ale koszt komponentów materialnych nie może przekroczyć 100 sz i nie może być dodatkowego kosztu PD.

i dewidem). Przykłady: leczenie poważnych ran, neutralizacja trucizny, agniste uduszenie.

Wiele czarów zalicza się zarówno do magii wzajemniczej, jak i objawień, zależnie od klasy rzucającej je osoby. Także czary pojawiają się na obu listach, na poziomie odpowiadającym danej klasie.

LASKI

Laska to po prostu długi drewniany drąg, który nasączono kilkoma zaklęciami. W odróżnieniu od różdżek (patrz strona 245), które mogą zawierać szeroką gamę zaklęć, każda laska to przedmiot o ściśle określonej mocy. Twórcą nie może nasaczyć jej dowolną kombinacją zaklęć. Każda laska w chwili stworzenia ma 50 ładunków.

Wygląd: Typowa laska ma długość od 0,5 do 2 metrów i grubość 5-7 centymetrów, wazy natomiast około 2,5 kilograma. Wygląda jak zwykły kij do podpierania się w marszu, drąg lub pałka. W większości wypadków laski wykonuje się z drewna, istnieją jednak i laski z metalu, kości, a nawet szkła (te ostatnie są niezwykle rzadko spotykane). Oba konce tego typu przedmiotów okuwa się zwykle metalem, czasem jeden z nich zdobio dodatkową klejnot lub jakies urządzenie. Często laski są też rzeźbione lub pokryte runami. Laska ma KP 7, 10 punktów wytrzymałości, trwałość 5, ST jej złamania wynosi 24.

Aktywacja: Laska to przedmiot, którego aktywacja uruchamia czar, a więc jej użycie – czyli rzucenie zaklęcia – to najczystszej akcja standardowa, która nie prowokuje żadnych okazyjnych. Jeżeli jednak czar rzucania zaklęcia przekracza 1 akcję standardową, proces ten przy użyciu niniejszego przedmiotu także zabierze odpowiednio więcej czasu. Chcąc aktywować laskę, właściciel musi trzymać ją przed sobą w przynajmniej jednej dłoni lub – w przypadku istot niehumanoidalnych – koniecznie pełniąc funkcję reki.

Tworzenie losowe: Jeżeli tworzy się laskę należącą do losowego skarbu, rzuć w Tabeli 7-25: Laski.

Cechy szczególne: Rzut k% (Rezultat 01-30 oznacza, że coś (wzrost, inskrypcje itp.) jest wskazówką dotyczącą działania laski. Wynik 31-100 oznacza brak cech szczególnych).

Opisy lasek

Laski to przedmioty niezwykle użyteczne, bo każda z nich posiada wiele mocy. Wykorzystują one wartość atrybutu oraz stosowne atuty właściciela do ST rzutu obronnego na rzucane z nich czary. W odróżnieniu od wykorzystania innych przedmiotów magicznych, posiadacz aktywujący moc laski może użyć własnego poziomu czarującego, jeśli jest on wyższy od poziomu czarującego dla laski.

Oznacza to, że laski są znacznie potężniejsze w dłoniach osób władających silną magią. A ponieważ tego typu przedmioty wykorzystują wartość atrybutu właściciela do ST rzutu obronnego na czar, rzucanym z nich zaklęciem, zwykle trudniej jest się oprzeć niż zaklęciem z innego wyposażenia magicznego, używającego minimalnej wartości atrybutu koniecznej do rzucenia czaru. Nie dość, że wszystkie aspekty zaklęcia zależne od poziomu czarującego (zasieg, czas działania i tak dalej) są większe, to dodatkowo trudniej jest rozpoznać ów czar i ma on wyższe szanse na przełamanie odporności na czary podmiotu (szczególnie, jeśli postać, która używa laski, posiada atut Przełamanie czarem).

Co więcej, w laskach można umieścić zaklęcia dowolnego poziomu (w odróżnieniu od różdżek, które są ograniczone do 4. poziomu). W ich przypadku minimalny poziom czarującego równa się 8.

Oto opis typowych przedmiotów tego rodzaju.

Laska bezpieczeństwa: Laska ta wygląda niemal jak zwykły kij. Kiedy jednak posługująca się nią osoba zacznie się nią osłaniać, laska będzie pulsowała mocą. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

TABELA 7-25: LASKI

Przeciętne	Potężne	Laska	Cena rynkowa
01-15	01-03	Unieść	16 500 sz
16-30	04-09	Plomieni	17 750 sz
31-40	10-11	Owadów	24 750 sz
41-60	12-17	Leczenia	27 750 sz
61-75	18-19	Zmiany rozmiarów	29 000 sz
76-90	20-24	Iluminacji	48 250 sz
91-95	25-31	Mroz	56 250 sz
96-100	32-38	Bezpieczeństwa	58 250 sz
—	39-43	Odrzuć	65 000 sz
—	44-48	Przywoływać	65 000 sz
—	49-53	Oczarować	65 000 sz
—	54-58	Wywoływać	65 000 sz
—	59-63	Iluzji	65 000 sz
—	64-68	Nekromancji	65 000 sz
—	69-73	Przemian	65 000 sz
—	74-77	Paznoki	73 500 sz
—	78-82	Ziemi i skały	80 500 sz
—	83-87	Kniei	101 250 sz
—	88-92	Oczywiania	155 750 sz
—	93-97	Przemieszczania	170 500 sz
—	98-100	Patęgi	211 000 sz

- *Taneczka* (1 ładunek);
- *Taneczka wiatry* (1 ładunek);
- *Taneczka dla przyjaciela* (1 ładunek);
- *Taneczka prądu* (3 ładunki);

Silne odzwanie; PC 15; Stworzenie laski, *taneczka dla przyjaciela, taneczka prądu, taneczka wiatry, taneczka*; twórcza musi być praworęczny; Cena: 58 250 sz.

Laska iluminacji: Zwykle okuta srebrzem i ozdobiona słonecznymi motywami. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Tatizacz światła* (1 ładunek);
- *Raca* (1 ładunek);
- *Światło dnia* (2 ładunki);
- *Słoneczny wybuch* (3 ładunki);

Silne wywoływanie; PC 15; Stworzenie laski, *raca, słoneczny wybuch, światło dnia, tatizacz światła*; Cena: 48 250 sz.

Laska iluzji: Wykonana z hebanu lub innego ciemnego drewna, a ozdobiona zawisłymi, wijącymi się złozeniami. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Przeblanie* (1 ładunek);
- *Łustrzane odbicie* (1 ładunek);
- *Zaawansowany obraz* (1 ładunek);
- *Tęczywny wzór* (2 ładunki);
- *Długotrwały obraz* (2 ładunki);
- *Zmylecie koronki* (3 ładunki);

Silne iluzje; PC 13; Stworzenie laski, *długotrwały obraz, łustrzane odbicie, projekcja duplikata, przeblanie, tęczywny wzór, zaawansowany obraz*; Cena: 65 000 sz.

Laska kniei: Wygląd laski zdaje się sugerować, że taki kształt nadała jej natura. Wykonana jest z dębu, cisu lub jesionu. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Zamrożenie zwierzęcia* (1 ładunek);
- *Rozmrażanie* (z zwierzętami) (1 ładunek);
- *Korowa skóra* (2 ładunki);
- *Ściana cierni* (3 ładunki);
- *Przyzwanie sojusznika natury VI* (3 ładunki);
- *Otwieranie roślin* (4 ładunki);

Ponadto laski można używać jak broni – traktuje się ją wtedy jak drąg +2. Laska kniei pozwala również właścicielowi korzystać z złączenia z przepięcia bez śladu bez utraty ładunków. Te dwie ostatnie cechy nie znikają po zużyciu wszystkich ładunków.

Umiarkowane różne; PC 13; Stworzenie laski, *Stworzenie magicznej broni i pancerza, korowa skóra, otwieranie roślin, przepięcie bez śladu, przyzwanie sojusznika natury VI, rozmrażanie*; Cena: 101 250 sz.

Laska leczenia: Biała laska z jesionu, inkrustowana srebrnymi runami. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Słabsze przywrócenie energii życiowej* (1 ładunek);
- *Leczenie poważnych ran* (1 ładunek);
- *Przelamanie ślepoty/głuchoty* (2 ładunki);
- *Przelamanie choroby* (3 ładunki);

Umiarkowane przywoływanie; PC 8; Stworzenie laski, *leczenie poważnych ran, przelamanie choroby, przelamanie ślepoty/głuchoty, słabsze przywrócenie energii życiowej*; Cena: 27 750 sz.

Laska mrozu: Każdy koniec tej laski zdobią mieniące się diamenty, a jej powierzchnia pokryta jest runami. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Łodowa nawalnia* (1 ładunek);
- *Ściana lodu* (1 ładunek);
- *Strzał zimna* (2 charge);

Umiarkowane wywoływanie; PC 10; Stworzenie laski, *łodowa nawalnia, ściana lodu, strzał zimna*; Cena: 56 250 sz.

Laska nekromancji: Wykonana z hebanu lub innego ciemnego drewna i zdobiona wizerunkami

mi kości oraz czaszek. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Wywołanie strachu* (1 ładunek);
 - *Dotyk ghoula* (1 ładunek);
 - *Zatrzymanie nieumarłego* (1 ładunek);
 - *Przeblawienie sił* (2 ładunki);
 - *Fale złączenia* (2 ładunki);
 - *Krąg śmierci* (3 ładunki);
- Silna nekromancja; PC 13; Stworzenie laski, *dotyk ghoula, fale złączenia, krąg śmierci, przeblawienie sił, wywołanie strachu, zatrzymanie nieumarłego*; Cena: 65 000 sz.

Laska oczarowań: Często wykonuje się ją z jasioni, a na szczycie osadza przezroczysty kryształ. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Upienie* (1 ładunek);
- *Uporny śmiech Tashy* (1 ładunek);
- *Sugestia* (1 ładunek);
- *Przejmująca rozpacz* (2 ładunki);
- *Zamglony umysł* (2 ładunki);
- *Sugestia, zhorowa* (3 ładunki);

Silne oczarowania; PC 13; Stworzenie laski, *przejmująca rozpacz, sugestia, uporny śmiech Tashy, upienie, zamglony umysł, zhorowa sugestia*; Cena: 65 000 sz.

Laska odzucenia: Wycina się ją zwykle z pnia wiekowego dębu lub innego równie starego maszynowego drewna. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Taneczka* (1 ładunek);
- *Odporność na energię* (1 ładunek);
- *Rozproszenie magii* (1 ładunek);
- *Słabszy kłosek niematerialności* (2 ładunki);
- *Odeślanie* (2 ładunki);
- *Odrzucenie* (3 ładunki);

Silne odzwanie; PC 13; Stworzenie laski, *odeślanie, odporność na energię, odrzucenie, rozproszenie magii, słabszy kłosek niematerialności, taneczka*; Cena: 65 000 sz.

Laska owadów: Laskę tę wykonano ze splotów ciemnodrzewu, a zdobią ją czarne plamy przypominające pełzające owady (od czasu do czasu zdają się one nawet poruszać). Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Przyzwanie roju* (1 ładunek);
- *Plaga insektów* (3 ładunki);

Umiarkowane przywoływanie; PC 9; Stworzenie laski, *plaga insektów, przyzwanie roju*; Cena: 24 750 sz.

Laska ożywiania: Tę maszynową laskę wykonano z dębu i okuto złotem. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Leczenie* (1 ładunek);
- *Zmarłychwstanie* (5 ładunków);

Umiarkowane przywoływanie; PC 13; Stworzenie laski, *zawrośnięcie, zmarłychwstanie*; Cena: 155 750 sz.

Laska płomieni: Laska wykonana z brzoźdrewu i wzmocniona mosiężnymi okuciami. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Płonące diamenty* (1 ładunek);
- *Kula ognia* (1 ładunek);
- *Ściana ognia* (2 ładunki);

Umiarkowane wywoływanie; PC 8; Stworzenie laski, *kula ognia, płonące diamenty, ściana ognia*; Cena: 17 750 sz.

Laska potęgi: Bardzo pojętym przedmiot, obdarzony mocami ofensywnymi i defensywnymi. Zazwyczaj jeden jej koniec zdobi błyszczący klejnot. Drewno, z którego ją wykonano, jest idealnie gładkie. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *Magyczny pocisk* (1 ładunek);
- *Premier oświecenia* (podbity do 5. poziomu) (1 ładunek);
- *Nieruchomy płomień* (1 ładunek);
- *Lewitacja* (1 ładunek);



Widok Laska ziemi i skały

- Błykawica (podbita do 5. poziomu) (1 ładunek);
- Kula ognista (podbita do 5. poziomu) (1 ładunek);
- Szotek zimna (2 ładunki);
- Umieruchomienie potwora (2 ładunki);
- Ściana macy (tylko półsfera o średnicy 3 metrów wokół posiadacza) (2 ładunki);
- Kłoz niewiudłowości (2 ładunki).

Osoba, która posługuje się laską potęgi, otrzymuje premię ze szczęścia +2 do KP i rzutów obronnych. W walce przedmiot ten staje się *diagonem* +2, a jego posiadacz może zastosować względem wrogów moc ugodzenie – wydanie ładunku (akcja darmowa) oznacza, że przez rundę laska będzie zadawać podwójne obrażenia (krytyk +3).

Laska potęgi obdarzona jest również mocą kaźni, w efekcie której niestery ulega złamaniu. Posiadacz przedmiotu musi zadeklarować, iż zamierza wykozystać tę moc, co wymaga poświęcenia akcji standardowej, ale nie wiąże się z wykonywaniem testu Silb. W chwili złamania wszystkie pozostałe w lasce ładunki (akcja darmowa) oznacza, że przez rundę laska będzie zadawać 9-metrowej fali. Stworzenia znajdujące się w odległości 2 pól od pękniętego przedmiotu otrzymują obrażenia równe liczbie pozostałych w nim ładunków pomnożonej przez 8. Stworzenia znajdujące się w odległości 3 lub 4 pól odnoszą rany równe liczbie pozostałych w nim ładunków pomnożonej przez 6. Wreszcie istoty znajdujące się dalej, w odległości 5 lub 6 pól, otrzymują obrażenia równe liczbie pozostałych w nim ładunków pomnożonej przez 4. Udany rzut obronny na Refleks (ST 17) oznacza, że ofiara otrzymuje tylko połowę wspomnianych ran.

Istnieje szansa 50% (50, 01–50) na to, że istota, która złamała laskę, przeniesie się na inny plan egzystencji. Jeżeli jednak tak się nie stanie (51–100), wybubh zgromadzonej w przedmiocie energii ją zabije. Moc kaźni posiada niewiele przedmiotów – poza laską potęgi również laska magusa (*patrz* strona 280).

Laska, w której nie ma już ładunków, staje się zwykłym *magazynem* +2 i podobna zostaje mocy kaźni.

Silne różnie, PC 15; Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancera, podbita Błykawica, kłoz niewiudłowości, podbita kula ognista, łowczaj, magyczny pociąg, nieutajony płomień, podbita promień osłabienia, szotek zimna, ściana macy, antieruchomienie potwora; Cena: 211 000 sz.

Laska poznani: Ta wykonana z gładkiej wierzby laska często ma rozdwojony koniec. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- Wybrzyść sekretnych drzew (1 ładunek);
- Złokalizowanie przedmiotu (1 ładunek);
- Języki (1 ładunek);
- Złokalizowanie stworzenia (2 ładunki);
- Wzrost i cięć (2 ładunki);
- Widzenie prądu (3 ładunki).

Silne poznanie, PC 13; Stworzenie laski, języki, widzenie prądu, wzrost i cięć; wybrzyść sekretnych drzew, złokalizowanie przedmiotu, złokalizowanie stworzenia; Cena: 73 500 sz.

Laska przemian: Laskę tę rzeźbi się w skamieniałym drzewie albo przynajmniej się ją nim zdobi. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- Szybki odwrót (1 ładunek);
- Przekształcenie siebie (1 ładunek);
- Migotanie (1 ładunek);
- Polimorfia (2 ładunki);
- Schematyczna polimorfia (2 ładunki);
- Dezintegracja (3 ładunki).

Silne przemiany, PC 13; Stworzenie laski, dezintegracja, migotanie, polimorfia, przekształcenie siebie, schematyczna polimorfia, szybki odwrót; Cena: 65 000 sz.

Laska przemierzająca: Ten potężny przedmiot umożliwia rzucanie następujących czarów:

- Drzwi poprzez wymiary (1 ładunek);
- Przejście w ścianę (1 ładunek);
- Fazy drzew (2 ładunki);
- Potężniejsza teleportacja (2 ładunki);
- Projekcja astralna (2 ładunki).

Silne różnie, PC 17; Stworzenie laski, drzwi poprzez wymiary, fazy drzew, potężniejsza teleportacja, projekcja astralna, przejście w ścianę; Cena: 170 500 sz.

Laska przywołująca: Zwykle wykonana jest z jesionu lub orzecha, po czym zdobi, rzeźbiąc na niej wizerunki różnych stworzeń. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- Niewidoczny słuchający (1 ładunek);
- Przywołanie roju (1 ładunek);
- Śmierdząca chmura (1 ładunek);
- Pomniejsze tworzenie (2 ładunki);
- Zabijająca chmura (2 ładunki);
- Przywołanie potwora VI (3 ładunki).

Silne przywołanie, PC 13; Stworzenie laski, niewidoczny słuchający, przywołanie potwora VI, przywołanie roju, śmierdząca chmura, zabijająca chmura; Cena: 65 000 sz.

Laska uroków: Ta drewniana laska jest nieco powykrecona, a zdobia ją różne rzeźbienia. Umożliwia rzucanie następujących czarów:

- Zauroczenie osoby (1 ładunek);
- Zauroczenie potwora (2 ładunki).

Umiarkowane oczarowanie; PC 8; Stworzenie laski, zauroczenie osoby, zauroczenie potwora; Cena: 16 500 sz.

Laska wywoływani: Tę świetnie wygładzoną laskę zwykle wykonuje się z hikory, wierzby lub cisu. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- Magyczny pociąg (1 ładunek);
- Retrakowanie (1 ładunek);
- Kula ognista (1 ładunek);
- Łodowa nawałnica (2 ładunki);
- Ściana macy (2 ładunki);
- Wyładnienie łowczajów (3 ładunki).

Silne wywoływanie, PC 13; Stworzenie laski, kula ognista, łodowa nawałnica, magyczny pociąg, retrakowanie, ściana macy, wyładnienie łowczajów; Cena: 65 000 sz.

Laska ziemi i skały: Laskę tę wieniec szmaragd wielkości pięści, który błyszczy tłać się w nim mocą. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- Przejście w ścianę (1 ładunek);
- Poruszenie ziemi (1 ładunek);

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie laski, przejście w ścianę, poruszenie ziemi; Cena: 80 500 sz.

Laska zmiany rozmiarów: Te masywne, wytrzymałe laskę wykonano z ciemnodrzewu. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- Powiększenie osoby (1 ładunek);
- Pomniejszenie osoby (1 ładunek);
- Shrunken przedmiotu (1 ładunek);
- Powiększenie osoby, zbiorowe (1 ładunek);
- Pomniejszenie osoby, zbiorowe (1 ładunek).

Słabe przywołanie; PC 13; Stworzenie laski, pomniejszenie osoby, powiększenie osoby, shrunken przedmiotu, zbiorowe pomniejszenie osoby, zbiorowe powiększenie osoby; Cena: 29 000 sz.

RÓŻDŹKI

Różdka ma postać cienkiej paleczki. Każdy przedmiot tego rodzaju nasączone tylko jednym zaklęciem (maksymalnie 4. poziomu), a nowy posiada 50 ładunków. Jeden wykorzystany ładunek pozwala rzucić z różdżki czar jednokrotnie. Pozbawiony wszystkich ładunków przedmiot staje się zwykłym patyczkiem.

Wygląd: Typowa różdżka ma od 15 do 30 centymetrów długości, jej grubość nie przekracza centymetra, a waga 30 gramów. W większości wypadków wykonana jest z drewna, istnieją jednak również różdżki kościane, naprawde rzadko spotyka się zaś bardziej egzotycznie – metalowe, szklane czy porcelanowe. Niektóre zdobią klejnoty, a większość pokrywa runy lub rzeźbienia. Różdżka ma KP 7, 5 punktów wytrzymałości, twardość 5, a ST jej złamania wynosi 16.

Aktywacja: Różdżka to przedmiot, którego aktywacja uruchamia czar, a więc jej użycie – czyli rzucenie zaklęcia – to najczęstszy sposób standardowego, niepotwierdzonego ataków okazujących. Jeżeli jednak czar rzucania zaklęcia przekracza 1 akcję standardową, proces ten przy użyciu niniejszego przedmiotu też zabierze odpowiednio więcej czasu. Chcąc aktywnować różdżkę, właściciel musi trzymać ją przez sobą w przynajmniej jednej dłoni lub – w przypadku istot niehumanoidealnych – koniecznie pełnić funkcję ręki oraz wywoływać ją w kierunku podmiotu zaklęcia. Różdżek można używać w zwarciu lub nawet kiedy zostało się polknietym w calosci.

Tworzenie losowe: Jeżeli tworzyć przedmiot tego rodzaju należy do losowego skarbku, rzuc w Tabeli 7-26: Różdżki.

TABELA 7-26: RÓDZKI

Słaba	Przeciętna	Potężna	Czar w ródzce	Cena rynkowa
01-02	—	—	Wykrycie magii	375 sz
03-04	—	—	Światło	375 sz
05-07	—	—	Planocze dlonie	750 sz
08-10	—	—	Zauroczenie zwierzęcia	750 sz
11-13	—	—	Zauroczenie osoby	750 sz
14-16	—	—	Deszcz kolorów	750 sz
17-19	—	—	Leczenie lekkich ran	750 sz
20-22	—	—	Wykrycie sekretnych drzwi	750 sz
23-25	—	—	Powiększenie osoby	750 sz
26-28	—	—	Magiczny pocisk (1.)	750 sz
29-31	—	—	Porażający uścisk	750 sz
32-34	—	—	Przywołanie potwora I	750 sz
35-36	—	—	Magiczny pocisk (3.)	2250 sz
37	01-03	—	Magiczny pocisk (5.)	3750 sz
38-40	04-07	—	Wytrzymłość niewidzialna	4500 sz
41-43	08-11	—	Sła byka	4500 sz
44-46	12-15	—	Gnaga kota	4500 sz
47-49	16-20	—	Leczenie średnich ran	4500 sz
50-51	21-22	—	Ciemność	4500 sz
52-54	23-24	—	Światło dnia	4500 sz
55-57	25-27	—	Opiędzenie działania trucizny	4500 sz
58-60	28-31	—	Splendor orla	4500 sz
61-63	32-33	—	Faktyczne życie	4500 sz
64-66	34-37	—	Spryt lisa	4500 sz
67-68	38	—	Dotyk ghoula	4500 sz
69-71	39	—	Unieszkodzenie osoby	4500 sz
72-74	40-42	—	Niewidzialność	4500 sz
75-77	43-44	—	Kolorka	4500 sz
78-80	45	—	Lewitacja	4500 sz
81-83	46-47	—	Kwasowa strzala Mefjo	4500 sz
84-86	48-49	—	Lustrzane odbicie	4500 sz
87-89	50-53	—	Mądrość sowy	4500 sz
90-91	54	—	Roztrząskanie	4500 sz
92-94	55-56	—	Ciza	4500 sz
95-97	57	—	Przywołanie potwora II	4500 sz
98-100	58-59	—	Pojęzyna	4500 sz
—	60-62	01-02	Magiczny pocisk (7.)	5250 sz
—	63-64	03-05	Magiczny pocisk (9.)	6750 sz
—	65-67	06-07	Wezwanie błyskawicy (5.)	11 250 sz
—	68	08	Zauroczenie osoby, podbite (3. poziom)	11 250 sz
—	69-70	09-10	Zakazanie	11 250 sz
—	71-74	11-13	Leczenie poważnych ran	11 250 sz

Cechy szczególne: Rzut k6. Wynik 01-30 oznacza, że coś (wzór, inskrypcje itp.) jest wskazówką dotyczącą działania ródzki. Wynik 31-100 oznacza brak cech szczególnych.

Opisy ródzek

Ródzki przechowują zaklęcia, więc nie potrzeba prezentować konkretnych egzemplarzy. Wszystkie potrzebne informacje znajdziesz w opisie czarów, w rozdziale jedenastym *Rodzinka Gracza*.

CUDOWNE PRZEDMIOTY

Ta kategoria obejmuje wszystko, co nie pasuje do opisanych wcześniej grup. Tych magicznych przedmiotów może używać każdy, chyba że w opisie zaznaczono inaczej.

Wygląd: Różny.

Aktywność: Zaczynając do aktywacji magicznego przedmiotu potrzebne jest słowo ródzka, zdarzają się jednak wyjątki.

Tworzenie losowe: Jeśli tworzysz cudowny przedmiot losowo, rzut w Tabeli 7-27: Szale. Szale cudowne przedmioty, Tabeli 7-28: Przeciętne cudowne przedmioty lub Tabeli 7-29: Potężne cudowne przedmioty.

Cechy szczególne: Rzut k6. Wynik 01 oznacza, że przedmiot jest inteligentny. Wynik 02-31 z kolei, że coś (wzór, inskrypcje itd.) daje wskazówki,

—	75-77	14-15	Rozproszenie magii	11 250 sz
—	78-81	16-17	Kula ognista (5.)	11 250 sz
—	82-83	18-19	Ostra krawędź	11 250 sz
—	84-87	20-21	Błyskawica (5.)	11 250 sz
—	88-89	22-23	Zawieszony obraz	11 250 sz
—	90-91	24-25	Spowolnienie	11 250 sz
—	92-94	26-27	Sugestia	11 250 sz
—	95-97	28-29	Przywołanie potwora III	11 250 sz
—	98	30-31	Kula ognista (6.)	13 500 sz
—	99	32-33	Błyskawica (6.)	13 500 sz
—	100	34-35	Piękne światło (6.)	13 500 sz
—	36-37	36-37	Wezwanie błyskawicy (8.)	18 000 sz
—	38-39	38-39	Kula ognista (8.)	18 000 sz
—	40-41	40-41	Błyskawica (8.)	18 000 sz
—	42-45	42-45	Zauroczenie potwora	21 000 sz
—	46-50	46-50	Leczenie krytycznych ran	21 000 sz
—	51-52	51-52	Zakotwiczenie w wymiarze	21 000 sz
—	53-55	53-55	Strach	21 000 sz
—	56-59	56-59	Podniebna niewidzialność	21 000 sz
—	60	60	Unieszkodzenie osoby, podbite (4. poziom)	21 000 sz
—	61-65	61-65	Łodowa nawalnia	21 000 sz
—	66-68	66-68	Zadawanie krytycznych ran	21 000 sz
—	69-72	69-72	Neutralizacja trucizny	21 000 sz
—	73-74	73-74	Trucizna	21 000 sz
—	75-77	75-77	Polimorfia	21 000 sz
—	78	78	Promień osłabienia, podbity (4. poziom)	21 000 sz
—	79	79	Sugestia, podbity (4. poziom)	21 000 sz
—	80-82	80-82	Przywołanie potwora IV	21 000 sz
—	83-86	83-86	Ściana ognia	21 000 sz
—	87-90	87-90	Ściana lodu	21 000 sz
—	91	91	Rozproszenie magii (10.)	22 500 sz
—	92	92	Kula ognista (10.)	22 500 sz
—	93	93	Błyskawica (10.)	22 500 sz
—	94	94	Młot chaosu (8.)	24 000 sz
—	95	95	Święte ugodzenie (8.)	24 000 sz
—	96	96	Gniew potężnika (8.)	24 000 sz
—	97	97	Przekleństwo (8.)	24 000 sz
—	98-99	98-99	Przywołanie energii życiowej ¹	26 000 sz
—	100	100	Kamienna skóra ²	33 500 sz

1 Koszt stworzenia ródzki przywrócenia energii życiowej to 10 500 sz, 840 PD plus 5000 sz za komponenty materiałowe.

2 Koszt stworzenia ródzki kamiennej skóry to 10 500 sz, 840 PD plus 12 500 sz za komponenty materiałowe.

dotyczącego jego działania. Wynik 32-100 oznacza brak cech szczególnych. Przedmiot inteligentny posiada dodatkową zdolność, a niedługo takte nadzwyczajne moce i specjalne cele. Jeśli cudowny przedmiot jest inteligentny, sięgnij do Tabeli 7-30: Inteltekt, Rozprężność, Charyzma i zdolności przedmiotu. Cudowny przedmiot z ludzkimi nie może być inteligentny.

Opisy cudownych przedmiotów

Cudowne przedmioty mają bardzo różnorodne moce – jedne powołują do istnienia wiatr, inne podnoszą wartość atrybutów. Tu znajdziesz opisy typowych obiektów tego rodzaju.

Amulet naturalnego pancerza: Amulet ten – wykonany zazwyczaj z kości lub łuski zwierząt – wzmacnia ciało osoby, która go nosi. Innymi słowy, obdarza właściciela premią z uprawnienia do jego naturalnego pancerza wynosząca od +1 do +5, w zależności od rodzaju amuletu.

Słabe przemiany: PC 5. Stworzenie cudownego przedmiotu, komwa skłn, poziom czarującego twócy musi być przynajmniej trzy razy większy niż premia zapewniana przez amulet. Cena: 2000 sz (+1), 8000 sz (+2), 18 000 sz (+3), 32 000 sz (+4) lub 50 000 sz (+5).

Amulet ochrony przed wykryciem i lokalizacją: Ten srebrny amulet chroni właściciela przed magicznym śledzeniem i lokalizacją analogicznie do czaru nieukrywalności. Każdy, kto użyje względem jego posiadacza czaru

poznania, musi wykonać test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) o ST 19 (czyli takiej, jakby sam na siebie rzucił *miejsczyność*).

Umiarkowane odrzucanie, PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, *miejsczyność*; Cena: 35 000 sz.

Amulet planów: Ten dziwny przedmiot ma zazwyczaj okrągły kształt i czarna barwę. Niemniej każdy, kto mu się uważnie przyjrzy, dostrzeże barwy wirujące na ciemnej powierzchni. Amulet pozwala posiadaczowi korzystać z zamian planów, choć nie jest to łatwe. Zmuszenie przedmiotu do działania – przeniesienia właściciela (i nie tylko) w konkretne miejsce na wybranym planie – wymaga wykonania udanego testu Intellektu (ST 15). Porządek oznacza, że posiadacz i podróżujące z nim osoby trafiają w losowe miejsce na wybranym planie (1k%, wynik 01-60) lub do losowego wymiaru (61-100).

Silne przywoływanie, PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, zamiana planów; Cena: 120 000 sz.

Amulet potężnych pieśni: Amulet ten zapewnia premię z usprawiania, od +1 do +5 do testów ataków i obrażeń wykonywanych bez oręzia lub przy użyciu broni naturalnej.

Słabe wywoływanie, PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *potężniejszy*, magiczny kłód, poziom czarującego: twórca musi być przynajmniej trzy razy większy niż premia zapewniana przez amulet; Cena: 6000 sz (+1), 24 000 sz (+2), 54 000 sz (+3), 96 000 sz (+4), 150 000 sz (+5).

Amulet zdrowia: Amulet ten ma postać zawieszono na łańcuszku złotego dysku, na którym często widnieje rysunek łwa lub innego potężnego zwierzęcia. Przedmiot obdarza właściciela premią z usprawiania do wartości. Budowy wynosząca +2, +4 lub +6.

Umiarkowane przemiany, PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, *rytmizacja* i *szum*; Cena: 4000 sz (+2), 16 000 sz (+4), 36 000 sz (+6).

Bebny przerzania: Te bebny to dwie identyczne, osadzone na stojakach polkule o średnicy mniej więcej 0,5 metra. Jeśli gra się na obydwu, na wszyst-

TABELA 7-27: SŁABE CUDOWNE PRZEDMIOTY

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
01	Pierzasty talizman Quaal, kotwica	50 sz
02	Cudowny rozprowadzacz	50 sz
03	Mikstura miłości	150 sz
04	Maść bezczelności	150 sz
05	Pierzasty talizman Quaal, wachlarz	200 sz
06	Proszek zacięcia śladów	250 sz
07	Mikstura ukrywania	250 sz
08	Mikstura skradania	250 sz
09	Mikstura pływania	250 sz
10	Mikstura uwi	250 sz
11	Srebrny połysk	250 sz
12	Pierzasty talizman Quaal, ptak	300 sz
13	Pierzasty talizman Quaal, drzewo	400 sz
14	Pierzasty talizman Quaal, tabliczka kłód	450 sz
15	Mikstura prawdomówności	500 sz
16	Pierzasty talizman Quaal, bicz	500 sz
17	Proszek suchoty	850 sz
18	Torba sztuczek, szara	900 sz
19	Dłot mago	900 sz
20	Karwasze pancera +1	1000 sz
21	Płaszcz odporności +1	1000 sz
22	Perła mocy, czar 1. poziomu	1000 sz
23	Relikwiarz wienności	1000 sz
24	Maść śliskości	1000 sz
25	Mikstura ognistego oddechu	1100 sz
26	Fletnia kanałów	1150 sz
27	Proszek iluzji	1200 sz
28	Okulary widzenia szczegółów	1250 sz
29	Broszka osłony	1500 sz
30	Naszyjnik kul ognistych I	1650 sz
31	Proszek ujawniania	1800 sz
32	Czapka przebiewania	1800 sz
33	Fletnia dzwielców	1800 sz
34	Kolczan Enlonny	1800 sz
35	Amulet naturalnego pancera +1	2000 sz
36	Poręczny plecak Hovanda	2000 sz
37	Róg mgieł	2000 sz
38	Klejnot zwioloka	2250 sz
39	Szata kości	2400 sz
40	Cudowny klej	2400 sz
41	Pojemna torba I	2500 sz
42	Buty elfów	2500 sz
43	Buty mroźnych krain	2500 sz
44	Świeca ujawniania prawdy	2500 sz
45	Płaszcz elfów	2500 sz
46	Oczy orla	2500 sz
47	Skarabeusz golemów	2500 sz
48	Naszyjnik kul ognistych II	2700 sz
49	Kamień alarmowy	2700 sz

50	Torba sztuczek, czerwona	3000 sz
51	Koralik mocy	3000 sz
52	Dzwonek otwarcia	3000 sz
53	Podkowy szybkości	3000 sz
54	Lina wspinaczki	3000 sz
55	Proszek znikania	3500 sz
56	Soczewka wykrywania	3500 sz
57	Ornat druidów	3750 sz
58	Proszek cudownej mocy, kruk ze srebra	3800 sz
59	Amulet zdrowia +2	4000 sz
60	Karwasze pancera +2	4000 sz
61	Płaszcz charyzmy +2	4000 sz
62	Płaszcz odporności +2	4000 sz
63	Rekawice siły ogro	4000 sz
64	Rekawiczki chwytności pocisków	4000 sz
65	Rekawiczki zręczności +2	4000 sz
66	Obręcz intelektu +2	4000 sz
67	Kamień łowny, przezroczyste wrzeciono	4000 sz
68	Maść Keaghtoma	4000 sz
69	Cudowne barwniki Nolzur	4000 sz
70	Perła mocy, czar 2. poziomu	4000 sz
71	Wisiorze rozpoznań +2	4000 sz
72	Smaragd	4000 sz
73	Naszyjnik kul ognistych III	4350 sz
74	Diadem rozmowności	4500 sz
75	Pantofle pójceży wspinaczki	4800 sz
76	Kadziol medytacji	4900 sz
77	Pojemna torba II	5000 sz
78	Karwasze hucznictwa, skórzane	5000 sz
79	Kamień łowny, ciemnoszarobity tetraedr	5000 sz
80	Hełm rozumienia języków i czytania magii	5200 sz
81	Kamizelka chłodząca	5200 sz
82	Butelka wiecznego dymu	5400 sz
83	Lyżka Muirlynda	5400 sz
84	Naszyjnik kul ognistych IV	5400 sz
85	Buty kroków i podskoków	5500 sz
86	Wachlarz wiatru	5500 sz
87	Naszyjnik kul ognistych V	5850 sz
88	Amulet potężnych pieśni +1	6000 sz
89	Podkowy zęfu	6000 sz
90	Fletnia strachu	6000 sz
91	Rekawiczki pływania i wspinaczki	6250 sz
92	Torba sztuczek, brunatna	6300 sz
93	Diadem piekącego światła, słaby	6480 sz
94	Róg dobra/zła	6500 sz
95	Szata przydatnych przedmiotów	7000 sz
96	Składana fletnia	7200 sz
97	Płaszcz płaszczy	7200 sz
98	Butla powietrza	7250 sz
99	Pojemna torba III	7400 sz
100	Wisiorze zdrowia	7400 sz

kie stworzenia w promieniu 36 metrów – wyjąwszy obszar otaczający same bełny o średnicy 3 metrów – działa czar strali (Wola częściowo neguje, ST 16). Bełnowi przenosić można użyć raz dziennie.

Umiarkowana nekromancja; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, straszak; Cena: 30 000 sz; Waga: 5 kg (oba).

Błogosławiona księga Bocoeba: Imponująca księga niewielkich rozmiarów – wysokości 30 centymetrów, długości 20 centymetrów i grubości 2,5 centymetra. Jest niezwykle wytrzymała i wodoodporna, okuta srebrem, a także zamknięta na zamek.

W liczącej 1000 stron *Błogosławionej Księdze Bocoeba* czarodziej może zapisać dowolne zaklęcia, bez konieczności opłacenia kosztu materiałów w wysokości 100 sz za stronę. Jeśli ten przedmiot jest częścią losowanego skarbu, karty trzeba są czyste.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, sekretna strona; Cena: 12 500 sz; Waga: 0,5 kg.

Bransoleta przyjaźni: Te srebrną bransoletę zdobią cztery wisioriki. Właściciel może wskazać znajomą osobę, która zostanie dostrójona do jednego z nich (ten proces to akcja standardowa). Wskazana osoba będzie już zawsze dostrójona do wisiorika, chyba że właściciel zdecyduje się to zmienić. Zacziskając wisiorów w dłoni i wypowiadając imię dostrójonej osoby posiadacz bransoletki przywołuje ową osobę do miejsca (akcja standardowa), w którym się znajduje, wraz z całym jej ekwipunkiem, pod warunkiem jednakże, że obaj przebywają na tym samym planie. Dostrójona istota wie, kto ją wyzywa, a bransoleta przyjaźni działa tylko względem chętnych stworzeń. W momencie aktywacji wisiorów znika. Ponadto oddzielony od bransolety statek jest bezużyteczny. Jeżeli ten przedmiot jest częścią skarbu, może mieć mniej niż cztery wisioriki – brak każdego oznacza obniżenie wartości przedmiotu o 25%.

Silne przywoływanie; PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, azyl; Cena: 19 000 sz.

Brosza osłony: Wygląda jak zwykła srebrna lub złota zapinka do płaszcza czy peleryny. Ma ona jednak również inną, mniej przyziemną funkcję – wchłania magiczne potoki, które powstały za sprawą zaklęcia lub efektu czaropodobie. Brosza może wchłaniać do 101 obrażeń zadanych przez magiczny potok, po czym ulega stopniowo i staje się bezużyteczna.

Słabe odrzucanie; PC 1; Stworzenie cudownego przedmiotu, tarcza; Cena: 1500 sz.

Butelka ifryta: Zwykła butelka z brązu lub mosiądzu, zapieczkowana ołowianym korkiem. Bardzo często wydobywa się z niej szary dym. Można ją otworzyć raz dziennie, natychmiast uwalniając zamkniętego w środku ifryta. Istnieje ryzyko 10% (k%, 1–10) na to, że będzie on szalony i natychmiast po wydostaniu się na wolność będzie atakować kogo popadnie. Istnieje również szansa 10% (k%, 91–100), że spełni trzy życzenia. W pozostałych 80% przypadków (11–90) będzie lojalnie służył przez 10 minut dziennie (lub do śmierci) właścicielowi butelki, wypełniając jego rozkazy. Każdego dnia należy wykonać kolejny raz określający zachowanie ifryta. Jego szczegółowy opis znajdziesz na 64 stronie *Księgi Piłnowirów*.

Silne przywoływanie; PC 14; Stworzenie cudownego przedmiotu, przyzwanie potwora VII; Cena: 145 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Butla powietrza: Wygląda jak zwykła szklana, zakorkowana butelka, w której jednak zawsze jest powietrze – bez względu na to, gdzie się znajduje (pod wodą czy w próżni). Ponadto jej zawartość cały czas się odnawia. Dlatego też śmiełek może oddychać, używając powietrza z butli. Z przedmiotu tego może też korzystać kilka osób, podając go sobie z rąk do rąk. Oddychanie powietrzem z butelki to akcja standardowa. Śmiełek, który zaczepnie powietrze, jest w stanie działać, dopóki potrafi wystrzymać oddech.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, oddechani wody; Cena: 7250 sz; Waga: 1 kg.

Butelka wiecznego dymu: Ten metalowy pojemnik różni się od butelki ifryta tylko tym, że wciąż dymi. Po wyjęcia korka oparów zaczyna być naprawdę dużo – w rundę rozspieszcza się one w falę na obszarze o promieniu 15 metrów, ograniczając widoczność do zera. Jeżeli korek nie zostanie włożony, dym będzie coraz więcej – promień rośnie o 3 metry na rundę – aż pokryje obszar o promieniu 30 metrów. Opary nie znikną, dopóki butelka nie zostanie zakorkowana lub właściciel nie wypowie słowa rozkazu. Po tej czynności dym rozwieje się w normalny sposób. Średni wiatr (16,5+ km/h) rozproszy opary w 4 rundy, a silny (31,5+ km/h) w rundę.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, protokół; Cena: 5400 sz; Waga: 0,5 kg.

Buty elfów: Osoba nosząca te wygodne buty potrafi poruszać się po ciachu niemal wszędzie. Otrzymuje premię z biegłości +5 do testów Cichego poruszania się.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, twórca musi być elfem; Cena: 2500 sz; Waga: 0,5 kg.

Buty kroków i podskoków: Szybkość naziemna osoby noszącej te buty zwiększa się o 3 metry (należy ten dodatek traktować jak premię z usprawnienia). Ponadto obuwie to pozwala na znacznie dłuższe skoki. Śmiełek otrzymuje premię z biegłości +5 do testów Skakania.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, długi krok, twórca musi posiadać przynajmniej 5 rang w umiejętności Skakanie; Cena: 5500 sz; Waga: 0,5 kg.

Buty lewitacji: Na rozkaz te skórzane buty pozwalają noszącej je osobie lewitować, jakby była podmiotem czaru lewitacja.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, lewitacja; Cena: 7500 sz; Waga: 0,5 kg.

Buty mroźnych krain: Osoba nosząca to obuwie zyskuje wiele mocy. Po pierwsze, może chodzić po śniegu z normalną prędkością, nie pozostawiając śladów. Po drugie, może poruszać się po śliskiej, lodowej powierzchni (poziomej, nie pionowej ani o dużym nachyleniu) z połową normalnej prędkości, nie przewracając się i nie ślizgając. Po trzecie, jest jej ciepło, tak jakby zrzucono na nią czar odporności na zływ.

Słabe odrzucanie i przemiany; PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, gracia kosa, odporność na zływ, przejście bez śladu; Cena: 2500 sz; Waga: 0,5 kg.

Buty szybkości: Wypowiedzenie słowa rozkazu sprawia, że osoba nosząca te buty staje się podmiotem zaklęcia przyspieszenia, którego czas działania jest jednak ograniczony do 10 rund dziennie (nie muszą następować po sobie).

Umiarkowane przemiany; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, przyspieszenie; Cena: 12 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Buty teleportacji: Osoba nosząca to obuwie może do trzech razy dziennie użyć teleportacji, mocy działającej analogicznie do czaru o tej samej nazwie.

Umiarkowane przywoływanie; PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, teleportacja; Cena: 49 000 sz; Waga: 1,5 kg.

Calun dezintegracji: Kir z doskonałego, hafturnego materiału. Jeśli owinać nim ciało i wypowiedzieć słowo rozkazu, przemieni się ono w pył. Calunu można użyć tylko raz, po czym przemienia się w zwykły materiał dobrej jakości.

Silne przemiany; PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, dezintegracja; Cena: 6600 sz; Waga: 5 kg.

Cudowne barwniki Nolzur: Magiczne farby, które umożliwiają powołanie do istnienia rzeczywistych przedmiotów – wystarczy je namalować na jakiejś dwuwymiarowej, trwałej powierzchni. Barwniki nakłada się pędzyczkiem zakończonym włosiem, szczecinką lub futrem. Artysta maluje pożądaną przedmiot, a farba samoczynnie spływa ze specjalnego pojemnika. Jeden słoik cudownych barwników Nolzur wystarcza do stworzenia przedmiotu o objętości 27 metrów sześciennych, który należy namalować na powierzchni 9 metrów kwadratowych. A zatem z rysunku dziury o rozmiarach 3 metry na 3 metry powstanie sześcienna dziura o krawędzi 3 metry. Natomiast malunek pokąja szerokości, długości i wysokości 3 metrów przemieni się w sześciennie pomieszczenie o krawędzi 3 metrów – i tak dalej.

Cudowne barwniki Nolzur pozwalają stworzyć jedynie zwykłe nieożywione przedmioty – drzewa, dziury, kolumny, drzewa, pomieszczenia itd. Nie można dzięki nim powołać do istnienia stworzeń. Barwnik trzeba nałożyć na jakąś powierzchnię (ścianę, dach, sufit). Namalowanie przedmiotu zajmuje 10 minut i wymaga udanego testu *Rzemiosła (malarstwo)* o ST 15. Cudowne barwniki Nolzur nie powodują do istnienia przedmiotów magicznych. Stworzony przez nie kosztowny obiekt – metal szlachetny, klejnot, biżuteria, kość słoniowa itd. – wydaje się wartościowy, lecz w rzeczywistości wykonany jest z cyny, ołowiu, strasu, mosiądzu, kości lub innych tanich materiałów. Właściciel może stworzyć normalną broń, zbroję i zwyczajne przedmioty (włączając z artykułami żywnościowymi), których wartość nie przekracza 2000 sz.

Stworzone przedmioty nie są magiczne, a efekt jest natychmiastowy. Silne przywoływanie; PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, zamysłowne tworzenie; Cena: 4000 sz.

TABELA 7-28: PRZECIETNE CUDOWNE PRZEDMIOTY

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
01	Buty lewitacji	7500 sz
02	Harfa mamienia	7500 sz
03	Amulet naturalnego pancerza +2	8000 sz
04	Grimuar golemów cielesnych	8000 sz
05	Ołtarz chwały	8000 sz
06	Kamień łoun, ciemnoczerwona kula	8000 sz
07	Kamień łoun, ognistoniebieska kula	8000 sz
08	Kamień łoun, jasnoniebieski równoległobok	8000 sz
09	Kamień łoun, rdzawo-zielona kula	8000 sz
10	Kamień łoun, rdzawy równoległobok	8000 sz
11	Kamień łoun, czerwono-niebieska kula	8000 sz
12	Talia iluzji	8100 sz
13	Naszynnik kul ognistych VI	8100 sz
14	Świeca inkwizycji	8400 sz
15	Naszynnik kul ognistych VII	8700 sz
16	Karwasze pancerza +3	9000 sz
17	Płaszcz odporności +3	9000 sz
18	Karafka niekierująca się wody	9000 sz
19	Naszynnik przystosowania	9000 sz
20	Perła mocy, czar 3. poziomu	9000 sz
21	Talizman potęgi	9000 sz
22	Płaszcz cudownej mocy, sowa z serpensy	9100 sz
23	Senar modlitewnych paciorków, słabszy	9600 sz
24	Pojemna torba IV	10 000 sz
25	Płaszcz cudownej mocy, grzyf z brzoza	10 000 sz
26	Płaszcz cudownej mocy, mucha z hebanu	10 000 sz
27	Rękawiczka-schowek	10 000 sz
28	Kamień łoun, ciemnoniebieski równoległobok	10 000 sz
29	Kamiony kor, ogień	10 000 sz
30	Peleryna znikania	10 080 sz
31	Rekwizyt odpędzania nieumarłych	11 000 sz
32	Rękawica rdzewienia	11 500 sz
33	Buty szybkości	12 000 sz
34	Okulary widzenia w nocy	12 000 sz
35	Grimuar golemów glinianych	12 000 sz
36	Medalion wykrywania myśli	12 000 sz
37	Fletnia bólu	12 000 sz
38	Błogosławiona księga Boccaba	12 500 sz
39	Pas mnicia	13 000 sz
40	Klejnot jaśności	13 000 sz
41	Lina trwałości	13 000 sz
42	Płaszcz pojęczaków	14 000 sz
43	Kamiony kor, rumak	14 800 sz
44	Pas krasnoludów	14 900 sz
45	Wisiorek gojenia ran	15 000 sz
46	Róg tytanów	15 100 sz
47	Perła syren	15 300 sz
48	Płaszcz cudownej mocy, pies z onyxu	15 500 sz
49	Amulet zdrowia +4	16 000 sz

50	Pas siły giganta +4	16 000 sz
51	Skrzydlate buty	16 000 sz
52	Karwasze pancerza +4	16 000 sz
53	Płaszcz charmy +4	16 000 sz
54	Płaszcz odporności +4	16 000 sz
55	Rękawiczki zręczności +4	16 000 sz
56	Obręcz intelektu +4	16 000 sz
57	Perła mocy, czar 4. poziomu	16 000 sz
58	Wisiorek rozstraszności +4	16 000 sz
59	Pochwa estradi	16 000 sz
60	Płaszcz cudownej mocy, lwy ze złota	16 500 sz
61	Dawonek rytacji	16 800 sz
62	Latajca motta	17 000 sz
63	Płaszcz cudownej mocy, skół z mamutu	17 000 sz
64	Amulet naturalnego pancerza +3	18 000 sz
65	Kamień łoun, mieniące się wrzeciono	18 000 sz
66	Bransoleta przyszłości	19 000 sz
67	Latajca dywan, 1,5 m na 1,5 m	20 000 sz
68	Róg jerychotki	20 000 sz
69	Kamień łoun, jasnoławendowe jajo	20 000 sz
70	Kamień łoun, perłobiałe wrzeciono	20 000 sz
71	Płaszcz dżuma	20 000 sz
72	Kamień szczęścia	20 000 sz
73	Płaszcz cudownej mocy, kozy z kości słoniowej	21 000 sz
74	Lina opłatania	21 000 sz
75	Grimuar golemów kamiennych	22 000 sz
76	Maska śmierci	22 000 sz
77	Oskarżyciel	23 148 sz
78	Diadem piekającego światła, potężny	23 760 sz
79	Amulet potężnych pięści +2	24 000 sz
80	Płaszcz przemierzania, słaby	24 000 sz
81	Hełm działania pod wodą	24 000 sz
82	Karwasze luznictwa, potężniejsze	25 000 sz
83	Karwasze pancerza +5	25 000 sz
84	Płaszcz odporności +5	25 000 sz
85	Oczy nieszczęścia	25 000 sz
86	Perła mocy, czar 5. poziomu	25 000 sz
87	Miot tytanów	25 305 sz
88	Senar modlitewnych paciorków	25 800 sz
89	Płaszcz nietopierza	26 000 sz
90	Żelazne obręcze z Bilano	26 000 sz
91	Heksador odporności na mrdz	27 000 sz
92	Hełm teleportu	27 000 sz
93	Wisiorek odporności na trucizny	27 000 sz
94	Szasta wielu bonw	27 000 sz
95	Grimuar zdrowia +1	27 500 sz
96	Grimuar ćwiczeń +1	27 500 sz
97	Grimuar szybkości +1	27 500 sz
98	Księga jasnych myśli +1	27 500 sz
99	Księga dowodzenia +1	27 500 sz
100	Księga zrozumienia +1	27 500 sz

Cudowny klej: Jasnoburszyna, gesta i lepka substancja. Ma tak niezwykłe właściwości, że trzeba ją przechowywać w pojemniku, którego wnętrze pokryto 30 gramami maki siliuski. Za każdym razem, gdy substancja zostanie wyłana z flakonu, jego wnętrze należy w ciągu rundy posmarować wspomnianą substancją raz jeszcze, zapobiegając tym samym przywarciu reszek kleju do szkieletu. W zaleconym pojemniku znajduje się od 1 do 7 (1k8+1, minimum 1) dawek kleju, z których każda waży 30 gram. Część pojemności flakonu zajmuje masa siliuski.

Jedna dawka kleju wystarcza na pokrycie powierzchni 0,1 metra kwadratowego. Klej jest w stanie polać dowolne duże substancje i na dodatek schnie tylko runde. Jeśli przed upływem czasu przedmioty zostaną od siebie oderwane (akcja ruchu), porcja kleju straci swe właściwości i stanie się bezużyteczna. Po wyschnięciu kleju nie sposób oderwać od siebie przedmiotów, nie niszcząc któregoś z nich. Jedynie cudowny rozpuszczalnik umożliwi pozbycie się cudownego kleju.

Silne przemiany, PC 20: Stworzenie cudownego przedmiotu, ualenie; Cena: 2400 sz (za dawkę).

Cudowny rozpuszczalnik: Substancja ta posiada niezwykłe właściwości rozpuszczania cudownego kleju (patrz obok), mażi znajdującej się w płacoznych workach (patrz strona 128 Podręcznika Gucra) oraz lepkiej substancji tworzonej przez kuo-toa (patrz strona 119 Księgi Potwów). Zastosowanie rozpuszczalnika to akcja standardowa.

Silne przemiany, PC 20: Stworzenie cudownego przedmiotu, dezintegracja; Cena: 50 sz.

Czapka przebrania: Wygląda na zupełnie zwyczajną, ale pozwala właścicielowi zmieniać wygląd tak, jakby był pod wpływem zaklęcia przebrania. Staje się przy tym elementem przebrania – grzebiem, wstaką, obręczą, kapeluszem, konietem, kapturem, hełmem i tak dalej.

Słabe iluzje, PC 1: Stworzenie cudownego przedmiotu, przebranie; Cena: 1800 sz.

Czaszka mroku: Przeklętny ziem przedmiot wytworzony z hebanu. Obszar wokół czaszki należy traktować tak, jakby trzciano naci zaklęcie przebiegło, którego punktem początkowym jest czaszka. Różnica polega na tym, że z przedmiotem tym nie porażano żadnego czaru, jak to ma zwykłe miejsce w przypadku przeklęta.

Umiarkowane wywoływanie [ilo]: PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, przeklęta, twórcą musi być żyły. Cena: 60 000 sz; Waga: 2,5 kg.

Diamant chaosu: Jest to niesiofowany, błyszczący klejnot wielkości zaciśniętej pięści człowieka. Obsługuje właściciela następującymi mocami.

- **Dezonancja**, słaba;
- **Magiczny krąg przecię prądu**;
- **Słowo chaosu**;
- **Plaszczyzna chaosu**.

Każdej z tych mocy można użyć 1k4 razy dziennie (MP wykonuje rzut w sekrecie dla każdej z nich oddzielnie).

Bohater, który nie jest chaotyczny, a nosi ten diament, otrzymuje jeden poziom negatywny. Należy go brać pod uwagę, jeśli posiadacz nie porzuci się diamentu. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem przywołania energii życiowej), dopóki postać ma przy sobie diament.

Silne różnie: PC 19; Stworzenie cudownego przedmiotu, magiczny krąg przecię prądu, plaszczyzna chaosu, słowo chaosu, twórcą musi być chaotyczny. Cena: 160 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Dzwonek irytacji: W ten instrument można uderzyć raz na 10 minut, a echo jego dźwięku słychać przez 3 minuty. W czasie gdy słychać dzwonięcie, w promieniu 9 metrów od przedmiotu nie może zostać rzucony żaden czar wymagający komponentów werbalnych, chyba że osoba, która chce posłać się szczerem, powie sobie test Koncentracji (ST 15 + poziom zaklęcia).

Umiarkowane wywoływanie: PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, krzyż. Cena: 16 800 sz; Waga: 0,5 kg.

Dzwonek otwarcia: Ten przedmiot ma postać pustego walca z mithrila, długiego na około 30 centymetrów. Uderzony, emituje magiczną energię, która otwiera wszelkie zamki, wieka, drzwi, zawory i portale. Dzwonek otwarcia rozprasza działanie zaklęć zawiązania drzwi i niszczy zamki, które rzucił czarodziej na poziomie niższym niż 15.

Dźwięk dzwonka należy skierować ku bramie lub przedmiotowi, który śmiełak chce otworzyć. Tak więc korzystając z przedmiotu postać musi widzieć i znać położenie otwieranego obiektu. Uderzony dzwonek wydaje czysty dźwięk, a wtedy w jedną rundę otwierają się wszystkie zamki, kajdany, ukryte drzwi, wieka kufrow i skrzynie (te ostatnie się unoszą). Każdy ton pozwala otworzyć jedno zamknięcie, więc wielokrotnie zamknięcie na kłódke, obwiązane łańcuchem i zabezpieczone mistycznym zamkiem uchylili się dopiero po czwartym użyciu niniejszego przedmiotu.

Czar ciosa neguje działanie tego urządzenia, który można wykorzystać w sumie dziesięć razy – potem rozpada się i staje bezużyteczny.

Umiarkowane przemiany: PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, kłótnia. Cena: 3000 sz; Waga: 0,5 kg.

Diamend piskącego światła, potężny: Złota, zdobiona obręcz. Nosząca ją osoba może raz dziennie wydać rozkaz i wykorzystać zaklęcie piskące światło (5k8 wzmacnione atutem Maksymalizacja czaru, czyli 40 obrażeń).

Silne wywoływanie: PC 17; Maksymalizacja czaru, Stworzenie cudownego przedmiotu, piskące światło. Cena: 23 760 sz.

Diamend piskącego światła, słaby: Złota obręcz porzeczona zdobieniami. Nosząca ją osoba może raz dziennie wydać rozkaz i wykorzystać zaklęcie piskące światło (3k8 obrażeń).

Słabe wywoływanie: PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, piskące światło. Cena: 6480 sz.

Diamend różnowzorności: Ta srebrna obręcz zapewnia osobie, która ją nosi, premię z biegłości +3 do testów opartych na Charyzmie.

Słabe przemiany: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, splendor irla. Cena: 4500 sz.

Dłoni chwały: Zmumifikowana ludzka ręka, która wiesz się na skórzanym rzemieniu na rękę (zajmuje miejsce magicznego naszyjnika). Jeżeli na któryś z palców tej ręki wolontary zostanie magiczny pierścionek, właściciel może go używać tak, jakby wsunął go na palec własnej dłoni. Ponadto nie wpływa on na ograniczenie, wedle którego śmiełak może mieć tylko dwa pierścienie. Na palcach dłoni chwały może się znajdować tylko jeden pierścień.

Z pierścieniem czy bez, dłoń chwały pozwala właścicielowi raz dziennie użyć światła dnia i zobaczenia niewidzialnego.

Słabe różnie: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, ciwionienie umiaru, światło dnia, zobaczenie niewidzialnego. Cena: 8000 sz; Waga: 1 kg.

Dłoni magii: Zmumifikowana dłoń ręki, która wiesz się na złotym łańcuchu na szyi (zajmuje miejsce magicznego naszyjnika). Nosząca ją osoba może na życzenie rzucić zaklęcie dłoni magii.

Słabe przemiany: PC 2; Stworzenie cudownego przedmiotu, dłoni magii. Cena: 900 sz; Waga: 1 kg.

Fletnia bólu: Wygląda jak zwykła mała fletnia pana. Kiedy gra na niej osoba posiadająca umiejętność Występy (instrumenty dęte), której powiedzie się test wspomnianej umiejętności o ST 15, wydobywa się z niej czarodziejska melodia. Wszyscy w promieniu 9 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 14) – nieudany oznacza zafascynowanie dźwiękiem (wpływający na umysł dźwiękowy pryzmat).

Gdy melodia uciśnie, ofiary opisanego efektu czują przeszywający ból, gdy do ich uszu dojdzie choćby najdelikatniejszy dźwięk. Postać, która nie znajduje się w absolutnej ciszy, otrzymuje przez 2k4 rundy 1k4 obrażenia w rundzie. W tym czasie wszystkie rany zadane przez dźwięk – choćby przez czar eksplozja dźwięków – ulegają podwojeniu. Ponadto może nawet najgłębszy dźwięk sprawia, że ofiary są wstrząśnięte (wyjatek ma miejsce, gdy istota przebywa w absolutnej ciszy). Ta nadzwyczajna jest przekleństwem, którego trudno się pozbyć (patrz czar nalenie; klątwy).

Słabe oczarowania i wywoływanie: PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, twórcą musi posiadać właściwość klasową muzyka bardów, eksplozja dźwięków. Cena: 12 000 sz; Waga: 1,5 kg.

Fletnia dźwięków: Jeśli na tym instrumencie gra postać posiadająca umiejętność Występy (instrumenty dęte), potrafi ona stworzyć różnorodną dźwięki. Te złudne tony są odpowiednikiem umiarkowanego odgłosu (2 poziom czarowania).

Słabe iluzje: PC 2; Stworzenie cudownego przedmiotu, umiarkowany odgłos. Cena: 1800 sz; Waga: 1,5 kg.

Fletnia kanalów: Wygląda jak zwykła drewniana fletnia, lecz jeśli jej właściciel nauczy się odpowiedniej melodie, może przyciągnąć do siebie 1k3 rzy szczerów (patrz strona 183 Księgi Płuków), pod warunkiem, że zwierzęta znajdują się gdzieś w promieniu 120 metrów. Przebycie każdych 15 metrów zajmuje szczerom rundę. Śmiełak musi grać na fletni, dopóki zwierzęta się nie pojawią, a gdy to nastąpi, musi wykonać udany test Występy (instrumenty dęte) o ST 10. Sukces oznacza, że szczerzy będą posłuszne jego telepatycznym rozkazom, dopóki będzie grał, niepowodzenie zaś, że zwracają się przeciwko niemu. Jeśli śmiełak z jakiegos powodu przestanie grać, szczerzy natychmiast odejdą. Jeżeli zostana wezwane ponownie tego samego dnia, ST testu Występy wzrośnie do 15.

Jeśli szczerzy znajdują się pod kontrolą innej istoty, dodaj jej KW do ST testu Występy. Kiedy kontrola zostanie narzucona, jej utrzymanie wymaga kolejnych testów (w każdej rundzie), jeśli przeciwnik też próbuje ją odzyskać.

Słabe przywołanie: PC 2; Stworzenie cudownego przedmiotu, przywołanie wspaniałości natury I, zaowoczenie zwierzęcia, zdolność przeżycia z drzewa; Cena: 1150 sz; Waga: 1,5 kg.

Fletnia strachu: Wygląda jak zwykła mała fletnia pana. Kiedy gra na niej osoba posiadająca umiejętność Występy (instrumenty dęte), której powiedzie się test wspomnianej umiejętności o ST 15, wydobywa się z niej dzwina, czarodziejska melodia. Wszyscy w promieniu 9 metrów, którzy słyszą muzykę, muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 13) – nieudany oznacza, że przez 4 rundy są przerażeni. Efekt nie wpływa na istoty o 6 i więcej Kostkach Wytrzymałości. Na fletni strachu można grać dwa razy dziennie.

Słaba nekromancja: PC 4; Stworzenie cudownego przedmiotu, wysłuchanie; Cena: 6000 sz; Waga: 1,5 kg.

Grimuar ćwiczeń: Opasły tom, w którym opisano ćwiczenia oraz diete, wplatane w słowa potężna magia. Osoba, która przeczyta księgę – a zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzyma premię dziedzinową w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju grimuaru) do wartości Sily. Magia opuszcza raz przeczytaną księgę, która staje się zwykłym dziełem.

Silne wywoływanie (jeśli użyciu cudu): PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, cud lub życzenie. Cena: 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 PD (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5); Waga: 2,5 kg.

Tabela 7-29: POTEŹNE CUDOWNE PRZEDMIOTY

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
01	Planarne kajdany	28 000 sz
02	Praszek cudownej mocy, rumak z obydwanu	28 500 sz
03	Bębny przeniesienia	30 000 sz
04	Kamień łowny, pomarańczowy	30 000 sz
05	Kamień łowny, jasnozielony tetradr	30 000 sz
06	Latarnia ujawnienia	30 000 sz
07	Szata kamleona	30 000 sz
08	Amulet naturalnego pancerza +4	32 000 sz
09	Amulet ochrony przed wykryciem i lokalizacją	35 000 sz
10	Latąjący dywan, 1,5 m na 3 m	35 000 sz
11	Grimuar golemów żelaznych	35 000 sz
12	Amulet zdrowia +6	36 000 sz
13	Pas siły giganta +6	36 000 sz
14	Karwasze pancerza +6	36 000 sz
15	Płaszcz charyzmy +6	36 000 sz
16	Rekawiczki zrzeczności +6	36 000 sz
17	Obrożec intelektu +6	36 000 sz
18	Kamień łowny, ognistopurpurowy tetradr	36 000 sz
19	Perła mocy, czar 6. poziomu	36 000 sz
20	Wisiorzek rozstrojenia +6	36 000 sz
21	Skarabeusz ochrony	38 000 sz
22	Kamień łowny, lawendowo-zielony jajo	40 000 sz
23	Obroże-bramy	40 000 sz
24	Kryształowa kula	42 000 sz
25	Grimuar golemów potężniejszych kamiennych	44 000 sz
26	Kula burz	48 000 sz
27	Buty teleportacji	49 000 sz
28	Karwasze pancerza +7	49 000 sz
29	Perła mocy, czar 7. poziomu	49 000 sz
30	Amulet naturalnego pancerza +5	50 000 sz
31	Płaszcz przemieszczania, potężny	50 000 sz
32	Kryształowa kula z zobaczeniem niewidzialnego	50 000 sz
33	Róg Valhali	50 000 sz
34	Kryształowa kula z wykryciem myśli	51 000 sz
35	Latąjący dywan, 1,8 m na 2,7 m	53 000 sz
36	Amulet potężnych pięści +3	54 000 sz
37	Skrzydła latania	54 000 sz
38	Płaszcz eltryczności	55 000 sz
39	Twierdza natychmiastowa Dierna	55 000 sz
40	Grimuar zdrowia +2	55 000 sz
41	Grimuar ćwiczeń +2	55 000 sz
42	Grimuar szybkości +2	55 000 sz
43	Księga jasnych myśli +2	55 000 sz
44	Księga dowodzenia +2	55 000 sz
45	Księga zrozumienia +2	55 000 sz
46	Oczy zarzucania	56 000 sz
47	Szata gwiazd	58 000 sz
48	Latąjący dywan, 3 m na 3 m	60 000 sz
49	Czaszka mroku	60 000 sz

Grimuar golemów: Traktat poświęcony konstruowaniu i ożywianiu golemów. Zawarto w nim wszystkie informacje, magiczne wskazówki i inkantacje potrzebne do stworzenia jednego z czterech golemów (opisanych w *Księdze Potworów*, strona 93). Zapisana w dziele wiedza zapewnia premię z bliskości +5 do testów umiejętności związanych z kreacją ciała wspomnianego bytu. W każdym grimuarze znajdują się również zaklęcia wymagane do stworzenia danego golema. Efektywnie zapewnia on budowniczemu na czas kreacji, a nie stworzenia konstrukt (patrz strona 304 *Księdze Potworów*) oraz zwiększa jego poziom czarującego na potrzeby wspomnianego procesu. Powołanie do istnienia jakiegokolwiek golema za pomocą któregoś z tych grimuarów nie wymaga poświęcenia żadnych PD, jako że te znajdują się w księdze i w toku kreacji zostają wydane.

Zaklęcia wpłcone w grimuary aktywuje się poprzez ich uruchomienie, co następuje jedynie podczas tworzenia golema. Niemniej koszt tomu nie obejmuje kosztu kreacji ciała konstrukt. Kiedy jego budowa dobiega końca,

50	Heksadzi mocy	62 000 sz
51	Karwasze pancerza +8	64 000 sz
52	Perła mocy, czar 8. poziomu	64 000 sz
53	Kryształowa kula z teleportacją	70 000 sz
54	Róg jerychorski, potężniejszy	70 000 sz
55	Perła mocy, dwa czary	70 000 sz
56	Hehm teleportacji	73 500 sz
57	Klejnot widzenia	75 000 sz
58	Szata anjymaga	75 000 sz
59	Oporczka wiary	76 000 sz
60	Kryształowa kula z widzeniem prawdy	80 000 sz
61	Perła mocy, czar 9. poziomu	81 000 sz
62	Studnia uleń światłości	82 000 sz
63	Grimuar zdrowia +3	82 500 sz
64	Grimuar ćwiczeń +3	82 500 sz
65	Grimuar szybkości +3	82 500 sz
66	Księga jasnych myśli +3	82 500 sz
67	Księga dowodzenia +3	82 500 sz
68	Księga zrozumienia +3	82 500 sz
69	Uzależnienie Kwalisha	90 000 sz
70	Oporczka odporności na czary	90 000 sz
71	Zwierzciadło przeciwnieństwa	92 000 sz
72	Sznur modlitewnych paciorków, potężniejszy	95 800 sz
73	Amulet potężnych pięści +4	96 000 sz
74	Oczy pętyfikacji	98 000 sz
75	Misa wladania żywiołami wody	100 000 sz
76	Zonik wladania żywiołami ognia	100 000 sz
77	Kadzielnica wladania żywiołami powietrza	100 000 sz
78	Kamień wladania żywiołami ziemi	100 000 sz
79	Grimuar zdrowia +4	110 000 sz
80	Grimuar ćwiczeń +4	110 000 sz
81	Grimuar szybkości +4	110 000 sz
82	Księga jasnych myśli +4	110 000 sz
83	Księga dowodzenia +4	110 000 sz
84	Księga zrozumienia +4	110 000 sz
85	Amulet planów	120 000 sz
86	Szata oczu	120 000 sz
87	Hehm cudowności	125 000 sz
88	Grimuar zdrowia +5	137 500 sz
89	Grimuar ćwiczeń +5	137 500 sz
90	Grimuar szybkości +5	137 500 sz
91	Księga jasnych myśli +5	137 500 sz
92	Księga dowodzenia +5	137 500 sz
93	Księga zrozumienia +5	137 500 sz
94	Butelka fryty	145 000 sz
95	Amulet potężnych pięści +5	150 000 sz
96	Diamant chaosu	160 000 sz
97	Heksadzierna brama	164 000 sz
98	Żelazny floken	170 000 sz
99	Zwierzciadło myśli	175 000 sz
100	Zwierzciadło uwięzienia życia	200 000 sz

zapiski znikają, a księga trawia płomieniem. Golem zostanie w pełni ożywiony dopiero, gdy rozsypie się na nim popioły pozostałe po grimuarze.

Grimuar golemów cieleśnych: W księdze znajdują się opisanie, tworzenie, ożywienie umarłego, siła bycia, zadanie/misja. Na potrzeby stworzenia cieleśnego golema czynnikla traktuje się tak, jakby miał jeden poziom czarującego więcej. Grimuar zapewnia 780 PD w związku z kreacją cieleśnego golema.

Umiarkowane ocazarowanie, nekromancja [zło] i przemiany, PC 8; Stworzenie konstrukt, twórca musi mieć 8 poziom czarującego, ograniczone życie, ożywienie umarłego, siła bycia, zadanie/misja. Cena: 8000 sz; Koszt: 2050 sz + 944 PD. Waga: 2,5 kg.

Grimuar golemów glinianych: W księdze znajdują się błogosławieństwo, modlitwa, obnoszenie, ożywienie przedmiotów oraz zmarznięcie. Na potrzeby stworzenia glinianego golema czynnikla traktuje się tak, jakby miał dwa poziomy czarującego więcej. Grimuar zapewnia 1540 PD w związku z kreacją glinianego golema.

Umiarkowane przywoływanie, poznanie, oczarowanie i przemiany; PC 11; Stworzenie konstrukta, twórcą musi mieć 11. poziom czarującego, modlitwa, obcowanie, *wywołanie przedmiotu*, *zmartwychwstanie*; Cena: 12 000 sz; Koszt: 2150 sz + 1712 PD; Waga: 2,5 kg.

Grimuar golemów kamiennych: W księdze znajdują się ograniczone życie, polimorfowanie dowolnego obiektu, spowolnienie oraz zadanie/miś. Na potrzeby stworzenia kamiennego golema czytelnika traktuje się tak, jakby miał trzy poziomy czarującego więcej. Grimuar zapewnia 3400 PD w związku z kreacją kamiennego golema.

Silne odrzucanie i oczarowanie; PC 14; Stworzenie konstrukta, twórcą musi mieć 14. poziom czarującego, *pole antymagii*, *symbol oszaleństwa*, *zadanie/miś*; Cena: 22 000 sz; Koszt: 2500 sz + 3400 PD; Waga: 2,5 kg.

Grimuar golemów zielonych: W księdze znajdują się ograniczone życie, polimorfowanie dowolnego obiektu, zabijacz chłuma oraz zadanie/miś. Na potrzeby stworzenia zielonego golema czytelnika traktuje się tak, jakby miał cztery poziomy czarującego więcej. Grimuar zapewnia 5600 PD w związku z kreacją zielonego golema.

Silne przywoływanie, oczarowanie i przemiany; PC 16; Stworzenie konstrukta, twórcą musi mieć 16. poziom czarującego, *ograniczone życie*, *zefimorfowanie dowolnego obiektu*, *zabijacz chłuma*, *zadanie/miś*; Cena: 35 000 sz; Koszt: 3500 sz + 5880 PD; Waga: 2,5 kg.

Grimuar potężniejszych golemów kamiennych: W księdze znajdują się ograniczone życie, polimorfowanie dowolnego obiektu, spowolnienie oraz zadanie/miś. Na potrzeby stworzenia potężniejszego kamiennego golema czytelnika traktuje się tak, jakby miał trzy poziomy czarującego więcej. Grimuar zapewnia 7640 PD w związku z kreacją potężniejszego kamiennego golema.

Silne odrzucanie i oczarowanie; PC 16; Stworzenie konstrukta, twórcą musi mieć 16. poziom czarującego, *pole antymagii*, *symbol oszaleństwa*, *zadanie/miś*; Cena: 44 000 sz; Koszt: 2900 sz + 7872 PD; Waga: 2,5 kg.

Grimuar szybkości: Opisy ten, w którym opisano ćwiczenia polepszające koordynację ruchów i równowagę, wplatanie w słowa potężną magię. Osoba, która przeczyta księgę – a zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzyma premię dziedzinową w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju grimuara) do wartości Zręczności. Magia opuszcza raz przeczytana księgę, która staje się zwykłym dziełem.

Silne wywoływanie (jeśli użyto *całdy*); PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, *cał lub żywiołu*; Cena: 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 PD (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5); Waga: 2,5 kg.

Grimuar zdrowia: Opisy ten, w którym zawarto wskazówki mówiące o tym, jak poprawić zdrowie i sprawność, wplatanie w słowa potężną magię. Osoba, która przeczyta księgę – a zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzyma premię dziedzinową w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju grimuara) do wartości Budowy. Magia opuszcza raz przeczytana księgę, która staje się zwykłym dziełem.

Silne wywoływanie (jeśli użyto *całdy*); PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, *cał lub żywiołu*; Cena: 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 PD (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5); Waga: 2,5 kg.

Harfa namienia: Złota harfa rzeźbiona w zawiłe wzory. Postać, która się nią posługuje, na każde 10 minut muzyki może rzucić jedną magię (jak czar; Wola neguje; ST 14), ale musi się jej powiesić test Występów (instrumenty strunowe) o ST 14. Nieudany test oznacza, że przez 24 godziny nie zdoła wpłynąć na dawa widownię.

Słabe oczarowanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ogusta*; Cena: 7500 sz; Waga: 2,5 kg.

Heksader mocy: Przedmiot ten może być wykonany z kości słoniowej lub zwykłej, bądź z twardego metalu. Wygląda mniej więcej jak duża kostka do gry (krawędź długości 2 centymetry). Potrafi właścicieli powołać do istnienia *ścianę mocy*, która będzie go otaczać (ściana o krawędzi 3 metrów). Ściana porusza się wraz z bohaterem, a ataki nie są w stanie jej przebić, co wyszczególniono w poniższej tabeli. Heksader ma 36 ładunków, odnawiających się każdego dnia. Aktywowanie i dezaktywowanie mocy następuje po naciśnięciu odpowiedniej ściany kostki. Podrywanie działania każdego efektu kosztuje pewną liczbę ładunków na minutę (lub jej część). Ponadto,

w czasie jego funkcjonowania szybkość właściciela jest ograniczona do podanego w tabeli maksimum.

Kiedy *heksader* mocy jest aktywny, ataki powodujące ponad 30 obrażeń, pobawiają przedmiot jednego ładunku na każde 10 punktów powyżej 30, (czyli 40 obrażeń kosztuje 1 ładunek, 50 – 2 ładunki i tak dalej). Czary, które mają wpływ na integralność ochrony – czyli dezintegracja lub przejście w *ścinie* – również pochłaniają ładunki. Zakład podanych w poniższej tabeli nie można rzucić ani do ścieżki, ani z niego.

Ściana heksadera	Koszt w ładunkach		Maksymalna szybkość	Efekt
	na minutę			
1	1	9 m	Powstrzymuje gazy, wiatr itd.	
2	2	6 m	Powstrzymuje materię nieożywioną.	
3	3	4,5 m	Powstrzymuje materię ożywioną.	
4	4	3 m	Powstrzymuje magię.	
5	6	3 m	Powstrzymuje wszystko.	
6	0	normalna	Dezaktywacja.	

Forma ataku	Dodatkowe ładunki
Dezintegracja	6
Fazowe drzwi	5
Przemiatyczny deszcz	7
Przejście w <i>ścianie</i>	3
Róg jerychoniaki	6
Ściana ognia	2

Umiarkowane wywoływanie; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ściana mocy*; Cena: 62 000 sz.

Heksader odporności na mroź: Moc tego heksadera aktywuje się i dezaktywuje, naciśnięcie jedną z jego ścian. Powołuje on zaś do istnienia *ścieszian*, energii o krawędzi 3 metrów, który otacza właściciela przedmiotu (lub sam heksader, jeżeli się go gdzieś postawi). W tej przestrzeni temperatura zawsze wynosi 20°C. Ponadto owo pole ochronne wchłania wszystkie ataki oparte na zimnie (a więc czary burzy lodowej czy ślók zimna oraz zniechęcenie białego smoka). Jeśli jednak w jednej rundzie będzie musiało oprzeć się ponad 50 obrażeń (nie ma znaczenia, czy w wyniku jednego, czy kilku ataków), zmika i przez godzinę nie można go ponownie stworzyć. Jeżeli w ciągu 10 rund pole będzie musiało wchłaniać ponad 100 obrażeń, heksader ulegnie zniszczeniu.

Słabe odrzucanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ochrona przed energią*; Cena: 27 000 sz.

Heksaderczyna brama: Ścieżka z krawężnika. Każdą z jego ścian dostrojoną do innego planu, z których jeden to Plan Materiały. Twórcą heksaderczyny bramy decyduje, do jakich wymiarów prowadziła pozostałe ściany. Jeżeli jest to część znanego skarbku, MP decyduje o tym, jakie to będą plany.

Jednokrotne naciśnięcie którejś ze ścian kosztu otwiera *wrótę* prowadzące do dostrojenego do niej planu. Istnieje szansa 10% na to, że z owego *wrótka* przejdzie przez nie przybysz (losowo wybrany) – poszukując jedzenia, zabawy lub kłopotów. Naciśnięcie ścianki po raz drugi powoduje zamknięcie *wrót*. Jednocześnie może być otwarta tylko jedna taka brama.

Dwukrotnie bardzo szybko naciśnięcie ściany heksadera sprawia, że korzystając z przedmiotu osoba oraz wszystkie istoty w promieniu 1,5 metra od niej przenoszą się na inny plan. Niechciane teni postacie mogą wykonać rzut obronny na Wole o ST 23 – udany pozwala oprzeć się mocy heksadera.

Silne przywoływanie; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, *zamiana planów*; Cena: 164 000 sz.

Hełm cudowności: Z pozoru wygląda normalnie, ale – po założeniu i wypowiedzeniu słowa rozkazu – przyjmuje swą prawdziwą postać i manifestuje moce. Ten wysadzany brylantami (dziesięcioma), rubinami (dwudziestoma), ognistymi opalami (trzydziestoma) i opalami (czterdziestoma) przedmiot wykonano z bluszczowego srebra i polerowanego stali. Każdy z klejnotów jest duży i zaczarowany. W jasnym świetle hełm rozświetla i odbija promienie w różnych kierunkach. Oto jak działają kamienie.

- Berylant: Przemiatyczny deszcz (ST rzutu obronnego 20);
- Rubin: Ściana ognia;
- Ognisty opal: Kula ognia (10tkę, Refleks zmniejsza o połowę, ST 20);
- Opal: Światło dnia.

Z helmu można skorzystać tylko raz w rundzie. Ponadto każdy wykorzystany klejnot traci moc. A dopóki choć jeden klejnot pozostaje zaczarowany, helm cudowności posiada następujące moce.

- Helm jasnieje niebieskawym światłem, gdy w promieniu 9 metrów od niego pojawi się jakiś nieumarły. Ową światło jest bolesne dla nieumarłych, i zadaje im rany (1k6 obrażeń w rundzie, dopóki znajdują się w promieniu 9 metrów).
- Właściciel może przemienić każdą dzierzyną przez siebie broń w ognisty orzeł (patrz strona 224), nadając jej dodatkowe właściwości (chyba że orzeł już jest ognisty). Może zaczynać działać w następnej rundzie po wypowiedzeniu słowa rozkazu.
- Helm zapewnia odporność na ogień 30, która nie kumuluje się z podobnymi efektami wynikającymi z innych źródeł, choćby z odporności na energię.

Kiedy wszystkie klejnoty straca magiczną moc, helm staje się zwyczajnym przedmiotem, a kamienie przemieniają się w bezwartościowy pył. Usuniecie klejnotu niszczy go.

Jeśli osoba nosząca helm otrzyma obrażenia spowodowane przez magiczny ogień – mimo magicznej ochrony – i nie powidzi jej się dodatkowy rzut obronny na Wole (ST 15), niewykorzystane klejnoty ulegną przeładowaniu i wybuchu. Pozostałe brylanty przemieniają się w pryzmatyczne deszcz, które zaatakują losowo wybrane ofiary w zasięgu (prawdopodobnie również właściciela helmu). Rubiny eksplodują kłaniami ognia biegnącymi w prostej linii w losowym kierunku od posiadacza helmu. Ogniste opale zaś wybuchną kulami ogninymi o średnicy we właściwości przedmiotu. Opale i helm ulegną po prostu zniszczeniu.

Silne różnie: PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, kula ognista, schemata przed energii, ogniste ostrze, pryzmatyczny deszcz, kłania ognia, światło, wyrzucie nieumarłych; Cena: 125 000 sz; Waga: 1,5 kg.

Helm działania pod wodą: Osoba nosząca ten helm widzi pod wodą. W tym celu musi tylko przesuwać niewielkie, schowane szkła tak, by znalazły się na oczach. Widzi wówczas na pięć razy dłuższy dystans niż normalnie pod wodą w określonych warunkach oświetlenia (wodorosty, przedmioty itp. oczywiście w zwykły sposób ograniczają jego widzenie). Wypowiedzenie słowa rozkazu aktywuje inną moc helmu – wokół głowy jego posiadacza tworzy się kula powietrza, umożliwiająca oddech. Dopiero ponowne wypowiedzenie hasła kończy działanie tej mocy.

Słabe przemiany: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, oddychanie wodą; Cena: 57 000 sz; Waga: 1,5 kg.

Helm rozumienia języków i czytania magii:

Helm ten wygląda zupełnie normalnie, ale oddziałuje na osobę, która go nosi, zdolnością rozumienia słów wypowiedzianych przez dowolną istotę oraz czytania tekstów w każdym języku (w tym także zapisów magicznych). Posiadacz helmu zyskuje premie z biegłości +5 do testów Odcyfrowywania zapisów wykonywanych w celu zrozumienia niekompletnych, archaicznych lub egzotycznych formuł. Warto pamiętać, że rozumienie tekstu nie implikuje wcale użycia zaklęcia.

Słabe poznanie: PC 4; Stworzenie cudownego przedmiotu, odczytanie magii, rozumienie języków; Cena: 5200 sz; Waga: 1,5 kg.

Helm telepatii: Nosząca ten helm osoba może na życzenie używać wykrętu myśli. Ponadto potrafi wysłać telepatyczne wiadomości do każdego, kogo powierzchownie myśli czyta (będzie to komunikacja w obie strony). Raz dziennie właściciel helmu może także wycisnąć w telepatyczną wiadomość sugestię (analogicznie do czaru; Wola neguje, ST 14).

Słabe poznanie i oczarowanie: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, sugestia, wyrzucie myśli; Cena: 27 000 sz; Waga: 1,5 kg.

Helm telepatii: Osoba nosząca ten helm może się trzy razy dziennie teleportować (analogicznie do działania czaru o tej samej nazwie).

Umiarkowane przywoływanie: PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, teleportacja; Cena: 73 500 sz; Waga: 1,5 kg.

Kadzidło medytacji: To słodko pachnące kadzidło ma postać prostopadłościanu. Nie można go odróżnić od zwykłego kadzidła – aż do zapalenia. Kiedy

kadzidło zapłonie, specyficzny zapach i perłowy dym porwałaby się zorientować, że jest to kadzidło medytacji (udany test Czarostwa o ST 15).

Jeśli kadzidło zapali osoba zracująca czary objawień, która spędziła następne osiem godzin na modlitwie i medytacji, będzie ona mogła przywołać wszystkie zaklęcia tak, jakby posiadał ardu Maksymalizację czaru. Ponadto nie będzie musiała tych zaklęć przygotowywać na poziomie wyższym o 3, czego wymaga normalne użycie wspomnianego ardu.

Każde kadzidło pali się osiem godzin, a efekt jego działania utrzymuje się przez 24 godziny.

Umiarkowane oczarowanie: PC 7; Maksymalizacja czaru, Stworzenie cudownego przedmiotu, Hegolawiołotwa; Cena: 4900 sz; Waga: 0,5 kg.

Kadzidła władania żywiołami powietrza:

To złote kadzidło ma wysokości 2,5 centymetra i średnicy 15 centymetrów, które przypominają kadzielnice obecne w wielu miejscach kultu. Jeśli jednak napelni się je kadzidłem i zapali, po czym wypowiedzi stosowne słowa, przybędzie duży żywioł powietrza. Wypowiedzenie przyzwania zajmuje całą rundę. Kadzielnica działa jak czar przyzwania powietra VI. Jeśli w naczyniu zapalone zostanie kadzidło medytacji, przybędzie starszy żywioł, a nie dym (jakby rzucano czar przyzwania powietra IX). Za każdym razem da się przyzwać tylko jednego żywioła. Wezwanie kolejnego wymaga zapalenia nowego kadzidła, co nie może się stać, dopóki pierwszy żywioł nie zniknie (zostanie rozproszony, odesłany lub zabity).

Szacunkowe informacje o żywiołach powietrza znajdziesz na 95 stronie Księgi Przywołań.

Silne przywoływanie: PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, przyzwanie powietra VI, przyzwanie powietra IX; Cena: 100 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Kamień lion: Te kryształowe kamienie zawsze unoszą się w powietrzu. Jeśli ktoś używa jednego z nich, przedmiotów nie oddala się od właściciela na odległość większą niż metr. Śmiełek, który ma po raz pierwszy do czynienia z kamieniem, musi wziąć go do ręki, a następnie puścić. Wypuszczony z dłoni kryształ uniesie się w powietrze, po czym będzie orbitował wokół głowy właściciela, w odległości 1k3 x 30 centymetrów od niej. Kamień można zabrać posiadaczowi, tylko łapiąc go lub chwytając w sieć. Oczywiście bohater ma prawo w dowolnej chwili wziąć go do ręki i schować (był bezpieczny gdy, na przykład, właściciel śpi), ale traci wtedy wszystkie moce zapewniane przez magię kamienia. Każdy kamień lion ma KP 24, 10 punktów wytrzymałości i twardość 5.

Regeneracja zapewniana przez perłowobłą kamiń lion funkcjonuje analogicznie do pierwiastka regeneracji (lecz tylko wiatrowa), które bohater otrzymał, używając kamienia). Lawendowy oraz lawendowo-zielony kamień działa podobnie jak trawa wchłaniająca, lecz zaobserwować zaklęcia wymaga przygotowania akcji; ponadto niniejszego przedmiotu nie można użyć do zmierzania zaklęć. Czary w ognistopurpurowym kamieniu musi umieścić osoba zracująca zaklęcia, ale potem używać ich może dowolna postać (patrz pierścienie zaklęć, służy stronie 233).

Umiarkowane różnie: PC 12; Stworzenie cudownego przedmiotu, twórcza musi być 12. poziomu.

Kamienny koń: Wygląda jak z grubszą ociosany, pełnowymiarowy posąg konia, wyrzeźbiony z jakiegoś twardego kamienia. Słowo rozkazu pobudza wierzchowca do życia – może on nosić ekwipunek czy też atakować, jakby był zwykłym koniem.

Kamienny koń może transportować do 500 kilogramów. Nie musi też być ani odpoczywać. Otrzymał przez niego obrażenia da się naprawić. W tym celu najpierw należy na niego rzucić czar kamień w czoło (dzięki czemu stanie się zwykłym koniem), a następnie leczyć w normalny sposób. Kiedy będzie całkowicie zdrow, samodzielnie powróci do kamiennej postaci. W tej formie



Helm cudowności

Kolor	Kształt	Effekt	Cena rynkowa
Przezroczysty	Wrzeciono	Utrzymuje stworzenie przy życiu bez wody i pożywienia.	4000 sz
Ciemnoszkarłatny	Tetraedr	Premia z ośmienia +1 do KP.	5000 sz
Ciemnoczerwony	Kula	Premia z usprawienia +2 do Zręczności.	8000 sz
Ognistoniebieski	Kula	Premia z usprawienia +2 do Roztropności.	8000 sz
Jasnoniebieski	Równoległoscian	Premia z usprawienia +2 do Siły.	8000 sz
Różowy	Równoległoscian	Premia z usprawienia +2 do Budowy.	8000 sz
Różowo-zielona	Kula	Premia z usprawienia +2 do Charyzmy.	8000 sz
Czerwononiebieski	Kula	Premia z usprawienia +2 do Intelaktu.	8000 sz
Ciemnoniebieski	Równoległoscian	Czułość (jak atut).	10 000 sz
Ognistopurpurowy	Tetraedr	Przechowuje trzy poziomy czarów, jak pierścień zaklęć.	36 000 sz
Mieniący się	Wrzeciono	Utrzymuje stworzenie przy życiu bez powietrza.	18 000 sz
Jasnoławendowy	Jajo	Wchłania czary poziomu 4. i niższego. ¹	20 000 sz
Perłowo-biały	Wrzeciono	Regeneruje punkt obrażeń na godzinę.	20 000 sz
Jasnozielony	Tetraedr	Premia z biegłości +1 do testów ataków, rzutów obronnych, testów umiejętności i atrybutów.	30 000 sz
Pomaranczowy	Tetraedr	Poziom czarującego +1	30 000 sz
Lawendowo-zielony	Jajo	Wchłania czary poziomu 8. i niższego. ²	40 000 sz

1. Po wchłonięciu dwudziestu poziomów czarów kamień wypala się, przybiera ciemnoszarą barwę i staje na zawsze bezużyteczny.

2. Po wchłonięciu pięćdziesięciu poziomów czarów kamień wypala się, przybiera ciemnoszarą barwę i staje na zawsze bezużyteczny.

można go leczyć, karmiąc klejnotami – punkt obrażeń za każde 50 sz wartości spożytych kamieni.

Kamienne konie występują w dwóch wersjach.

Ogień: Ten przedmiot ma współczynnik ciężkiego konia (patrz strona 270 *Księgi Potworów*) oraz trwałość 10.

Rumak: Ten przedmiot ma współczynnik ciężkiego konia bojowego (patrz strona 271 *Księgi Potworów*) oraz trwałość 10.

Silne przemiany: PC 14; Stworzenie cudownego przedmiotu, ciało w kamień, ożywienie przedmiotów; Cena: 10 000 sz (ogień) lub 14 800 sz (rumak); Waga: 3000 kg.

Kamień alarmowy: Po wypowiedzeniu słowa rozkazu ten kamienny szcian z łatwością przylepia się do dowolnego przedmiotu. Jeśli potemowego obiektu dotknie ktoś, kto nie powie wcześniej hasła, kamień będzie przez godzinę piszczał. Alarm rozlega się w promieniu 375 metrów, chyba że coś ogranicza rozchochodzenie się dźwięków.

Słabe odrzucanie: PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, alarm; Cena: 2700 sz; Waga: 1 kg.

Kamień szczęścia: Zwykle jest to niezbyt gładki agat lub podobny minerał. Jego posiadacz otrzymuje premie ze szczęścia +1 do rzutów obronnych, testów atrybutów i testów umiejętności.

Słabe wywoływanie: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, loska laski; Cena: 20 000 sz.

Kamień władania żywiołami ziemi: Zazwyczaj jest to słabo wypolerowany kamień o dziwnym kształcie. Kiedy jego posiadacz wypowie stosowne słowa, a w okolicy znajduje się ziemia, glina lub błoto, przylega do niego żywioł ziemi. Wypowiedzenie przyzwania zajmuje całą rundę. Kamień działa jak czar przyzwania potwora VII (jeśli przyzywającym medium jest piasek lub nieociesniony kamień, przyzywa tylko żywioł, a przedmiot funkcjonuje jak zaklęcie przyzwania potwora VI). Stworzenie pojawia się po 14 rundach. Szczegółowe informacje o żywiołach ziemi znajdziesz na 265 stronie *Księgi Potworów*. Za każdym razem da się przyzwać tylko jednego żywioła. Wezwanie kolejnego wymaga użycia raz jeszcze grudek ziemi lub kamienia i nie może nastąpić, dopóki pierwszy żywioł nie zniknie (zostanie rozproszony, odesłany lub zabity).

Silne przywoływanie: PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, przyzwanie potwora VI, przyzwanie potwora VII; Cena: 100 000 sz; Waga: 2,5 kg.

Kamizelka złodzieja: W licznych ukrytych kieszeniach tego prostego, jedwabnego stroju spoczywają wtrychny zapewniające premie z biegłości +4 do testów Otwierania zamków. Kamizelka obdarza jeszcze właściciela premią z biegłości +6 do testów Wyzwalania się.

Słabe przywoływanie i przemiany: PC 4; Stworzenie cudownego przedmiotu, kółka, iluzje; Cena: 5200 sz.

Karafka niekończącej się wody: Usunięcie korka tej butelki i wypowiedzenie słowa rozkazu sprawia, że wylewa się z niej słodka lub słona woda. Zależnie od wypowiedzianego hasła, woda będzie płynąć z różną szybkością i mieć różną postać.

- „Strumień”: W rundzie z karfki leją się 4 litry wody.
 - „Fontanna”: Z karfki płynie długi na 1,5 metra strumień wody; 20 litrów w rundzie.
 - „Gejzer”: Z karfki płynie długi na 1,5 metra i szeroki na 30 centymetrów strumień wody; 115 litrów w rundzie.
- Gejzer ma znaczne ciśnienie, więc osoba trzymająca karfkę musi wykonać test Siły (ST 12) – nieudany oznacza, że się przewróciła. Taki strumień wody zadaje 1k4 obrażenia, jednak potraktować nim można w rundzie tylko jeden cel. Wypowiedzenie słowa rozkazu kończy działanie karfki niekończącej się wody.

Umiarkowane przemiany: PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, kontrolowanie wody; Cena: 9000 sz; Waga: 1 kg.

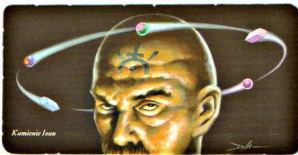
Karwasze luczniacza, potężniejsze: Z wyglądu niczym nie różnią się one od zwykłych karwaszów chroniących przedramiona. Ich posiadacz potrafi jednak biegle posługiwać się wszystkimi lukami, lecz nie kuszami. Jeśli już umie używać jakiegos luku, otrzymuje premie z biegłości +2 do testów ataków i premie z biegłości +1 do obrażeń, kiedy używa tej właśnie broni. Karwasze obdarzają tą mocą tylko kogos, kto nosi oba.

Umiarkowane przemiany: PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, Stworzenie magicznej broni i pancerza; Cena: 25 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Karwasze luczniacza, słabsze: Działają jak potężniejsze karwasze luczniacza, z tą różnicą, że zapewniają premie z biegłości +1 do testów ataków i obrażeń.

Słabe przemiany: PC 4; Stworzenie cudownego przedmiotu, Stworzenie magicznej broni i pancerza; Cena: 5000 sz; Waga: 0,5 kg.

Karwasze pancerza: Z wyglądu niczym nie różnią się od zwykłych karwaszów chroniących przedramiona. Jednak osoba, która je włoży, zostaje



otoczona niewidzialnym, ale namacalnym polem sił, zapewniającym premię z pancera w wysokości od +1 do +8 (jakby nosiła zbroję). Karwasze obdarzają swą mocą tylko tego, kto nosi oba.

Umiarkowane przywoływanie: PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, zwoja magii, poziom czarującego tworcy musi być przynajmniej dwa razy wyższy niż premia zapewniana przez karwasze; Cena: 1000 sz (+1), 4000 sz (+2), 9000 sz (+3), 16 000 sz (+4), 25 000 sz (+5), 36 000 sz (+6), 49 000 sz (+7), 64 000 sz (+8); Waga: 0,5 kg.

Klejnot jasności: Wygląda jak cieniaki, kryształowy wałek. Wypowiedzenie słowa rozkazu budzi jego moc – klejnot emituje światło, które może mieć jedną z trzech postaci.

- Wypowiedzenie hasła raz sprawia, że klejnot emituje światło jak latarnia górnicza. Ta moc nie wymaga poświęcania ładunków.
- Inne hasło sprawia, że z kamienia wystrzeliwie bardzo jasny promień o średnicy 0,3 metra i długości 15 metrów. Należy wykonać test ataku dotykowego dystansowego. Trafiona ofiara ulega oślepieniu na 1k4 rundy, chyba że powiedzie się jej rzut obronny na Wyrwałkość (ST 14). Wykorzystanie tej mocy kosztuje jeden ładunek.
- Wypowiedzenie trzeciego słowa rozkazu sprawia, że klejnot rozbiłbyś na moment oświetlającym światłem (stożek długości 9 metrów). Wszystkie istoty, które znajdują się w obszarze działania tego światła, muszą wykonać rzut obronny na Wyrwałkość (ST 14) – nieudany oznacza oślepienie na 1k4 rundy. Ta moc wymaga poświęcenia pięciu ładunków.

Nowy klejnot jasności ma 50 ładunków. Kiedy wszystkie zostaną wykorzystane, staje się niemagiczny.

Słabe wywoływanie: PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, światła dnia; Cena: 13 000 sz.

Klejnot widzenia: Oszlifowany, piękny klejnot, z wyglądu zupełnie normalny. Jednak patrzącą przez niego osobę otrzymuje moc widzenie prawdy, analogiczna do czar. Klejnotu widzenia można używać maksymalnie 30 minut dziennie, rozdzielając ten okres na minuty czy rundy, zależnie od potrzeb właściciela.

Umiarkowane poznanie: PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, widzenie prawdy; Cena: 75 000 sz.

Klejnot żywioła: Niniejszy klejnot zawiera czar przywoływania dostrójony do konkretnego Planu Żywiołu (Ognia, Powietrza, Wody lub Ziemi). Roztrzaskanie, zmiaczenie czy rozbicie kamienia (akcja standardowa) sprawia, że pojawia się duży żywioł, analogicznie jak w przypadku działania zaklęcia przywołanie sił natury. Istota znajduje się pod kontrolą osoby, która zniszczyła klejnot.

Barwa kamienia jest różna w zależności od przywoływania żywioła. Klejnot żywioła powietrza zwykle jest przezroczysty, klejnot żywioła ziemi – jasnobrązowy, klejnot żywioła ognia – czerwono-pomarańczowy, a klejnot żywioła wody – zielononiebieski.

Umiarkowane przywoływanie: PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, przywołanie sił natury V; Cena: 2250 sz.

Kolczan Ehlony: Z wyglądu ten kolczan nie różni się od innych przedmiotów tego rodzaju, mogących pomieścić do 20 strzał. Jeśli jednak przyjrzyć się mu dokładnie, widac różnice. Otóż wewnętrzne tego kolczanu podzielono na trzy części – każda to bezmiarowa przestrzeń, w której można zmieścić znacznie więcej, niżby się wydawało. W pierwszej, najmniejszej, jest miejsce na 60 przedmiotów mających kształt i rozmiar zwykłych strzał. W drugiej, nieco większej, zmieści się 18 przedmiotów mających wielkość i kształt oszczepów. W trzeciej, największej, znajduje się miejsce dla 6 przedmiotów mających kształt i rozmiar łuku (a więc też wolicznicza czy łaski). Właściciel, który włoży do kolczana różne przedmioty, może w każdej rundzie wyjąć wybrany obiekt, tak jakby dobywał go ze zwykłego kolczana czy pochwy. Kolczan Ehlony wazy cały czas tyle samo, bez względu na to, co znajduje się w środku.

Umiarkowane przywoływanie: PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, sekretu kufra Leonarda; Cena: 1800 sz; Waga: 1 kg.



Koralik mocy: Wygląda jak mała, matowa perła, którą można rzucić na zasięg 18 metrów bez kar wynikających z zasięgu. Silne uderzenie sprawia, że koralik wybucha w rozprysku magicznej energii, która rani (5sk6 obrażeń); wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 3 metrów.

Koralik mocy działa także podobnie jak nienuistalna sfera Orlaka (Refleksy neguje, ST 16) o promieniu 3 metrów i czasie działania 10 minut. Kula błyszczy, może zamknąć się wokół istoty, jeżeli ta jest wystarczająco mała, by się zmieścić w środku. Ofiara pozostanie uwieczniona przez czas działania zaklęcia. Sfera jest niepodatna na wszelkie uszkodzenia, z wyjątkiem tych spowodowanych przez berło niszczące magicznych przedmiotów, berło negacji lub dźmierzgęcy; wpływa na nią także kierunkowe rozproszenie magii. Wymienione tu efekty niszczą kule, nie raniąc zamkniętej w środku istoty. Do środka i na zewnątrz sfery nic się nie może dostać, choć podmiot oddycha normalnie. Jeśli zamknie ją w kuli istota będzie się młotać, nic się nie stanie. Sfery nie sposób poruszyć – ani od zewnątrz, ani od środka.

Koralik w trakcie wybuchu ulega zniszczeniu, jest więc przedmiotem jednorazowego użytku.

Umiarkowane wywoływanie: PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, nienuistalna sfera Orlaka; Cena: 3000 sz.

Kryształowa kula: Najbardziej popularny przedmiot służący do magicznego spiegiwania. Kula ma średnicę około 15 centymetrów. Bohater może za jej pomocą patrzeć na dowolnie daleką, a nawet na inny plan egzystencji – analogicznie do czaru spiegiwania (Wola neguje, ST 16).

Niektóre kryształowe kule posiadają dodatkowe moce. Można ich użyć, poprzez niniejszy przedmiot, a ofiarami będą widziane w kuli przedmioty lub istoty.

Typ kryształowej kuli	Cena rynkowa
Kryształowa kula	42 000 sz
Kryształowa kula z zobaczeniem niewidzialnego	50 000 sz
Kryształowa kula z wykryciem myśli (Wola neguje, ST 13)	51 000 sz
Kryształowa kula z telepatią*	70 000 sz
Kryształowa kula z widzeniem prawdy	80 000 sz

* Postać, która patrzy przez kule, może widzieć osobę przesłać telepatycznie wiadomości i otrzymywać od niej odpowiedzi. Ponadto raz dziennie może wpleść w przesłanie sugestję (jak czar, Wola neguje, ST 14).

Umiarkowane poznanie: PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, spiegiwanie (plus każdy z dodatkowych czarów używanych przez przedmiot); Waga: 3,5 kg

Księga dowodzenia: W tym trudnym dziele opisano wskazówki dotyczące tego, jak wpływać na innych i ich przekonywać, wplatając w słowa magię. Osoba, która przeczyta tę księgę – a zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzyma premie dziedzinową w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju księgi) do wartości Charyzmy. Magia opuszcza raz przeczytany tom, który staje się zwykłym dziełem.

Silne wywoływanie (jesli użyto rądu): PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, cud lub zyczenie; Cena: 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt: 1250 sz + 5100 PPD (+1), 2500 sz + 10 200 PPD (+2), 3750 sz + 15 300 PPD (+3), 5000 sz + 20 400 PPD (+4), 6250 sz + 25 500 PPD (+5); Waga: 2,5 kg.

Księga jasnomyśli: W tym ciężkim tomie opisano ćwiczenia pozwalające polepszyć pamięć i logiczne myślenie, wplatając w słowa magię. Osoba, która przeczyta tę księgę – a zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzyma premie dziedzinową w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju księgi) do wartości Intelaktu. Magia opuszcza raz przeczytany tom, który staje się zwykłym dziełem. Ponieważ księga jasnomyśli obdarza premią dziedzinową, czytający zyskuje dodatkowe punkty umiejętności na nowym poziomie.

Silne wywoływanie (jesli użyto rądu): PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, cud lub zyczenie; Cena: 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt: 1250 sz + 5100 PPD (+1), 2500 sz + 10 200 PPD (+2), 3750 sz + 15 300 PPD (+3), 5000 sz + 20 400 PPD (+4), 6250 sz + 25 500 PPD (+5); Waga: 2,5 kg.

Księga zrozumienia: W tym grubym tomie opisano ćwiczenia polepszające instynkt i percepcję, wplatając w słowa magię. Osoba, która przeczyta tę księgę – a zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzyma premie dziedzinową w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju księgi) do wartości Rozpoznania. Magia opuszcza raz przeczytany tom, który staje się zwykłym dziełem.

Silne wywołanie: (Jeśli użyto ruda); PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, cud lub życzenie; Cena: 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 PD (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5); Waga: 2,5 kg.

Kula burz: Szklana kula o średnicy 20 centymetrów. Jej właściciel może niemal dowolnie wpływać na pogodę, wywołując nawet nadnaturalne i niszczycielskie burze. Raz dziennie ma też prawo użyć kuli do zrzucaenia czary kontrolowanie pogody. Raz na miesiąc może zaś rzucić zaklęcie burzy czary. Ponadto nieustannie chroni go efekt odporności na żywioły.

Silne różnie: PC 18; Stworzenie cudownego przedmiotu, burza zemsty, kontrolowanie pogody, odporność na żywioły; Cena: 48 000 sz; Waga: 3 kg.

Latajaca miotła: Ta miotła może unosić się w powietrzu przez 9 godzin dziennie, analogicznie jak pod działaniem czary długotrwali lot (precyzyjna zwrotność). Jest w stanie unieść 100 kilogramów, a wówczas będzie poruszać się z szybkością 12 metrów, lub 200 kilogramów, choć w tym przypadku prędkość spadnie do 9 metrów. Miotła może sama polecieć do wskazanego przez właściciela miejsca, pod warunkiem jednak, że zna lokalizację i wygląd celu podróży. Podlatuje też samodzielnie do posiadacza, gdy ten wypowiada słowo rozkaz i gdy znajduje się w odległości do 300 metrów. Latajaca miotła, której nikt nie dostaje, porusza się z szybkością 12 metrów.

Umiajkowane przemiany: PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, długotrwali lot, utrwalenie; Cena: 17 000 sz; Waga: 1,5 kg.

Latający dywan: Ten kawałek materiału może unosić się w powietrzu, analogicznie jak pod działaniem czary długotrwali lot o nieograniczonym czasie działania. Wielkość, udźwig i szybkość latającego dywanu bywa różna, co wyznaczono w poniższej tabeli. Zwykle dywan jest pięknie zdobiony i wykonany z kosztownych surowców. Aktywuje się go najczęściej słowem rozkazu (każdy dywan ma inne). Właściciel może to zrobić, znajdując się na dywanie lub poza nim. Dywanem kieruje się, wypowiadając określone słowa.

Wielkość	Udźwig	Szybkość	Waga	Cena rynkowa
1,5 m na 1,5 m	100 kg	12 m	4 kg	20 000 sz
1,5 m na 3 m	200 kg	12 m	7,5 kg	35 000 sz
1,8 m na 2,7 m	300 kg	12 m	10 kg	53 000 sz
3 m na 3 m	400 kg	12 m	15 kg	60 000 sz

Latający dywan może unieść ciężar dwukrotnie przekraczający jego udźwig, ale wówczas jego szybkość spada do 9 metrów. Ma precyzyjną zwrotność, ale mimo to może unosić się w miejscu.

Umiajkowane przemiany: PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, długotrwali lot, utrwalenie.

Laternia ujawnienia: Latarnia ta wygląda i działa jak zwykła zakryta latarnia. Różnica polega na tym, iż po zapaleniu ujawnia ona obecność wszystkich niewidzialnych istot, które znajdują się w promieniu 7,5 metra wokół niej – analogicznie do czary wyzyszczenie niewidzialności.

Słabe wywołanie: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, wyzyszczenie niewidzialności; Cena: 3 000 sz; Waga: 1 kg.

Lina oplatania: Wygląda jak zwykła konopna lina długości 9 metrów. Na rozkaz skacze jednak na 6 metrów w dół i 3 metry w górę, po czym oplataje ofiarę. Oplatanie istoty może się wywołać, wykonując uduany test Sily o ST 20 lub Wyzwalania się o ST również 20.

Lina ma KP 22, 12 punktów wytrzymałości i twardość 10 oraz redukuje obrażenia 5/tańce. Uszkodzona naprawia się w tempie punktu wytrzymałości na 5 minut. Jeśli jednak zostanie przecięta (utrata wszystkich 12 pw), ulega zniszczeniu.

Umiajkowane przemiany: PC 12; Stworzenie cudownego przedmiotu, oplatanie, ożywienie liny, ożywienie przedmiotu; Cena: 21 000 sz; Waga: 2,5 kg.

Lina wspinaczka: Długa na 18 metrów, ma grubość cienkiej rózdzki, a mimo to utrzymuje ciężar 1500 kilogramów. Na rozkaz porusza się z prędko-

ścią 3 metrów na rundę w górę, w dół czy w innym kierunku. Ponadto zaczyna się do wszystkiego, co wybiera właściciel. Może się też samodzielnie odzwiać z powrotem do bohatera.

Lina wspinaczka może rozkazać, by zawiała się w werty lub rozwiązała. W takim przypadku na całej jej długości, w odległości 30 centymetrów od siebie, pojawia się supły. Lina będzie miała w efekcie długość 15 metrów, ale jednocześnie ST testów Wspinaczki zmalało o 10. Istota, która aktywuje moc liny, musi trzymać jeden jej koniec.

Słabe przemiany: PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, ożywienie liny; Cena: 3000 sz; Waga: 1,5 kg.

Lira trwałości: Jeśli na tym instrumencie zagra się odpowiednią melodię, żaden atak wymierzony w jakąś konstrukcję (ściana, dach, podłoga itd.) znajdującą się w promieniu 90 metrów od liry nie spowoduje efektu. Nie będą zatem działać moce rogu jrychosińskiego i czar dzwintęgi, a także uderzenia tarana czy wykorzystanie broni obłecniczej. Lira można w ten sposób użyć raz dziennie, a ochrona trwa 30 minut.

Lira jest także bardzo użyteczna podczas budowania. Raz na tydzień można na niej zagrać i stworzyć muzykę, za sprawą której powstają budynki, kopalnie, tunele czy kanały itd. Wystarczy ledwie 30 minut gry, by osiągnąć efekt trzdziemioj pracy stu ludzi. Każda godzina gry – poza pierwszą – wymaga wykonania testu Występów (instrumenty strunowe) o ST 18. Jeśli się on nie powiedzie, grający musi przerwać, a liry nie można w ten sposób użyć przez tydzień.

Słabe przemiany: PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, wystraszanie; Cena: 13 000 sz; Waga: 2,5 kg.

Lyżka Murylana: Ta z pozoru zwyczajna lyżka wykonana jest zwykle z rogu. Włożenie jej do pustego pojemnika – na przykład, do miski, kubka, talerza – sprawia, że napelnia się on gęstym kleikiem. Substancja ma smak ciepłego, wilgotnego kartonu, posiada za to duże wartości odżywcze, jest w niej wszystko, czego potrzebuje do życia dowolna roślinożerca, misiożerca czy wszystkożerca. Każdego dnia lyżka powoduje do istnienia tyle kleiku, by pożyłoby się nim czterech ludzi.

Słabe przywołanie: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, stworzenie jedzenia i wody; Cena: 5400 sz.

Maska śmierci: Maską wykonaną z kości słoniowej na podobieństwo ludzkiej czaszki. Osoba, która nosiła ją co najmniej godzinę, może raz dziennie sprawić, że maska uniesie się z jej twarzy. Czaszka oddali się wówczas od właściciela na maksimum 15 metrów i zaatakuje wskazywany cel. Uduany atak dotyczył dystansowy zmusza ofiarę do wykonania rzutu obornego na Wytrwałość (ST 20). Jeśli rzut ów się nie powiedzie, nieszczęśliwy pada trupem – analogicznie do działania czary palis śmierci. Odniera, której powiodł się rzut obronny, otrzymuje 360-13 obrażeń. Po ataku (nieważnie – uduany czy nie) maska powraca do właściciela. Przedmiot ten ma KP 16, 10 punktów wytrzymałości i trwałość 6.

Silna nekromancja i przemiany: PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, latanie, ożywienie przedmiotu, pale śmierci; Cena: 22 000 sz; Waga: 1,5 kg.

Maść beczasowości: Jeliżli substancja to posmaruje się dowolną materię, która kiedyś była żywa (skóra, bieżba, papier, drewno, martwe ciało itp.), lepiej oparte się ona upływowi czasu – rók będzie można dzielić temo potraktować jak dzień. Ponadto pokryty maską przedmiot otrzymuje premie z odporności +1 do wszystkich rzutów obronnych. Substancja się nie zużywa, chociaż można ją uśmagać magicznie (choćby rozpraszając efekt). Jeden flakon zawiera wystarczająco dużo maści, by pokrył osiem przedmiotów średniego rozmiaru lub mniejszych. Duży przedmiot należy traktować jak dwa średnie, a wielki jak dwa duże.

Słabe przemiany: PC 3; Wymaganie: Stworzenie cudownego przedmiotu; Cena: 150 sz.

Maść Keoghoma: W niewielkim słoiczku (średnica 7,5 centymetra, wysokość 2,5 centymetra) znajduje się sz pierci maści, która – rozsmarowana na ranie lub polkniona – neutralizuje każdą truciznę (jak neutralizacja trucizny). Jeśli posmaruje się nią chory fragment skóry, udrzwia (jak przedlmanie choroby). Jeliżli zaś zaaplikuje się ją na ranę, wyleczeniu ulegnie 180-5 obrażeń (jak leżenie leżek nuni).

Słabe przywołanie: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, leżenie leżek nuni, neutralizacja trucizny, przedlmanie choroby; Cena: 4000 sz; Waga: 250 g.

Maść slikskości: Osoba, która użyje tej maści, otrzymuje premie z bieglności +20 do wszystkich testów Wyzwalania się. Oznacza to, że zwarcie się

z nią, związanie jej lub skucie łańcuchem jest prawie niemożliwe. Ponadto nie działają na nią sieci (magiczne i zwykłe). Maść nie wpływa na magiczne liny itp. Jeśli zaś pokryje się nią podłoga lub schody, obszar taki należy traktować jak obłożony działającym przez dłuższy czas czarnym tłuszczem. Normalnie olejek schodzi po ośmiu godzinach, ale może zostać usunięty za pomocą alkoholu (wystarczy wino).

Maść **ścisłości** musi pokrywać wewnętrzne flakonu, w którym przechowywany jest (zadany) kłus (patrz wcześniej).

Slabe przywołanie, PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, tłuszcz; Cena: 1000 sz.

Medalion wykrywania myśli: Wygląda jak zwykły wisior w kształcie zwieszono na łańcuszku dysku, zazwyczaj wykonanego z brązu, miedzi lub niklu zmieszanego z odrobiną srebra. Jego posiadacz może czytać myśli innych istot, jakby korzystał z czaru wykryć myśli.

Slabe poznanie, PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, wykrycie myśli; Cena: 12 000 sz.

Miksztura kłusowania: Stworzenie, które wypije ze słodka miksztury, uleganie zauroczeniu pierwszą napotkaną po spożyciu istoty (analogicznie do zauroczenia *zobój*; pijący musi być humanoidem rozmiaru średniego lub mniejszego. Wola neguje, ST 14). Zauroczenie trwa po 1k3 godzinach.

Slabe przemiany, PC 4; Stworzenie cudownego przedmiotu, zauroczenie; Cena: 150 sz.

Miksztura ognistego oddechu: Ta dziwna miksztura umożliwia osobie, która ją wypija, płucnie płomieniami. Użytkownik ma prawo zaciągnąć ogniem maksymalnie trzy razy, za każdym razem zadając 3ks obrażeń od ognia po-jedynczemu celowi znajdującemu się w odległości do 7,5 metra od niego. Ofiara może wykonać rzut obronny na Refleks (ST 13) – udany oznacza, że otrzymuje tylko połowę ran. Niewykorzystane ogniste oddechy rozpraszają się w ciągu godziny od wypicia miksztury.

Umiarkowane wywołanie, PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, płomienisty promień; Cena: 1100 sz.

Miksztura pływania: Miksztura obdarza postać, która ją wypija, umiejętnościami pływackimi. Postać taka otacza niemal niezauważalną magiczną powłoką, dzięki której z łatwością porusza się w wodzie (utrzymująca się godzinie premia z biegłości +10 do testów Pływania).

Slabe iluzje, PC 2; Stworzenie cudownego przedmiotu, twórca musi posiadać przynajmniej 5 rang w umiejętności Pływania; Cena: 250 sz.

Miksztura prawdomówności: Osoba, która wypija tę mikszturę, musi przez 10 minut mówić prawdę i tylko prawdę (Wola neguje, ST 13). Co więcej, jest zmuszona odpowiedzieć na zadane w tym czasie pytania, lecz przy każdym z nich ma prawo do kolejnego rzutu obronnego na Wole (ST 13). Jeśli któryś z tych kolejnych rzutów zakończy się powodzeniem, nie wyrwie się z mocy miksztury, a po prostu nie będzie zmuszona do odpowiedzi na to konkretne pytanie. W rundzie można zadać tylko jedno pytanie. Jest to wpływający na umysł efekt oczarowań i przymus.

Slabe oczarowania, PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, trefna prawda; Cena: 500 sz.

Miksztura skradania: Ta gęsta miksztura obdarza postać, która ją wypija, umiejętnościami skradania się, a także nieco wycisza dźwięki wokół niej, za-pewniając utrzymującą się godzinie premia z biegłości +10 do testów Cichego poruszania się.

Slabe iluzje, PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, cisza; Cena: 250 sz.

Miksztura ukrywania się: Osoba, która wypija tę ciecz, potrafi intuicyjnie się chować (utrzymująca się godzinie premia z biegłości +10 do testów Ukrywania się).

Slabe iluzje, PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, niewidzialność; Cena: 250 sz.

Miksztura wiazy: Osoba, która wypija tę mikszturę, z łatwością dostrzega różne szczegóły utrzymująca się godzinie premia z biegłości +10 do testów Przekształcania).

Slabe poznanie, PC 2; Stworzenie cudownego przedmiotu, uduśnianie pauszy; Cena: 250 sz.

Misa władania żywiołami wody: Duża misa zawierająca wykonana z niebieskiego lub zielonego kamienia półszlachetnego (malachitu, lapis lazuli, azurytu, turkusu, perydylu lub nefrytu). Ma średnicę 30 centymetrów, a głębokość 15 centymetrów. Nie jest wytrzymała. Kiedy wypełni się ją słodką wodą i wypowie stosowne słowa, przyjdzie duży żywioł wody. Wypowiedzenie

przyzwania zajmuje całą rundę. Misa działa jak czar przyzwania potwora VI. Za każdym razem da się przywołać tylko jednego żywioła. Wzwanie kolejnego wymaga wypłynienia myśli wodą raz jeszcze, co nie może się stać, dopóki pierwszy żywioł nie zniknie (zostanie rozproszony, odesłany lub zabity).

Wlanie do misy słodkiej wody sprawi, iż pojawi się wielki, a nie duży żywioł (tak jakby rzucano przyzwanie potwora VI). Szczegółowe informacje o żywiołach wody znajdziesz na 261 stronie Księgi Pięciu.

Silne przywołanie, PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, przyzwanie potwora VI, przyzwanie potwora VII; Cena: 100 000 sz; Waga: 1,5 kg.

Młot rytanów: Młot ten ma 2,5 metra długości. Używany jako broń, działa niczym *magia dźwięczna* +3, która nieoczywionym przedmiotom zadaje po-jętne obrażenia. Posługiwanie się tym orężem wymaga jednakże Siły wrota-ci co najmniej 18. W innym przypadku osoba, która posługuje się młotem, podlega karze –4 do testów ataków.

Silne wywołanie, PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, Stworzenie magicznej broni i pancerza, zacięcie pięci *Bigly'og*; Cena: 25 305 sz; Koszt: 12 305 sz + 480 PD; Waga: 80 kg.

Naszynnik kul ognistych: Wygląda jak tanie świecidełko – naniżane na kordonie paciorki tworzące naszynek (nie wlicza się go do limitu efektyw-nie działających przedmiotów magicznych, jakie postać może nosić). Jednak gdy śmielec zawiesi sobie na szyi te ozdoby, wszyscy dostrzegą jej prawdziwą postać. A jest to złoty łańcuszek ozdobiony kilkoma kłusami z tegoż kruszcu. Właściciel (i tylko on) może z łatwością odczepić kule i cisnąć je na odległość nieprzekraczającą 21 metrów. Kula, która dotrze do celu, wybuchu, jakby była efektem czaru kuli ognia (Refleks zmniejsza o połowę, ST 14).

Kule naszynek mają różną siłę, w przedziale od 2ks do 10ks obrażeń od ognia. Cena rynkowa każdej z nich równa jest liczbie kostek obrażeń razy 150 sz.

Na każdy naszynek kul ognistych składają się sfery o różnej sile. Ta przedsta-wiono kilka typowych kombinacji, które określono jako typy – od I do VII.

	Cena									
Naszynnik	10k6	9k6	8k6	7k6	6k6	5k6	4k6	3k6	2k6	rynkowa
Typ I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1650 sz
Typ II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2700 sz
Typ III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4350 sz
Typ IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5400 sz
Typ V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5850 sz
Typ VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8100 sz
Typ VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8700 sz

A zatem, na przykład, naszynek typu III nadbi siedem sfer – jedna to siedmio-kostkowa kula ognia, dwie to pięciokostkowe kule, a cztery – trzykostkowe.

Jeśli posiadacz naszynek (mający go na szyi lub przy sobie) nie oboni się przed działaniem magicznego ognia, przedmiot musi wykonać rzut obronny (premia +7). Jeżeli się on nie powiedzie, wszystkie kule wybuchają jednocześnie. Właściciela czeka w tej sytuacji smutny los.

Umiarkowane wywołanie; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, kula ognista.

Naszynnik przystosowania: Ciężki łańcuszek ozdobiony platynowym meda-lionem. Osoba, która go nosi, otacza bunka ze światłym powietrzem, dzięki czemu może oddychać zarówno pod wodą, jak i w próżni. Ponadto postać taka jest niepodatna na działanie wszelkich szkodliwych oparów i gazów (jak choćby efektów zabijczych dymu czy śmierdzących dymu oraz wdychanych trucizn).

Umiarkowane przemiany, PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, prze-kształcenie siebie; Cena: 9000 sz.

Obręcz intelektu: Przedmiot ten ma postać sznurka, na którym wisi nie-wielki klejnot. Należy go zawiązać tak, by kamień znalazł się na czole właściciela. Obręcz obdarza noszącą ją osobę premią z uzasadnienia do wartości Intelektu, która wynosi +2, +4 lub +6. Wspomniana premia z uzasadnienia nie zapewnia posiadaczowi dodatkowych punktów umiejętności zyskiwanych na nowym poziomie (ustalają ich liczby, biorąc pod uwagę niezdefiniowaną wartość atrybutu).

Umiarkowane przemiany, PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, spyt-lisi; Cena: 4000 sz (+2), 16 000 sz (+4), 36 000 sz (+6).

Obręcze-bramy: Są to dwa żelazne pierścienie, każdy o średnicy 45 centymetrów. Działają one pod warunkiem, że znajdują się w odległości

do 150 kilometrów od siebie. Wszystko, co przełoży się przez jeden pierścien, wychodzi z drugiego. W ten sposób można przemieścić dziennie do 500 kilogramów (obiektów cząsteczkowo-przepiętnych przez pierścienie nie bierze się pod uwagę). Za pomocą obrotów można w niezwykłe krótkim czasie transportować przedmioty i wiadomości, a nawet atakować. Bohater może włożyć rękę przez żelazny pierścien i chwycić przedmiot znajdujący się w pobliżu drugiego kola. Ma też prawo choćby dźgnąć w ten sposób przeciwnika. Śmiełek może też przełożyć przez pierścienie głowy i rozciągnąć się po okolicy, a nawet zruć zaklęcie. Postać małych rozmiarów może przelaznąć się przez żelazną obręcz, jeśli wykona udany test. Wyzwalania się (ST 13). Stworzenia filigranowa, a także drobne i malutkie przechodzą przez nią bez przeszkód. Każdy pierścien ma „wejście” i „wyjście” – strony oznaczone są odpowiednimi symbolami.

Silne przywoływanie: PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, wstąpienie: 40 000 sz; Waga: 0,5 kg każda obręcz.

Oczy nieszczęścia: Te specjalne kryształy każdy może założyć na oczy. Niosąca je osoba ma prawo rzucić zaklęcie zagłada na znajdujące się w pobliżu stworzenia (jedna osoba w rundzie), analogicznie do ataku wzrokowego, z tą różnicą, iż musi poświęcić akcje standardowo, a zwykła wymiana spojrzeń nie nie da. Na istoty, którym nie powie się rzucić obrony na Wole (ST 11), działa efekt wspomnianego czaru. Jeśli śmiełek używa tylko jednego kryształu, ST rzutu obronnego spada do 10. Jeżeli zaś nosi oba, znajduje się cały czas jakby pod działaniem zaklęcia obserwacji umieru, a ponadto raz na tydzień może użyć czaru struch (Wale cząsteczkowo neguje, ST 16) jak normalnego ataku wzrokowego.

Umiarkowane nekromancja: PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, obserwacja śmierci, strach, zagłada: Cena: 25 000 sz.

Oczy orla: Dwa specjalne kryształy, które każdy może założyć na oczy. Zapewniają one premie z biegłości +5 do testów Spostępowawczości. Użycie tylko jednego kryształu sprawia, że śmiełkowi kręci się w głowie i przez rundę jest oszołomiony. Potem może używać tylko jednego kryształu jak długo zechce, pod warunkiem jednak, iż zakryte drugie oko. Oczywiście bohater może bez problemu zdjąć kryształ i widzieć normalnie lub założyć oba i uniknąć zawrotów głowy.

Słabe poznanie: PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, jasnowidzenie/jasnowidzenie: Cena: 2500 sz.

Oczy petyfikacji: Ten przedmiot ma postać dwóch specjalnych kryształów, które każdy może założyć na oczy. Niosąca je osoba może przez 10 rund dziennie wykorzystywać atak wzrokowy, który powoduje petyfikację (Wytwarzanie negu, ST 19) – analogicznie do mocy bazyliszka (więcej informacji na ten temat znajdziesz na 19 stronie Księgi Półtorów). Bohater musi założyć oba kryształy, by ich magia zadziałała.

Umiarkowane przemiany: PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, ułao w kamień: Cena: 98 000 sz.

Oczy zaurzaczania: Dwa specjalne kryształy, które każdy może założyć na oczy. Niosąca je osoba ma prawo rzucić zaklęcie zaurzaczania osoby na znajdujące się w pobliżu stworzenia (jedna osoba w rundzie), gdy po prostu spotyka się ich spojrzenia. Kt. którym nie powie się rzucić obrony na Wole (ST 16), nielegaj mocy wspomnianego czaru. Jeśli śmiełek używa tylko jednego kryształu, ST rzutu obronnego spada do 10.

Umiarkowane ocrarowanie: PC 7; Podcięcie czaru, Stworzenie cudownego przedmiotu, zaurzaczanie osoby: Cena: 56 000 sz za parę.

Okulary widzenia szczegółów: Szklą tych okularów wykonano ze specjalnego kryształu. Osoba, która je założy, widzi znacznie lepiej, ale tylko na dystans do 30 centymetrów. Otrzymuje też premie z biegłości +5 do testów Przekształcania pozwalających odkryć sekretne drzwi, pulapki i podobne ukryte obiekty. Magia działa tylko wówczas, gdy postać założy oba szklę.

Słabe poznanie: PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, widzenie przyszłości: Cena: 1250 sz.

Okulary widzenia w nocy: Szklą tych okularów wykonano z ciemnego, nieprzezroczystego kryształu. Osoba, która je założy, widzi wszystko normalnie, a ponadto widzi również w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Magia działa tylko wówczas, gdy postać założy oba szklę.

Słabe przemiany: PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, widzenie w ciemnościach: Cena: 12 000 sz.

Oponość odporności na czary: Strój narzucający na normalne ubranie lub pancerz. Zapewnia osobie, która go nosi, odporność na czary 21.

Umiarkowane odrzucanie: PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, odporność na czary: Cena: 90 000 sz.

Oponość wiary: Święty strój narzucający na normalne ubranie. Zapewnia osobie, która ją nosi, redukcję obrażeń 5/zko.

Silne odrzucanie [dobro]: PC 20; Stworzenie cudownego przedmiotu, kamień szlachetny: Cena: 76 000 sz.

Ornat druidów: Ten cienki strój narzuca się na zwykłą odzież lub zbroję. Większość ornatów jest zielona, a zdobią je hafty przedstawiające rośliny i zwierzęta. Jeśli ten strój nosi druid posiadający zdolność kształty natury, może po nią sięgać o jeden raz dziennie więcej.

Umiarkowane przemiany: PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, polimorfia lub zdolność kształty natury: Cena: 10 000 sz.

Oskarżanie tytanów: Trzonek tego narzędzia ma długość 3 metrów. Każda istota rozmiaru co najmniej wielkiego może się nim posługiwać, by przekopywać ziemię czy poruszać wale obronne (10 minut wystarczyć na obszar sześciu co krawędzi 3 metrów). Oskarżaniem można również kruszyć skały (godzina na sześć co krawędzi 3 metrów). Jeśli narzędzie używać się w walce, należy je traktować jak olbrzymi adamantynowy młot bojowy +3, który za każdym razem obraża.

Silne przemiany: PC 16; Stworzenie cudownego przedmiotu. Stworzenie magicznej broni i pancerza, poniesienie ziemi: Cena: 23 348 sz; Koszt: 13 348 sz. + 800 PD; Waga: 60 kg.

Pantofle pącejce wspinaczki: Osoba, która włoży te pantofle, może poruszać się z szybkością 6 metrów po pionowych ścianach lub nawet po suficie (oczywiście do góry nogami), nie używając do tego rąk. Obuwie to jest jednak bezużyteczne na niewykwilne śliskie powierzchnie (lodzie, masyku pokrytym tłuszczem lub olejem). Pantofle można używać 10 minut dziennie (ten czas właściwie ma prawo podzielić na kilka odcinków).

Słabe przemiany: PC 4; Stworzenie cudownego przedmiotu, pącejca wspinaczki: Cena: 4800 sz; Waga: 250 g.

Pas krasnoludów: Osoba, która nosi ten pas, otrzymuje premie z biegłości +4 do wszystkich testów Charyzmy oraz do umiejętności opartych na tym atrybucie, gdy dotyczy one krasnoludów; premia spada do +2, jeżeli postać ma do czynienia z niziołkami i gnomami. Jeśli jednak posiadacz pasa syka się z przedstawicielami innych ras, podlega karze z biegłości -2 do takich samych testów. Ponadto śmiełek rozumie mowy oraz pisany język krasnoludów i może się nim posługiwać. Jeżeli osoba nosząca pas nie jest krasnoludem, otrzymuje zdolność widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów), krasnoludzi skalny zmysł, premie z usprawnienia +2 do Budowy oraz premie z odporności +2 do rzutów obronnych na trucizny, zaklęcia i efekty czarodziejne.

Umiarkowane poznanie: PC 12; Stworzenie cudownego przedmiotu, język, twórcza musi być krasnoludem; Cena: 14 900 sz; Waga: 0,5 kg.

Pas mnicha: Pas ten ma postać zwykłego sznurka, który owija się wokół talii. Niosąca go osoba zwiększa swoje umiejętności walki bronią. Gdy walczy bez użycia oręża, jej KP i ataki broni broni naley traktować tak, jakby była na poziomie o pięć wyższym. Jeśli pas nosi postać posiadająca atut Oszłamijająca psychic, może ona wykonać oszłamijający atak o jeden raz dziennie więcej. W przypadku, gdy pas założy bohater nie będący mnichem, jego KP i ataki broni broni będą takie, jak mnicha 5. poziomu. Ta premia do KP działa analogicznie do premii do KP mnicha.

Umiarkowane przemiany: PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, słusna potęga lub transformacja Tensu; Cena: 13 000 sz (+4); Waga: 0,5 kg.

Pas silny gigant: Szeroki pas z grubej skóry nabijanej żelaznymi cwičkami. Osoba, która go nosi, otrzymuje premie z usprawnienia do wartości Siły w wysokości +4 lub +6.

Umiarkowane przemiany: PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, siła byka; Cena: 16 000 sz (+4); 36 000 sz (+6); Waga: 0,5 kg.

Peleryna znikania: Osoba nosząca tę jasnoczerwona szatę może raz dziennie na rozkaz użyć zaklęcia *czarna poprzeciw*. Znikając za nim, pozostawia po sobie chmurę dymu, jej pojawienie się zaś towarzyszy podobny efekt.

Umiarkowane przywoływanie: PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, drzewi poprzeciw wymywni; Cena: 10 080 sz; Waga: 0,5 kg.

Perła moko: Wygląda jak zwykła perła przeciętnych rozmiarów. Przydaje się jednak tym, którzy rzucają zaklęcia, uapieniedzie je przygotowane (a więc: kapłanem, druidem, trocicielom, paladynem i czarodziejem). Raz dziennie, na rozkaz, perła może pozwala właścicielowi przypomnieć sobie dowolny czar, który przygotował, a następnie rzucił. Zaklęcie powraca do pamięci tak, jakby

bohater nigdy go nie wykorzystał. Poziom czaru, który właściciel może w ten sposób odkrywać, należy do rodzaju przedmiotu. Istnieje perły masy, dzięki którym smialek może przypomnieć sobie jeden dowolny czat z poziomu od 1. do 9. lub też dwa zaklęcia dziennie, każde innego poziomu, nie wyższego niż 6.

Silne przemiany: PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, twórcza musi rzucić zaklęcia na poziomie czarów przypominającego zaklęcia: Cena: 1000 sz. (1.), 4000 sz. (2.), 9000 sz. (3.), 16 000 sz. (4.), 25 000 sz. (5.), 36 000 sz. (6.), 49 000 sz. (7.), 64 000 sz. (8.), 81 000 sz. (9.) lub 70 000 sz. (dwa zaklęcia).

Perła syren: Bardzo piękna perła wartości 1000 sz., która wygląda zupełnie normalnie. Osoba, która zaciśnie ją mocno w dłoni lub przycisnie do piersi, koncentrację się jednocześnie na mocy przedmiotu, będzie mogła go wykorzystać.

Właściciel perły może oddychać wodą jak zwykłym powietrzem. Ponadto pod powierzchnią porusza się z szybkością pływania 18 metrów, ma prawo rzucić czary i działać bez ograniczeń.

Umiarkowane odrzućcie i przemiany: PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, oddychanie wodą, niewidzialność; Cena: 15 300 sz.

Pierzasty talizman Quaal: Te przedmioty mają postać małego pióra obdarzonego opisaną dalej specjalną mocą. Każdą z nich można użyć tylko raz.

Bicz: Talizman przemienia się w wielki skórzany bicz.

Walczy on sam z siebie i ściera się z wybranym przeciwnikiem jak tańczący orzeł (patrz strona 225). Broni posiadacza biczem premie do ataku +10, zadaje 10k+1 obrażeń oraz ma premie z usprawianiem +1 do testów ataków i obrażeń. Wykonuje też darmowy atak prowadzący do zwania (z premią +5 do ataku). Bicz istnieje tylko godzinę.

Drzewo: Talizman powołuje do istnienia duży dąb (średnica pnia 1,5 metra, wysokość 18 metrów, średnica korony 12 metrów). Jest to efekt natychmiastowy.

Kotwica: Talizman służy do cumowania statków, które zostają umieruchomione na jeden dzień lub krocie.

Lubieżny łódź: Talizman przyjmuje postać dużej łodzi kształtem przypominającej labedzia. Pływa ona po wodzie z prędkością 18 metrów. Na pokładzie zmieści się osiem koni z rzędem lub trzydziści dwie istoty rozmiaru średniego (albo te kombinacje takich stworzeń). Łódź znika po upływie dnia lub wcześniej.

Ptak: Tego talizmuenu używa się do przekazywania krótkich zapisanych wiadomości – służy on za gołębia pocztowego, który zawsze dociera do adresata. Ptak istnieje tyle czasu, ile wymaga dostarczenie wiadomości.

Wachlarz: Talizman tworzy ogromny wachlarz, który poruszając się, wywołuje podmuchy sztarczający do napełniania statku (prędkość około 37,5 km/h). Wiatr nie kumuluje się z innymi podmuchami, nie da się zatem za jego pomocą przemienić groźnego wiatru w wichurę. Można natomiast za jego sprawą osłabić siłę podmuchów, tworząc obszar, w którym wiatry będą spokojniejsze (choć nie wpłynęło to na wielkość fal w trakcie burzy). Wachlarz znika po 8 godzinach lub wcześniej i nie działa na ladzie.

Umiarkowane przywoływanie: PC 12; Stworzenie cudownego przedmiotu, zamieszanie twierdzenie; Cena: 50 sz. (kotwica), 300 sz. (ptak), 200 sz. (wachlarz), 450 sz. (labedzia), 400 sz. (drzewo), 500 sz. (bicz).

Planarne kajdany: Kajdany z zimnego żelaza, inkrustowane złotymi runami. Zakuta w nie istota zmięga się jakby pod działaniem zaklęcia zobowiązania w wymiarze (bez prawa do rzutów obronnych). Kajdany pasują na stworzenia rozmiarów od małego do dużego. ST ich złamania lub wyminięcia się z nich wynosi 30.

Umiarkowane odrzućcie: PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, zobowiązanie w wymiarze; Cena: 28 000 sz.; Waga: 2,5 kg.

Plaszcz charyzmy: Leicutki, modny płaszcz, zdobny srebrnymi lamówkami. Nosiąca go osoba otrzymuje premie z usprawiania do wartości Charyzmy wynosząca +2, +4 lub +6.

Umiarkowane przemiany: PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, splendor orla; Cena: 4000 sz. (+2), 16 000 sz. (+4), 36 000 sz. (+6); Waga: 1 kg.

Plaszcz elfów: Plaszcz ten wygląda na zwyczajną szarę o neutralnej, szarej barwie. Niemniej osoba, która go wkłada i naciągnie kaptur na głowę, otrzyma premie z biegłości +5 do testów Ukrywania się.

Słabe lądzie: PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, niewidzialność, wiryca musi być elfem; Cena: 2500 sz.; Waga: 0,5 kg.

Plaszcz eteryczny: Ten sztebystozłoty płaszcz raczej pochłania światło, niż zostaje nim rozbijany. Nosiąca go osoba na rozkaz staje się eteryczna (analogicznie do czaru eteryczny spaw). Efekt ten można przerwać. Plaszcz działa 10 minut dziennie (nie musi to być ciągle odcinek czasu).

Silne przemiany: PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, eteryczny spaw; Cena: 55 000 sz.; Waga: 0,5 kg.

Plaszcz nietoperza: Plaszcz uszyty z czarnej bądź ciemnoniebieskiej tkaniny. Osoba, która go nosi, otrzymuje premie z biegłości +5 do testów Ukrywania się. Może również bez problemu zwać z sifitu głową w dół, jak to czynia nietoperze.

Jeśli bohater schwyli boki płaszcza i uniesie je, by stworzyć coś na kształt skrzydeł, może latać (analogicznie do działania czaru latanie). Ponadto może polimorfować się w zwykłego nietoperza i latać jak on (wyposażenie smialka również ulega przemianom). Posiadać płaszcz ma prawo latać – w obu wspomnianych postaciach – jedynie w ciemnościach (albo w nocy, albo w niewświetlonych lub niemal niewświetlonych podziemiach) i tylko przez maksymalnie 7 minut za jednym zamachem. Użycie tej mocy sprawia, iż przez taki sam okres, w jakim z niej korzystano, płaszcz nie odbierzy swego właściciela zdolności latania.

Umiarkowane przemiany: PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, latanie, polimorfia; Cena: 26 000 sz.; Waga: 0,5 kg.

Plaszcz odparności: Strój ten zapewnia magiczną ochronę – nosząca go osoba otrzymuje premie z odporności w wysokości od +1 do +5 ze wszystkich rzutów obronnych (Wytrwałność, Refleksy i Wola).

Słabe odrzućcie: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, odporność, poziom czarującego twórcy musi być przynajmniej trzy razy wyższy od premii zapewnianej przez płaszcz; Cena: 1000 sz. (+1), 4000 sz. (+2), 9000 sz. (+3), 16 000 sz. (+4), 25 000 sz. (+5); Waga: 0,5 kg.

Plaszcz pajęczaków: Jedwabny, czarny płaszcz, na którym wyhaftowano zdobienia przypominające sieć. Nosiąca go osoba może korzystać z mocy analogicznej do efektu zaklęcia pajęzca wspinać. Ponadto płaszcz zapewnia niepodatność na działanie pajęczy – zwykłych i magicznych; postać porusza się po nich z 1/2 normalnej prędkości.

Raz dziennie posiadacz płaszcza może rzucić czar pajęczy. Zyskuje również premie ze skuteczności +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wytrwałność, gdy broni się przed truciznami pajaków.

Słabe przywoływanie i przemiany: PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, pajęzca wspinać, pajęczyna; Cena: 14 000 sz.; Waga: 0,5 kg.

Plaszcz płaszczy: Płaszcz ten wygląda na uszyty ze skóry. Kiedy jednak nosząca go osoba wejdzie do słonecznej wody, strój dopasuje się do niej, przemieniając ją w płaszczyk (analogicznie do czaru polimorfia, tyle że dotyczy tej jednej formy). Smialek otrzymuje też premie z naturalnego pancerza +3, może oddychać wodą i poruszać się z prędkością pływania 18 metrów – jakby był prawdziwym płaszczykiem.

Plaszczyk zwykle gryza przeciwników, czego przemieniona osoba nie potrafi. Może ona za to atakować znajdujące się za nią istoty ogonem, niszcząc im 10k6 obrażeń. Ow atak będzie uznawany za dodatkowy do wszystkich innych posiadanych przez postać; wykonuje się go z największą premią do ataku wręcz. Posiadać płaszczyka może wysunąć spod niego rękę, nie tracąc opisanej wcześniej szybkości pod wodą.

Umiarkowane przemiany: PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, oddychanie wodą, polimorfia; Cena: 7200 sz.; Waga: 0,5 kg.



Plaszcz
pajęczaków

Plaszcz przemierzczania, potężny: Ten z wyglądu zwykły płaszcz objawia swą moc po wypowiedzeniu słowa rozkazu. Nosząca go osoba przestaje być widoczna, gdyż magia przedmiotu zakrywa i wypuszcza fale świetlne. Moc płaszcza jest analogiczna do efektu czaru przemierzczania, a działa przez w sumie 15 rund dziennie (właściciel może go podzielić na kilka odcinków czasu).

Umiarkowane iluzje, PC 7; Przedłużenie czasu, Stworzenie cudownego przedmiotu, przemierzczanie; Cena: 50 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Plaszcz przemierzczania, słaby: Ten z wyglądu zwykły płaszcz objawia swą moc po założeniu. Nosząca go osoba przestaje być widoczna, gdyż magia przedmiotu zakrywa i wypuszcza fale świetlne. Moc płaszcza jest analogiczna do efektu czaru przemierzczania, z tą różnicą, że ryzyko chybnienia wynosi 20% (połowicznie ukrycie), co należy stale brać pod uwagę.

Słabe iluzje; PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, przemierzczanie; Cena: 24 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Pochwa ostrości: Skórzana pochwa odblaskowa i wzmocniona srebrem. Zmienia ona swą wielkość i kształt, by bez problemu dało się do niej włożyć dowolny sztylet, nóż, miecz lub przynajmniej ośrodek do miecza dwuręcznego. Moc przedmiotu objawia się tym, że rzuca on na schowaną w nim broń zaklęcie *ostra krawędź*. Właściciel wydaje po prostu taki rozkaz, a może to uczynić trzy razy dziennie.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ostra krawędź*; Cena: 16 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Podkowy szybkości: Cztery żelazne, niczym niewyróżniające się podkowy dla koni. Jeśli podkuje się nimi stosownego wierzchowca, jego szybkość wzrasta o 9 metrów (należy to traktować jak premię za usprawnienie). Analogicznie do wszystkich efektów wpływających na predkość, ten również zwiększa odpowiednio odległość, na jaką można skakać. Konia należy podkuć wszystkimi czterema podkownikami, aby móc zadziałać.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, przypięszenie; Cena: 3000 sz; Waga: 6 kg (cztery).

Podkowy zefiru: Cztery żelazne podkowy, których używa się jak zwykłych. Podkuty nimi koń porusza się, nie dotykając ziemi (zawsze około 10 centymetrów nad nią), jeśli powierzchnia jest mniej więcej równa i pozioma. Oznacza to, że podkowy umożliwiają poruszanie się ponad niełagodnymi, zmiennymi, płynnymi substancjami – a więc wodą i lawą. Ponadto wierzchowiec oczywiście nie poostawia śladów, choć porusza się ze zwykłą predkością naziemną. Konia należy podkuć wszystkimi czterema podkownikami, aby móc zadziałać.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, lewitacja; Cena: 6000 sz; Waga: 2 kg (cztery).

Pojemna torba: Wygląda jak zwykły worek z tkaniny o wymiarach 60 centymetrów na 1,2 centymetra. Wnętrze pojemnej torby to jednak pozawymiarowa przestrzeń – w środku znajduje się więcej miejsca, niż wydaje się zewnątrz. Ponadto bez względu na to, ile rzeczy zostanie do niej włożonych, będzie zawsze wazyć tyle samo. Ciężar torby oraz ograniczenia dotyczące przenoszenia w niej przedmiotów (ich wagi i objętości) zależą od jej rodzaju, co przedstawiono w poniższej tabeli.

Typ torby	Cieśzar torby	Limit wagi zawartości	Limit objętości zawartości	Cena rynkowa
I	7,5 kg	125 kg	0,8 m ³	2500 sz
II	12,5 kg	250 kg	1,9 m ³	5000 sz
III	17,5 kg	500 kg	4 m ³	7400 sz
IV	30 kg	750 kg	6,75 m ³	10 000 sz

Jeśli torba zostanie przeladowana lub przeciężona bądź też jeżeli zostanie rozcięta czymś ostrym (od środka czy od zewnątrz), pęknie i straci swoje właściwości, a jej zawartość przypadnie. Z wyjątkiem na lewą stronę torby wypuścią się wszystkie włożone do środka przedmioty (nieuszkodzone). Po tem – aby użyć jej raz jeszcze – trzeba ją ponownie wywieźć na dobrą stronę. Żywe stworzenia, które znajdują się w środku, przeżyją 10 minut, a potem się uduszą. Wyjście przedmiotu z pojemnej torby to akcja ruchu, chyba że w środku znajduje się więcej rzeczy niż w zwykłym plecaku – wtedy będzie to akcja calorundowna.

Jeżeli pojemna torba zostanie włożona do przeźnkiej dziury, powstanie w danym miejscu szczytelnia prowadząca na Plan Australii, a oba przedmioty zostaną wespane w próżnię i stracone. Jeśli będzie odwrotnie – czyli przedmiotu dziura znajdzie się w pojemnej torbie – otworzy się brama na Plan Australii. Przez ten,

portal przechnięcie zostanie oba przedmioty oraz wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 3 metrów. Torba i dziura ulegają wtedy zniszczeniu.

Umiarkowane przywoływanie; PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, sekretny kufer Leonarda.

Poręczny plecak Hewarda: To niezłej jakości plecak, nieco znoszony, ale zupełnie zwyczajny. Wykonano go z wygarbowanej skóry, a rzemienie wyposażono w mosiężne sprzączki. Na bokach plecaka znajdują się kieszenie, w których na pierwszy rzut oka można pomieścić nieco ponad jeden decymetr sześciennego sprzętu. Tak naprawdę każda z tych to pojemna torba, w której można pomieścić do 0,05 metra sześciennego z 10 kilogramów ekwipunku. W głównej kieszeni plecaka zmieści się zaś do 0,2 metra sześciennego i 40 kilogramów wyposażenia. Nawet w pełni wypakowany plecak waży tylko 2,5 kilograma.

Z racji pakowności plecak jest przedmiotem przydatnym, ale to nie jedyna jego moc. Otóż kiedy właściciel chce coś z niego wyjąć, poszukiwana rzecz zawsze znajduje się na wierzchu, nie trzeba więc grzebać i wywracać do góry nogami wszystkiego w środku. Dlatego też wyjęcie dowolnego przedmiotu z plecaka to akcja ruchu, która nie prowokuje ataków okazyjnych (co normalnie ma miejsce w przypadku wyjmowania schowanych przedmiotów).

Umiarkowane przywoływanie; PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, sekretny kufer Leonarda; Cena: 2000 sz; Waga: 2,5 kg.

Posażki cudownej mocy: Każda z tych rzeczy wysokości mniej więcej 2,5 centymetra (jest jeden wyjątek) przedstawia zwierze. Jeśli posiadacz posażki rzuci go na ziemię i wypowie słowo rozkazu, figurka przemieni się w żywą istotę zwykłych rozmiarów (chyba że opis mówi inaczej). To magiczne polecam do istnienia zwierze jest posłuszne właścicielowi i służy mu najlepiej jak potrafi. Jeśli nie podano inaczej, rozumie ono wspólny, ale nie mowę.

Zlamany lub zniszczony posażek cudownej mocy przestaje działać – magia przepada, a moc ulatuje. Jeżeli zaś zwierze zostanie zabite, po prostu przemieni się z powrotem w rzeźbę i będzie można je przywołać raz jeszcze, tyle że pojeń.

Gryf z bęgu: Ozywiony zachowuje się jak zwykły gryf, choć oczywiście słucha rozkazów pana. Ten posażek można wykorzystywać dwa razy w tygodniu. Każde użycie przemienia rzeźbę w gryfa na 6 godzin. Istota powraca do postaci posażki po upływie wspomnianego czasu lub gdy właściciel wypowie słowo rozkazu.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, ożywienie przedmiotu; Cena: 10 000 sz.

Koży z kości skominy: Posażek przedstawia trzy koży różniące się wyglądem i posiadaną mocą.

- **Kożi gozy:** Wypowiedzenie słowa rozkazu przemienia posażek w wierzchowca podobnego do wielkiego konia, ze współczynnikiem lekkiego konia bojowego (patrz strona 271 *Księgi Ryturów*). Dostarczający tego stworza jeździec może wykorzystywać rogi do walki (jeden sztyt za kopie +3, a drugi za miecz długi +5). Podczas walki kożi gozy wydobywają w promieniu 9 metrów trąski (analogicznie do czaru: *Wola cieściwo neguje*, ST 16). Posażka można użyć raz na dwa tygodnie, a zwierzę powraca do postaci rzeźby po trzech godzinach.
- **Kożi podłoty:** Posażek przemienia się w szybkiego i wytrwałego wierzchowca, pod każdym względem – z wyjątkiem wyglądu – traktowanego jak ciężki koni (patrz strona 270 *Księgi Ryturów*). Kożi młot podrobować maksymalnie jeden dzień w tygodniu – za jednym razem lub z podziałem na okresy nieprzekraczające w sumie 24 godzin. Po upływie tego czasu lub gdy właściciel wypowie słowo rozkazu, istota powraca do postaci rzeźby i następnie pozostaje w niej przez przynajmniej jeden dzień.
- **Kożi wulk:** Posażek przemienia się w ogromne stworzenie, większe od byka, o współczynnikach koszmara (patrz strona 113 *Księgi Ryturów*). Ma tylko dodatkową parę zakreślonych rogów niezwykłych rozmiarów (każdy powoduje 1k8+4 obrażenia). Podczas szarży wolno mu wykorzystywać jedynie rogi (obrażenia zadane w każdym uderzeniu ataku w takiej rundzie zwiększają się o 6). Ten posażek może przyjąć postać kożla tylko raz w miesiącu, i tylko na 12 godzin.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, ożywienie przedmiotu; Cena: 21 000 sz.

Kruk ze srebra: Na rozkaz ten posażek przemienia się w kruk, który zachowuje kolor ze srebra (trwałość 10). Inne słowo rozkazu sprawia, że ptak leci, by przekazać wiadomość – moc analogiczna do działania czaru *zwierzęce po-*

slanie. Jeżeli jednak właściciel nie nakaze mu przeniesienia informacji, krul pozostanie mu posłuszny, choć nie jest obdarzony zdolnościami telepatycznymi czy specjalnymi mocami. Figurki można użyć raz na tydzień, na okres do 24 godzin (czas można rozdzielić).

Słabe oczarowania i przemiany; PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, ożywienie przedmiotu; Cena: 3800 sz.

Lwy ze złota. Figurka przedstawia dwa lwy, które przyjmują postać zwykłych, dotychczas przedstawicieli tego gatunku (patrz 273. strona Księgi Półwiciów). Jeżeli zostaną zabite podczas walki, porastają w postaci posążka przez co najmniej tydzień. W innych okolicznościach można ich użyć raz w tygodniu, a stają się lwami na okres do godziny. Przemiana – w obie strony – następuje po wypowiedzeniu słowa rozkazu.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, ożywienie przedmiotu; Cena: 16 500 sz.

Mucha z herbaru. Ożywiona mucha osiąga wielkość kucyka i ma wspólny czynnik hipogryfa (Kostki Wytrzymałości, KP, udźwig, szybkość itd.; patrz strona 104 Księgi Półwiciów), choć nie ma prawa atakować. Ten posążek można wykorzystać trzy razy w tygodniu. Każde użycie przemienia rzębie w muchę na 12 godzin. Istota powstająca do postaci posążka po upływie wspomnianego czasu lub gdy właściciel wypowie słowo rozkazu.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, ożywienie przedmiotu; Cena: 10 000 sz.

Pies z omylu. Na rozkaz posążek przyjmuje postać psa wierzchozgo (patrz strona 278 Księgi Półwiciów). Ma stosownie do tego współczynniki, z tą jednak różnicą, że posiada Intelpekt równy 8, potrafi porozumiewać się we wspólnym oraz ma wyjątkowy zmysł węchu i wzroku (posiada zdolność wech, a do tegoż również Przeszkadzacz i Sposztargawczość otrzymuje premie +4). Pies widzi również w ciemnościach (zasięg 18 metrów), jest w stanie zbliżyć niewidzialne. Figurki można użyć raz na tydzień, na okres do 8 godzin. Ożywiony pies słucha tylko właściciela.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, ożywienie przedmiotu; Cena: 15 500 sz.

Rumak z obydława. Wygląda jak mała, niemal bezkształtna gładka czarna kamienia. Dopiero dokładnie oględziny pozwalają stwierdzić, że chyba ma kształt jakiegoś czworonożca. Jednak na rozkaz ten odlamek obydława staje się okazałym wierzchozkiem. Jest to ciekoty koni bojowy (patrz strona 271 Księgi Półwiciów), obdarzony następującymi mocami, których może używać raz w rundzie na życzenie: długotrwale lub, dierzyny spier oraz zamiana planów. Wierzchozka da się dosiąść, jednak jeśli jeździec ma dobry charakter, zsterkać, przeniesienie go na niższe plany (zwykle 10%), gdzie powróci do postaci posążka. Figurki można użyć raz na tydzień, na okres do 24 godzin (czasu nie można dzielić). Kiedy rumak staje się eteryczny lub zmienia plany, z jeźdźcą i jego ekwipunkiem dzieje się to samo. Jest to więc środek transportu pozwalający podróżować między wymiarami.

Silne przywołanie i przemiany; PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, eteryczny, latanie, ożywienie przedmiotu, zamiana planów; Cena: 28 500 sz.

Słoni z marmaru. To największy z posążków – ma on wielkość niemal więcej ludzkiej dłoni. Po wypowiedzeniu słowa rozkazu rzębie przyjmuje postać i właściwości prawdziwego słonia (patrz strona 279 Księgi Półwiciów). To magiczne zwierzę jest całkowicie posłuszne właścicielowi – służy mu do przenoszenia ładunków, jako wierzchozowiec lub podczas walki.

Rosnąca można użyć cztery razy w miesiącu, a zwierzę przyjmuje na powrót postać rzębie po upływie 24 godzin.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, ożywienie przedmiotu; Cena: 12 000 sz.

Sowa z serpynty. Ten posążek przemienia się – zależnie od słowa rozkazu – albo w sowę normalnych rozmiarów (puszczyka), albo ogromną (patrz, odpowiednio, strona 280 lub 214 Księgi Półwiciów). Figurki można użyć raz dziennie, na okres do 8 godzin. Po trzech przemianach w ogromną sowę posażek traci moc. Ptak kontaktuje się ze swym panem telepatycznie, informując go o wszystkim, co widzi i słyszy (zalety pamięć o ograniczeniach wynikających z tego Intelpektu).

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, ożywienie przedmiotu; Cena: 9100 sz.

Proszek iluzji. Ten z pozoru zwykły proszek przypomina kredowy pył lub sproszkowany grafit. Jeśli jednak przejrzyć się ma lepszy, widać, że zmienia barwę i kształt. Pospaane nim stworzenie korzysta z mocy analitycznej do

działania zwiadu przebranu, jednak o postaci iluzji decyduje osoba używająca proszku. Jeżeli potraktować proszkiem istotą nie chce ulec przemianie, ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 11) – udany pozwala uniknąć niżejjszego efektu. Moc działa 2 godziny.

Słabe iluzje; PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, przebranie; Cena: 1200 sz.

Proszek suchości. Ten niezwykły proszek ma wiele zastosowań. Wystarczy do wody narychlać przemiana 380 litrów w nicotę, sam zaś przyjmując podwójną postać niewielkiej kulki unoszącej się na powierzchni cieczy lub spoczywającej w miejscu ułożenia. Rzucona kulka pęka i uwalnia tyle wody, ile wchłoniła. Proszek działa tylko na wodę (słodką, słoną, zassadową), lecz nie na inne cieczy.

Potraktować proszkiem istoty o podtypie stworzenie wody muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza zniszczenie. Z kolei zakończony sukcesem świadczy o zadaniu ofierze 5k8 obrażeń.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, kontrolowanie wody; Cena: 850 sz.

Proszek ujawniania: Proszek ten wydaje się metalowym pyłem, małymi opilkami. Rzucona w powietrze garstka pokrywa przedmioty i istoty w promieniu 3 metrów, ujawniając ich obecność, jeżeli są niewidzialne. Proszek neguje też efekty rozmycia oraz przemazania (w tym przypadku działa jak zaklecie płomienia otoczka). Substancja pozwala również odkryć, co jest udu, efektem działania lubstanozgo obrzuca czy proheji duplikatu. Pokryte proszkiem stworzenie podlega karze – 30 do testów Ukrywania się. Efekt działania tej substancji utrzymuje się przez 5 minut.

Proszek ujawniania wody: przechochuje się w małych jedwabnych sakiewkach lub pustych tubach.

Słabe przywołanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, słerzaj pył; Cena: 1800 sz.

Proszek zacierania śladów: Wygląda na zwykły proszek, ale jest magiczną substancją, która pozwala zatrzeć ślady przejścia posiadacza i jego towarzyszy. Rzucone w powietrze garści proszek sprawia, że pomieszczenie o powierzchni 9 metrów kwadratowych staje się zakurzone, brudne, pokryte pajęczynami – tak jakby przez 10 lat nikt go nie używał ani nawet nie wchodził do środka. Jeśli garść proszku rzuci się na trop, ślady postawione przez dwunastu bohaterów i konie ulegają zatarciu w odległości do 75 metrów od miejsca użycia substancji. Działanie pyłu jest narychmiste, więc po jego użyciu nie da się wykryć żadnej magicznej aury. Do ST testów toptenia tak ukrytych śladów należy dodać 20.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, przejście bez śladu; Cena: 250 sz.

Proszek znikania: Substancja wygląda dokładnie tak jak proszek ujawniania i zazwyczaj bywa przechowywana w identyczny sposób. Niemniej posypaane nim stworzenie lub przedmiot staje się niewidzialne (analogicznie do czaru potężniejsza niewidzialność). Istoty i przedmioty potraktowane proszkiem nie są widzialne w zwykły sposób, a ponadto nie da się ich zlokalizować za pomocą magicznych sposobów, włączając w to zobaczenie niewidzialnego czy wyzyszczenie niewidzialności. Pozwala na to natomiast proszek ujawniania. Inne czynnik – choćby dźwięk czy zapach – także pozwalają odkryć niewidzialnego.

Zapewniająca przez proszek potężniejsza niewidzialność działa przez 2k6 rund. Niewidzialna istota nie wie, kiedy ów czas dobiegnie końca.

Umiarkowane iluzje; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, potężniejsza niewidzialność; Cena: 3500 sz.

Przenośna dziura: Przedmiot ten ma postać tkaniny w kształcie koła, utkanej z pętyczki fazowego pajaka, a przetykanej włóknami eteru i promieniami gwiazd. Rozłożony ma średnicę 1,8 metra, lecz można go złożyć tak, by wyglądał na chusteczkę. Tkanina rozpostarta na dowolnej powierzchni otwiera się na pozawymiarową przestrzeń o głębokości 3 metrów. Dziurę zamyka się, chwytając materiał za krawędzie od spodu i związując go. Otwór wówczas znika, a to, co znajduje się w środku, pozostaje w jego wnętrzu.

W dziurze jest tyle powietrza, ile dostało się do niej w trakcie, gdy była otwarta. Zwykle będzie go wystarczająco dużo, by jedno stworzenie średniego rozmiaru lub dwa małego przeżyły 10 minut (patrz „Duszenie się”, strona 304). Nawet dziura, w której coś się znajduje (choćby żółt, w zasadzie nie ma waty. Każda przenośna dziura otwiera się na osobną pozawymiarową przestrzeń.

Jeżeli przenośna dziura (patrz strona 260) zostanie włókona do przenośnej dziury, powstanie w danym miejscu szczelina prowadząca na Plan Astralny – i obo

przedmioty zostaną wessane w próżnię i stracone. Jeśli będzie odwrotnie – czyli przenośna *dziura* znajdzie się w pojonyj torbie – otworzy się brama na Plan Astralny. Przez ten portal przepchnięte zostaną oba przedmioty oraz wszystkie istoty znajdujące się promieniu 3 metrów. Torba i dziura ulegną wówczas zniszczeniu.

Umiarkowane przywoływanie; PC 12; Stworzenie cudownego przedmiotu, zamiana planów; Cena: 20 000 sz.

Relikwiarz odpędzania nieumarłych: Przedmiot ten przynosi wiele korzyści osobom, które potrafią odpędzać nieumarłych – dzięki niemu mogą to robić na poziomie klasowym o cztery wyższym.

Umiarkowana nekromancja [dobro]; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, kapłan 10. poziomu; Cena: 11 000 sz.

Relikwiarz wierności: Małe, przywiązane do rzemienia pudełko, w którym przechowywane są święte zapiski. Dopiero zawiązanie tego przedmiotu na czoło pozwala odkryć jego moc. Posiadacz relikwiarza wierności zdaje sobie sprawę z tego, czy dane działanie lub obiekt (dotyczy to również efektów niemagicznych) mogą wpłynąć niekorzystnie na jego charakter i stosunki z bóstwem. Bohater zdobywa informacje, zanim wykona zamierzoną czynność lub dotknie przedmiotu. Musi tylko chwilę pomyśleć nad konsekwencjami.

Słabe poznanie; PC 1; Stworzenie cudownego przedmiotu, wykrycie chaosu, wykrycie dobra, wykrycie zła, wykrycie złe; Cena: 1000 sz.

Relikwiarz rdzewienia: Metalowa relikwia, która wygląda na zardzewiałą i przekształca czasem, ale jest potężnym przedmiotem magicznym. Raz dziennie można wykorzystać jej moc, czyli użyć czaru rdzewienia wpływającego na dotknięty obiekt. Ponadto chroni ona noszącego ją bohatera i jego sprzęt przed efektami rdzewienia (magicznego i nie tylko), w tym przed atakami rdzewiacza.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, szkieletowanie; Cena: 11 500 sz.; Waga: 1 kg.

Relikwie siły ognia: Relikwie wykonane z grubej skóry, nabijanej żelaznymi ćwiekami po zewnętrznej stronie oraz wzdłuż palców. Ośma, która je założy, otrzymuje premię z usprawnienia +2 do wartości Siły. Magia działa tylko wtedy, gdy obie relikwie są na rękach.

Słabe przemiany; PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, siła bycia; Cena: 4000 sz.; Waga: 2 kg.

Relikwiczka-schowek: Wygląda jak zwykła skórzana relikwiczka, ale ma potężną moc. Na rozkaz właściciela, przedmiot trzymany w odzianej w tę relikwiczka dloni znika. Jego ciężar nie może jednak przekraczać 10 kilogramów, postać zaś musi być w stanie utrzymać go w jednej ręce. Waga tak schowanego przedmiotu przestaje mieć znaczenie. W relikwiczce można ukryć tylko jedną rzecz. Pociągając odzianymi w relikwiczkę palcami, jej posiadacz sprawi, że przedmiot pojawi się w jego dloni. Relikwiczka może przechowywać tylko jeden obiekt naraz. Wyjęcie lub schowanie przedmiotu to akcja darmowa. Ukryty przedmiot tak naprawdę przechodzi w stan zawieszenia poza czasem i maleje do tego stopnia, że nie można go dostrzec. Większość osób posiadających relikwiczki-schowki wykorzystuje je do ukrywania oręża, różdżek, a nawet zapalonych pochodni (jak wspomniano, schowany przedmiot znajduje się w stanie zawieszenia poza czasem). Czas działania zaklęć nie ulega jednakże skróceniu, ale się wyczerpuje. W przypadku, gdy moc relikwiczki zostanie sfinalizowana lub rozproszona, ukryty przedmiot natychmiast się pojawia.

Słabe przemiany; PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, skurczenie przedmiotu; Cena: 10 000 sz. (jedna relikwiczka).

Relikwiczka chwytania pocisków: Relikwiczki te idealnie dopasowują się do dłoni i niemal się z nimi stapiają, przez co są prawie niewidoczne. Bohater, który je założy, może dwa razy dziennie zachowywać się tak, jakby posiadał atut Chwytanie strzał, nawet jeżeli nie spełnia stawianych przezeń wymagań. Chcąc wykorzystać moc tego przedmiotu, musi jednakże mieć przynajmniej jedną rękę wolną. Magia działa tylko wtedy, gdy śmiełek nosi obie relikwiczki.

Słabe odzrucanie; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, lancy; Cena: 4000 sz.

Relikwiczki zręczności: Te wykonane z cieniutkiej skóry relikwiczki doskonale dopasowują się do dłoni. Ich posiadacz może wykonywać nawet najbardziej złożone czynności manualne. Ponadto otrzymuje premię z usprawnienia do wartości Zręczności w wysokości +2, +4 lub +6. Magia działa tylko wtedy, gdy postać nosi obie relikwiczki.

Umiarkowane przemiany; PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, gracia, kłosa; Cena: 4000 sz. (+2), 16 000 sz. (+4), 36 000 sz. (+6).

Rekawiczki pływania i wspinaczki: Wyglądają jak zupełnie normalne, leciutkie rekawiczki. Niemniej nosząca je osoba otrzymuje premię z biegłości +5 do testów Pływania i Wspinaczki. Magia działa tylko wtedy, gdy postać nosi obie rekawiczki.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, gracia kłosa, siła bycia; Cena: 6250 sz.

Róg dobra/zła: Instrument ten dostosowuje się do właściciela, jego moc zależy więc od charakteru osoby, która na nim gra. Jeśli bohater nie jest ani dobry, ani zły, róg nie posiada żadnych mocy. Jeżeli zaś zadmie w niego postać dobra, rzeka zaklęcie *magiczny krąg przeciw złu*. Gdy zaś zagra na nim zły bohater, wygeneruje *magiczny krąg przeciw dobremu*. W obu przypadkach wspomniana ochrona działa godzinę. W róg można dać też dziennie.

Słabe odzrucanie; PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, magiczny krąg przeciw dobremu, magiczny krąg przeciw złu; Cena: 6500 sz.; Waga: 0,5 kg.

Róg jerychoński: Wygląda jak normalny instrument, na którym można grać jak na zwykłym rogu. Jeśli jednak bohater wypowie słowo rozkazu, po czym od razu zadmie w róg, wszystkie istoty w 12-metrowym stożku otrzymają 5k6 obrażeń od dźwięku oraz ulegną ogłuszeniu na 2k6 rund (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 16 neguje ogłoszenie i zmniejsza obrażenia o połowę). Kryształowe obiekty i stworzenia otrzymują 2k6 ran od dźwięku i nie będą miały prawa do rzutu obronnego, chyba że jakiś istota będzie bez przedmiot trzymać, nieść lub zalogi go na siebie (Wola neguje ST 16).

Magicznej mocy rogu jerychońskiego można bezpiecznie użyć tylko raz dziennie. Każde następne wykorzystanie powoduje kumulatywne ryzyko 20% na to, że instrument wybuchnie, zadając 10k6 obrażeń dmiągę z niego istocie.

Umiarkowane wywoływanie; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, krzyk; Cena: 20 000 sz.; Waga: 0,5 kg.

Róg jerychoński, potężniejszy: Działa analogicznie do rogu jerychońskiego, tyle że powoduje 10k6 obrażeń od dźwięku i oszalała ofiary na rundę, ogłusza je zaś na 4k6 rund (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 19 neguje ogłoszenie i oszaleństwo oraz redukuje rany o połowę). Obiekty kryształowe, jak to opisano przy rogu jerychońskim, otrzymują 16k6 uszkodzeń. Z niniejszym przedmiotem wiąże się również kumulatywne ryzyko wybuchu 20%.

Silne wywoływanie; PC 16; Stworzenie cudownego przedmiotu, potężniejszy krzyk; Cena: 70 000 sz.; Waga: 0,5 kg.

Róg mgieł: Jest to mały róg, który posiada moc powoływania do istnienia gesty mgły (analogicznie do działania zaklęcia *nierozróżnienia mgły*). W każdej rundzie, w której posiadacz dmię w instrument, opar rozpaciera się na 3 metry w jego pobliżu. Chmura porusza się w każdej rundzie z predkością 3 metrów w linii prostej biegnącej od punktu emanacji, chyba że natrafi na materialną przeszkodę w rodzaju ściany. Dźwięk rogu jest dość głęboki, a pod koniec każdego dmięcia nieco opada. Mgła rozwiewa się po 3 minutach. Średni wiatr (16,5 km/h) rozproszy opary w 4 rundy; a silny (31,5 km/h) w rundę.

Słabe przywoływanie; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, nierozróżnienia mgły; Cena: 2000 sz.; Waga: 0,5 kg.

Róg trytonów: Instrument w kształcie muszli, na którym można grać raz dziennie, choć trytony (patrz strona 227 *Księgi Potwórów*) mają prawo czynić to raz trzy razy dziennie. Osoba, która zadmie w róg, ma do wyboru jedną z trzech jego mocy.

- Uspokojenie wzburzonych wód w promieniu półtora kilometra. Efekt ten powoduje także rozproszenie przywołanych żywiołową wodę, jeśli nie powiezie im się rzut obronny na Wole (ST 16).
 - Zwabienie ludzi z dalszych rekinów (kt. 01–30), 5k6 średnich rekinów (31–80), lub 1k10 łowów morskich (81–100) – pod warunkiem, że postać znajduje się w akwenie zamieszkanym przez te stworzenia. Istoty są natychmiast przyjazne do grającego i spełniają jego polecenia – zrobią dla niego wszystko, co leży w ich możliwościach.
 - Wywołanie paniki wśród stworzeń wodnych o Intellekcji 1 lub 2, które znajdują się w promieniu 150 metrów (analogicznie do czaru strachu; Wola częściowo neguje ST 16). Istoty, którym powiezie się rzut obronny, są wstrząśnięte przez 3k6 rund.
- Wszystkie trytony w promieniu 3 kilometrów od grającego słyszą, iż dmię on w róg.

Umiajkowane przywoływanie i przemiany; PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, kontrolowanie wody, przyzwanie potwora V, strach, twórcza musi być trytonem lub uzyskać pomoc od takiej istoty; Cena: 15 100 sz; Waga: 1 kg.

Róg Valhalla: Wyrośnięta się cztery wersje tego magicznego przedmiotu. Każdy róg Valhalla wydaje się normalnym instrumentem. Objawia swe moce dopiero wtedy, gdy bohater wypowie słowo rozkazu i zadmie w róg. W ten sposób obudzona zostaje moc rogu, który przywołuje barbarzyńców (ludzie), walczących za sprowadzającego ich smilka. W każdy tego typu instrument można zadać tylko raz na siedem dni.

Rzuć K6, by korzystając z pobliskiej tabeli, określić, który z rogów Valhalla znalazł się. Od rodzaju instrumentu zależy, jacy barbarzyńcy zostaną wezwani oraz jakie wymagania musi spełnić grający, by użyć instrumentu. Osoba, która zagra na rogu, a nie spełnia wymagań, przyzwani barbarzyńcy natychmiast zaatakują.

K6	Rodzaj rogu	Wezwani barbarzyńcy	Wymagania
01-40	Srebrny	2x4+2, 2. poziom	Brak
41-75	Spizowy	2x4+1, 3. poziom	Charyzmy 1. poziomu
76-90	Z brązu	2x4, 4. poziom	Biegiłość we wszystkich rodzajach broni zbrojarskiej lub zdolność muzyka bardów
91-100	Żelazny	1x4+1, 5. poziom	Biegiłość we wszystkich rodzajach broni zbrojarskiej lub zdolność muzyka bardów

Przyzwani barbarzyńcy to magiczne konstrukty, a nie prawdziwi ludzie (choć na takich wyglądają). Pojawiają się z wyposażeniem początkowym typowym dla tej klasy (patrz strona 36 Podręcznika Gmaka). Zaatakują przeciwnika wskazanego przez posiadacza rogu. Walczą przez godzinę, do chwili pokonania wszystkich wrogów lub do śmierci – cokolwiek nastąpi pierwsze.

Silne przywoływanie; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, przyzwanie potwora VI; Cena: 50 000 sz; Waga: 1 kg.

Skarabeusz golemów: Osoba, która nosi te brosze w kształcie żuka, potrafi wykryć każdego golema znajdującego się w promieniu 18 metrów. W tym celu musi się jedynie skoncentrować (akcja standardowa). Ponadto posiadacz skarabeusza może walczyć z golemami zwykłą i naturalną bronią lub nawet nieuzbrojony tak, jakby przeciwnik nie posiadał redukcji obrażeń.

Umiajkowane poznanie; PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, wykrywanie magii, twórcza musi być przynajmniej na 10. poziomie; Cena: 2500 sz.

Skarabeusz ochrony: Jest to srebrny medalion w kształcie żuka, emanujący słabą magią aurą. Wystarczy go przez rundę trzymać w dłoni, by na powierzchni pojawiły się inskrypcje, które pozwalają stwierdzić, iż ten przedmiot obdarzono mocą ochronną.

Osoba, która nosi skarabeusza, zdobywa odporność na czary 20. Przedmiot ów może też wchłaniać dwadzieścia wyskakujących energii ataków, zabójczych efektów (na przykład palen śmierci) i efektów opartych na negatywnej energii (jak choćby zadawanie krytycznych ran). Wchłonąwszy ostatni z dwudziestu ataków, przedmiot przemienia się w pył i ulega zniszczeniu.

Silne odrzucanie i nekromancja; PC 18; Stworzenie cudownego przedmiotu, odrzucenie przed śmiercią, odporność na czary; Cena: 38 000 sz.

Składana łódź: Ten magiczny przedmiot ma postać drewnianego, stopadłociennego pudełka – wysokości 30 centymetrów, szerokości i głębokości 15 centymetrów. Można w nim, jak w każdej innej skrzyneczce, przechowywać różne przedmioty. W chwili wypowiedzenia słowa rozkazu natomiast pudełko się rozkłada, przemieniając w łódź długości 3 metry, szerokości 1,2 metra i wysokości 0,6 metra. Wypowiedzenie innego hasła sprawia, że skrzyneczka przyjmuje kształt statku długości 7,2 metra, szerokości 2,4 metra i wysokości 1,8 metra. Włożone do pudełka przedmioty spoczywają na dnie łodzi lub statku.

Łódź ma dwa wiosła, kotwice, maszt i łacińskie ozdobienie. Statek z kolei wyposażony jest w pokład, laweczkę dla wiosłarzy, pięć par wiosel, ster, kotwice, kabiny, maszt i lawiatowy żagiel. W łodzi zmieścić się bez problemu 3-4 osoby. Na statku – 15.

Trzecie słowo rozkazu sprawia, że łódź lub statek z powrotem przyjmują postać pudełka. Hasła zwykle są wypisane na lub w skrzyneczce; bywają widzialne i niewidzialne.

Słabe przemiany; PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, wytwarzanie, twórcza musi posiadać przynajmniej 2 rang w umiejętności Rzemiesio (szkucnictwo); Cena: 7200 sz; Waga: 2 kg.

Skrzydlate buty: Z wyglądu te buty niczym się nie różnią od zwykłych obuwia. Jednak na rozkaz z obcasów wystają skrzydła, dzięki którym nosząca je osoba może latać (analogicznie do działania czaru latania). Nie musi się przy tym koncentrować na tej formie poruszania. Może latać trzy razy dziennie, za każdym razem przez 5 minut.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, latanie; Cena: 16 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Skrzydła latania: Para skrzydeł mająca postać normalnego, acz starego, płaszcza z czarnej tkaniny lub też niezwykle eleganckiej, długiej peleryny z piór. Jeśli osoba nosząca ten strój wypowie słowo rozkazu, sfera przemieni się w dwa olbrzymie skrzydła ptaka lub nietoperza. Właściciel może dzięki nim latać z szybkością 18 metrów (dobra zwrotność).

Umiajkowane przemiany; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, latanie; Cena: 54 000 sz; Waga: 1 kg.

Smarowidło: Tej dzwonnej masy można używać na dwa sposoby. Rozsmarowanie 30 gram na ofierze petyfikacji przywraca jej cielesną postać (analogicznie do czaru kamienia w ciało). Natomiast pokrycie taką samą ilością smarowidła, ciała istoty zapewnia jej ochronę analogiczną do zaklęcia kamienia smoka.

Silne odrzucanie i przemiany; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, ciało w kamień, kamień w ciało; Cena: 4000 sz; Waga: 30 gramów.

Soczewka wykrywania: Okrągły pryzmat, dzięki któremu bohater może dostrzec różne szczegóły. Soczewki mająca około 15 centymetrów średnicy umieszczono w oprawie z rąk. Używająca jej osoba otrzymuje premie +5 do testów Przeszukiwania. Soczewka pomaga także w znajdowaniu śladów; zapewniając premie +5 do testów Szukania i przetwarzania wykonywanych podczas tropienia.

Umiajkowane poznanie; PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, walenie prawdy; Cena: 3500 sz; Waga: 0,5 kg.

Srebrny polysk: Substancja ta można pokryć broni, poświęcając na to akcję standardową. W efekcie otręty na godzinę ryska takie właściwości, jakby był wykonany z alchemicznego srebra (patrz strona 283), które zastępuje ewentualnie inne, wynikające z wykonania ze specjalnego materiału. Jeden flakon wystarczy do pokrycia broni do walki wręcz lub 20 pocisków.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu; Cena: 250 sz.

Studnia wielu światów: Ten niezwykle przedmiot wyglądem przypomina przostą dzinę. Wszystko, co się w nim znajdzie, zostaje natychmiast przeniesione do innego wymiaru – świata równoległego, na inną planetę czy plan (decyduje MP lub wynik rzutu). Jeśli studnia zostanie przesunięta, należy zmienić miejsce docelowe (jak wcześniej – losowo lub decydują MP). Studnię można zwinąć, złożyć, przeniesić itp., tak jak przostą dzinę. Przedmioty ze światów, do których prowadzi studnia, mogą przechodzić przez otwór również lewo, jak w niego wchodzi (portal działa w obie strony).

Silne przywoływanie; PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, wstąpienie; Cena: 82 000 sz.

Szata arcymaga: Strój ten wygląda zupełnie zwyczajnie. Może mieć barwę białą (K6, 01-45 oznacza dobrego charakter), szary (46-75 – charakter nie jest ani zły, ani dobry) lub czarną (76-100 to zły charakter). Nosząca ją osoba, która rzuci zaklęcia w tajemnicze, zostaje obdarzona następującymi mocami.



Skarabeusz
ochrony

- Premia z pancerza +5 do PK.
- Odporność na czary 18.
- Premia z odporności +4 do wszystkich poziomów obronnych.
- Premia z usprawienia +2 do testów poziomu czarujących wykonywanych w celu przełamania odporności na czary.

Jestli biała szata założyła postać, natychmiast otrzymuje tryz pozio-
my negatywny. Podobnie dzieje się, gdy dobry bohater założy czarna
szatę. Dobra lub zła postać, która założy szatę szatę, otrzymuje dwa po-
ziomy negatywny. Dotyczy to również neutralnego bohatera, która
założy białą lub czarną szatę. Negatywny poziom nie powoduje
efektywny utraty poziomów, nie można go jednak zwałczyć
w żaden sposób (nawet czarem przywrócenia energii życiowej), do-
póki dana osoba ma na sobie szatę.

Silne różnie, PC 14; Stworzenie cudownego przedmiotu, *pele*
antymagii, tenza wiary lub droga magia, twórcza może mieć taki
sam charakter jak szata; Cena: 75 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Szta gwiazd: Strój ten ma zwykle barwę czarną bądź gra-
natową, a jest wyhaftowany w białe lub srebrne gwiazdki.
Szta posiada trzy magiczne moce.

- Nosząca ją osoba może fizycznie przemienić się na Plan Astral-
ny wraz ze wszystkim, co niesie i ma na sobie.
- Nosząca ją osoba otrzymuje premie ze szczeni +1 do wszyst-
kich rzutów obronnych.
- Nosząca ją osoba może wykorzystać do szczeni wszystkich
na przedzie gwiazd, które szatę są osłabieniem +5. Szta ob-
darza właściciela biegłością w posługiwaniu się tą bronią.
Każdy szurkier znika po użyciu.

Silne różnie, PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu,
magiczny pocisk, projekcja astralna lub zamiana planu; Cena:
58 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Szta kameleon: Osoba, która włoży ten strój,
intuicyjnie czuje, że obdarzony jest on specjalny-
mi mocami. Szta kameleon pozwala bohaterowi
tak zmienić wygląd, by zlewać się z otoczeniem.
Śmiełek otrzymuje premie z biegłości +10 do te-
stów Ukrywania się. Ponadto osoba nosząca szatę
może, gdy tylko tego zechce, zmienić wygląd i upodobnić się do innej
istoty – analogicznie jak w przypadku czaru *przebranie*. Wszystkie stwo-
rzenia znające posiadacza szaty i przyjaźnie do niego nastawione widzą
go w normalnej postaci.

Umiearkowane iluzje, PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, *przebranie*;
Cena: 30 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Szta kości: Ten przydatny element wyposażenia działaniem przygo-
towania *szatę przydatnych przedmiotów*, tyle że dla nekromanty na poważnie
zajmującego się swym fachim. Szta wygląda na zwykły strój. Jednakże
bohater, który włoży to ubranie, zauważy, że zdoła się postacie nieumar-
łych. Tylko osoba mająca na sobie szatę widzi te dekoracje i jest w stanie
rozpoznać przedstawiane przez nie istoty oraz, co najważniejsze, odzpie-
cie je. W każdej rundzie może ona oderwać jednego wyhaftowanego nieumar-
łego, który potem przemieni się w prawdziwą istotę danego typu (patrz
pobliżsi listy). Szkielety i zombi nie znajdują się pod kontrolą posiadacza
szaty, ale mogą później trafić pod jego rozkazy, zostac skarcone, odpodo-
nie lub zniszczone. Nową szatę kości zawsze zdobiją hafty następujących
nieumarłych:

- Szkielet małego goblina.
- Szkielet średniego człowieka plebejusza;
- Szkielet średniego wilka;
- Zombi małego goblina;
- Zombi średniego człowieka plebejusza;
- Zombi średniego wilka.

Umiearkowana nekromancja [zob.]; PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu,
ożywienie umarłego; Cena: 2400 sz; Waga: 0,5 kg.

Szta oczu: Ten strój wygląda na niezwykle kosztowny, a przy tym
niemagiczny. Niemniej osoba, która go włoży, może jednocześnie patrzeć
we wszystkie strony – za sprawą zdobywających szatę czarodziejskich wzro-
w przypominających oczy. Widzi ona również w ciemnościach (zasięg
36 metrów).



Szta oczu umożliwia też dostrzeganie wszystkiego, co niewidzialne,
oraz eteryczne i co znajduje się w promieniu 36 metrów.

Strój obdarza swego posiadacza premią z biegłości +10 do testów
Przeszukiwania i Spostrzegawczości. Bohater nie traci również
premię ze Zręczności do KP, nawet gdy jest nieprzygotowany.
Przeciwnicy nie mogą go również flankować. Nie mogą na niego
natomiast prawa odwrócić spojrzenia czy zamknąć oczu, by
w ten sposób uniknąć ataków wzrokowych.

Rzucenie bezpośrednio na szatę oczu *inwolu* lub *nie-
ustająco* *plamienia* powoduje osłabienie na 1k3 minu-
ty osoby, która ją nosi. Natomiast *inwolu* *dnia* osłabia ją
na 2k4 minuty.

Umiearkowane poznanie, PC 11; Stworzenie cudow-
nego przedmiotu, *widzenie prawdy*; Cena: 120 000 sz;
Waga: 0,5 kg.

Szta przydatnych przedmiotów: Ten strój wyglą-
da zupełnie zwyczajnie. Osoba, która go włoży, dostrze-
że zaś, że za nią nim rozniane larki różnych kształtów
i rozmiarów. Tylko nosząca szatę istotą potrafi rozpo-
znąć, w jakie przedmioty mogą się owe larki prze-
mienić, i jedynie ona może je odzpieć. W danej rundzie
oderwać da się tylko jedną larkę. W wyniku tryz czynności
larka przybiera postać któregoś z opisanych dalej przed-
miotów. Na nowej szacie przydatnych przedmiotów znaleź-
ć można po dwie larki każdego rodzaju.

Oto przedmioty, w które mogą przemienić się lary.

- Szylet;
- Latarnia górnicza (pełna i zapalona);
- Zwierciadło (doskonale wypolerowane stalowe lustro o wy-
miarach 60 cm na 120 cm);
- Kij (długość 3 metry);
- Lina konopna (zwoj długości 15 metrów);
- Worek.

Dodatkowo na szacie znajdują się 4k4 larki, które przemienia-
ją się w określone dalej przedmioty. Dla każdej larki wykonaj rzut w pobliżsi
tabeli, aby określić jej naturę.

k%	Rezultat
01-08	Torba zawierająca 100 sztuk złota.
09-15	Srebrna szkatułka (wymiar 15 cm x 15 cm x 30 cm) wartości 500 sz.
16-22	Żelazne drzwi (do 3 m szerokości i wysokości, ryglowane z jednej strony – trzeba je ustawić pionowo, by samodzielnie osadziły się na zawiasach).
23-30	Dziesięć klejnotów (100 sz każdy).
31-44	Drewniana drabina (długość 7,2 metra).
45-51	Mul (z jukami).
52-59	Dół (3 m na 3 m na 3 m).
60-68	Elkor leczenia poważnych ran.
69-75	Łódź wiosłowa (długość 3,5 metra).
76-83	Słaby zwoj z losowo określonym czasem.
84-90	Dwa psy obronne (traktuj jak psy wierzchole).
91-96	Okno (60 cm na 120 cm; głębokość do 60 cm).
97-100	Piękny dach taran.

Na jednej szacie może być kilka takich samych larek. Raz wykorzystane
przedmioty nie mogą powrócić do postaci lary i znaleźć się z powrotem
na stroju.

Umiearkowane przemiany, PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, wy-
tworzenie; Cena: 7000 sz; Waga: 0,5 kg.

Szta wielu barw: Osoba, która nosi tę szatę, może spewnić, że materiał
zacznie się mienić wieloma barwami – kolory jeden po drugim będą spływać
ręcznym wodospadem z jego płaszcza ku jego breggom. Barwy oturumiają
istoty znajdujące się w pobliżu właściciela szaty, a przy okazji rozświetlają
otoczenie. Kolory rozbłyskują w rundę po wyprodukcji słowa rozkazu.
Działają niczym atak wzrokowy o zasięgu 9 metrów. Patrzcie na nie istoty
zostają oturumiane na 1k4+1 rund (Wola neguje, ST 16). Jest to wpływający
na umysł efekt wzrota.

Z każdą rundą szata zapewnia właścicielowi coraz lepsze ukrycie. Ryzyko chybiaenia atakami wymierzonymi w postać ubraną w dół stroju wynosi na początku 10% i rośnie o 10% w każdej rundzie, aż osiągnie 50% (całkowite ukrycie).

Szata nieustannie oświetla obszar w promieniu 9 metrów.

Dunego dnia szata może działać jedynie przez 10 rund.

Umiarkowane iluzje, PC 11. Stworzenie cudownego przedmiotu, nuniyia, 10000 wot, Cena: 27 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Sznur modlitewnych paciorków: Wygląda jak niewiele warte świadełko, a prawdziwą naturę objawia dopiero, gdy zawieszony na szyi osoby rzucającej zaklęcia objawien. Jego właściciel narychmiast poznaje moce modlitewnych paciorków oraz sposób ich aktywacji. Na każdym sznurze znajdują się przynajmniej dwa specjalne paciorki, każdy obdarzony odmienną magią.

Typ specjalnego paciorka	Zdolność specjalnego paciorka
Paciorek błogosławieństwa	Nosząca go postać może rzucić błogosławieństwo
Paciorek leczenia	Nosząca go postać może rzucić leczenie poważnych ran, przełamanie ślepoty/głuchoty bądź też przełamanie choroby
Paciorek karmy	Nosząca go postać rzuca zaklęcia na poziomie czarującego +4. Efekt utrzymuje się 10 minut.
Paciorek ugodzenia	Nosząca go postać może rzucić młot chaosu, święte ugodzenie, gniew porażki bądź też przekleństwo plagi (Wola częściowo neguje, ST 17).
Paciorek przyzwania	Nosząca go postać przyzywa z Zewnętrznych Planów potężną istotę odpowiedniego charakteru (anioła, diabła itd.), która pomaga mu przez jeden dzień (jeżeli właściciel paciorka przyzwania sprowadza wysłannika bóstwa w blaskich sytuacjach, bóg czy bogini może zabrać mu niniejszy przedmiot i w ramach kary nałożyć nań zadanie).
Paciorek spaceru w chmurach	Nosząca go postać może rzucić spacer w chmurach.

Na szlasy sznur modlitewnych paciorków wisi paciorek błogosławieństwa oraz paciorek leczenia. Z kolei na zwykłym sznurze modlitewnych paciorków znajdują się paciorek leczenia, paciorek karmy oraz paciorek ugodzenia. Na potężniejszym sznurze modlitewnych paciorków wiszą zaś paciorek leczenia, paciorek karmy, paciorek przyzwania oraz paciorek spaceru w chmurach.

Każdego specjalnego paciorka można użyć raz dziennie – z wyjątkiem paciorka przyzwania, który działa tylko jednorazowo, po czym traci moc. Paciorek błogosławieństwa, ugodzenia oraz spaceru w chmurach działają jak przedmioty uruchomienia czasu; paciorki karmy i przyzwania z kolei może aktywować każdy bohater potrafiący rzucić zaklęcia objawien. Sznur modlitewnych paciorków nie trzeba nosić w konkretnym miejscu – dopóki postać ma go przy sobie, może używać paciorków.

Paciorek zdjęty ze sznurka traci swą moc. Obniż odpowiednio cenę przedmiotu pozbawionego choćby jednego paciorka: paciorek błogosławieństwa – 600 sz, paciorek leczenia – 9000 sz, paciorek karmy – 20 000 sz, paciorek ugodzenia – 16 800 sz, paciorek przyzwania – 20 000 sz, paciorek spaceru w chmurach – 46 800 sz.

Słaba, umiarkowana lub silna (wiele szkół); PC 1 (błogosławieństwo), 5 (leczenie), 7 (ugodzenie), 9 (karma), 11 (spacer w chmurach), 17 (przyzwanie); Stworzenie cudownego przedmiotu i jeden z następujących stosownych czarów dla każdego paciorka: błogosławieństwo (błogosławieństwo); leczenie poważnych ran, przełamanie ślepoty/głuchoty lub przełamanie choroby (leczenie); duszna potęga (karma); wrota (przyzwania); młot chaosu, święte ugodzenie, gniew porażki lub przekleństwo plagi (ugodzenie); spacer w chmurach (spacer w chmurach); Cena: 9400 sz (słabszy), 25 800 sz (standardowy), 95 800 sz (potężniejszy).

Świeca inkwizycji: Każda z tych długich, cienkich świec jest przypisana jednemu z dziesięciu charakterów. Zapalona przez śmiatka o odpowiednim charakterze powoduje do istnienia aury, która mu sprzyja. Istoty, które mają ten sam charakter co zapalona świeca, otrzymują premię +2 do testów ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności, jeśli znajdują się w promieniu 9 metrów od płomienia.

Kapłan, który zapali świecę nie przed lub już w trakcie przygotowywania zaklęcia, będzie je zrzucił, jakby był na poziomie o dwa wyższym (oczywiście, jeżeli jego charakter pasuje do charakteru świecy). Może dzieki temu wykorzystać czar, który w innym wypadku byłby dlań niedostępny – świeca musi, jednak cały czas płonąć. Poza specjalnymi przypadkami (patrz dalej), pali się ona 4 godziny.

Ponadto osoba, która zapali świecę, może rzucić czar brama (oczywiście ograniczenie charakteru wiatu należy brać pod uwagę). Niestety, proces ten pochłonie świecę.

Świecę można zgasić, po prostu ją zdmuchnąć, dlatego też zwykle umieszcza się ją w kagankach czy latarniach, chroniąc przed wiatrem, przeciągami itp., co nie zmienia jej magicznej mocy.

Silne przyzywanie; PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, wrota, twórca musi mieć taki sam charakter co kreowana świeca; Cena: 8400 sz; Waga: 250 g.

Świeca ujawniania prawdy: Biała świeca lojowa, która w momencie zapalenia tworzy w promieniu 1,5 metrow efekt antymagii do czasu sfera prawdy (Wola neguje, ST 13). Sfera istnieje przez godzinę – tyle ile płonie świeca. Jeśli świeca zostanie wcześniej zagaszona, moc przestaje działać, a świeca ulega zniszczeniu.

Słabe oczarowania; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, sfera prawdy; Cena: 2500 sz; Waga: 250 g.

Talia iluzji: Talia kart wykonanych z pergaminu, zawierają przechowywanych w pudełku ze skóry, drewna lub kości szronowej. W jej skład wchodzi 34 stury. Jeśli z talii wyjmie się losowo wybraną kartę i rzuci ją na ziemię, powstanie zainwizowany obraz stworzenia, które widnieje na atucie. Zwiód istnieje aż do rozproszenia. Iluzoryczne stworzenie nie może odejść od miejsca powstania na odległość większą niż 9 metrów. Zachowuje się i działa jak prawdziwe stworzenie, choć słucha rozkazów wydanych przez bohatera, który wyjął kartę. Kiedy iluzja zostaje rozproszona, rysunek znika z karty, a ona sama traci właściwości magiczne. Jeśli ktoś podniesie aurę z ziemi, iluzja ulegnie automatycznemu i natychmiastowemu rozproszeniu. Karty w talii i znajdują się za ich sprawą iluzje zaprezentowane w pobliskiej tabeli (do określenia talii należy wykorzystać jedną z dwóch pierwszych kolumn – czyli albo kart klasycznych, albo tarota).

Karta tradycyjna	Karta tarota	Stworzenie
As kier	IV. Cesarz	Czerwony smok
Król kier	Rycerz mieczy	Człowiek wojownik (męczyzna) i czterech strażników
Królowa kier	Królowa kijów	Człowiek czarodziej (kobieta)
Walet kier	Król kiew	Człowiek druid (męczyzna)
Dziesiątka kier	VII. Rydwan	Gigant chmurowy
Dziesiątka kier	Walet kiew	Etin
Osemka kier	As pucharów	Niedźwiedź
Dwójka kier	Piątka kiew	Goblin

Karta tradycyjna	Karta tarota	Stworzenie
As karo	III. Cesarzowa	Beholder
Król karo	Dwójka pucharów	Ely czarodziej (męczyzna) i nowicjusz (kobieta)
Królowa karo	Królowa mieczy	Półświat tropiciel (kobieta)
Walet karo	XIV. Umiarkowanie	Harpia
Dziesiątka karo	Siódmią kiew	Barbarzyńca półok (męczyzna)
Dziesiątka karo	Czwórka pentakli	Ogromny mag
Osemka karo	As pentakli	Gnoll
Dwójka karo	Szóstka pentakli	Kobold

Karta tradycyjna	Karta tarota	Stworzenie
As pik	II. Kapłanka	Licz
Król pik	Trojka kiew	Trzej ludzie kapłani (męczyźni)
Dama pik	Czwórka pucharów	Meduza
Walet pik	Rycerz pentakli	Krasnolud paladyn (męczyzna)
Dziesiątka pik	Siódmią mieczy	Gigant lodowy
Dziesiątka pik	Trojka mieczy	Troll
Osemka pik	As mieczy	Hobgoblin
Dwójka pik	Piątka pucharów	Goblin

Karta tradycja	Karta tarota	Stworzenie
As trefl	VIII. Moc	Żelazny golem
Król trefl	Walet pentakli	Trzech niższych lotrzychów (męczączyń)
Królowa trefl	Dziesiątka pucharów	Skrzat
Walet trefl	Dziesiątka pucharów	Półświat bard (kobieta)
Dziesiątka trefl	Dziesiątka kłów	Gigant wżgórnowy
Dziesiątka trefl	Król mieczy	Ogr
Ośmiątka trefl	As kłów	Ork
Dwójka trefl	Piątka pucharów	Kobold

Karta tradycja	Karta tarota	Stworzenie
Joker	Dwójka pentakli	Iluzja właściciela talii
Joker	Dwójka kłów	Iluzja właściciela talii (jodmienna płeć)

Talia znaleziona w losowo wzorowanym skarbie zwykle jest kompletna (k% 11–100), lub niekompletna (01–10) – wówczas brak 1k20 kart. Jeśli nie ma w niej jakichś atutów, obniża cenę o odpowiedni procent.

Słabe iluzje, PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, zasuwany obrac; Cena: 8100 sz; Waga: 250 g.

Torba sztuczki. Mały worek, wyglądający na zupełnie zwyczajny i pusty. Niemniej każdy, kto włoży rękę do środka, doświadczy niewielkiej, futrzanej kulki. Jeżeli ją wyjmie i rzuci na odległość nieprzekraczającą 6 metrów, zmieni się ona w zwierzę. Stworzenie będzie służyć osobie, która wyciągnęła je z torby, przez 10 minut (lub do śmierci czy rozkładu powrotu do torby), po czym zniknie. Może ono wykonać wszystkie rozkazy opisane w umiejętności Postępowanie ze zwierzętami (patrz strona 72 *Przewodnika Głosu*). Istnieją trzy różne rodzaje torb sztuczki, o różnych kolorach i „zawierające” różne zwierzęta. Określając, jakie stworzenie zostanie wyjęte z torby, wykorzystaj poniższą tabelę.

— Szara —	— Czerwona —	— Brunatna —
k% Zwierzę	k% Zwierzę	k% Zwierzę
01-30 Nietoperz	01-30 Rosomak	01-30 Niedźwiedź brunatny
31-60 Szczerz	31-60 Wilk	31-60 Lew
61-75 Kot	61-85 Dzik	61-80 Koci bojowy
76-90 Łasica	86-100 Niedźwiedź czarny	81-90 Tygrys
91-100 Borsuk		91-100 Nosorożec

Ciężki koci bojowy pojawia się z uprzedzaniem i siodeł – pozwoli się dotknąć osobie, która wyjęła go z torby.

Właściciel torby zawsze trafia na losowo wybrane zwierzę. Ponadto w tym samym czasie ma prawo istnieć tylko jedno takie stworzenie. Co więcej, w danym tygodniu z torby wydobyć można maksymalnie 10 zwierząt.

Słabe lub umiarkowane przywoływanie; PC 3 (szara), 5 (czerwona), 9 (brunatna); Stworzenie cudownego przedmiotu, przywołanie sojusznika natury II (szara), przywołanie sojusznika natury III (czerwona) lub przywołanie sojusznika natury V (brunatna); Cena: 900 sz (szara); 3000 sz (czerwona); 6300 sz (brunatna).

Twierdza Daerna: Przedmiot ten ma postać małej metalowej kostki, która po wypowiedzeniu słowa rozkazu przemienia się w wieżę średnicy 6 metrów i wysokości 9 metrów, z otworami strzelniczymi ze wszystkich stron i blankami u góry. Metalowe ściany wchodzą w ziemię na głębokość 3 metrów, utrzymując budowlę w miejscu i uniemożliwiając przewrócenie jej. Wieża wyposażona jest w mace drzewi, które otwierają się tylko na rozkaz właściciela twierdzy – nawet kółka na nie się tu nie przydadzą.

Adamantowe ściany twierdzy Daerna mają 100 punktów wytrzymałości i trwałości 9 metrów, z otworami strzelniczymi ze wszystkich stron i blankami u góry. Metalowe ściany wchodzą w ziemię na głębokość 3 metrów, utrzymując budowlę w miejscu i uniemożliwiając przewrócenie jej. Wieża wyposażona jest w mace drzewi, które otwierają się tylko na rozkaz właściciela twierdzy – nawet kółka na nie się tu nie przydadzą.

Wieża wystara w ciągu jednej rundy, a jej drzwi zawsze znajdują się przed właścicielem przedmiotu. Otwierają się one i zamykają natychmiast, na jego rozkaz. Znajdujące się w pobliżu istoty (wyjątkiem jest pan twierdzy) muszą uważać, by nagle powstająca wieża ich nie zraniła – zadaje 10k10 obrażeń (Refleks zmniejsza o połowę, ST 19).

Fortece dezaktywuje się, wypowiedzawszy słowo rozkazu (inne niż wyraz aktywujący ją). Nie można tego dokonać, dopóki wieża nie będzie pusta.

Silne przywoływanie; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, imponująca posiadłość *Mroczkaini*; Cena: 55 000 sz.

Urządzenie Kwialisz: Urządzenie to przypomina wyglądem dużą, zamkniętą, żelazną beczkę wyposażoną w ukryty uchwyt (znalezienie go wymaga wykonania udanego testu *Przeszukiwania* o ST 20, który otwiera wylaz w jednym z „den”). Osoba, która wejdzie do środka, znajdzie dziesięć nieoznaczonych dzwigni.

Urządzenie opisują następujące charakterystyki: pw 200; trwałość 15; sztyb 6 m, pływanie 6 m; K/P 20 (-1 rozmiar, +11 naturalny); Atk +12 wręcz (2k8, 2 szczytce).

Dzwignia (1k10)	Funkcja dzwigni
1	Wysuń/schowaj nogi i ogon
2	Otwórz/zamknij przedni luk
3	Otwórz/zamknij boczne luki
4	Wysuń/schowaj szczytce i czułki
5	Zamknij szczytce
6	Ruch do przodu/do tyłu
7	Skręć w lewo/w prawo
8	Otwórz/zamknij „oczy” z nieustającym płomieniem
9	Wytnij się/zanurz w wodzie
10	Otwórz/zamknij wylaz

Użycie dzwigni to akcja całorundowa. W rundzie każda dzwignia może na wykorzystanie tylko raz. Ponieważ jednak w urządzeniu jest miejsce dla dwóch istot średnich rozmiarów, w tym samym czasie można nim atakować i poruszać się. Mechanizm bez szkody może zanurzyć się na głębokość do 270 metrów. W środku jest wystarczająco dużo tlenu, by dwuosobowa załoga przeżyła 1k4+1 godzin (jedno stworzenie wytrzyma dłużej niż drugie). W momencie aktywacji urządzenia przemienia się w coś na kształt olbrzymiego kraba.

Silne wywoływanie i przemiany; PC 19; Stworzenie cudownego przedmiotu, nieustający płomień, etywnienie przedmiotu, twórcza misja posiadacza przynajmniej 8 rang w umiejętności Wiedza (architektura i inżynieria); Cena: 90 000 sz; Waga: 250 kg.

Wachlarz wiatru: Wygląda jak zwykły wachlarz wykonany z drewna i papieru lub tkaniny, służący do ochłodzenia. Niemniej wypowiedzenie słowa rozkazu sprawia, że wachlarz wzbudza ruchy powietrza analogiczne do czaru *podmuch wiatru*. Tego przedmiotu można bez ryzyka używać raz dziennie. Każde następne wykorzystanie wachlarza wiąże się z kumulacyjnym ryzykiem 20% na to, że ulegnie on rozpadowi i stanie się niemagicznym, bezużytecznym śmieciem.

Słabe wywoływanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *podmuch wiatru*; Cena: 5500 sz.

Wisiorek gojenia rany: Jasnoczerwony kamień zwieszony na złotym łańcuszku. Osoba, która od niego – nie traci punktów wytrzymałości, gdy spadną one do wartości od -1 do -9. Ponadto wisiorek dwukrotnie zwiększa szybkość normalnego leczenia obrażeń oraz potwala leczyć rany, które normalnie się nie goją. Utrata punktów wytrzymałości spowodowana przez krwawienie (jak choćby rany wynikające ze zdolności rogatego diabła piekielna rana; patrz strona 55 *Księgi Proroków*) również zostaje zaniegawana. Niestety, wisiorek nie zapobiega krwawieniu się powodującemu utratę Budowy, a spowodowanemu choćby przez oręż ranienia.

Umiarkowane przywoływanie; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, *udziwienie*; Cena: 15 000 sz.

Wisiorek odporności na trucizny: Czarny klejnot przypominający brylant, zawieszony na delikatnym, srebrnym łańcuszku. Osoba, która go nosi, jest odporna na trucizny, choć toksyny już działające w chwili założenia wisiorka nie przestają na nią wpływać.

Słabe przywoływanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *neutralizacja trucizny*; Cena: 27 000 sz.

Wisiorek roztopności: Wygląda jak zwykła perła na łańcuszku. Jednak osoba, która go nosi, otrzymuje zależną od przedmiotu premię z usprawnienia +2, a plus +6 do wartości Roztopności.

Umiarkowane przywołanie; PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, *małdy snu*; Cena: 4000 sz (+2), 16 000 sz (+4), 36 000 sz (+6).

Wisiorok zdrowia: Osoba, która nosi ten niebieski klejnot wiszący na srebrnym łańcuchu, jest niepodatna na choroby, wliczając w to te nadnaturalne (patrz Tabela 8-2: Choroby, strona 292).

Słabe przywoływanie: PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, przemianowanie choroby; Cena: 7500 sz.

Zwierzciadło myśli: Wygląda jak zwykłe szklane lustro, wysokości 1,5 metra i szerokości 0,6 metra. Posiadać zwierciadła, który wie, jak go używać i zna odpowiednie słowa rozkazu, ma prawo wykorzystać następujące moce.

- Może czytać myśli każdego stworzenia, które się w lustrze odbija, nawet jeśli nie zna języka, jakim dana istota się posługuje. W tym celu musi znajdować się w odległości 7,5 metra od lustra.

- Może obserwować inne miejsca, jakby posługiwał się czarem jasnowidzenia, tyle że zasięg lustra roztacza się nawet na inne plany, jeżeli wystarczająco dobrze je zna.

- Lustro może stać się portalem prowadzącym do innych miejsc. Właściciel musi najpierw obejrzeć daną lokację za pomocą jasnowidzenia, a potem po prostu przejść tam przez lustro. Inni mogą podążać za nim. Po drugiej stronie znajduje się niewidzialny portal, przez który posiadacz lustra może przejść z powrotem. Gdy to uczyni, wrota się zatrzaska. Portal zamyka się też samoistnie po 24 godzinach, więc właściciela w danym miejscu. Posiadać lustro może również go zamknąć, wypowiadając słowo rozkazu. Istoty posiadające Intelpekt wartości co najmniej 12 maja szansę dostrzec portal – analogicznie do wykrycia czujnika czaru spigunięcia. Każde stworzenie, które przejdzie przez portal, pojawia się, stojąc twarzą do lustra.
- Raz na tydzień lustro dokładnie odpowiada na krótkie pytania dotyczące stworzenia, którego obraz odbija się w jego powierzchni (odpowiedzi analogiczne do tych uzyskiwanych dzięki działaniu czaru znajomości).

Silne przywoływanie i poznanie; PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, jasnowidzenie/jasnowidzenie, wrota, wykrycie myśli, znajomość legend; Cena: 175 000 sz; Waga: 20 kg.

Zwierzciadło przeciwieństw: Wygląda jak normalne lustro o wymiarach 1,2 metra na 0,9 metra. Można je zawiesić na ścianie lub przymocować do jakiejś powierzchni. Zwierzciadło aktywuje i dezaktywuje to samo słowo rozkazu. Stworzenie, które spojrzy na własne odbicie, powoduje do istnienia swoją dokładną kopię, a ta natychmiast atakuje oryginał. Duplicat posiada wszystkie moce i możliwości śmiatki, włączając w to magię. Jeśli oryginał lub kopia zostaną zabite, magicznie powołany do życia bliźniak i jego wyposażenie znikają bez śladu. Zwierzciadło może w ten sposób zadziałać jedynie cztery razy dziennie.

Silna nekromancja; PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, kłos; Cena: 92 000 sz; Waga: 22,5 kg.

Zwierzciadło uwięzienia życia: Kryształowy kwadrat o boku 1,2 metra w oprawie z drewna i metalu, który można do czegoś przymocować. Lustro aktywuje i dezaktywuje to samo słowo rozkazu. Zwierzciadło uwięzienia życia ma 15 pozaymiarowych, niepisanych znaków. Każda istota, która znajdzie się w promieniu 9 metrów od niego i spojrzy na swoje odbicie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 23) – nieudany oznacza uwięzienie w jednej z cel. Stworzenie nieświadome moce zwierciadła zawsze widzi swoje odbicie. Jeśli zaś jest świadome tego, że lustro może uwięzić żywą istotę, ryzyko dostrzeżenia własnego odbicia – a tym samym potrzeby wykonania rzutu obronnego – wynosi 50% (efekt należy traktować jak ataki wzrokowe; patrz strona 294).

Uwięzienie stworzenie zostaje fizycznie przeniesione we wnętrza lustra. Jego rozmiar nie ma znaczenia. Nieumyślnych i konstruktorów nie ma się zamknąć w celach zwierciadła, podobnie jak wszelką nieożywioną materię

i przedmioty. Niemniej ekwipunek ofiary i wszystkie posiadane przez nią rzeczy zostają uwięzione wraz z nieszczęśliwcem. Właściciel lustra może wypowiedzieć rozkaz, który przyniesie odbicie dowolnej zamkniętej w cel istoty. Z taką ofiarą można przeprowadzić normalną rozmowę. Wypowiedzenie innego słowa rozkazu sprawia, że uwięziona istota zostaje uwolniona. Właściciel ustala stosowne hasła dla każdej ofiary.

Jeśli wszystkie cele są zajęte, losowo wybrana ofiara zostaje uwolniona, a jej miejsce zajmuje inny nieszczęśliwiec. Jeżeli ktoś stłuszcze zwierciadło, wszyscy więźniowie wydostaną się na wolność – i zwykle od razu zaczę szukać pomocy na jego właściciela.

Silne odzrucanie; PC 17; Stworzenie cudownego przedmiotu, uwięzienie; Cena: 200 000 sz; Waga: 25 kg.

Zarnik władania żywiołami ognia:

Wygląda jak zwykły pojemnik na rozżarzone węgle. Jednak gdy właściciel rozpał w zarniku ogień i wypowie stosowne werwania, przybywa duży żywioł ognia. Wypowiedzenie przyzwania zajmuje całą rundę. Zarnik działa jak czar przyzwania potwora VI. Jeśli do ognia doda się starki, na wezwanie przybędzie żywioł wielki, nie duży, a przedmiot będzie funkcjonować niczym przyzwania potwora VII. Za każdym razem da się przyzwać tylko jednego żywioła.

Wewzwanie kolejnego wymaga rozpalenia nowego ognia, czego nie można dokonać, jeśli poprzedni żywioł nie znikł (nie został rozproszony, odesłany lub zabity).

Szczególne informacje o żywiołach ognia znajdziesz na 261 stronie Księgi Potworów.

Silne przywoływanie; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, przyzwanie potwora VI, przyzwanie potwora VII; Cena: 100 000 sz; Waga: 2,5 kg.

Żelazne obreze z Bilarro: Na pierwszy rzut oka przedmiot ten wygląda na zwykłą zardzewiałą kulę o średnicy 7,5 centymetra, która opina się obreze.

Wypowiedzenie słowa rozkazu i ciśniecie kuli w przeciwnika sprawia, że po udanym ataku dotykowym dystansowym obreze powiększają się, otwierają i zaciskają na ofierze. Można w ten sposób schwycić jedno stworzenie maksymalnie dużego rozmiaru. Istota będzie uwięziona do chwili, gdy właściciel obreze nie wypowie słowa rozkazu – wtedy obreze znów przyjmie postać kuli. Pojmione stworzenie może złamać (i zniszczyć) obreze, wykonując udany test Siły (ST 30) lub wymknąć się z nich, wykonując udany test Wywalania się (ST także 30). Żelaznych obrez z Bilarro można używać raz dziennie.

Silne wywoływanie; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, chwyatają dłoń Bigby'ego; Cena: 26 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Żelazny flakon: Specjalny pojemnik, zwykle inkrustowany srebrem lub runami i zakorkowany mosiężną zatyczką z pięcioramiennymi rzeźbionymi znakami, specjalnymi symbolami i pętlami mocy. Posiadać flakon, który wypowie słowo rozkazu, może zmusić dowolne stworzenie z innego planu, by weszło do owego flakonu – pod warunkiem, że istota nie powiezie się rzut obronny na Wole (ST 19). Efekt ten ma zasięg 18 metrów. We flakonie może się znajdować tylko jedna istota. Otworzenie korka uwalnia zamknięte stworzenie.

Słowo rozkazu można wypowiedzieć tylko raz dziennie.

Jeśli ktoś, kto uwalnia stworzenie, wymówi słowo rozkazu, będzie ono musiało służyć mu przez godzinę. Jeżeli w owej chwili bohater nie wypowie słowa rozkazu, istota zachowa się odpowiednio do swej natury (pewnie zaatakuje śmiatki, chyba że z jakiegoś rozsądnego powodu nie zechce tego uczynić). Kolejna próba zamknięcia we flakonie tego samego stworzenia zapewni mu premię +2 do rzutów obronnych i powoduje zmianę nastawienia na wroga. W znalezionym flakonie może znajdować się któraś z istot wymienionych w pobliskiej tabeli.



k%	Istota	k%	Istota
01-50	Brak	89	Demon (głabrezu)
51-54	Duży żywiołak powietrza	90	Demon (suklub)
55-58	Grotostrzab	91	Diabeł (osyluth)
59-62	Duży żywiołak ziemi	92	Diabeł (barbazu)
63-66	Xorn	93	Diabeł (erynia)
67-70	Duży żywiołak ognia	94	Diabeł (cornugon)
71-74	Salamandra	95	Niebianin (sworal)
75-78	Duży żywiołak wody	96	Niebianin (ghaele)
79-82	Dorosły tojanida	97	Formit myrmarcha
83-84	Bestia chaosu	98	Stary grotostrzab
85-86	Formit nadzorca	99	Rakksza
87	Demon (vrock)	100	Demon (balor) lub diabeł (piekielny czart) – równa szansa na każdego
88	Demon (hezrou)		

Silne przywoływanie: PC 20; Stworzenie cudownego przedmiotu, świętynie duszy. Cena: 170 000 sz (puszta); Waga: 0,5 kg.

PRZEDMIOTY INTELEKTNE

Czarodziejskie przedmioty bywają czasem obdarzone inteligencją. Magia napędza ich świadomość, przez co czują i myślą niemal jak żywe istoty, dlatego też powinno się je traktować jak RN. Takie przedmioty mogą stać się cennymi sojusznikami, przebiegłymi wrogami lub utrudniać bohaterom życie. Wiele z nich posiada niezwykłe zdolności i moce, a czasem też specyficzne datenia. Inteligencja może posiadać jedynie permanentne przedmioty magiczne, a nie te, które po jednokrotnym użyciu tracą moc lub posiadają ładunki (oznacza to, że między innymi zwoje, różdżki i kłaki nigdy nie są obdarzone inteligencją). Uogólniając, mniej niż 1% magicznych przedmiotów posiada inteligencję. Powinno się wykorzystywać rzadko, jako że wymagają one więcej pracy zarówno ze strony MP, jak i graczy.

Inteligentne przedmioty można w pewnym sensie uznać za stworzenia, posiadają bowiem Intelpekt, Roztropność i Charyzmę (patrz strona 306 *Księgi Równowagi*). Często obdarzone są też zdolnością oświetlania otoczenia na życzenie (jak w przypadku magicznej broni); wiele w przeciwnym razie nie widzą.

Z praktycznego punktu widzenia lepiej pozwolić graczowi na to, by kontrolował inteligentny przedmiot, który posiada prowadzący przez niego bohatera (patrz też dalej „Przedmioty kontra bohaterowie”). W odróżnieniu od większości magicznych przedmiotów, te inteligentne mogą samodzielnie aktywować swe moce, nie czekając na słowo rozkazu właściciela. Na przykład, inteligentny miecz obdarzony mocą magicznej *kłagi przeciw zli* ma prawo ją aktywować, nawet jeżeli dzierząca ją osoba w tej samej rundzie wykona akcję pełnego ataku. Inteligentne przedmioty działają w turze właściciela, w kolejności zwykłej inicjatywy.

Zamieszczone w tej części rozdziału tabele pozwalają określić właściwości przedmiotu obdarzonego inteligencją, jego moce, nietypowe zdolności, charakter oraz datenia (tj. takie postacie).

MP powinien tworzyć niezwykłe przedmioty magiczne tak, by pasowały one do tematyki lub fabuły kampanii. Zamieszczone w tym rozdziale tabele należy traktować jak wskazówki i źródła inspiracji. Wylosowanie jakiejś mocy nie oznacza, że trzeba jej użyć. Jeśli uzyskana kombinacja wydaje ci się nadzbyt dziwna lub potężna, zmodyfikuj ją lub zignoruj.

Tworząc losowo inteligentny przedmiot, trzeba najpierw określić jego moce. Aby tego dokonać, wykonaj rzut k% i wykorzystaj Tabele 7-30: Intelpekt, Roztropność, Charyzmę i zdolności przedmiotu.

CHARAKTER INTELEKTNEGO PRZEDMIOTU

Każdy inteligentny przedmiot posiada również charakter. Zauważ, że charakter inteligentnego oręża jest zwykle określony – albo z góry, albo implikuje go moc broni (buzdym przeznaczony do zabijania chaotycznych przybyszów nie będzie chaotyczny, a praworządny). Jeśli tworzysz broń inteligentną losowo, jej charakter musi pasować do wszystkich posiadanych przez nią mocy (jak choćby cecha oręża świętego).

Każda postać, której charakter nie pasuje do charakteru przedmiotu (z wyjątkiem sytuacji wyjaśnionej w przypisie poniższej tabeli), otrzymuje jeden,

poziom negatywny, gdy tylko weźmie przedmiot do ręki. Nie powoduje to, efektywnej utraty poziomów, lecz poziom negatywny należy brać pod uwagę, dopóki śmielek trzyma przedmiot (tego poziomu nie można się pozbyć, nawet za sprawą czarów *przywrocień energii życiowej*). Negatywne poziomy kumulują się z wszelkimi innymi karami, których przyczyną jest przedmiot, a ofiara – pechowcy właściciele, którzy nie spełnia jego wymagań. Przedmioty posiadające Ogrę (patrz dalej) o wartości pomiędzy 20 a 29 nakładają na właścicieli dwa poziomy negatywne. Te, których Ogr przekracza 30, przyczyniają się do utraty trzech poziomów negatywnych.

CHARAKTER INTELEKTNEGO PRZEDMIOTU

k%	Charakter przedmiotu
01-05	Chaotyczny dobry
06-15	Chaotyczny neutralny*
16-20	Chaotyczny zły
21-25	Neutralny zły*
26-30	Praworządny zły
31-55	Praworządny dobry
56-60	Praworządny neutralny*
61-80	Neutralny dobry*
81-100	Neutralny

* Przedmioty może również używać każda postać, której charakter zgadza się z nie-neutralną częścią charakteru przedmiotu (innymi słowami: chaotyczna, dobra, zła, praworządna). A zatem każda postać chaotyczna (CD, CN, CZ) może używać przedmiotu o charakterze chaotycznym neutralnym.

JĘZYKI ZNANE PRZEDMIOTOWI

Inteligentny przedmiot – podobnie jak bohaterowie – posługuje się wspólnym oraz jedną dodatkową mową na każdy punkt premii z Intelpektu. Wybierz odpowiedni język, biorąc pod uwagę takie czynniki jak powstanie przedmiotu oraz jego datenia. Na przykład, inteligentna broń drowa najprawdopodobniej będzie się posługiwać elfim, a święty oręż może znać niebiański.

ZDOLNOŚCI INTELEKTNEGO PRZEDMIOTU

W poniższej Tabeli 7-30 podano liczbie i potęgę zdolności, które posiada losowo tworzony przedmiot. Wykonaj teraz rzuty w odpowiednich tabelach, aby dokładniej określić te moce.

SŁABSZE MOCE INTELEKTNEGO PRZEDMIOTU

k%	Słabsza moc	Modyfikator ceny bazowej
01-05	Przedmiot może rzucić <i>błogosławieństwo</i> na sprzymierzeńców 3/dzień	+1000 sz
06-10	Przedmiot może użyć <i>plumiennego otosłki</i> 3/dzień	+1100 sz
11-13	Przedmiot może rzucić <i>promienny obraz</i> 1/dzień	+2200 sz
14-20	Przedmiot posiada cały czas <i>aktywną obserwację śmierci</i>	+2700 sz
21-25	Przedmiot może na życzenie użyć <i>wykroczenia magii</i>	+3600 sz
26-31	Przedmiot 10 rang w Zastraszaniu	+5000 sz
32-33	Przedmiot 10 rang w Odcyfrowywaniu zapiszków	+5000 sz
34-36	Przedmiot 10 rang w Wiedzy (wybierz dziedzinę)	+5000 sz
37-40	Przedmiot 10 rang w Przeszukiwaniu	+5000 sz
41-45	Przedmiot 10 rang w Sposztrzegawczości	+5000 sz
46-50	Przedmiot 10 rang w Nasłuchiowaniu	+5000 sz
51-54	Przedmiot 10 rang w Czarostwie	+5000 sz
55-60	Przedmiot 10 rang w Wyzucaniu pobudek	+5000 sz
61-66	Przedmiot 10 rang w Błefowaniu	+5000 sz
67-72	Przedmiot 10 rang w Dyplomacji	+5000 sz
73-77	Przedmiot może rzucić <i>zaszonowstwo</i> 1/dzień	+5400 sz
78-80	Przedmiot może rzucić <i>ciemność</i> 3/dzień	+6500 sz
81-83	Przedmiot może użyć <i>uniemożliwienia osoby</i> względem wroga 3/dzień	+6500 sz
84-86	Przedmiot może aktywować <i>stręgi prawdy</i> 3/dzień	+6500 sz
87-89	Przedmiot może użyć <i>atenuowania potwora</i> 3/dzień	+6500 sz
90-95	Przedmiot może użyć <i>zlokalizowania przedmiotu</i> 3/dzień	+6500 sz
96-100	Przedmiot może użyć <i>leczenia średnich ran</i> (2x8+3) względem właściciela 3/dzień	+6500 sz

TABELA 7-30: INTELEKT, ROZTROPNOŚĆ, CHARYZMA I ZDOLNOŚCI PRZEDMIOTÓW

Wartości atrybutów		Sposób komunikacji		Możliwości	Zmysły	Modyfikator ceny bazowej
k%	mentalnych					
01-34	Dwa 12, jeden 10	Empatia ¹		Jedna słabsza moc	Wzrok i słuch 9 m	+1000 sz
35-59	Dwa 13, jeden 10	Empatia ¹		Dwie słabsze moce	Wzrok i słuch 18 m	+2000 sz
60-79	Dwa 14, jeden 10	Mowa ²		Dwie słabsze moce	Wzrok i słuch 36 m	+4000 sz
80-91	Dwa 15, jeden 10	Mowa ²		Trzy słabsze moce	Widzenie w ciemnościach i słuch 18 m	+5000 sz
92-97	Dwa 16, jeden 10	Mowa ^{2,3}		Trzy słabsze moce	Widzenie w ciemnościach i słuch 18 m	+6000 sz
98	Dwa 17, jeden 10	Mowa, telepatia ⁴		Trzy słabsze moce i jedna potężniejsza ⁵	Widzenie w ciemnościach i słuch 36 m	+9000 sz
99	Dwa 18, jeden 10	Mowa, telepatia ^{4,5}		Trzy słabsze moce i dwie potężniejsze ⁶	Widzenie w ciemnościach, ślepotę i słuch 36 m	+12 000 sz
100	Dwa 19, jeden 10	Mowa, telepatia ^{4,5}		Cztery słabsze moce i trzy potężniejsze ⁶	Widzenie w ciemnościach, ślepotę i słuch 36 m	+15 000 sz

1 Właściciel odczuwa ponaglenie, a czasem nawet ma wrażenie, że przedmiot zachęca go lub zniechęca do pewnych czynności.

2 Podobnie jak bohaterowie, inteligentny przedmiot mówi wspólnym oraz jednym dodatkowym językiem za każdy punkt premii z Intelktu. Potrafi również telepatycznie porozumiewać się z właścicielem.

3 Przedmiot potrafi czytać w każdym języku, w którym mówi.

4 Przedmiot może na życzenie wykorzystywać oba sposoby komunikowania się, korzystając z języków, które zna. Potrafi również telepatycznie porozumiewać się z właścicielem.

5 Przedmiot potrafi czytać w każdym języku, w którym mówi, oraz wykorzystywać odczytanie magii.

6 Przedmiot posiada raczej specjalne dążenie (i związana z nim moc) niż potężniejszą moc, jeśli takie rozwiązanie lepiej pasuje do sytuacji.

Wszystkie moce działają pod kierunkiem przedmiotu, choć ten zwykle poddaje się życzeniom właściciela. Aktywacja mocy czy koncentrowanie się na już funkcjonującej to dla przedmiotu akcja standardowa.

POTĘŻNIEJSZE MOCE INTELEKTU PRZEDMIOTU

k%	Potężniejsza moc	Modyfikator ceny bazowej
01-06	Przedmiot potrafi na życzenie wykrywać przeciwny charakter	+7200 sz
07-10	Przedmiot może na życzenie wykrywać nieumyślne	+7200 sz
11-13	Przedmiot może na życzenie wywołać strach	+7200 sz
14-18	Przedmiot może użyć zakabaczenia w wymiarze względem wroga 1/dzień	+10 000 sz
19-23	Przedmiot może użyć odesłania względem wroga 1/dzień	+10 000 sz
24-28	Przedmiot może użyć słabszego klosza nieważności 1/dzień	+10 000 sz
29-33	Przedmiot może użyć mistycznego oka 1/dzień	+10 000 sz
34-37	Przedmiot cały czas korzysta z efektu wykrycia szpiegowania	+10 000 sz
38-41	Przedmiot tworzy pierścień ślasy ognia z właścicielem w centrum 1/dzień	+10 000 sz
42-45	Przedmiot może użyć ugaszenia płomieni względem ognia 3/dzień	+16 000 sz
46-50	Przedmiot może na życzenie użyć efektu statusu	+11 000 sz
51-54	Przedmiot może użyć podmuchu wiatru 3/dzień	+11 000 sz
55-59	Przedmiot może użyć jasnowidzenia 3/dzień	+16 000 sz
60-64	Przedmiot może na życzenie stworzyć magiczny krąg przeciw charakterowi mu przeciwnemu	+16 000 sz
65-68	Przedmiot może użyć przyspieszenia względem posiadacza 3/dzień	+16 000 sz
69-73	Przedmiot może stworzyć światło dnia 3/dzień	+16 000 sz
74-76	Przedmiot może stworzyć głębszą ciemność 3/dzień	+16 000 sz
77-80	Przedmiot może użyć wyczyszczenia nieważności (zasieg 9 m) 3/dzień	+16 000 sz
81-85	Przedmiot może użyć spowolnienia względem wrogów 3/dzień	+16 000 sz
86-91	Przedmiot może zlokalizować stworzenie 3/dzień	+30 000 sz
91-97	Przedmiot może użyć strachu względem wrogów 3/dzień	+30 000 sz
98-100	Przedmiot może użyć na życzenie wykrycia myśli	+44 000 sz

Jeśli wylosowałeś tę samą moc dwa razy, rzuć ponownie.

DAŻENIA PRZEDMIOTÓW

Przedmioty, które posiadają własne dążenia i cele, są pramdzimym wyzywaniem dla MP. Niemniej – mimo iż sprawią wiele kłopotów – warto po nie sięgnąć, gdyż bardzo wzbogacają kampanię.

DAŻENIA INTELEKTU PRZEDMIOTÓW

k%	Dążenie
01-20	Pokonań/zabij istoty o całkowicie odmiennym charakterze*
21-30	Pokonań/zabij bohaterów rzucających czary w tajemniczeń (w tym rzucające zaklęcia potwory i tych, którzy używają zdolności czaropodobnych)
31-40	Pokonań/zabij bohaterów rzucających czary objawień (w tym boskie byty i usługi bóstw)
41-50	Pokonań/zabij istoty, które nie rzucają czarów
51-55	Pokonań/zabij określony rodzaj stworzeń (wybór jak w przypadku specjalnej zdolności oręza zguby, patrz strona 224)
56-60	Pokonań/zabij określona rasę lub rodzaj stworzeń
61-70	Broń określonej rasy lub rodzaju stworzeń
71-80	Pokonań/zabij usługi konkretnego bóstwa
81-90	Broń usług i interesów konkretnego bóstwa
91-95	Pokonań/zabij wszystkich (poza właścicielem i przedmiotem)
96-100	Wybierz jedną cechę (decyduje MP lub postać)

* Neutralny (N) przedmiot będzie dążył do zachowania równowagi poprzez pokonanie/zabicie potężnych istot o skrajnych charakterach (PD, PZ, CD, CZ).

Dążenie

Cel, do którego inteligentny przedmiot dąży, musi pozostać w zgodzie z jego charakterem i rodzajem. W tej kwestii należy zachować rozsądek. Dążenie „Pokonań/zabij istoty rzucające czary w tajemniczeń” nie oznacza, że miecz zmusza właściciela do zabicia każdego napotkanego czarodzieja. Nie oznacza to również, że według oręza można zabić każdego czarodzieja, zaklinacza i barda na świecie. W tym przypadku należy jednak założyć, że miecz nienawidzi osób posługujących się magią w tajemniczeń i chce doprowadzić do zniszczenia miejscowej koterii czarodziejów czy doprowadzić do upadku władającej pobliską krainą królowej-zaklinaczki. Podobnie cel „Chroni elfy” nie oznacza, że posiadacz przedmiotu, który jest elfem, będzie pomagał wyłącznie samemu sobie. Przedmiot natomiast chce, by wykorzystywał go w sprawie służącej całej rasie – chce wypłenić wrogów i wesprzeć w walce przywódców tej rasy. W dążeniu „Pokonań/zabij wszystkich” nie chodzi jedynie o samoochronę – oznacza ono, że przedmiot nie spocznie (lub nie pozwoli spocząć właścicielowi), dopóki nie stanie ponad wszystkimi innymi. Jest to z pewnością cel ryleż wzniołszy, co nierzadko.

MOC ZWIĄZANA Z DĄŻENIEM

Moc związana z dążeniem funkcjonuje tylko wtedy, gdy inteligentny przedmiot wykonuje działania prowadzące do postawionego sobie celu. Wszystkie zalety jednakże od jego punktu widzenia. Ocena, czy cel osiągnie środki, nie powinna wywoływać wahania. Jeśli gracz chce wykorzystać moc w sytuacji, która nie pasuje do dążeń przedmiotu, ten po prostu odmawia współpracy. W odróżnieniu od pozostałych mocy, inteligentny przedmiot może odmówić użycia mocy związanych z dążeniem nawet jeśli jego właściciel nad nim dominuje (patrz dalej, „Przedmioty kontra bohaterowie”).

SPECJALNE MOCE ZWIĄZANE Z DĄŻENIEM PRZEDMIOTU

k% Moc związana z dążeniem	Modyfikator ceny bazowej
01-06 Przedmiot może użyć lodowej nawochnicy	+50 000 sz
07-12 Przedmiot może użyć dezorientacji	+50 000 sz
13-17 Przedmiot może użyć widmowego zabójcy	+50 000 sz
18-24 Przedmiot może użyć przyspieszającej rozpazy	+50 000 sz
25-31 Przedmiot może użyć drzewi papież wymiany względem siebie i właściciela	+50 000 sz
32-36 Przedmiot może użyć zakazania (podbitego do 4. poziomu) w ataku dotykowym	+56 000 sz
37-43 Przedmiot może użyć trucizny (podbitego do 4. poziomu) w ataku dotykowym	+56 000 sz
44-50 Przedmiot może użyć zdziwienia w ataku dotykowym	+56 000 sz
51-56 Przedmiot może użyć błyskawicy (10k6)	+60 000 sz
57-62 Przedmiot może użyć kuli ognistej (10k6)	+60 000 sz
63-68 Posiadać zyskuje premię ze szczęścia +2 do testów ataków, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów	+80 000 sz
69-74 Przedmiot może użyć zbiorowego zadawania lekkich ran	+81 000 sz
75-81 Przedmiot może użyć pieśni niezgody	+81 000 sz
82-87 Przedmiot może użyć wiskiskich oczu	+81 000 sz
88-92 Przedmiot może użyć potężniejszego krzyku (15k6) 3/dzień	+130 000 sz
93-98 Przedmiot może użyć fali wyczerpania	+164 000 sz
99-100 Przedmiot może użyć prawdziwego zmartwychwstania względem posiadacza 1/miesiąc	+200 000 sz

EGO PRZEDMIOTU

Ego jest miernikiem mocy i siły osobowości przedmiotu. Jego wartość może na okiełnać dopiero po ustaleniu wszystkich innych aspektów danego inteligentnego magicznego wyposażenia. Ego jest czynnikiem wpływającym na relacje przedmiotu z bohaterem, w tym dominację jednego nad drugim, o czym dalej.

EGO PRZEDMIOTU

Cecha przedmiotu	Punkty Ego
Każde +1 premii z usprawnienia przedmiotu	1
Każde +1 premii dla specjalnych zdolności	1
Każda słabsza moc	1
Każda potężniejsza moc	2
Dążenie (i moc z nim związana)	4
Zdolność do telepatii	1
Zdolność czytanie języków	1
Zdolność odczytanie magii	1
Każde +1 premii z Inteltektu	1
Każde +1 premii z Roztropności	1
Każde +1 premii z Charyzmy	1

A zatem *krótki miecz* +2 (2 punkty) o Inteltektu wartości 10 (0 punktów), Roztropności wartości 12 (1 punkt) i Charyzme wartości 12 (1 punkt) oraz słabszej mocy wykrycie magii (1 punkt) posiada Ego równe 5.

Dla porównania inny przykład: *Taneczny miecz długi* +2 (6 punktów, 2 za premię z usprawnienia +2 i 4 z tego powodu, iż moc taneczny orel odpowiada premii +4 [patrz Tabela 7-14: Specjalne moce broni do walk wręcz]) o Inteltektu wartości 10 (0 punktów), Roztropności wartości 18 (4 punkty) i Charyzme wartości 18 (4 punkty). Posiada on również słabsze moce obserwacja śmierci, 10 rang w Zastraszaniu i ciemności (w sumie 3 punkty), a także potężniejszą moc strachu (2 punkty) i dążenie zabicie wszystkich rzucających czarą (4 punkty). Dodajmy do tego, iż orel obdarzony jest telepatią (1 punkt) i czyta języki (1 punkt). W sumie mamy zatem Ego wartości 25.

PRZEDMIOTY KONTRA BOHATEROWIE

Przedmiot posiadający Ego jest również obdarzony swą własną wolą. Oczywiście będzie on zawsze pozostawał w zgodzie ze swym charakterem. W przypadku, gdy właściciel przedmiotu nie będzie szczerze oddany celom, jakie stawia przed nim charakter, bądź też stanie w sprzeczności z dążeniami przedmiotu, dojdzie do konfliktu osobowości. Warto zauważyć, że każdy przedmiot o Ego co najmniej 20 uważa, że gorzej nad bohaterem – w tej sytuacji konflikt wybuchnie zawsze, gdy śmiełek nie do końca zgadza się ze swym wyposażeniem.

Gdy dochodzi do konfliktu osobowości, właściciel musi wykonać rzut obronny na Wole (ST = Ego przedmiotu). Jeśli zakończy się on powiedzeniem, bohater będzie dominował nad wyposażeniem. W przeciwnym razie górę weźmie przedmiot. Dominacja utrzymuje się jeden dzień lub do momentu pojawienia się sytuacji krytycznej (takiej jak walna bitwa, poważne zagrożenie dla przedmiotu lub postaci itd. – decyzja MP). Przedmiot, który zdominował bohatera, opiera się jego przagnieniom i może zażądać następujących ustępstw:

- Pozbycie się wspólników lub wyposażenia, których charakteru bądź osobowości przedmiot nie może znieść.
- Pozbycie się wszystkich innych przedmiotów magicznych lub przedmiotów określonego typu.
- Posłuszeństwo poddawanie się wyborom, których dokonuje przedmiot dążący do swego celu.
- Narychmiastowe poszukiwanie i zabijanie stworzeń, których przedmiot nienawidzi.
- Ochrona przedmiotu przed ryzykiem, gdy nie jest używany.
- Postać musi nosić cały czas rzyzmięk przy sobie.
- Postać rzeka się przedmiotu na rzecz osoby o odpowiedniejszym charakterze lub zachowaniu.

W skrajnych sytuacjach przedmiot może posunąć się dalej i dokonać następujących aktów:

- Zmusić właściciela do walki.
- Odmówić zaatakowania przeciwnika.
- Zaatakować posiadacza lub jego wspólników.
- Zmusić właściciela, by poddał się przeciwnikowi.
- Wyrwać się z dłoni posiadacza.

Oczywiście nie dojdzie do tego, jeśli przedmiot i postać żyją w harmonii charakterów, dążeń i osobowości. Niemniej nawet w takim wypadku inteligentne wyposażenie może pewnego dnia poszukać sobie innego, słabszego bohatera, którego łatwiej kontrolować, bądź też potężniejszego, który ułatwi mu wypełnienie zdania.

Wszystkie przedmioty magiczne posiadające osobowość chcą odgrywać istotną rolę w każdym wydarzeniu – a szczególnie w walce. Takie przedmioty rywalizują również ze sobą, nawet jeśli mają taki sam charakter. Zaden inteligentny obiekt nie chce, by jego właściciel posiadał inny rzyznunek obdarzony osobowością. Ponadto każdy taki przedmiot zdaje sobie sprawę z obecności innego, który znajduje się w promieniu 18 metrów. Większość inteligentnych elementów ekwipunku zrobi wszystko, by zmylić lub oszukać właściciela i zniszczyć rywala. Oczywiście tego typu zachowania zależą też od charakteru przedmiotu. Na przykład, *insygnium* miodu z pewnością nie będzie chciało zniszczyć prawodawcy dobrego przedmiotu. Może nawet postarać się, by dana rzecz została odnaleziona – ryzykując przykre konsekwencje.

Przedmiot posiadające osobowość nigdy nie znajduje się pod całkowitą kontrolą postaci. I odwrotnie – wyposażenie nigdy nie dominuje

całkowicie swego właściciela. Przedmiot wielokrotnie będzie próbował przekonać śmiatka do takiego czy innego działania i nie zraża go porażki; nieustannie będzie żądał i domagał się spełnienia pewnych warunków. I tak nawet skromna broń +1 o niespykającej naturze może stać się marudnym mecenasem, który nie dość, że nie ceni swojej mocy, to na dodatek prosti tylko o jedno – by dać mu okazję do roztrząsania tu i tam, czasze znieławionego wroga.

Uwaga: Powinienesz traktować osobowość przedmiotu jak osobowość. BN. Siegnij po Tabele 4+24: Sto cech (strona 128), gdzie znajdziesz przykłady dziać, dzięki którym inteligentny przedmiot łatwiej będzie zapamiętać.

PRZYKŁADY INTELIGENTNYCH PRZEDMIOTÓW

Zaprezentowane dalej przedmioty powinny pasować do większości kampanii, ale masz pełne prawo je zmodyfikować, zmieniając ich charakter, osobowość, a nawet specjalne zdolności tak, by lepiej harmonizowały z twoim światem, historią i bohaterami.

Akrola, Baczny Zab Aszardalona: ostry styl +5; Char CD; Int 10, Rzt 18, Cha 18; mowa; telepatia; widzenie w ciemności, ślepotyś i słuch 36 m; Ego wartości 22.

Słabsze moce: stręła prawdy 3/dzień, posiada 10 rang w Nasłuchiowaniu (całkowity modyfikator +14) i Sposzrzegawości (całkowity modyfikator +14).

Potężniejsze moce: jasnowidzenie 3/dzień, spowolnienie 3/dzień.

Osobowość: Bardowie opowiadają, że zab wyrywał się z ciała żywego wówczas, przetrzącał smoka Aszardalona, zyskując własną wolę i umysł. Opowieść wydaje się co najmniej dziwna, jako że cele tego długiego noża bardzo różnią się od celów owego przetrzącającego smoka. Ten pełen dobrzych intencji niestrudzony sztylet poświęcił się bowiem ochronie słabych i bezbronných. Akrola często wykorzystuje jasnowidzenie, by badać obszary, gdzie dzieje się coś niedobrego lub czai się zło, a dopiero później prowadzi tam właściciela.

Silne przemiany: PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, ostra krawędź; Cena: 132 802 sz.

Jamnot, Pogromca Gigantów: krasnoludzki topór bojowy zgiu gigantów +5; Char PD; Int 10, Rzt 14, Cha 14; mowa; widzenie w ciemności i słuch 36 m; Ego wartości 14.

Słabsze moce: leczenie śródlati ran 3/dzień, wykrycie magii na zyczenie. Dziennic: Pokonaj/zabij gigantów.

Moc związana z dziełem: pięć niezgodę.

Osobowość: Broń te wykul niezwykły już od bardzo dawna krasnoludzi kował Jamnot. Od czasów inwazji gigantów zwana jest Pogromcą Gigantów. Potęgi tego oręzia nie sposób kwestionować, jako że jeden z krasnoludzkich bohaterów za jego pomocą własnoręcznie pokonał dużą liczbę zdołzontowanych i obezwładnionych gigantów. W ostrzu oręzia reinkarnowała się bowiem żelazna wola jego twórcy. Jamnot mówi niewiele, niechętnie udziela rad swoim właścicielom i nie kwestionuje ich decyzji, chyba że w wyjątkowych sytuacjach. Dopóki właściciel jest gotów zgłębiać się w siedziby gigantowych, topór nie zgłasza obiekcji.

Silne przywoływania: PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, przyzwanie potwora I; Cena: 176 430 sz.

Iquel: święty refleksyjny łuk długi +2; Char ND; Int 17, Rzt 10, Cha 17; mowa; telepatia; widzenie w ciemności i słuch 36 m; Ego wartości 16.

Słabsze moce: otumienie potwora 3/dzień, płomienna strzała 3/dzień, lokalizowanie przedmiotu 3/dzień.

Potężniejsze moce: słabszy kłost niezłomności 1/dzień.

Osobowość: Ten niedgdy beznamiętny łuk był zaufanym towarzyszem i lojalnym kompanem herosa imieniem Iquel, którego miano przyzywał po jego śmierci w walce z balorem. Od tego czasu oręż poszukuje właściciela, który spełni jego wysokie wymagania, czyli wielkiego mistrza łucznicza i fanatyka dobra zarazem. Pomimo wrzkiego odnania dobru, Iquel lubi sobie pogadać i wypoczywać, a także być pod doskonałą opieką.

Silne wywoływanie (jesli użtyto cudu): PC 17; Stworzenie magicznej broni i pancerza, cud lub zyczenie; Cena: 66 600 sz.

Bosk, Poetyckie Ostrze: długi miecz +2; Char N; Int 14, Rzt 14, Cha 10; mowa; widzenie w ciemności i słuch 9 m; Ego wartości 8.

Słabsze moce: błędnolaność 1/dzień, unieruchomienie osoby 3/dzień.

Osobowość: Orez ten stworzył czarodziej prowadzący eksperymenty nad świadomością. Sprzedał go później i od tego czasu Bosk wiele razy przechodził z rąk do rąk. Orez zawsze chętnie udziela rad, wyraża swoje opinie, snuje opowieści, a nawet recytuje własne wiersze. Nigdy jeszcze nie spotkał idealnego właściciela – być może dlatego, że najlepszy byłby głuchy fecht mistrz.

Umiaikowane poznanie: PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, znajomość legend; Cena: 15 815 sz.

Wesak, Igarz: ostry stręła; Char NZ; Int 16, Rzt 10, Cha 16; mowa; widzenie w ciemności i słuch 18 m; Ego wartości 15.

Słabsze moce: pomniejsz obraz 1/dzień, zawiązowanie obrazu 1/dzień, 10 rang w Błefowaniu (całkowity modyfikator +13).

Osobowość: Wesak to potężne i samolubne ostrze. Był bronią dziesiątków, drobnych tyranów i niedoszłych zdobywców. Potęga jego trzech trycz zwała wielu pragnących władzy, bogactwa lub osiągnięcia zaplanowanych celów. Pomimo licznych właścicieli, Igarz jeszcze nie wykrył żadnego z trycz. Często za pomocą iluzyjnych mocy oszukiwał jednak swych posiadaczy, że spełnił ich pragnienia.

Silne wywoływanie (jesli użtyto cudu): PC 17; Stworzenie magicznej broni i pancerza, cud lub zyczenie; Cena: 161 560 sz; Koszt: 80 780 sz + 5718 PD.

Zaks, Płaszcz Królów: płaszcz charyzmy +6; Char PN; Int 10, Rzt 14, Cha 14; mowa; widzenie w ciemności i słuch 36 m; Ego wartości 5.

Słabsze moce: stręła prawdy 3/dzień, 10 rang w Dyplomacji (całkowity modyfikator +12) i Wiedzy (historia) (całkowity modyfikator +10).

Osobowość: Płaszcz liczne pokolenia ten magiczny płaszcz udzielał rad królom i rozstrządał spory, a także wskazywał słabości władców z przeszłości. Zaks, jak zawsze zwano go płaszcz, wykonany jest ze skór i futer. Wraz z upływem lat stawał się coraz bardziej surowy i powściągliwy, jak większość władców, ma jednak za male Ego, aby narzucić dominację właścicielowi.

Umiaikowane przywoływania: PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, splendor orla; Cena: 56 500 sz.

PRZEDMIOTY PRZEKŁĘTE

Proces kreowania przedmiotu magicznego jest tak złożony, że czasem coś może pójść nie po myśli twórcy. Drobne potknięcia są zwykle łatwo zauważalne i dość szybko się je dostrzega. Zdarzają się jednak też subtelne błędy, które całymi dniami, miesiącami, a nawet latami pozostają w ukryciu.

Istnieją też inne czynniki – niewynikające z błędów twórcy – za sprawą których magiczny przedmiot będzie miał wady. Siły chaosu czy entropia jako taka mogą sprawić, że magia ulegnie wypaczeniu lub odkształceniu. Również czas jest istotnym czynnikiem, który niszczy wszystko, nawet czarodziejską moc. Na magiczne wyposażenie może wpłynąć wystawienie na długotrwałe działanie potężnej magii, przeniesienie się z planu na plan, bliskość innego przedmiotu magicznego lub stworzenia obdarzonego czarodziejskimi mocami.

Przeklęte przedmioty mogą być wręcz dziełem istot posiadających złe intencje bądź też osób złośliwych, chaotycznych lub po prostu szalonych. Te właśnie przedmioty są najbardziej niebezpieczne.

Przeklęte przedmioty są magiczne, ale posiadają także potężną negatywną cechę lub moc. Czasem mają też wpływ na bohatera, który się nimi posługuje. Innym razem po prostu sprawiają kłopoty. Od czasu do czasu mieszają dobru ze złem, zmuszając właściciela, by podejmował trudne wybory. Jeśli chcesz, w losowo utworzonym przez siebie skarbie może się znaleźć przeklęty przedmiot. W tym przypadku losuj go normalnie, jeśli jednak wypadnie magiczny przedmiot, wykonaj dodatkowy rzut k16 (graze nie mają prawa go zabycieć). Wynik 01-05 oznacza jakas klawde, do określenia której możesz wykorzystać poniższą tabelę.

POSPOLITE KŁATWY

k%	Kłątwa
01-15	Złudzenie
16-35	Przeciwny efekt lub cel
36-45	Nieregularne działanie
46-60	Wymaganie
61-75	Wada
76-90	Zupełnie inny efekt
91-100	Zamiana na konkretny przeklęty przedmiot

Złudzenie: Posiadacz wierzy, że przedmiot jest taki, na jaki wygląda, chociaż tak naprawdę nie posiada on żadnych mocy – poza umiejętnością oszukiwania właściciela. Śmiało jest święcie przekonany (coś wpływa na jego umysł), że przedmiot działa (sprawia, że bohater staje się niewidzialny, miotra błyskawicami itd.), i nie ma sposobu, by zmienił zdanie – wyitek stanowi użycie czaru przełamania kławy.

Przeciwny efekt lub cel: Te przeklęte przedmioty powołują do istnienia efekty odwrotne niż zamierzał twórca bądź też ofiara ich mocy zawsze jest właściciel. I tak, na przykład, ocy *zawracania* o tej kławie będą nastawiać ofiarę negatywnie, a nie pozytywnie. Łaska uzdrawiania zaś będzie zadawać rany. A ocy petyfikacji zamieniają właściciela w kamienną posąg. Magiczna strzala zawrócić i wbije się w luczniaka. Warto zauważyć, że posiadanie takich przedmiotów nie zawsze musi okazać się kłopotliwe. *Różdżki* błyskawicy, która leczy, zamiast powodować obrażenia, można wykorzystać do uzdrawiania – i będzie to prawdopodobnie bardzo potężny przedmiot.

Taka kłątwa może być również obłożony oteż – zamiast zapewniać premie do testów ataków i obrzeżeń, będą on powodował kary. Bohater nie powinien od razu wiedzieć, że bron jest przeklęta (wszak nie wie też od razu, jakie premie z usprawnienia do ataku i ram zapewnia przedmiot). Kiedy jednak to odkryje, może wyrzucić oteż, chyba że jest z nim związane zaklęcie uniemożliwiające takie poczynania lub zmuszające do ciągłego używania tej broni. W takich przypadkach do pozbycia się przedmiotu potrzeba czaru przełamania kławy.

Nieregularne funkcjonowanie: Przedmioty obłożone tą kławą działają tak, jak to opisano, choć z pewnymi wyjątkami. Wyróżnia się trzy odmiany tego przekleństwa: przedmioty *zawodne*, *zależne* i *niekontrolowane*.

Zawodne: Za każdym razem, gdy przedmiot jest aktywowany, istnieje ryzyko 5% (k%, 01-05) na to, że nie zadziała. MP może zdecydować, iż ryzyko niepowodzenia zmaleje lub wzrośnie (zależnie od kampanii i przedmiotu), ale nie powinno przekroczyć 10%.

Zależne: Przedmiot działa tylko w określonych sytuacjach. Sam wybierz warunki lub skorzystaj z poniższej tabeli.

k%	Sytuacja
01-03	Temperatura poniżej temperatury zamarzania
04-05	Temperatura powyżej temperatury zamarzania
06-10	Za dnia
11-15	W nocy
16-20	W bezpośrednim blasku słońca
21-25	Poza bezpośrednimi promieniami słońca
26-34	Pod wodą
35-37	Nie w wodzie
38-45	Pod ziemią
46-55	Nad ziemią
56-60	W promieniu 3 metrów od stworzenia jakiegoś typu
61-64	W promieniu 3 metrów od stworzenia jakiegoś typu lub przedstawiciela jakiegoś rasy
65-72	W promieniu 3 metrów od osoby rzucającej czary wtajemniczeli
73-80	W promieniu 3 metrów od osoby rzucającej czary objawieni
81-85	W rękach osoby nie rzucającej żadnych czarów
86-90	W rękach czarownika
91-95	W rękach stworzenia o określonym charakterze
96	W rękach stworzenia o określonej płci
97-99	W dni niesławne lub podczas szczególnych wydarzeń astrologicznych
100	W odległości ponad 150 kilometrów od określonego miejsca

Niekontrolowane: Przedmiot ten od czasu do czasu aktywuje moce w losowo wybranych momentach. Każdego dnia rzuć k%. Wynik 01-05 (lub inny, który MP uzna za właściwy) oznacza, że przedmiot aktywuje się w losowo wybranym momencie dnia. Efekty mogą być zabawne (na przykład, gdy właściciel *poruszenia niuradialności* znikną podczas targowania się na rynku) lub katastrofalne (*rozdzieli* kul ognistych wybuchu, wykorzystując wszystkie pozostałe ładunki i przenosi do lepszego świata posiadacza oraz jego przyjaciół).

Wymaganie: W pewnym sensie za wymaganie można już uznać słowo rozkazu. Niemniej używanie niektórych przedmiotów jest obwarowane znaczenie poważniejszymi wymogami. I tak przedmiot przestanie działać, jeśli bohater nie spełni jednego (lub większej liczby) następujących wymagań.

- Postać musi jeść dwa razy więcej niż normalnie.
- Postać musi spać dwa razy dłużej niż normalnie.
- Postać musi wyruszyć na specjalne poszukiwania (tylko raz – później przedmiot działa normalnie).
- Postać musi każdego dnia poświęcić (lub zniszczyć) kosztowności wartę 100 sz.
- Postać musi raz na tydzień poświęcić (lub zniszczyć) przedmiot magiczny wart 2000 sz.
- Postać musi przysiąc posłuszeństwo konkretnemu szlachcicowi lub jego rodzinie.
- Postać musi się pozbyć wszystkich pozostałych przedmiotów magicznych.
- Postać musi czcić określone bóstwo.
- Postać musi zmienić swoje imię na konkretne miano (przedmiot działa tylko wtedy, gdy używa go bohater o tym właśnie imieniu).
- Postać musi przy najbliższej okazji dać jakąś konkretną klasę (chyba że wymagana już posiada).
- Postać musi posiadać w pewnej umiejętności minimalną liczbę rang.
- Postać musi raz poświęcić jakąś część swojej życiowej energii (2 punkty Budowy). Jeśli odrzeka punkty atrybutu (na przykład, za sprawę *przywrotenie energii życiowej*) przedmiot przestaje działać (nie przestaje funkcjonować, jeżeli postać zwiększa Budowę podczas awansu na następny poziom, korzystając z życia lub przedmiotu magicznego).
- Przedmiot należy codziennie obmyć wodą święconą.
- Przedmiotem trzeba codziennie zabić żywe stworzenie.
- Przedmiot należy raz w miesiącu zanurzyć w wulkanicznej lawie.
- Przedmiotu należy używać przynajmniej raz dziennie, albo nie zadziała więcej w roku obecnego właściciela.
- Trzymany przedmiot wysysa krew (tylko broń). Nie można go odłożyć czy zastąpić innym, dopóki nie nastąpi trafienie.
- Na przedmiot trzeba codziennie rzucać określony czar (na przykład: *blagosławienie*, *ożywienie przedmiotów* lub *połknięcie*).

Wymagania muszą pasować do idei przedmiotu i nie należy ich uściślać losowo. W przypadku przedmiotu inteligentnego zwykle są związane z jego osobowością. Jeśli wymagania nie zostają spełnione, przedmiot przestanie działać. Gdy zaś postać dostosuje się do wymogów, zwykle funkcjonuje on przez jeden dzień. Po tym czasie bohater musi raz jeszcze spełnić wymaganie. Niemniej istnieją wymogi stawiane jednorazowo, raz w miesiącu lub nieustające.

Wada: Przedmioty mające wady zazwyczaj dobrze służą właścicielowi (na przykład, oteż z premią z usprawnienia nadal da się używać w walce), lecz posiadają też pewne negatywne cechy. Wyjaśnia to w pewnym sensie sformułowanie „Coś za coś”. Czasem wady ujawniają się tylko wtedy, gdy bohater używa przedmiotu (lub po prostu nim włada, jeśli chodzi, na przykład, o broń). Zazwyczaj jednak owa negatywna cecha wpływa na siłalka, dopóki posiada on daną rzecz.

Wykonaj rzut w poniższej tabeli, aby ustalić wady, które działają, dopóki postać posiada dany przedmiot (chyba że zaznaczono inaczej).

Zupełnie inny efekt: MP wybiera negatywny efekt – za wskazówkę mogą mu posłużyć konkretne przeklęte przedmioty (patrz dalsze). Na pierwszy rzut oka wyposażenie może wyglądać całkowicie normalnie i działać poprawnie, lecz w pewnym momencie okaże się, iż ma zupełnie inne właściwości.

k%	Wada
01-04	Włosy postaci stają się 2,5 cm dłuższe; jednorazowo.
05-09	Postać kurczy się (01-50 na k%) lub rośnie o 1 cm (51-100); jednorazowo.
10-13	Temperatura w pobliżu przedmiotu jest o 10°C niższa niż temperatura otoczenia.
14-17	Temperatura w pobliżu przedmiotu jest o 10°C wyższa niż temperatura otoczenia.
18-21	Włosy postaci zmieniają kolor.
22-25	Skóra postaci zmienia kolor.
26-29	Postać zyskuje jakiś charakterystyczny znak (tatuaz, dziwna poświata itd.).
30-32	Pieć postaci ulega zmianie.
33-34	Zmianie ulega rasa lub gatunek, z którego wywodzi się istota.
35	Postać zostaje zarażona losowo wybraną chorobą, której nie można wyleczyć.
36-39	Postać ciągle emituje drażniący dźwięk (jęk, zawodzenie, szloch, przekleństwa, krzyki).
40	Przedmiot głucho wygląda (ma dziwny kształt, jaskrawe barwy, jest otoczony różową poświatą itp.).
41-45	Postać ma egoistyczne i zaborcze podejście do przedmiotu.
46-49	Postać dostaje paranoi na punkcie utraty przedmiotu i obawia się, iż może on ulec uszkodzeniu.
50-51	Zmianie ulega charakter postaci.
52-54	Każdego dnia postać musi zaatakować najbliższe stworzenie (3% szans [01-05 na k%]).
55-57	Kiedy przedmiot kończy działanie (lub losowo, raz dziennie), postać zostaje oszołomiona na 1k4 rundy.
58-60	Postać widzi wszystko tak, jakby było zamazane (kara -2 do ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności wymagających wzroku).
61-64	Postać otrzymuje jeden poziom negatywny.
65	Postać otrzymuje dwa poziomy negatywne.
66-70	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wole - nieudany oznacza obniżenie Intelaktu o 1.
71-75	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wole - nieudany oznacza obniżenie Roztropności o 1.
76-80	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wole - nieudany oznacza obniżenie Charyzmy o 1.
81-85	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wytwałość - nieudany oznacza obniżenie Budowy o 1.
86-90	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wytwałość - nieudany oznacza obniżenie Siły o 1.
91-95	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wytwałość - nieudany oznacza obniżenie Zręczności o 1.
96	Postać zostaje spoliomorowana w określone stworzenie (3% szans dziennie [01-05 na k%]).
97	Postać nie może rzucać czarów wtajemniczeń.
98	Postać nie może rzucać czarów objawień.
99	Postać nie może rzucać żadnych czarów.
100	Decyzja MP: prowadzący wybiera jedną z powyższych wad lub wymyśla odpowiednią dla danego przedmiotu.

KONKRETNE PRZEKŁĘTE PRZEDMIOTY

Wyposazenie znajdujące się w Tabeli 7-31: Konkretne przekleństwo przedmiotu to oczywiście przykład. Na wypadek, gdyby ktoś chciał stworzyć któryś z nich, podano wymagania takiego procesu. Rzecz jasna mogą one powstać też w inny sposób. Istnieją jednak dwa wyjątki: kryształowa hipnotyzująca kula oraz torba pochłaniania - tych przedmiotów nie można stworzyć. Pierwszego z nich używają potężni BN (choćby licownie), drugi zaś jest tak naprawdę żywym stworzeniem.

Proste wykrzyki magii wskaze inną auro i siłę magii niż rzeczywistość, sugerując, często, iż dany obiekt to jakiegoś rodzaju nieprzekleństwo wyposażenie. Z kolei czar identyfikacji ujawni prawdziwe właściwości przeklestej rzeczy, wliczając w to elementy klauzury tylko z 1% szansą powodzenia na poziom czarującego. Analiza *dworemu* pozwala poznać prawdziwą naturę przeklestej przedmiotu.

Amulet nieuniknionej lokalizacji: Amulet zazwyczaj zawieszony na łańcuszku lub noszony jako brosza. Magiczne badanie pozwala stwierdzić, że chroni on przed lokalizowaniem, magicznym śpiegowaniem (podglądaniem przez kryształową kulę itp.), wykrywaniem oraz wpływem takich mocy jak czar wykrycia myśli czy telepatia. Tak naprawdę amulet nakłada na posiadacza karę -10 do rzutów obronnych na czary ze szkoły poznania.

Umiajkowane odrzucanie, PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, nalożenie klauzury; Cena: 1000 sz.

Buty tancer: Na pierwszy rzut oka obuwie to niczym się nie różni od innych magicznych butów (jakich - decyduje MP). Jednak gdy nosząca je osoba będzie toczyć starcie (lub uciekać z ognia walki), buty tancer utrudnią jej życie, działając analogicznie do czarów porwijających tancer. Kiedy już ujawni się prawdziwa natura tego magicznego obuwia, można je zdjąć tylko dzięki zaklęciu przełamania klauzury.

Silne oczarowanie; PC 16; Stworzenie cudownego przedmiotu, porwijający tancer; Cena: 30 000 sz.

Budzygan krwi: Ten ciężki budzygan +3 trzeba codziennie obmywać krwią albo utraci wszystkie premie (do chwili ponownego obmycia). Właściciel budzyganu musi każdego dnia wykonywać rzut obronny na Wole (ST 13) - nieudany oznacza, że jego charakter zmienia się na chaotyczny zły.

Umiajkowane odrzucanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórcza musi być przynajmniej na 9. poziomie i mieć chaotyczny zły charakter; Cena: 16 000 sz.

Flakon przekleństwa: Z wyglądu jest to zwykły kubek, butelka, karafka, flakon, słoik lub inny pojemnik. Może zawierać płyn bądź wydzielać dym. Kiedy zostanie otwarty po raz pierwszy, wszyscy w promieniu 9 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 17). Nieudany oznacza, iż na śmiatka nakończona klauzurą, która objawia się karą -2 do testów ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności. Można ją zdjąć za pomocą czarów przełamania klauzury.

Umiajkowane przywołanie; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, nalożenie klauzury; Cena: 2100 sz.

Grimuar bezmyślności: Wygląda jak zwykła kieszka poświęcona dość interesującym tematowi. Każda postać, która ją otworzy i przeczyta choć-

TABELA 7-31: KONKRETNE PRZEKŁĘTE PRZEDMIOTY

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
01-05	Każdoby skałenista	200 sz
06-15	Pierścień nieczepności	500 sz
16-20	Amulet nieuniknionej lokalizacji	1000 sz
21-25	Kamień obciążenia	1000 sz
26-30	Kamień bezczepności	1200 sz
31-35	Rękawice nieczepności	1300 sz
36-40	Przeklęty miecz -2	1500 sz
41-43	Złoty grzyw	1600 sz
44-46	Medallion wypłania myśli	1800 sz
47-52	Flakon przekleństwa	2100 sz
53-54	Proszek kichnięć i kaszleń	2400 sz
55	Hełm przeciwnego charakteru	4000 sz
56-60	Zatraty eliksiru	5000 sz
61	Miotła samobija	5200 sz
62-63	Szata beznamiętności	5500 sz
64	Grimuar bezmyślności	6000 sz
65-68	Złotodziecko wkleśnia	7500 sz
69-70	Złoty przyciągający posiłki	9000 sz
71-72	Srebrne usiadań	10 000 sz
73-75	Torba pochłaniania	—
76-80	Budzygan krwi	16 000 sz
81-85	Szata robactwa	16 500 sz
86-88	Wisiorze gnicia	17 000 sz
89-92	Miecz berserków	17 500 sz
93-96	Buty tancer	30 000 sz
97	Kryształowa hipnotyzująca kula	—
98	Naszyjnik duszenia	60 000 sz
99	Trujący płaszcz	62 000 sz
100	Skarobusz śmierci	80 000 sz

by jedno słowo, musi wykonać dwa rzuty obronne na Wole (ST każdego wynosi 15). Jeśli pierwszy będzie nieudany, bohater padnie ofiarą permanentnego wysycenia punktu Intellektu. Jeżeli drugi będzie nieudany, permanentne wysycenie zostają 2 punkty Roztropności. Księgie można zniszczyć tylko w jeden sposób – paląc dzieło i rzucając na nie jednocześnie *przeklętą klątwę*.

Grimuar bezczelności, który zostanie umieszczony pośród innych ksiąg, natychmiast zmienia wygląd, by się do nich dostosować.

Silne oczarowania; PC 20: Stworzenie cudownego przedmiotu, oglądanie; Cena: 6000 sz.

Helm przeciwnego charakteru: Wygląda jak typowy hełm. Kiedy jednak bohater włoży go na głowę, kława zaczyna działać (Wola neguje, ST 15), zmieniając radykalnie charakter postaci – z dobrego na zły, z charakterystycznego na praworadny, z neutralnego na skrajny (PZ, PD, CD lub CZ); innymi słowy: na charakter możliwie najbardziej odmienny od poprzedniego. Zmiana charakteru jest zarówno mentalna, jak i moralna, a postać jest zadowolona ze swego nowego wcielenia. Bohater, któremu powiedzie się rzut obronny, może nosić hełm bez obaw, gdyż kława na niego nie zadziała. Jeśli jednak zdejmie go i włoży ponownie, musi się obronić raz jeszcze. Należy też pamiętać, że kława działa tylko jednokrotnie. A zatem postać po zmianie charakteru nie może włożyć hełmu raz jeszcze, by ponownie go odmienić.

Przywrócić poprzedni charakter mogą jedynie *ryzyce lub cud*, ale ofiara niniejszego przeklętego przedmiotu nie może zrobić, by powrócić do stanu sprzed zmiany (tak naprawdę przetrzała ją sama myśl o czymś takim i będzie tego uniikać ze wszystkich sił). Jeśli kława dotknie bohatera o klasie stawiającej wymagania co do charakteru, do wyznaczenia jej potrzebę do dawkowania czaru pokapi. Należy też pamiętać, że *helm przeciwnego charakteru* to przedmiot jednorazowego użytku – raz wykorzystany, traci magiczne właściwości.

Silne przemiany; PC 12: Stworzenie cudownego przedmiotu, twórcza musi być na przynajmniej 12 poziomach; Cena: 4000 sz; Waga: 1,5 kg.

Kadzidło szaleństwa: Wygląda dokładnie tak, jak kadzidło medytacji. Jeśli w pobliżu płonącego kadzidła szaleństwa kapłan odprawi modlitwę lub będzie medytował, unoszący się smród i dym spowodują, że będzie on pewien, iż jego umiejętności oczarowania wzrosły za sprawą magii niniejszego przedmiotu. Kapłan będzie się stał wykorzystywał, swe zaklęcia w każdej możliwej okazji, nawet gdy nie jest to potrzebne, a wręcz nie daje – kapłan po prostu zaczyna szaleć na punkcie swych mocy. Opatenie mija po 40 godzinach lub gdy postać rzuci wszystkie zaklęcia.

Umiarkowane oczarowania; PC 6: Stworzenie cudownego przedmiotu, nałożenie klątwy; Cena: 200 sz.

Kamień obciążenia (magnetyt): Ciemny, gładko wypolerowany kamień, który zmniejsza szybkość naziemna właściciela do 1/2 normalnej. Ponadto osoba, która go wzmie, nie zdoła się go pozbyć bez użycia magii. Odrzućno, upuszczone lub pozostawione, zawsze pojawia się gdzieś pośród jej rzeczy. Dopiero czat *przeklętą klątwę* pozwala pozbyć się kamienia obciążenia – właściciel może go odrzucić i nareszcie ma spokój.

ZA KULISAMI: PRZEKŁĘTE PRZEDMIOTY W TWOJEJ GRZE

Wielu MP decyduje się nie wprowadzać do gry przeklętych przedmiotów, gdyż komplikują one procesy adopcji magicznych mocy, które posiada znalezione przez śmiółków przedmiot. Bohaterowie będą po prostu traktować każdy skarb z należytą ostrożnością. Inni MP sięgają po przeklęte przedmioty z tego samego powodu, ale patrzą na sytuację z innej strony – dzięki temu zabiegowi odkrywanie magicznych mocy staje się bardziej ekscytujące, jako że wiąże się z pewnym ryzykiem.

Przedmioty przeklęte umiarkowanymi i wadami zmuszają graczy do podejmowania trudnych wyborów, a to zawsze stanowi interesujący element rozgrywki. „Czy chce używać *zadziwiająco włócznie*, ryzykując to, że czasem będzie mnie atakować?”

Nie wprowadzając do kampanii zbyt dużej liczby przeklętych przedmiotów, których postacie nie mogą się pozbyć – to jedynie drażni graczy. Większość obłożonych klątwą rzeczy winna jedynie odrobinę utrudnić życie śmiółków. Zbyt duża ich

Słabe przemiany; PC 5: Stworzenie cudownego przedmiotu, współzawodniczenie; Cena: 1000 sz.

Karwasze bezbronnosci: Wyglądają jak karwasze *pantera* +5 i działają tak samo – aż do chwili, gdy właściciele zaatakują w gniewie wrog o Skali Wyzwania równej lub wyższej od poziomu postaci. Od tego momentu karwasze nie zapewniają właścicielowi premii, a powodują karę –5 do KP. Od chwili aktywowania klątwy karwasze bezbronnosci można zdjąć jedynie za sprawą czaru *przeklętą klątwę*.

Umiarkowane przywoływanie; PC 16: Stworzenie cudownego przedmiotu, nałożenie klątwy, zbroja maga; Cena: 1200 sz.

Kryształowa hipnotyzująca kula: Ten przeklęty przedmiot niczym się nie różni od zwykłej kryształowej kuli, choć działa zupełnie inaczej. Każdy osoba, która spróbuje użyć go do zpiegowania, ulega fascynacji trwającej 16 minut, a przy okazji w jej umyśle zostaje zasiana sugestia (Wola neguje, ST 19).

Korzystający z kuli nieszczerzyk wiery, że zobaczył w niej to, co chciał (miejsce lub stworzenie). Tak naprawdę jednak znalazł się on pod wpływem moźnego czarowniczki, liczący że ten istoty lub potęgi z innego planu MP decyduje, co lub kto najlepiej pasuje do jego kampanii. Im częściej ofiara używa kryształowej hipnotyzującej kuli, tym oddziaływanie wrogiej istoty jest większe i silniejsze. Wreszcie stanie się ona sługą, narzędziem owej sily MP decyduje, czy proces ten odbywa się stopniowo, czy też następuje nagle. Wszystko zależy od okoliczności znalezienia niniejszego przedmiotu oraz śmiółka, który na niego trafił. Należy pamiętać, że ofiara może kryształowej hipnotyzującej kuli jest nieświadoma tego, iż stała się sługą jakiejś istoty.

Umiarkowane poznanie; PC 17: to słaby artefakt, a zatem nie można go stworzyć; Cena: nd.

Medalion wysłania myśli: Wszystko wskazuje na to, iż ten przedmiot to medalion wykrywania myśli – ma nawet ten sam zasięg działania. Różnica polega jedynie na tym, iż myśli zdają się nieco strumieniowe i wypaczane, przez co ich sklasyfikowanie wymaga odanego rzutu obronnego na Wole (ST 15). Prawda jest jednak taka, że właściciel medalionu tylko sądzi, iż podsluchuje myśli innych istot – są to zwiady stworzone przez niniejszy przedmiot. Te iluzoryczne myśli zawsze są mile i przyjemne, więc osoba, która oprze się na czarnej pal dla sprawy medallionu wiedzy, może się bardzo pomylić. Znacznie gorsza jest inna moc tego przeklętego przedmiotu, z której jego posiadacz nie zdaje sobie sprawy. Ono obiekt ten przekazuje myśli właściciela wszystkim istotom, które znajdują się na obszarze stożka informowania o jego obecności.

Słabe poznanie; PC 7: Stworzenie cudownego przedmiotu, wykrywanie myśli, widmowy odgłos; Cena: 1800 sz.

Miecz berserków: Wydaje się, że oręż ten posiada cechy *miecza dwuręcznego* +2. Jednak w ogniu bitwy posługująca się nim osoba wpada w szal berserka (odpowiednik szalu barbarzyńcy, z wszystkimi jego wadami i zaletami). Atakuje ona najbliższe stworzenie i nie przestaje walczyć aż do utraty przytomności lub śmierci, albo do chwili, gdy w promieniu 9 metrów nie będzie już żadnej żywej istoty. Wiele osób uważa, że to przeklęty oręż, a równie wiele wierzy, iż to niezwykle potężna broń.

liczba po prostu zepsuje im zabawę. Gdy bohater odkryje, że wszedł w posiadanie przeklętego przedmiotu, powinien móc się go pozbyć.

Oczywiście niektóre przedmioty przeklęte nie muszą być niebezpieczne. Zidentyfikowany prosek kłótni i kłótni może się okazać potężną bronią. Zapewne znajdą się grze, którzy po odkryciu mocy przeklętego przedmiotu wymyślą dla niego ciekawe zastosowanie. Wielu MP uważa, że bohaterowie będą starali się pozbyć takiej rzeczy, a to nie musi być prawdą. W większości wypadków to się oczywiście potwierdzi, ale nie ograniczaj kreatywnego myślenia i pozwól śmiółkom na nietypowe wykorzystanie przeklętych przedmiotów.

W tabelach dotyczących zwykłych przedmiotów magicznych znalazły się rzeczy, które posiadają wady czy wymagania. Nie ma ich oczywiście już w części poświęconej przeklętym przedmiotom. Po prostu te rzeczy są obdarzone tak wielką mocą, że nikt nie będzie się wahał ich używać. Albo też są one zbyt interesujące, by wykluczać je z kampanii tylko dlatego, iż zostały przeklęte.

Umiarkowane wywoływanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, nalożenie klątwy, szaf; Cena: 17 500 sz.

Miotła samobijacy. Wygląda na zupełnie normalną miotłę, choć odpowiednio czary pozwalają stwierdzić, że jest magiczna. Wszelkie badania i testy wskazują, że to latająca miotła. Dopiero używając jej, śmiełek odkryje, jaka złośliwa moc abdotarzony jest ten przedmiot.

W chwili wypowiedzenia słowa rozkazu („Leć”, „Ruszać”, „Do góry” itd.), miotła wykonuje pętlę z pełnym nadziej jeźdźcem na grzbiecie i zrzasa go na głowę z wysokości 1k4+5 x 30 cm (upadek nie powoduje żadnych obrażeń, ponieważ wysokość jest mniejsza niż 3 metry). Następnie atakuje ofiarę, smagając jej rtwar różgami i bijąc trzonkiem.

Miotła każdym końcem atakuje dwa razy w rundzie (dwa ataki różgami i dwa trzonkiem – w sumie cztery ataki w rundzie). Wszelkie ataki wykonuje z premią do ataku +5. Jeśli trafi ofiarę różgami, oslepia ją na rundę. Trzonek zadaje 1k6 obrażeń. Miotła ma KP 13, 18 punktów wytrzymałości i trwałość 4.

Umiarkowane przemiany; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, latanie, ożywienie przedmiotów; Cena: 5200 sz.

Naszynnik duszenia. Wygląda jak umiarkowana, cudowna biżuteria. Prawdziwa moc naszyznika objawia się w chwili włożenia go na szyję lub za sprawą użycia potężnych środków magicznych (czary *Złecnie czy cud*). Gdy tylko zapnie się tę osobę, natychmiast zaczyna ona dusić ofiarę, zadając jej 6 obrażeń w rundzie. Naszynnik zdjąć można jedynie, używając zaklęć ograniczanie *Złecnie*, *Złecnie* lub cud. Nawet po śmierci pozostaje zacisnięty na szyi ofiary. Dopiero kiedy jej ciało zmieni się w szkielet (czyli po upływie mniej więcej miesiąca), rozluźnia uścisk i przygotowuje się, by pozbawić życia kolejnego nieznajcę.

Silne przywoływanie; PC 18; Stworzenie cudownego przedmiotu, zabicie żywego; Cena: 60 000 sz.

Pierścień niezłeczności. Przedmiot ten działa analogicznie do pierścienia *pięstośpadania*, lecz przy okazji sprawia, że nosząca go osoba staje się nieco niezłeczna. Podlega ona karze –4 do Złeczności oraz ponosi ryzyko 20% na to, że zupełnie rzucać zaklęcia w tajemniczym wymagające komponentów somatycznych (uwaga: to ryzyko niepowodzenia w czarowaniu kumuluje się z innymi).

Silne przemiany; PC 15; Wykucie pierścienia, nalożenie klątwy, spalanie piór; Cena: 500 sz.

Proszek kichnięcie i kaszleń. Substancja do złudzenia przypominająca proszek *ujawnienia*. Rozsypana w powietrzu sprawia, że wszyscy w 6-metrowej fali zaczynają kichać i kaszlać. Budowa istot, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość (ST 15), natychmiast obniża się o 2k6 punktów. Budowa ofiar, którym minuty później nie powiedzie się drugi rzut obronny na Wytrwałość (ST 15), obniża się o kolejne 1k6. Osobom, które nawet obroniły się choć raz, kaszel oraz kichanie i tak utrudniają działania (należy je przez 5k6 rundy traktować jak oszołomione).

Słabe przywoływanie; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, truciźna; Cena: 2400 sz.

Przeklęty miecz –a: Emanujący magiczną aurą miecz długi. Podczas prób wydaje się dobrze służyć posługującą się nim osobie, jednak w trakcie walki powoduje karę –2 do testów ataku. Po udanym trafieniu miecz zadaje również o 2 obrażenia mniej (minimum to punkt obrażeń).

Po upływie tygodnia miecz zawsze zmusza właściciela, by zaniechał używania wszelkiego innego oręża. Bohater będzie po niego sięgał automatycznie i walczył nim nawet wtedy, gdy zamierzał posłużyć się inną bronią.

Miecz można się pozbyć jedynie za sprawą *końców* z trzech zaklęć: *Złecnie*, *ograniczenie *Złecnie** lub cud.

Silne wywoływanie; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, nalożenie klątwy oraz cud lub ograniczanie *Złecnie*; Cena: 1500 sz.

Rękawice niezłeczności. Rękawice wykonane albo z elastycznej skóry, albo z twardszego surowca (pasują wtedy do pancerza – kolczugi, zbroi hukowej itd.). W pierwszym wypadku zdają się rękawicami *Złeczności*, a w drugim – *złaczaniem* siły ogni. Każde badanie wykazuje także właśnie właściwości tego przedmiotu. Kiedy jedynie nosząca go osoba znajduje się w sytuacji, gdy jej życie jest zagrożone, kława zaczyna działać. W takiej właśnie chwili dłonie nieznajcy przestają być sprawne. W każdej rundzie istnieje ryzyko 50% na to, że upuści on trzymane przedmioty.

Ponadto rękawice zmniejszają *Złeczność* o 2. Od chwili przebudzenia się, kławy rękawice można zdjąć tylko za sprawą czarów *Przełamanie klątwy*, *Złecnie* lub cud.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, nalożenie klątwy; Cena: 1300 sz.

Ścieżka ustąpienia. Ścieżka ta zapewnia premie +3 do testów ataków, lecz można jej używać tylko pod wodą. Jest to zatem raczej przedmiot o ograniczonym użyciu, a nie obłożony jakąś kławą. Osoba, która korzysta z ścieżki pod wodą, może jej rozkazać, by spętała stworzenie znajdujące się w odległości do 9 metrów.

Umiarkowane wywoływanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza, wolność działania; Cena: 10 000 sz.

Skarabeusz śmierci. Ta malutka żabka wydaje się jednym z wielu obdarzonych pozytywną mocą amuletów; brzoza czy skarabeusz. Jeśli jednak ktoś będzie trzymał ją w dłoni dłużej niż rundę lub żywa istota będzie ją niosła przez minuty, zmieni się w okropne ryjące stworzenie przypominające wyglądem żuka. Istota ta przegrzyna się przez tkankę oraz skórę, wgrzyza się w ciało i w ciągu jednej rundy dociera do serca ofiary, powodując jej śmierć. Uduany rzut obronny na Refleks (ST 25) pozwala postaci wyrwać skarabeusza, zanim ten dotrze tak głęboko, że zmiknie z pola widzenia. Otrzymuje ona wtedy 3k6 obrażeń. Po śmierci ofiary żuk powraca do swej pierwotnej formy.

Umieszczenie skarabeusza w pojemniku z drewna, porcelany, kości, kości słoniowej lub metalu zapobiega ożywieniu i pozwala na długotrwale przechowywanie przedmiotu.

Silne odrzucanie; PC 19; Stworzenie cudownego przedmiotu, zabicie żywego; Cena: 80 000 sz.

Szata bezsilności. Strój ten wygląda na magiczną szatę innego rodzaju. Jednak osoba, która go włoży, natychmiast podlega karze –10 do Siły i Intelaktu. Ponadto z jej umysłu ulatują wszystkie czary oraz wiedza magiczna.

Szate można zdjąć z łatwością, lecz odnowienie ciała i umysłu wymaga rzuć *Przełamanie klątwy* oraz *uzdrowienia* (dokładnie w tej kolejności).

Umiarkowane przemiany; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, nalożenie klątwy, utrwalenie; Cena: 5500 sz.

Szata robactwa. Osoba, która włoży tę szatę, nie zauważy w pierwszym momencie niczego – w wyjątkiem zyskania potężnej magicznej protekcji (jaka zapewnia *placacz*, *ochrony* +4). Gdy jednak zacznie się koncentrować lub wykonywać działania wymierzone w przeciwnika, ujawni się prawdziwa natura stroju. Nieszczęśliwiec będzie się czuł tak, jakby kaśkały go setki owadów, które są magicznymi mieszkancami szaty. Ofiara musi zaprzestać wszystkich czynności, by się podrapać, poprawić szatę i zrobić cokolwiek, co zmniejszy dyskomfort spowodowany przez ugryzienia insektów.

Posiadacz szaty podlega karze –5 do inicjatywy i karze –2 do wszystkich testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności. Jeśli próbuje rzucić zaklęcie, musi wykonać test Koncentracji (ST 20 + poziom czaru) – nieudany oznacza utratę czaru.

Umiarkowane odrzucanie; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, przywołanie roju, twórcza musi być przynajmniej na 13. poziomie; Cena: 16 500 sz.

Torba pochłaniania. Wygląda jak normalny worek. Wykorzystana do jego zbudowania magia pozwala stwierdzić, iż jest to pojemna torba. Na prawdę jednak ten worek stanowi pułapkę, która utworzyła pozawymiarowe stworzenie – to po prostu jedna z jego pasz.

Każda wrzucona do torby substancja roślinna lub zwierzęca zostaje polknięta. Istnieje 90% szans na to, że torba pochłaniasta zignoruje pierwsze „karmienie”. Później jednak, kiedy poczuje, że w środku znalazło się świeże, żywe mięso (na przykład, włożona w poszukiwaniu jakiegoś przedmiotu reka), z prawdopodobieństwem 40% zacisnie się na konczynie i spróbuje wciągnąć całą ofiarę. Torba posiada premie +8 do testów zwracania wykonywanych w celu wciągnięcia kogoś do środka.

W tym emanujący magia wrogów można zmniejszyć 0,8 metra szkieletnego materii – analogicznie do *pojemnej* torby I. Istnieje jednak ryzyko 5% na godzinę (kumulatywnie), że torba pochłonie zawartość, po czym wypłyje ją gdzieś poza przestrzeń lub na inny plan. Istoty wciągnięte

do środka zostają pozarte w ciągu rundy. Torba niszczy ciała ofiar i uniemożliwia wykorzystanie ich zmartwychwstanie wymagające wykorzystania zwłok. Istnieje szansa 50% na to, że *tytuł*, *ciś* lub *prawdziwe zmartwychwstanie* przywróci życie potartem. Dla każdej ofiary wykonuje się jeden rzut – nieudany oznacza, iż dane stworzenie nie powróci między żywych za sprawą magii śmiertelników.

Umiekanie przywoływano; PC 17: to istota nie przedmiot, a zatem, torby nie można stworzyć; Cena: nie dotyczy.

Trujacy płaszcz: Płaszcz zazwyczaj wykonany z wełny, chociaż spotyka się także skórzanę. Czar wykręca trujaczynę, pozwalając ujawnić obecność toksyny w materiale, z którego go uszyto. Płaszcz można trzymać w ręku i przetranszować z miejsca na miejsce bez żadnego ryzyka. Jednak osoba, która go włoży, natychmiast umiera – chyba że powiedzie jej się rzut obronny na Wytrwałość (ST 28).

Zalotony trujacy płaszcz można zdjąć tylko, używając czaru *przełamania klątwy*, który niszczy magiczne właściwości przedmiotu. Potem należy zrzucić na ofiarę osłabienie zaklęcia *nebulizacja trujaczyny* i dopiero teraz można przywrócić ją do życia magiczno-witalnym zmartwychwstaniem.

Silne odrzucanie; PC 15: Stworzenie cudownego przedmiotu, trujaczyna oraz *ciś* lub *ograniczone życie*; Cena: 62 000 sz.

Wiosłowe gnicia: Wygląda na zdobiony rytami klejnot niedużej wartości. Osoba, która będzie go nosić przez 24 godziny, zostanie zarażona straszliwą chorobą, która permanentnie wysuszy i punkt Zreżności, Budowy i Charyzmy na tydzień. Dolegliwość tę wyleczyć można, zrzucając najpierw czar *przełamania klątwy*, następnie *przełamania choroby*, a potem *uzdrowienie*, *ciś*, *ograniczone życie* lub *życzenie*, operacja ta porwała też pozostałe się woski. Gnicie można również powstrzymać, krusząc *umieranie* i rozpuszczając powstały w ten sposób przesłanie na żarzonej postaci (akcja *całorundowa*). W efekcie wiosłowe ulegnie zniszczeniu, przemieniając się w pył.

Słabe odrzucanie; PC 10: Stworzenie cudownego przedmiotu, zaklęcie; Cena: 17 000 sz.

Zatruty eliksir: Substancja ta utraciła magiczną moc i stała się trucizną. Bohater, który ją wypije, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) – nieudany oznacza obniżenie wartości Budowy o 1k10 punktów. Minutę później śmiatek musi ponownie wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) – porażka świadczy o tym, iż wartość wspomnianego atrybutu ulegnie obniżeniu o kolejne 1k10 punktów.

Umiekanie przywoływano; PC 12: Stworzenie cudownego przedmiotu, truciźna; Cena: 5000 sz.

Zbroja gniewu: Pancerz ten wygląda na napierśnik dowiedzenia, działa zaś jak pełna zbroja płytowa +1. Jednak osoby, który go włoży, podlega karze –4 do Charyzmy. Ponadto wszystkie istoty w promieniu 90 metrów nieprzyjaźnie nastawione do posiadacza zbroi otrzymują premię z morale +1 do testów ataków. Właściciel nie zdaje sobie sprawy z mocy pancerza, podobnie jak osoby, na które ona działa. Innymi słowy: nie wie, że to pancerz jest źródłem jego problemów, a wrogowie nie zdają sobie sprawy z powodów tak strasznej wrogości.

Silna nekromancja; PC 16: Stworzenie magicznej broni i pancerza, naliczenie klątwy; Cena: 1600 sz.

Zbroja przyciągania pocisków: Magiczne badanie pozwala stwierdzić, że to zwykła pełna zbroja płytowa +3, choć pancerz jest przeklęty. W przypadku ataków wręcz funkcjonuje on normalnie. Jego moc dotyczy zaś ludzi dystansowych. Postać, która nosi ten pancerz, podlega karze –15 do KP względem wszelkich ataków bronią dystansową. Prawdziwa natura zbroi objawi się dopiero wtedy, gdy w noszącą ją osobę ktoś naprawdę wmierny – nie wystarczy tu eksperymenty i próby (zrucanie kamieniami itp.).

Silne odrzucanie; PC 16: Stworzenie magicznej broni i pancerza, naliczenie klątwy; Cena: 9000 sz.

Zdradzieczka włócznia: Jest to krótka włócznia +2. Jednak kiedy w tekście ataku wypadnie naturalne 1, rzani ona walcząca osobą, a nie obrony przez nią cel. Klątwa sprawia, że włócznia zwykła wykręca się drewnie i uderza dzierżącą ją osobę, automatycznie zadając rany. Rzucany otęże: zadaje podwójne obrażenia, jeśli klątwa się uaktywni.

Umiekanie wywoływanie; PC 10: Stworzenie magicznej broni i pancerza, naliczenie klątwy; Cena: 7500 sz.

Sprzedż przeklętych przedmiotów

Zalotmy, że umieściles w zdobycznych skarbach amulet nieumkniętej lokalizacji, a bohaterowie rzucili się na niego, myśląc, że to amulet ochrony przed wykryciem i lokalizacją.

Następnie, po powrocie do miasta i podziale łupów, śmiółkowie zdecydowali się sprzedać amulet, licząc na połowę z 35 000 sz – taka jest wczaj rynekowa cena tego magicznego przedmiotu. Co w tym przypadku powiniemy zrobić?

Albo też bohaterowie wiedzą, że przedmiot jest przeklęty, a i tak chcą go sprzedać, jakby był droższ, nieprzeklęty „wersja”. Co powinniśmy w takiej sytuacji zrobić?

Przed wszystkim pamiętaj, że nabywca danej rzeczy ma szansę odkryć lub wiedzieć, że przedmiot jest przeklęty. Można zastosować praktyczną zasadę, wedle której będzie on miał szansę 1% na poziom na odkrycie tego faktu, analogicznie do każdej osoby rzucającej identyfikację. Zdarza się też przypadek, że nabywca będzie miał dostęp do analizy *dywomera* – zaklęcia, za sprawą którego zawsze rozpoznaje się przeklęty przedmiot. Potencjalny nabywca przedmiotu będzie skłonny samodzielnie zapłacić za rzucenie takiego czaru lub też złożyć ten obowiązek na barki bohaterów. Dopiero później przepięczone umowę.

Bohaterowie powinni mieć świadomość (choć nie musisz im tego mówić), iż oszukanie kogoś i sprzedanie mu przeklętego przedmiotu to czyn zły.

Muszą też zwrócić uwagę na fakt, że osoba, która kupiła od nich przedmiot, a potem odkryła, że jest on przeklęty, najpewniej będzie ich szukać, pragnąc zadośćuczynienia – to zaś może mieć różną postać, począwszy od zwrotu pieniędzy aż po krwawą zemstę.

ARTEFAKTY

Mroki przeszłości skrywa wiele sekretów. Wielcy czarodzieje i potężni kapłani, nie wspominając o bóstwach, używali zaklęć i tworzyli rzeczy, które wykraczają poza granice współczesnej magii. Te przedmioty – artefakty – dotrwały do czasów dzisiejszych, lecz dawno już zapomniano sposoby ich tworzenia.

Artefakty to przedmioty bardzo potężne. Nie wchodzi w skład zwykłego magicznego ekwipunku. To legendarne relikwie, wokół których może się toczyć fabuła całej kampanii. Każdy z nich stanowi doskonały temat, ostrygód – wyprawy mającej na celu odzyskanie takiego przedmiotu, walki z przeciwnikiem wyposażonym w coś takiego lub misji prowadzącej do zniszczenia artefaktu.

Nie znajdziesz tabel pozwalającej losowo wybierać czy tworzyć artefakty. Powód jest prosty – winny one stać się elementem kampanii z wyboru, a nie przez przypadek.

SŁABE ARTEFAKTY

Słabe artefakty nie muszą być przedmiotami unikatowymi. Są raczej przedmiotami magicznymi, których nikt już nie potrafi stworzyć – przynajmniej przy użyciu środków dostępnych śmiertelnikom.

Opisy słabych artefaktów

Na najbliższych stronach opisano najczęściej spotykane słabe artefakty (co nie znaczy, że są one najliczniejsze).

Kamień filozoficzny: Rzadko spotykana magiczna substancja, która wygląda na zwykły czarny odłamek skały. Po rozpuszczeniu kamienia (ST 12) można 20% wiedzieć, że jest to tak naprawdę skorupa okrywająca jądro – magiczną rtec, która pozwala czarodziejowi przemieniać najprostsze metale (żelazo i ołów) w srebro i złoto. Jeden kamień filozoficzny pozwala przekształcić do 2500 kilogramów żelaza w srebro lub do 500 kilogramów ołowiu w złoto. Trzeba jednak zdawać sobie sprawę, że magiczna rtec jest substancją niestabilną i wystrzupie w ciągu 24 godzin od momentu rozpuszczenia kamienia – w tym czasie należy dokonać wspomnianych przemian metali.

Rtec, która stanowi jądro kamienia, można wykorzystać też do innych celów. Po zmieszaniu jej z dowolnym eliksirem leczenia otrzymuje się niezwykłą miksturę – olej życia. Skroplone nią zwłoki zostają poddane działaniu czaru *znowidnie zmartwychwstanie*.

Silne przemiany; PC 20: Waga: 1,5 kg.

Księga nieskończonych czarów: To dzieło obdarza członka dowolnej klasy umiejętności rzucać zaklęcia, które zapisano na jej kartach. Niestety, osoba, która nie potrafi czarować, otrzymuje jeden poziom negatywny ryz pod czas pierwszej lektury. Dopóki księga będzie w posiadaniu tego smialka lub dopóki korzysta on z jej mocy, ten negatywny poziom należy brać pod uwagę.

Księga nieskończonych czarów liczy 1k8+22 strony, których naturę określa rzut kostką: 01–50 zaklęcia wywołujące, 51–100 zaklęcia objawień.

Ustal dokładnie czar, korzystając z tabel przeznaczonych dla potężnych zwolow (zrzecia kolumna Tabeli 7-22: Poziom czar zapisanego na zwolow oraz Tabela 7-23: Zapisane na zwolow czar w tajemnicznici i Tabela 7-24: Zapisane na zwolow czary objawień).

Raz przewróconej strony nie można ponownie otworzyć, tak więc kartkowanie księgi nieskończonych czarów to podróz w jednym kierunku. Zamknięty tom zawsze otwiera się na tej stronie, na której skończono czytanie. Księga znika, gdy odwrócona zostanie ostatnia strona.

Posiadacz księgi może raz dziennie rzucić zaklęcie zapisane na stronie, na której księga jest otwarta. Jeżeli ów czar znajduje się na liście zaklęć klasowych postaci, może go ona rzucić cztery razy danego dnia. Zaden ze stron nie da się wyrwać, nie niszczyć przy okazji całej księgi. Zaklęcia nie można zaś rzucić tak jak czarów ze zwolow, nie da się go zatem skopiować do księgi zaklęć. Magia czarów jest związana z tym artefaktem.

Posiadacz księgi nie musi nosić jej ze sobą, aby korzystać z mocy tego dzieła. Smialek może ukryć tom w bezpiecznym miejscu, a sam udać się na poszukiwanie przygód – i będzie miał pełne prawo korzystać z mocy artefaktu.

Za każdym razem, gdy czar zostanie rzuczony, istnieje ryzyko, że skoncentrowana w nim energia spowoduje magiczne przewrócenie strony, niezależnie od podjętych środków ostrożności. Właściciel księgi wie o tym i może nawet na tym skorzystać, ponieważ zyska dostęp do nowego czarów. Ryzyko przewrócenia strony przedstawia się następująco:

Sytuacja	Szcasa na odwrócenie strony
Osoba potrafiła rzucać zaklęcia używa czarów do stopniowego dla jej klasy i poziomu	10%
Osoba potrafiła rzucać zaklęcia używa czarów niedostępnego dla jej klasy i poziomu	20%
Osoba potrafiła rzucać zaklęcia wykorzystuje czar objawień	25%
Osoba potrafiła rzucać zaklęcia wykorzystuje czar w tajemnicznici	30%

Kwestie związane z czasem rzucań, ryzykiem niepowodzenia czarów i tym podobne należy rozstrzygać według zasad dotyczących rzucań zaklęcia ze zwolow.

Silna (wszystkie szkoły): PC 18; Waga: 1,5 kg.

Księga pługowego mroku: To stworzone przez nieopisywalne zło dzieło jest strawą duchową dla osób posługujących się czarami objawień i mających ży charakter (PZ, NZ, CZ). Zapoznanie się z całą treścią księgi wymaga tygodnia lektury. Po tym czasie zła osoba rzucająca zaklęcia objawień otrzymuje premie dziedzinca +1 do Roztropności i poziom doświadczenia (dostaje tyle PD, by całkowita ich suma była dokładnie w połowie minimum potrzebnego do awansu na nowy, wyższy poziom i minimum koniecznego do osiągnięcia jeszcze następnego poziomu).

Wszystkie postaci o charakterze prawowitym neutralnym, neutralnym lub chaotycznym, neutralnym po dokonaniu księgi otrzymują 5k4 obrażeń, a jeśli ją przeczytają, stają się złe (Wola neguje, ST 13). Po takiej przemianie krytycznik natychmiast poszukuje złego kapłana, który potwierdzi jego nowy charakter (za sprawą czarów pól).

Postacie zdolne do rzucań zaklęć objawień, które nie mają ani dobrego, ani złego charakteru (PN, N, CN), po przeczytaniu tego dzieła traci 2k6 × 1000 punktów do-

świadczenia (k%, 01–50) lub stają się złe, ale wówczas przestawianie dzieła nim nie daje (51–100). Natomiast dobre osoby rzucające czary objawień (PD, ND, CD), które przeglądają księgę pługowego mroku, muszą wykonać rzut obdony na Wytrwałość (ST 16) – nieudany oznacza śmierć. Jeżeli nie umrą, wykonują rzut obdony na Wole (ST 15) – nieudany wskazuje na to, że padają ofiarą trwałego efektu dezorientacji (analogicznie do czarów objawień). Sukces we wspomnianym rzucie obdonym pociąga za sobą utratę 20 000 punktów doświadczenia minus 1000 za każdy punkt Roztropności, jaki posiada bohater (w najlepszym wypadku postać nie traci PD, lecz nigdy nie może już ich zyskiwać).

Inne dobre osoby, które po prostu trzymają w dłoniach księgę, otrzymują 5k6 obrażeń. Zażenienie do środka wiąże się z ryzykiem 80% na to, iż takiego smialka w mocy zaatakują jego przybysze.

Silne wywoływanie [zlo]: PC 19; Waga: 1,5 kg.

Księga świętych czynów: To dzieło jest święte dla osób posługujących się czarami objawień i mających dobry charakter (PD, ND, CD). Zapoznanie się z całą jego treścią wymaga tygodnia lektury. Po tym czasie dobra osoba rzucająca zaklęcia objawień otrzymuje premie dziedzinca +1 do Roztropności i poziom doświadczenia (dostaje tyle PD, by całkowita ich suma była dokładnie w połowie minimum potrzebnego do awansu na nowy, wyższy poziom i minimum koniecznego do osiągnięcia jeszcze następnego poziomu).

Postacie zdolne do rzucań zaklęć objawień, które nie mają ani dobrego, ani złego charakteru (PN, N, CN) po przejrzaniu tego dzieła traci 2k6 × 1000 punktów doświadczenia. Złe osoby rzucające czary objawień (PZ, NZ, CZ) traci dwa razy tyle PD. Ponadto zdobywie kolejnych punktów doświadczenia wymaga od nich odbycia pokuty (patrz cz. pokuta).

Na osoby, które nie potrafią rzucać czarów, a mają styczność z księgą lub ją czytały, dzieło nie wpływa. Natomiast ci, którzy posługują się zaklęciami, w tajemnicznici, a przeczytają księgę, ulegają permanentnemu wysuszeniu, punkt Intelaktu oraz traci 1k6 × 1000 punktów doświadczenia, chyba że powiedzie im się rzut obdony na Wole (ST 15).

Poza opisanymi wcześniej sytuacjami, księgi świętych czynów nie sposób odróżnić od innych dzieł magicznych, grimaurow i tym podobnych to mów – aż do chwili jej przejrzania.

Raz przeczytana księga znika i nikt nigdy już jej nie zobaczy. Ponadto na danego bohatera ma wpływ tylko jedno takie dzieło.

Silne wywoływanie [dobro]: PC 19; Waga: 1,5 kg.

Kula unicestwienia: Sfera absolutnej czerni, nicosć w postaci kuli o średnicy 60 centymetrów. Ten artefakt to tak naprawdę otwór w strukturze multiwersum. Każda materia, która wchodzi z nim w kontakt, zostaje natychmiast wessana w próżnię i znika raz na zawsze, ulegając całkowitemu zniszczeniu. Unicestwiona w ten sposób postać wskrzesić może tylko interwencja jakiegoś bōwa.

Kula unicestwienia pozostaje w bezruchu, spoczywając w jakimś miejscu – można rzec, iż przypominia dziurę w przestroni. Do poruszenia może ją zmusić jedynie wysiłek umysłowy (trakcję) to jak przezienną postać telekinety: siły zbyt słabej, by naprawdę poruszyć jakis obiekt, na którą jednak – nie wiadomo kula jest wrażliwa). Zdolność bohatera do zyskania (lub utrzymania) kontroli nad kula unicestwienia zależy od wyniku testu kontroli o ST 30 (akcja ruchu). Wspomniany test kontroli to rzut 1k20 + poziom postaci + modyfikator z Int smialka. Udaany oznacza, że bohater może w akcji darmo poruszyć kule (zapewne po to, by dotknąć przeciwnika).

Kule można kontrolować z odległości maksymalnie 12 metrów (bohater nie musi zatem blisko do niej podejść). Raz ustanowiona kontrolę podtrzymuje się, wykonując w każdej kolejnej rundzie test kontroli (zawsze o ST 30). Dopóki bohater ją zachowuje (testy nie kończą się porażką), może wpływać na kulę z odległości 12 metrów + 3 metry na poziom postaci. Artefakt porusza się w rundzie



Księga pługowego mroku

z szybkością 3 metrów + 1,5 metra na każde uzyskane w teście kontroli 5 punktów powyżej 30.

Nieudany test kontroli oznacza, że kula porusza się o 3 metry w kierunku, w jakim znajduje się bohater starający się ją przesunąć.

W sytuacji, gdy kula umieszczona starają się kontrolować dwie lub więcej istot, wykonywane są testy sporne. Jeśli żadnemu z rywali nie uda się zapisać nad artefaktem, ten podąży w kierunku postaci, która uzyskała najgorszy wynik.

Jeśli na kulę umieszczoną rzucono zostanie czar wrota, istnieje ryzyko 50% (k%, 01–50) na to, że zaklęcie spowoduje jej zniszczenie, szansa 35% (51–85), że nic się nie stanie i ryzyko 15% (86–100), że struktura przestrzeni ulegnie rozwarciu – wszystko, co znajduje się w promieniu 54 metrów, zostanie przez szczelnie przeniesione na inny plan (na stronie 151 podano informacje o losowym wybieraniu wymiarów).

Jeżeli kuli dotknie było niszczona magicznych przedmiotów, oba te przedmioty wybuchną, niszcząc się nawzajem. Wszystko w promieniu 18 metrów otrzyma 2k6 × 10 obrażeń.

Na ten artefakt nie mają wpływu czary rozproszenie magii oraz rozłączenie. Mordunka.

Patrz także dalej, talisman potęgi.

Silne przemiany; PC 20.

Laska magii: Te długa drewniana laskę okutą żelazem zdobia pieczęcie mocy oraz różne runy, wyryte na jej powierzchni. Ten artefakt o znacznych możliwościach pozwala rzucać różne zaklęcia oraz oddziaływać wieloma mocami (niektóre wymagają poświęcenia ładunków, a inne nie).

Oto moce, których użycie nie wymaga poświęcenia ładunków.

- Dłot magii;
- Powołanie osoby (Wytwardość neguje, ST 15);
- Światło;
- Wykręcenie magii;
- Zamknięcie drzwi;
- Zbroja maga.
- Oto moce, których użycie kosztuje 1 ładunek.
- Błyskawica (10k6 obrażeń, Refleks zmniejsza o połowę, ST 12);
- Kółka;
- Kula ognia (10k6 obrażeń, Refleks zmniejsza o połowę, ST 12);
- Lodowa nawałnica;
- Niewidzialność;
- Pajęczyna;
- Prosteczka (Wola lub Wytwardość neguje, ST 16);
- Przypięcie w ścianie;
- Rozproszenie magii;
- Ściana ognia.

Oto moce, których użycie kosztuje 2 ładunki.

- Przetrwanie potęgi IX;
- Telekineza (maksymalnie 200 kg; Wola neguje, ST 19);
- Zamiana planów (Wola neguje, ST 21).

Ponadto laska magów oddziałuje osobę, która się nią posługuje, odporność na czary 23. Jeżeli zaś posiadacz oddziałuje swoją odporność z własnej woli, będzie wchłaniał wszystkie wymierzone w niego czary wtajemniczeń niczym było wchłanianie (patrz strona 237). W odróżnieniu jednak od tego ostatniego przedmiotu poziomu zaklęć stają się ładunkami, nie zaś energią, którą można wykorzystywać, rzucając zaklęcia. Jeżeli jednak laska wchłonie ponad 50 ładunków (taki jest limit w przypadku tego artefaktu), wybuchnie – sytuacja analogiczna do użycia mocy kazi (patrz dalej). Warto zaznaczyć, że posiadacz artefaktu nie zdaje sobie sprawy, ile wymierzone w niego czarów i ile wchłonił on poziomów (co odróżnia niniejszy przedmiot od heła wchłaniania). Dlatego też absorbowanie czarów wiąże się z pewnym ryzykiem.

Mak kazi: Laskę maga można złamać, wykorzystując niniejszą moc. Musi to być czyn świadomy i właściciel winien go zadeklarować. W chwili złamania wszystkie pozostałe w lasce ładunki ulegają wyzwoleniu, wyzwarzając energię rozchodzącą się w 9-metrowej kuli. Stworzenia znajdujące się w odległości 3 metrów od pękniętego przedmiotu otrzymują obrażenia równe liczbie pozostałych w nim ładunków pomnożonej przez 8. Stworzenia znajdujące się w odległości 3 do 6 metrów odnosa rany równe liczbie pozostałych ładunków pomnożonej przez 6. Wreszcie istoty znajdujące się dalej, w odległości od 6 metrów do 9 metrów, otrzymują obrażenia równe liczbie pozostałych ładunków pomnożonej przez 4. Uduany rzyby obrony na Refleks (ST 17) oznacza, że ofiara otrzymuje tylko połowę wspomnianych ran.

Istnieje szansa 50% (k%, 01–50) na to, że istota, która złamała laskę, przeniesie się na inny plan egzystencji. Jeżeli jednak tak się nie stanie (51–100), wybuch zgromadzonej w przedmiocie energii ją zabije. Moc kazi posiada niewiele przedmiotów – poza laską magów również laska potęgi (strona 244).

Silna (wszystkie szkoły); PC 20; Waga: 2,5 kg.

Młot piorunów: Jest to duży młot bojowy powołania +3, który powoduje 4k6 obrażeń. Osoba, która ma na sobie pasy siły gigantów oraz reaktor siły, ogia i która wie, że dzierzy przez nią oręż to młot piorunów (a nie młot bojowy +3), ma prawo wykorzystać wszystkie moce tej broni. Zyskuje też premię z usprawnienia +5, jeśli rzuca młotem, który w tym przypadku zadaje podwójne obrażenia. Ponadto premie wynikające z rękawic oraz pasa smialka, który używa niniejszego oręża, się kumulują (tylko na potrzeby korzystania z młota). Jakiś tego było młot, trafiony młotem gigant ma prawo wykonać rzut obronny na Wytwardość (ST 20) – udany oznacza negację zabójczego efektu, lecz nie obrażeń.

Rzucono celnie młot wydaje głośny dźwięk podobny do grzmotu, oszlamajacy na rundę wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 27 metrów (Wytwardość neguje, ST 15). Młot ma przynosić zasięgu 9 metrów.

Silne wywoływanie, nekromancja i przemiany; PC 20; Waga: 7,5 kg.

Talia wielu rzeczy: Ten artefakt (przynosiący zarówno korzyści, jak i spowodujący nieszczęścia) przechowuje się zwykle w pudełku lub skórzanej sakiewce. Każda talia składa się z pewnej liczby kart lub tabliczek wykonanych z kości słoniowej lub papieru welinowego. Wszystkie karty zdobia symbole, malunki i pieczęcie. Osoba, która wyjmie kartę z talii, zyskuje związany z atutem moc – może to mieć efekt tak pozytywny, jak i negatywny.

Właściciel talii wielu rzeczy musi powiedzieć, ile kart zamierza wyjąć, zanim to zrobi. Atuty należy wyjmować co godzinę. Ponadto smialek nie może wyciągnąć więcej kart, niż ogłosił na wstępie. Jeżeli zaś coś przeszkodzi mu w wyjęciu zadeklarowanej liczby atutów lub sam z tego zrezygnuje, karta samodzielnie wypadnie z talii. Wyjątek ma miejsce wtedy, gdy wygniętą zostanie błazen – wtedy posiadacz talii może się zdecydować na wyjęcie dwóch dodatkowych kart.

Wyjęta karta wraca z powrotem do talii, przez co można ją wyciągnąć kilkakrotnie, chyba że natrafi się na błazna lub głupca – te atuty są odrzucane. Artefakt składa się z 22 atutów. Możesz użyć kart tarota (druga kolumna w tabeli na następnej stronie) lub zwykłych kart do gry (trzecia kolumna). Skrócone opisy efektów przedstawiono dalej.

Błazen: Te karte zawsze należy odrzucić po wyciągnięciu – w przeciwnieństwie do wszystkich innych poza głupcem. Bohater może zdecydować, że ciągnie następny atut lub z tego zrezygnować.

Czarcia: Pojawia się przezajające widmo – nieumiary, którego innego nie sposób odparć. Postać musi walczyć z nim samotnie. Jeśli ktoś zdecydował się jej pomóc, po nich także przyjdzie taka sama istota. Smialek zabity przez wspomniane widmo będzie żył na zawsze martwy i nie będzie można przywrócić go do życia nawet za pomocą zrzucenia czy rzutu.

Euryale: Ten międzyzobdobny rysunek oznacza klarwę, która zdjąć może jedynie kartę przenaczenie lub bosa istota. Do tego czasu bohater permanentnie ponosi karę –1 do rzutów obronnych.

Głupiec: Bohater musi pociągnąć następną kartę i opłacić się w PD. Ten atut zawsze należy odrzucić po tym atrybutu – w przeciwnieństwie do wszystkich innych poza błaznem.

Gwiazda: Wybrany przez postaci atrybut wzrasta o 2 punkty. Wzrosnąć może tylko wartość jednej cechy, nigdy dwóch.

Idiota: Karta powoduje narychmiastowe wyszaczenie 1k4+1 punktów Intellektu. Smialek może pociągnąć nową kartę.

Klejnot: Ta karta oznacza bogactwo. Biżuteria jest wykonana ze złota. Każda ozdoba ma wartość 2000 sz, a każdy klejnot – 1000 sz.

Klucze: Dzieki tej karcie smialek otrzymuje magiczną broń, która umie się posługiwać. Wykorzystał ją także dotyczące oręża, począwszy od Tabeli 7-10. Ustalenie rodzaju broni. Losu do chwili uzyskania odpowiedniego oręża, który pojawi się znikąd w dłoni smialka.

Komrta: Postać musi bez niczego pomocy pokonać następnego wroga nastawionego potwora lub potwory, jakie napotka – w przeciwnym wypadku utraci korzyści zapewniane przez niniejszą kartę. Jeśli próba się powiedzie, postać zyska liczbę punktów wystarczającą, by awansować na następny poziom.

Księcy: Na karcie czasem znajduje się rysunek kamienia księżycego z pewną liczbą rozbiłków symbolizujących życie, a czasem księżyc, którego faza wskazuje na liczbę życia (pełnia = 4, rosnący księżyc = 3, półksiężyc = 2, sierp = 1). Oczywiście życie ma moc analogiczną do czaru 9. poziomu. Trzeba je wykorzystywać w czasie równym liczbie minut odpowiadającej liczbie życia.

Luch: Ta karta symbolizuje schwytywanie – albo za pomocą czaru uwieszenia, albo przez jakąś potężną istotę, zależnie od decyzji MP. W każdym z przypadków postać traci wszystkie czary oraz ekwipunek. To, czy przedmioty te da się odzyskać, zależy od MP. Bohater nie ciągnie więcej kart.

Lotr: W momencie wyciągnięcia tej karty jeden z przyjaciół postaci (BN, najlepiej kompan) staje się jej całkowicie obcy i na zawsze wrogo do niej nastawiony. Jeśli bohaterowi nie towarzyszy kompan, niechętna wobec niego będzie jakaś potężna osobistość albo cała społeczność czy zakon religijny. Wrogość pozostaje tajemnicza, do chwili, gdy dotrze do tego stopnia, by wybuchnąć z pełną niszczącą siłą.

Nędza: Jak sama nazwa wskazuje, w momencie wyciągnięcia tej karty osoba, która na nią natrafia, traci wszelki niemagiczny dobytek.

Płomienie: Gniew, zazdrość i zawist to tylko kilka powodów wrogości przybysza, która nie mia, dopóki jeden z członków drużyny nie zostanie zabity. Losowo określ rodzaj przybysza i załóż, że atakuje on postać (lub w jakiś inny sposób ją przesładowa) w ciągu 1 do 2 dni.

Przeznaczenie: Ta czarna karta oznacza natychmiastowe nieszczęście. Ciało postaci nie traci sprawności, choć wygląda na to, iż zapadła ona w śpiączkę. Tak naprawdę jednak jej umysł został zamknięty w więzieniu gdzieś daleko – na od-

ległej planecie lub innym planie, najprawdopodobniej w przedmiocie, jakiegos przybysza. Ani życie, ani uś nie pozwalają sprowadzić umysłu z powrotem, a co najwyżej wskazują miejsce uwięzienia. Śmielek nie ciągnie więcej kart.

Przeznaczenie: Ta karta pozwala postaci uniknąć nawet natychmiastowego zdarzenia, jeśli sobie tego zażyczy – tkanina rzeczywistości została rozplątana i na nowo spleciona. Zauważ, że to nie oznacza kreacji wydarzeń, które ma nastąpić. Karta pozwala jedynie powstrzymać nadejście czegoś lub odwrócić bieg przeszłych zdarzeń. Odwołanie dotyczy tylko postaci, która wyciągnęła kartę. Po zostali członkowie drużyny muszą ponieść ewentualne konsekwencje.

Ryzer: Znikąd pojawia się wojownik, który wiersze szły postaci aż do śmierci. Jest tej samej rasy (gatunku) i płci, co bohater. (W rozdziale czwartym niniejszego podręcznika znajdziesz statystyki typowego BN wojownika 4. poziomu).

Słońce: Wylosuj w Tabeli 7-28. Przeciętne cudowne przedmioty rzeczy użyteczne dla bohatera.

Szpony: W momencie wyciągnięcia tej karty wszelka magia posiadanych przez postać przedmiotów natychmiast nieodwracalnie znika.

Tron: W oczach innych postać staje się prawdziwym przywódcą. Zyskany mocą tej karty pałac pojawia się na dowolnej otwartej przestrzeni, wskazanej przez śmiełka, lecz decyzje dotycząca lokalizacji należy podjąć w ciągu godziny.

Waga: Stare powiedzenie mówi „Wagać się i zwyciężać” – postać musi zmienić charakter na przeciwny. Jeśli bohater nie jest w stanie zachowywać się zgodnie z nowym charakterem, otrzymuje jeden poziom negatywny.

Wzyw: Ta karta daje postaci, która ją wyciągnęła, prawo jednorazowego odwołania się do nadnaturalnej mądrości w celu rozwiązania dowolnego problemu lub uzyskania wyczerpującej odpowiedzi na wskazane pytanie. To, czy zyskane w ten sposób informacje zostaną dobrze wykorzystane, stanowi zupełnie inną kwestię. Silna (wszystkie szkoły); PC 20.



Talia
wielu rzeczy

TALIA WIELU RZECZY

Tabliczka	Karta tarota	Karta do gry
Blazen	XII. Wsielec	Joker (czarny)
Czaszka	XIII. Śmierć	Walet trefl
Euryale	Dziesiątka mieczy	Dama pik
Chupiec	0. Chupiec	Joker (czerwony)
Gwiazda	XVII. Gwiazda	Walet karo
Idiota	Dwójka pentakli	Dwójka trefl
Klejon	Sódminka pucharów	Dwójka kier
Klucz	V. Papież	Dama kier
Komet	Dwójka mieczy	Dwójka karo
Księżyc	XVIII. Księżyc	Dama karo
Luch	Czwórka mieczy	As pik
Lotr	Piątka mieczy	Walet pik
Nędza	XVI. Wieża	Król pik
Płomienie	XV. Diabeł	Dama trefl
Próżnia	Ośminka mieczy	Król trefl
Przeznaczenie	Trójka pucharów	As kier
Ryzer	Walet mieczy	Walet kier
Słońce	XIX. Słońce	Król karo
Szpony	Królowa pentakli	As trefl
Tron	Czwórka palek	Król kier
Waga	XI. Sprawiedliwość	Dwójka pik
Wzyw	IX. Pustelnik	As karo

Efekt
Zyskujesz 10 000 PD lub dwa dodatkowe ciągnięcia z talii.
Pokonaj przerażające widmo lub ulegnij zniszczeniu na zawsze.
Odtąd dożyjesz się kara –1 do rzutów obronnych.
Tracisz 10 000 PD i musisz ciągnąć raz jeszcze.
Natychmiast zyskujesz premie dziedziczną +2 do jednego atrybutu.
Utrata Intelaktu (permanentne wyszczerzenie); możesz ciągnąć ponownie.
Zyskujesz 25 sztuk biżuterii lub 50 klejnotów (wybór należy do ciebie).
Zyskujesz potężną broń magiczną.
Pokonaj następnego potwora na swojej drodze, by zyskać poziom.
Otrzymujesz 144 życzenia.
Zostajesz uwieszony.
Jeden z twoich przyjaciół zwraca się przeciwko tobie.
Natychmiast tracisz wszelkie bogactwa i dobra.
Wrogość między tobą a przybyszem.
Ciało funkcjonuje, lecz dusza jest uwieszona gdzieś indziej.
Unikasz dowolnej, wybranej przez ciebie sytuacji... tylko raz.
Zyskujesz służbę – wojownika 4. poziomu.
Zyskujesz przeciwny cudowny przedmiot, który ci się przyda, i 50 000 PD.
Wszystkie magiczne przedmioty, które posiadasz, natychmiast znikają na zawsze.
Zyskujesz 6 rang Dyplomacji i małą twierdzę.
Natychmiastowa zmiana charakteru.
Znasz odpowiedź na następny dyalekt, przed którym staniesz.

Talizman czystego dobra: Dobra istota (PD, ND, CD) rzucająca czary objawien, który posiada ten przedmiot, może sprawić, że pod stopami złej osoby (PZ, NZ, CZ) posługującej się zaklęciami objawien, znajdujących się w odległości maksymalnie 30 metrów, otworzy się płonąca szachelna. Wybrana ofiara zostaje na zawsze pochłonięta i trafia do samego jądra Ziemi. Posiadać talizmanu musi być dobry, a jeśli jego myśli i czyny nie są na prawdę czyste (decyduje MP), zła postać ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 19) – udany pozwala odczekać od szachelny. Oczywiście, by moc zadziałała, ofiara musi stać na twardym podłożu (powietrze, wysoka wieża i statek na wodzie to miejsca, w których zły osobnik mogą się czuć bezpiecznie).

Talizman czystego dobra ma 6 ładunków.

Jeśli talizmanu dotknie neutralna istota (PN, N, CN) rzucająca czary objawien, otrzyma ona 6k6 obrażeń. Natomiast zła osoba rzucająca czary objawien, który go dotknie, odnosi 8k6 ran. Na wszystkie inne postacie przedmiot nie ma wpływu.

Silne wywoływanie [dobro], PC 18.

Talizman Zyggy: Wygląda jak kamień włożenia żywiołakami ziemi. Obdarzony go jednak zupełnie inną mocą, na którą ma wpływ Charyzma posiadacza. Postać, która dotknie tego artefaktu, musi wykonać test Charyzmy (ST 15).

Jeśli test się nie powiedzie, talizman zachowuje się jak kamień obciążenia (strona 274). Osoba, która próbuje go odrzucić lub zniszczyć, otrzyma 5k6 obrażeń – po czym talizman znika.

Jeżeli test się powiedzie, talizman obdarza posiadacza życiem. Pozostaje z postaci przez 5k6 godzin lub dopóki życiem nie zostanie wykorzystane – w zależności od tego, co nastąpi pierwsze. Potem znika.

W przypadku, gdy w teście wypadnie naturalne 20, postać nie będzie mogła pozbęd się talizmanu przez tyle miesięcy, ile ma punktów Charyzmy. Dodatkowy artefakt obdarza ją jednym życiem na każde 6 punktów Charyzmy. Stanie się on również cieplejszy i zacznie delikatnie wibrować, gdy postać tak znajdzie w promieniu 6 metrów od mechanicznej lub magicznej pulpit (jeśli talizman nie spoczywa blisko ciała, ciepłota i wibrowanie nie mają żadnego znaczenia).

Niezależnie od sytuacji, talizman znika, gdy nadejdzie czas, a pozostają po nim jedynie diamenty warte 10 000 sz.

Silne przywoływanie: PC 20; Waga: 0,5 kg.

Talizman potęgi: Jest to mała adamantynowa pętla z rączką, której użyć mogą jedynie postacie potrafiące rzucać zaklęcia wtajemniczeni. Pozostali bohaterowie otrzymują 5k6 obrażeń, gdy tylko dotkną talizmanu lub wezmą go do ręki. Jeśli jednak przedmiot ów chwyci postać zdolna do rzucać zaklęcia wtajemniczeni, która następnie skoncentruje się na kuli unicestwienia (patrz strona 277), talizman polży podwoi modyfikatory do testu kontroli kuli (czyli premię z Intellektu i poziomu postaci).

Gdy osoba posiadająca talizman zacznie kontrolować kulę unicestwienia, musi wykonywać test tylko raz na dwie rundy. Jeśli nie zdoła narzucić kontroli, kula rusza w jej stronę. Pamiętaj, że choć na kulę unicestwienia nie ma wpływu wiele czarów i efektów, kontrolująca moc niniejszego talizmanu może zostać stłumiona lub zaniegowana.

Silne przemiany: PC 16; Waga: 0,5 kg.

Talizman prawdziwego zła: Zła istota (PZ, NZ, CZ) rzucająca czary objawien, który posiada ten przedmiot, może sprawić, że pod stopami dobrej osoby (PD, ND, CD) posługującej się zaklęciami objawien, znajdujących się w odległości maksymalnie 30 metrów, otworzy się płonąca szachelna. Wybrana ofiara zostaje na zawsze pochłonięta i trafia do samego jądra Ziemi. Posiadać talizmanu musi być zły, a jeśli jego myśli i czyny nie są na prawdę złe i perwersyjne (decyduje MP), zła postać ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 19) – udany pozwala odczekać od szachelny. Oczywiście, by moc zadziałała, ofiara musi stać na twardym podłożu (powietrze, wysoka wieża i statek na wodzie to miejsca, w których dobre osoby mogą się czuć bezpiecznie).

Talizman prawdziwego zła ma 6 ładunków.

Jeśli talizmanu dotknie neutralna istota (PN, N, CN) rzucająca czary objawien, otrzyma ona 6k6 obrażeń. Natomiast dobra osoba rzucająca czary objawien, który go dotknie, odnosi 8k6 ran. Na wszystkie inne postacie przedmiot nie ma wpływu.

Silne wywoływanie [zło], PC 18.

POTĘŻNE ARTEFAKTY

Potężne artefakty to unikatowy – istnieje tylko jeden taki przedmiot w całym wszechświecie. Każdy z tych relikwii ma długą historię, a opowieści o nich są fantastyczne. Zarzuć w tych legendach róg się od przekazywanych faktów i błędnych przypuszczeń. Potężne artefakty to przedmioty tajemnicze, których lokalizacji nikt nie zna. Czekają one na to, by ktoś je odnalazł i by powrócił do świata, objawiając swą moc.

Zanim wprowadzisz do gry któryś z potężnych artefaktów, przemysli dobrze całą sprawę. Są to bowiem przedmioty obdarzone największą możliwą mocą, które mogą zachwiać równowagę świata i gry.

W przeciwieństwie do wszystkich innych przedmiotów magicznych, potężne artefakty naprawdę trudno jest zniszczyć. Każdy z nich można unicestwić tylko w jeden konkretny sposób, który sam ustalasz. Na przykład, wybrany przez ciebie artefakt da się zniszczyć, stosując którąś z takich oto metod:

- Wrzucić go do wulkanu – legowiska smoka Utraksa.
- Zgnieść obcasem półgoba.
- Zakopać w Szczelnie Rozkładu w Ochlani.
- Zderzintegrować, umieszczając wcześniej u stóp Nieskonczonych Scho-dów.
- Oddać na pożarcie Talosowi, potrójnemu żelaznemu golemowi.
- Zanurzyć w Fontannie Świata, skrytej w świętym przybytku Heironousa.

Jak łatwo się domyślić, warunki zniszczenia potężnego artefaktu trudno jest spełnić, dlatego też przedmioty te często zakopuje się głęboko pod ziemią, kryjąc w ukrytych skarbcach, wysyłając na Plan Astralny lub umieszczając pod ochroną wyjątkowo potężnych i niezłomnych opiekunów. Zwykle postępują tak osoby, które nie posiadają wystarczającej mocy, wiedzy lub środków, by zniszczyć artefakt.

Opisy potężnych artefaktów

Opisane dalej artefakty to tylko przykłady. Takie przedmioty powinny być doskonale dopasowane do kampanii i fabuły. Znaleźnienie któregoś z nich ma być kluczowym momentem opowieści. Zmieniając moc opisanych dalej przedmiotów tak, by możliwie najlepiej dostosować je do swojego świata.

Buzdymog św. Cuthberta: Jeśli wierzyć podaniom św. Cuthberta chodził niedługo po ziemi pod postacią człowieka. W tym czasie używał potężnej broni, która powalał niewiernych i złe istoty – a sporynk tych wrogów wszędzie, gdzie się udał. Działała ta relikwia wyglądała na zwykłą, zużytą i starą bulawę. Pod tą postacią kryje się potężna moc. Buzdymog św. Cuthberta obdarza posiadacza premią z uszpierniania +5. Jest to święty, aksjomatyczny oraz niszczący (patrz specjalne moce broni). Ponadto posługująca się nim osoba może na życzenie rzucić zaklęcie *pułkac iuwallo* (20. poziom czarującego).

Dłoni i oko Vecny: Aryclif Vecna był prawdopodobnie najpotężniejszym czarnodziejem, który kiedykolwiek żył. Był też chyba najbardziej złym czarnodziejem. Zapewne niewysłowny został aż do rangi bóstwa. Pozostawił po sobie relikwie, w których zgromadziła się reszka jego mocy – są to zmumifikowane pozostałości dłoni i oka.

Moc oka: Oko zaczyna działać, gdy zostanie umieszczone w pustym oczodole. Osoba, która się na to zdecydowała, traci dwa punkty Charyzmy i nigdy ich już nie odzyskuje. Oko nie da się wyjąć, nie pozabawiając przy okazji siłki życia. Obdarza zaś ono działającymi cały czas *widzeniem w ciemnościach* oraz *widzeniem prawdy*. Trzy razy dziennie posiadacz oka może także użyć czarów *kaszlnij wzrok* oraz *demansja*, natomiast raz dziennie ma prawo skorzystać z *zniszczenia i przejęcia*. Postać o charakterze innym niż zły musi raz na tydzień wykonywać rzut obronny na Wole (ST 17) – nieudany oznacza, że staje się złą. Wszystkie opisane wcześniej moce są na 20. poziomie czarującego, a ST unikać ich efektów wynosi 20.

Moc dłoni: Dłoni zaczyna działać, gdy zostanie umieszczona na końcu lewego ramienia – oczywiście żywa dłoń należy wcześniej odciąć. Osoba, która się na to zdecydowała, traci dwa punkty Charyzmy i nigdy ich już nie odzyskuje. Dłoni nie da się odebrać właścicielowi, nie pozabawiając go przy okazji życia. Istota dotknięta *dłonią Vecny* otrzymuje 1k10 obrażeń. Trzy razy dziennie dotyk dłoni może spowodować permanentne wyszczenie

jednego punktu atrybutu ofiary (jaki to atrybut, decyduje posiadacz ręki). Właściciel dłoni uzyskuje wówczas wyłączone punkty na reszcie tego dnia (utrzymują się one do następnego wschodu słońca). Raz dziennie dłoni pozwala rzucić czar *bluźnicztwo i prześlada auna*. Postać, która nie ma złego charakteru, musi raz na tydzień wykonywać rzut obronny na Wole (ST 17) – nieudany oznacza, że staje się złe. Wszystkie opisane wcześniej moce są na 20. poziomie czarującego, a ST uniknięcia ich efektów wynosi 20.

Miec oba artefakty: Jeśli ta sama postać jest w posiadaniu zarówno *ekas Vecnj*, jak i *dłoni Vecnj*, ST oparcia się wszystkim mocom wynosi 25. Właściciel artefaktów otrzymuje też +2 do Siły i +2 do Intellektu, ale podlega karze –2 do Roztropności. Ponadto raz dziennie może rzucić czar *przywianie potwora IX* (tylko do przetrwania przysięga). Postać, która nie ma złego charakteru, musi raz na tydzień wykonywać rzut obronny na Wole (ST 23) – nieudany oznacza, że staje się złe.

Jeczacy diament: Powiada, że ten kamień wydrżo z jądra Ziemi, gdy poddawano ją straszliwym torturom. Niniejszy artefakt wygląda na zwykły nieszlifowany diament wielkości zaciniecia pięci palczowika. Zawsze wydobywa się z niego złowigi kę jółu. Choć przedmiot powstał w wyniku tortur, nie jest zły. Osoba posiadająca *jeczacy diament* może trzy razy dziennie zmusić ziemię i kamienie do zmiany kształtu (kostaltowa: nie kamienia o obszarze działania 135 metrów sześciennych). Ponadto klejnot umożliwia przyzwanie starszego żywiołaka ziemi, który posiada maksymalną możliwą liczbę punktów wytrzymałości i który służy wienie właścicielowi artefaktu aż do swej śmierci. Sprowadzić można tylko jedno takie stworzenie – jeśli zostanie zabite, następnie można przywołać dopiero po 24 godzinach. Jeśli wierzyć legendom, *jeczacy diament* pozwala również stawiać kamienne konstrukcje, tworzyć groty i pieczary w ziemi oraz rujnować budowle.

Kule władania smokami: Te cudowne kule stworzono przed wiekami, by lepiej kontrolować wielkie gady podczas straszliwych smoczych wojen. W każdej znajduje się esencja i osobowość antycznego smoka innego typu (po jednym dla dziesięciu chromatycznych i metalicznych). Posiadacz kuli może dominować smoki konkretnego typu, jeśli znajduje się one w promieniu 150 metrów od niego (analogicznie do efektu czaru *zdominowanie potwora*). Kiedy z gądown ma prawo do rzutu obronnego na Wole (ST 25) – udany pozwala oprzeć się niniejszej mocy (odporność na czary nie wpływa na ten efekt). Ponadto każda kula *władania smokami* zapewnia właścicielowi premie do KP i rzutów obronnych, stwora, którego osobowość w niej zamknięto (szczegółowe informacje znajdziesz w *Księdze Potworów*, w opisie smoków). Wartości te zastępują współzynniki postaci – niezależnie od tego, które są wyższe. Można je zmienić tylko w jeden sposób: pożywając się kuli. Posiadacz artefaktu jest też niepodatny na wszelkie znieczucia – ale tylko na brzoń oddechową – smoków, które należą do typu związanego z danym artefaktem. Tak więc posiadacz kuli *władania czerwonymi smokami* jest niepodatny na oddech czerwonego smoka, lecz nie na znieczucie innych gądown. Może również trzy razy dziennie znieć jak smok zamknięty w kuli (patrz *Księga Potworów*).

Wszystkie kule władania smokami pozwalają właścicielom komunikować się słownie i wizualnie z posiadaczami innych kul. Ponadto śmiełek zawsze wie, czy w promieniu 15 kilometrów znajdują się jakieś smoki, a jeżeli chodzi o stwory związane z danym artefaktem, dystans ten wzrasta do 150 kilometrów. Gdy smok odpowiedniego typu znajduje się w promieniu 1,5 kilometra, właściciel kuli może określić jego dokładną lokalizację oraz wiek.

Niestety, osoba, która weszła w posiadanie jednej z tych kul, już na wieki ściera na siebie wrogość wszystkich smoków, nawet jeżeli utraci artefakt. Gdyby to nie lubia, gdy ktoś czepie moko, wiecieć kłótności z nich.

Każda kula obdarza posiadacza pewnymi specyficznymi mocami, które zależą od typu uwiecznionego w niej smoka. Właściciel artefaktu może z nich skorzystać raz w rundzie, a rzuca je na 10. poziomie czarującego.

- Kula białego smoka: Ochrona przed energią (zimno) (Wytrzymałość neguje, ST 17).
- Kula błękitnego smoka: Przyspieszenie (Wytrzymałość neguje, ST 17).
- Kula czarnego smoka: Łatanie (Wola neguje, ST 17).

- Kula czerwonego smoka: Ściana ognia.
- Kula miedzianego smoka: Sugestia (Wola neguje, ST 17).
- Kula miedzianego smoka: Spiegowanie (Wola neguje, ST 18).
- Kula szpizowego smoka: Telepatia (Wola neguje, ST 19).
- Kula srebrnego smoka: Leczenie krytycznych ran (Wola zmniejsza o połowę, ST 18).
- Kula zielonego smoka: Uporna dłoń.
- Kula złotego smoka: Właściciel tej kuli może skorzystać (tylko raz dziennie) z każdej mocy pozostałych artefaktów tego rodzaju – w tym z dominacji i brzoń oddechowej, lecz nie KP, premii do rzutów obronnych i niepodatności na brzoń oddechową. Ponadto może dominować każdego posiadacza innej kuli, jeśli ten znajduje się w odległości do 1,5 kilometra (Wola neguje, ST 23).

Laska cieni: Ten artefakt powstał wiele wieków temu, w wyniku splotu włókna cieni, z których powstała wijąca się, czarna laska. Właściciel tego przedmiotu staje się nieco „cienisty” i odrobnie bezcielesny, przez co otrzymuje premie +4 do KP i rzutów obronnych na Refleks (kumulująca się z wszelkimi innymi premiami). Jednak w jasnym świetle (słonecznym, ale nie pochodni) i w absolutnych ciemnościach odpole na karze –2 do testów ataków, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów.

Laska cieni ma jeszcze inne, opisane dalej moce.

- Przyzwanie cieni: Trzy razy dziennie posiadacz laski może wezwać 2k4 cienie (patrz strona 33 *Księgi Potworów*). Są one niepodatne na odpędzanie i służą właścicielowi, jakby zostały sprowadzone czarem *przyzwanie potwora V* rzuconym na 20. poziomie.
- Przyzwanie cieni noc: Raz w miesiącu posiadacz laski może wezwać nocny cień – nocnego pelczaka (patrz strona 34 *Księgi Potworów*). Istota służy właścicielowi, jakby została sprowadzona czarem *przyzwanie potwora IX* rzuconym na 20. poziomie.
- Postać cienia: Trzy razy dziennie posiadacz laski może zamienić się w żywy, cień i cieszyć się wszystkimi związanymi z poruszaniem się efektami czaru *postać gądowna*.
- Ciemny pociąg: Trzy razy dziennie posiadacz może wystrzelić z laski promień, który zadaje 10k6 obrażeń od zimna jednej ofierze znajdujacej się w zasięgu 30 metrów.
- Kiedy Kasa: Wampir Kas był wzbudzającym strach przyboczny Vecnj, a jego potężne ostrze stworzył jego mistrz. Jednak Kas zdradził arcylicza. Zanim Vecnj zdolał zabić przeciwnieca, wampir odciął dławem panu dłoń i wypuścił oko. Z tej straszliwej walki ocalał jedynie miecz, jako że arcylicz zniszczył swego sługę. Powiada się, iż oret ten już do końca świata będzie próbował zemścić się na Vecnju. Miecz Kasa to plugawiony ostrze mglisty miecz długi +6. Dzierżacz owa ówe osoba otrzymuje premie z odprawnienia +10 do Siły. Miecz jest inteligentny (Int 15, Rat 13, Cha 16, Gno 34) i chaotyczny zły. Można go użyć do rzucania następujących czarów (każdego raz dziennie): *wzwanie bluźnawcy* (10k6 obrażeń), *Refleks* zmniejsza o połowę, ST 14), *bluźnicztwo i prześlada*. Raz na tydzień jego posiadacz może rzucić też *zabije żywego*.

Tarcza Pratora: Ta tarcza chroniła w wielu straszliwych bitwach paladyna Pratora – legendarnego herosa sprzed wieków. Powiada się, iż owa relikwia zaginęła, gdy jej posiadacz poległ w Bitwie Trzech Piekieł. Podobno jednak od czasu do czasu pojawia się gdzieś na świecie. Jest to ciężka tarcza +5 ozdobiona symbolem słońca. Używając jej osoba może rzucić zaklęcia, jakby była paladynem 20. poziomu o Roztropności 20. Zyskane czary na dzień kumulują się z innymi, jakie posiada postać, nawet jeśli jest paladynem. Niniejszy artefakt zapewnia także odporność na czary 15. Ponadto tarcza wchłania pierwszych 10 obrażeń spowodowanych przez atak energetyczny (dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno). Jej posiadacz musi natomiast raz w roku udać się z misją (bez prawa do rzutu obronnego) na rozkaz dobrego lub praworządnego bóstwa.

Złe i chaotyczne postacie (PZ, NZ, CZ, CN, CD), które próbują użyć tego artefaktu, otrzymują cztery poziomy negatywne. Nie powodują one efektywnej utraty poziomu, nie można ich jednak zaliczyć w żaden sposób (nawet czarem *przywianie energii życiowej*). Należy je brać pod uwagę aż do chwili, gdy postać potrzebie się tarczy.

TWORZENIE PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Osoby rzucające zaklęcia używają specjalnych sztutów do tworzenia przedmiotów magicznych. Muszą też poświęcić czas, pieniądze oraz energię życiową (mającą postać punktów doświadczenia). Wiadomości dotyczące tworzenia różnych przedmiotów magicznych znajdziesz nie tylko na następnych stronach, ale również w Podręczniku Graza, w Rozdziale 5: Artuty.

Zauważ, że w opisie każdego przedmiotu znajduje się informacja o wymaganiach, które tworca musi spełnić, jeśli chce skonstruować daną rzecz. W większości wypadków są to czary, które musi znać, choć może też skorzystać z pomocy innej osoby lub magicznego przedmiotu.

Wiecej informacji o kosztach tworzenia przedmiotów znajdziesz dalej. Póki co wystarczy, byś pamiętał, że mają na nie wpływ dwa czynniki: poziom czarującego twórcy oraz poziom zaklęcia lub zaklęć, którymi nasączone jest przedmiot. Bohater może stworzyć przedmiot na niższym poziomie, co najmniej jednak na minimalnym potrzebnym do rzucenia potrzebnych czarów. I tak czarodziej na 15. poziomie ma prawo stworzyć różdżkę kal ognistych 10-poziomu lub 5-poziomu (minimalny poziom, na jakim postać może rzucić kulę ognia – czar trzeciopozycyjowy), lecz nie niższego. Jeżeli obniży poziom, kula ognia będzie zaklęciem odpowiednio niższego poziomu (co ma wpływ na zasięg, zadawane obrażenia itd.). Twórca może też wykorzystać artutę metamagiczną i nasaczyć przedmiot wzmocnionymi zaklęciami na wyższym poziomie. Na przykład, Podbiecie czaru pozwala zwiększyć efektywność rzuconego z przedmiotu zaklęcia. A Przyspieszenie czaru skraca czas rzucania do akcji darmowej. Wiecej informacji o artutach metamagicznych znajdziesz w Podręczniku Graza – patrz Rozdział piąty: Artuty.

ZA KULISAMI: WARTOŚĆ PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH W SZTUKACH ZŁOTA

Określając cenę nowego przedmiotu magicznego, który samodzielnie wymyśliłeś, musisz wziąć pod uwagę wiele czynników. Najlepiej porównać go z innym wyposażeniem opisanym w tym rozdziale i wykorzystać podaną tam cenę jako wskazówkę. Możesz również sięgnąć do Tabeli 7-33: Obliczanie wartości przedmiotów magicznych w złocie.

Wiele podobnych zdolności: W przypadku przedmiotów posiadających wiele podobnych zdolności, które na dodatek nie wpływają na limit noszonych przez bohatera przedmiotów (patrz „Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych”, strona 214), wykorzystaj taką oto zasadę: Oblicz cenę w oparciu o najkosztowniejszą zdolność, następnie dodaj 75% ceny drugiej co do wartości zdolności, a potem 50% trzeciej (dobrym przykładem są tu liczne czaropodobne moce laski potęgi).

Wiele różnych zdolności: Z kolei moce w rodzaju premii do testów ataków czy sztutów obronnych oraz funkcje czaropodobne nie są do siebie zbliżone i określając ich koszt, trzeba po prostu dodać je do siebie. W przypadku wyposażenia, które wpływa na limit posiadanych przedmiotów (choćby naszyniki czy pierścienie), każda dodatkowa moc nie tylko nie obniża ceny przedmiotu, ale zwiększa ją o 50%. Poś się +4 i zrecenzuj +4 jest wart więcej niż poś się załozony rękaw z rekawiczkami zrecenzuj, ponieważ wpływa na ograniczenie na jeden sposób, a nie dwa.

Opoziumowe zaklęcia: Mnożąc poziomy czar, aby określić wartość, traktuj Opoziumowe zaklęcia jak czary o 1/2 poziomu.

Inne czynniki: Kiedy obliczasz już ostateczny koszt przedmiotu, zmniejsz go, jeśli przedmiot tego dotyczy następujące czynniki.

– **Użyte przedmioty wymagają posiadania umiejętności:** Użycie niektórych przedmiotów wymaga wykorzystania specyficznych umiejętności (Wstępy w przypadku instrumentów muzycznych). To ograniczenie powinno obniżać koszt o mniej więcej 10%.

– **Na działanie przedmiotu ma wpływ klasa lub charakter:** Ten niezwykle surowy wymóg zmniejsza cenę o około 30%.

Ceny podane w opisach przedmiotów magicznych znajdujących się w tej książce (wartość w sztukach złota następująca po poziomie czarującego dla wyposażenia)

Koszty stworzenia przedmiotu wynoszą zawsze połowę bazowej ceny w sztukach złota i 1/25 kosztu w PD. W przypadku większości przedmiotów cena rynkowa równa się cenie bazowej. Na przykład, cena rynkowa i bazowa pilszara eljów wynosi 2500 zł, wykonanie jednego wymaga zaś wydania 1250 zł (koszt surowców) i 100 PD.

Pancerze, tarcze, broń oraz przedmioty o wartości niezależnej od magicznie poprawionych właściwości zwiększają cenę rynkową o swój koszt. Koszt wyposażenia nie wpływa na cenę bazową (od której zależy wydatek związany z magicznymi surowcami i liczbą poświęconych punktów doświadczenia), ale zwiększa ostateczną cenę rynkową.

Istnieje jednak przedmiot, który pozwalała rzucać czary lub kopiować ich działanie, wymagając kosztownych komponentów lub poświęcenia. PD. W takich przypadkach cena rynkowa równa się cenie bazowej plus cena komponentów materialnych, a każdy PD zwiększa ją jeszcze o 5 zł. Na koszt stworzenia takich przedmiotów składa się zaś cena surowców, bazowy koszt w PD (wysokość obu ustala się w oparciu o bazową cenę) oraz koszt komponentów. Na przykład, cena rynkowa pierścienia trzech życzeń wynosi 97 950 zł, z czego poświęcane przez twórcę 15 000 PD warte jest 75 000. Bazowa cena pierścienia wynosi tylko 22 950 zł (cena rynkowa minus koszt PD). W przypadku takich przedmiotów w koszcie stworzenia ujęto całą sumę – nie musisz więc dokonywać obliczeń, gdyż zrobiliśmy je za ciebie.

Twórca potrzebuje także w miarę spokojnego, wygodnego i dobrze oświetlonego miejsca pracy. Każde miejsce odpowiednie do przygotowywania czarów (patrz strona 177 Podręcznika Graza, „Jak czarodziej przygotowuje zaklęcia”) nadaje się także do kreowania przedmiotów. Każde 1000 zł ceny bazowej oznacza dzień pracy (minimum to zawsze jeden dzień). Wyjatek od tej zasady stanowią eliksiry, których warzenie zawsze zajmuje tylko dzień. Na początku całego procesu kreacji śmielek wydaje złoto oraz PD.

to ich wartość rynkowa, która jest zwykle dwa razy wyższa niż poniesione przez twórcę koszty.

Ponieważ bohaterowie różnych klas uzyskują dostęp do pewnych czarów na innych poziomach, koszt stworzenia tego samego przedmiotu może być inny dla członków odmiennych klas. Na przykład, kapłan może rzucić unieszkodzenie osoby jako czar 2. poziomu, a zatem kapłańska różdżka unieszkodzenia osoby kosztuje go 2 (2-poziomowe zaklęcie) $\times$ 3 (3. poziom czarującego) $\times$ 750 zł, podzielone przez dwa, czyli 2250 zł. Jednak w przypadku czarodzieja jest to zaklęcie 3. poziomu, a zatem jego różdżka kosztuje 3 (3-poziomowe zaklęcie) $\times$ 5 (5. poziom czarującego) $\times$ 750 zł, podzielone przez dwa, czyli 5625 zł. Natomiast dla zaklinacza unieszkodzenie osoby to również czar 3. poziomu, lecz może go rzucić dopiero, gdy awansuje na 6. poziom, stworzona przez niego różdżka będzie zatem kosztować 3 (3-poziomowe zaklęcie) $\times$ 6 (6. poziom czarującego) $\times$ 750 zł, podzielone przez dwa, czyli 6750 zł. Niemniej cena rynkowa różdżki ustala się w oparciu o możliwości najsłabszego z nich twórcy. A zatem w przypadku różdżki unieszkodzenia osoby wynosi ona dwa razy koszt jej stworzenia przez kapłana, czyli 4500 zł – i to niezależnie od tego, czym jest dziełem. Przedmiot jest wart tylko dwa razy więcej niż wydatki poniesione przez postać najniższego poziomu zdolną do jego stworzenia. Oblicz zatem cenę rynkową, biorąc pod uwagę najniższy możliwy poziom czarującego, bez względu na to, kto kreuje dany element wyposażenia.

Mogłeś zauważyć, że w przypadku niektórych opisanych w tym rozdziale przedmiotów nie zastosowano przedstawionej wcześniej zasady. Oczywiście istnieją po temu pewne powody. Po pierwsze i najważniejsze, zasady te nie umożliwiają ustalenia prawdziwej różnicy dzielącej niektóre przedmioty – choćby pierścienie odporności na ogień i buty szybkości. Wskaz są to dwa bardzo odmienne przedmioty. Dlatego też każdy zamierzony w tym podręczniku element wyposażenia wyceniono w oparciu o jego rzeczywistą potęgę. Niemniej niniejsze wzory to oczywiście tylko punkt wyjścia. Przy wycenie zwojów przyjęto założenie, że – jeśli to tylko możliwe – twórcy (i czarodziej lub kapłan. Przedstawione tu reguły idealnie sprawdzają się w przypadku różdżek i eliksirów. Przydają się również w odniesieniu do lasek, inne przedmioty wymagają jednak od MP zachowania dystansu. Wyceniacz przedmioty, keru się zdrowym rozsądkiem. Za przykład niech służy ci opisane w podręczniku przykład.

Zakłada się, że twórca pracuje 8 godzin dziennie. Nie może przyspieszyć procesu kreacji, poświęcając na nią więcej czasu. Dni pracy nie muszą jednakże następować po sobie, a wolny czas postać ma prawo wykorzystać, jak sobie tego życzy. Śmiałość, który przerwie tok kreacji i uda się na poszukiwanie przygód, powinien zanotować, ile dni pracy musi jeszcze poświęcić, by dokończyć cały proces.

Postać może pracować tylko nad jednym przedmiotem. Jeśli zacznie kreować następny, utraci wszystkie surowce i PD użyte w procesie tworzenia pierwszego.

Jak wspomniano, tajemnicze tworzenia artefaktów zaginęły już dawno temu.

PRZEDMIOTY MISTRZOWSKO WYKONANE

Jak zaznaczono na stronie 122 i 126 Podręcznika Gmcy, przedmioty mistrzowsko wykonane są wyjątkowo dobrej jakości. Trzeba za nie zapłacić więcej, lecz warto to uczynić z racji ich lepszej jakości. Nie są jednak magiczne. Niemniej tylko mistrzowsko wykonane zbroje oraz także oręż można nasączać czarami i przemienić w zaczarowane. Innego rodzaju przedmioty (czyli nie pancerz i nie broń) nie muszą spełniać tego warunku.

SPECJALNE MATERIAŁY

Przedmioty nie stają się magiczne tylko za sprawą czarów. Istnieją surowce, które posiadają niezwykle właściwości. Tu zaprezentowano tylko kilka takich substancji, ale w każdym świecie gry mogą istnieć również inne specjalne materiały. Jeżeli stworzysz pancerz lub broń z więcej niż jednego z nich, uzyskasz korzyści wynikające z surowca, którego użyłeś najwięcej. Na przykład, pełna zbroja płytowa wykuta z adamantytu i z mithrila albo zapewni redukcję obrażeń, albo będzie lżejsza – w żadnym wypadku nie łączy obu tych zalet. Masz natomiast pełne prawo wykonać podwójny oręż, którego „ostrza” będą z odmiennych materiałów. I tak choćby straszny korbacz może posiadać jedną głowicę z alchemicznego srebra do walki z likantropami, a drugą z zimnego żelaza na istoty basinowe.

Adamantyt: Występuje jedynie w meteorytach i w rzadko spotykanych żyłach na obszarach magicznych. To niezwykle twardy surowiec, który wpływa na jakość broni lub pancerza. Oręż wykonany z tego metalu posiada naturalną zdolność przełamywania trwałości, kiedy dochodzi do roztrzaskiwania broni lub atakowania przedmiotu: ignoruje trwałość niższą niż 20. Z kolei adamantytowe zbroje lekkie zapewniają redukcję obrażeń 1/–, średnie – redukcję obrażeń 2/–, a ciężkie – redukcję obrażeń 3/–. Adamantyt jest tak kosztowny, że wykonane zeń broni i zbroje zawsze są mistrzowskie, co wzięto pod uwagę, ustalając podane dalej ceny. A zatem adamantytowy oręż i pancerz zapewniają premie z uśrednienia +1 do testów ataków, a karta do testów z pancerza w przypadku zbroi adamantytowej jest o 1 niższa niż u jej zwykłego odpowiednika. Nie da się stworzyć adamantytowego przedmiotu, jeśli dana rzecz nie posiada żadnej metalowej części. Tak więc można wykonać z tego surowca strzałę, ale nie drąg.

Z adamantytu wykonuje się tylko broń, zbroje i tarcze, które normalnie tworzy się z metalu. Jeśli wspomniane elementy uzbrojenia normalnie są stalowe, ich wersje z adamantytu będą miały o 1/3 więcej punktów wytrzymałości niż zwykłe. Adamantyt ma 40 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości i twardość 20.

Typ przedmiotu z adamantytu	Modyfikator kosztu przedmiotu
Pocisk	+60 sz
Lekki pancerz	+5000 sz
Średni pancerz	+10 000 sz
Ciężki pancerz	+15 000 sz
Broń	+3000 sz

Alchemiczne srebro: W złożonym procesie metalurgiczno-alchemicznym wiąże się srebro ze stalową bronią, dzięki czemu można za jej sprawą przełamać redukcję obrażeń istot w rodzaju likantropów.

Po udanym ataku posrebrzana broń władająca nią osoba podlega karze –1 do testu obrażeń (minimum 1 rana). Procesowi alchemicznego posrebrzania nie można poddać niemetalicznych przedmiotów, a także wyposażenia wykonanego z rzadkich metali, jak choćby z adamantytu, zimnego żelaza czy mithrila.

Alchemiczne srebro ma 10 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości i twardość 8.

Typ przedmiotu z alchemicznego srebra	Modyfikator kosztu przedmiotu
Pocisk	+2 sz
Lekka broń	+20 sz
Jednorożeczna broń lub jedno „ostrze” broni podwójnej	+90 sz
Dwurożeczna broń lub oba „ostrza” broni podwójnej	+180 sz

Ciemnodrzew: Rzadko spotykane magiczne drzewo o twardości zwykłego drewna, lecz niezwykle lekkie. Każdy drewniany w całości lub w większej części przedmiot (luk, strzala, włócznia itd.) z ciemnodrzewu należy traktować jak mistrzowsko wykonany. Ponadto waży on o połowę mniej niż jego zwykły odpowiednik. Przedmioty, które nie są wykonywane z drewna lub stanowi ono tylko część ich konstrukcji (choćby topór, wojenny lub buzdycan), albo nie mogą być wykonane z ciemnodrzewu, albo materiał ten na nie w ogóle nie wpływa. Kara do testów z pancerza w przypadku tarcz wykonanych z ciemnodrzewu spada o 2 w stosunku do zwykłego uzbrojenia obronnego tego typu. Chciał określić cenę przedmiotu wykonanego z niniejszego surowca, wykorzystaj jego oryginalny ciężar i dodaj do ceny jego mistrzowskiej wersji 20 sz za kilogram wagi.

Ciemnodrzew ma 10 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości i twardość 5.

Mithril: Bardzo rzadki, srebrny, lśniący metal. Waży mniej niż żelazo, ale jest równie twardy. Można go kuć niczym stal i tworzyć wspaniałe zbroje. Czasem wykorzystuje się go również do wyrobu innych przedmiotów. Większość mithrilowych zbroi jest o kategorię lżejsza od swych stalowych odpowiedników, co wpływa na poruszanie się i inne ograniczenia (na przykład na to, czy barbarzyńca może korzystać ze zdolności szybkiego poruszania się, gdy ma na sobie dany pancerz). I tak ciężkie pancerze traktuje się jak średnie, a średnie jak lekkie, jednak lekkie pancerze za takie właśnie uznawane. Ponadto szansa niepowodzenia czaru, który rzuca postać w mithrilowej zbroi, spada o 10%. Z kolei maksymalna premia ze Zrecoznosci wzrasta o 2, a kary do testów z pancerza maleją o 3 (do minimum 0).

Pozostałe przedmioty wykonane z mithrila waży o połowę mniej niż ich odpowiedniki stworzone przy użyciu innych metali. W przypadku

ZA KULISAMI: SPECJALNE MATERIAŁY, Z KTÓRYCH WYKONANO BRON

Każdy z opisanych w tym rozdziale materiałów ma ewidentny wpływ na rozgrywkę poprzez mechanikę gry. Niektóre stworzenia, choćby istoty basinowe, posiadają redukcję obrażeń zależną od ich typu lub wynikającą z innych założeń. Inne są niepodatne na wszystko poza specjalnym typem ran, takich jak, na przykład, powodowane przez broni o złym charakterze lub zadająca obrażenia miążdżone. Jeszcze inne bywają zaś wrażliwe na oręż wykonany ze specjalnego materiału. Wspomniane istoty basinowe są szczególnie podatne na zimne żelazo. Z kolei z golemami najlepiej walczyć przy użyciu broni adamantytowej.

Być może bohaterowie będą nawet dźwigać kilka różnych rodzajów broni, zależnie od typu kampanii i rodzaju istot, które najczęściej w jej trakcie spotykają. Inni zapewne postanowią korzystać z opisanego na stronie 263 srebrnego pokoya – substancji, która na jakiś czas nadaje orzutom właściwości alchemicznego srebra. Koszt wspomnianego rozwoju ustalono z wzięcia uwagi, aby jego użycie nie przysporiło istnienia broni wykonanych właśnie z alchemicznego srebra. Zauważ, że nie pojawił się przedmiot w rodzaju zimnego żelaznego pokoya. Takie jednakże było zamierzenie. Wszak główną właściwością zimnego żelaza stanowi odporność na magię. Stworzenie magicznego przedmiotu, który naśladuje tę cechę, naruszałaby podstawową koncepcję.

Tabela 7-32: SKRÓT INFORMACJI DOTYCZĄCYCH KOSZTÓW TWORZENIA MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Przedmiot magiczny	Abit	Koszt przedmiotu	Koszt komponentów czaru		Koszt magicznych surowców	Cena bazowa ⁴
			Materiał ³	PD ⁵		
Pancerz	Stworzenie magicznej broni i pancerza	Mistrzowski pancerz	Koszt x 50 (zwykle brak)	x 50 (zwykle brak) x 5 sz	1/2 wartości z Tabeli 7-2: Pancerze i tarcze	Wartość z Tabeli 7-2: Pancerze i tarcze
Tarcza	Stworzenie magicznej broni i pancerza	Mistrzowska tarcza	x 50 (zwykle brak)	x 50 (zwykle brak) x 5 sz	1/2 wartości z Tabeli 7-2: Pancerze i tarcze	Wartość z Tabeli 7-2: Pancerze i tarcze
Broń	Stworzenie magicznej broni i pancerza	Mistrzowska broń	x 50 (zwykle brak)	x 50 (zwykle brak) x 5 sz	1/2 wartości z Tabeli 7-9: Broń	Wartość z Tabeli 7-9: Broń
Eliksir	Warzenie eliksirów	—	Koszt (zwykle brak)	Koszt (zwykle brak)	1/2 x 25 x poziom czaru x poziom czarującego	25 x poziom czaru x poziom czarującego
Pierścień	Wykucie pierścienia	—	x 50	x 50 x 5 sz	1/2 wartości z Tabeli 7-2: Specjalny, patrz dalej	Wartość z Tabeli 7-2: Specjalna, patrz dalej
Berło	Stworzenie berła	—	x 50 (często brak)	x 50 (często brak)	Tabela 7-33: Obliczanie wartości przedmiotu magicznego w złocie	Tabela 7-33: Obliczanie wartości przedmiotu magicznego w złocie
Zwój	Zapisanie zwoju	—	Koszt (zwykle brak)	Koszt (zwykle brak)	Specjalny, patrz dalej	Specjalna, patrz dalej
Laska	Stworzenie laski	Mistrzowski drag (300 sz)	x 50 / (liczba ładunków używanych do aktywowania czaru)	x 50 x 5 sz / (liczba ładunków używanych do aktywowania czaru)	1/2 wartości z Tabeli 7-2: Patrz strona 287 dalej	12,5 x poziom czaru x poziom czarującego
Różdżka	Stworzenie różdżki	—	x 50	x 50 x 5 sz	1/2 wartości z Tabeli 7-2: Patrz strona 287 dalej	375 x poziom czaru x poziom czarującego
Cudowny przedmiot	Stworzenie cudownego przedmiotu	—	x 50 (zwykle brak)	x 50 (zwykle brak) x 5 sz	Specjalny, patrz dalej	Specjalna, patrz dalej

1 W przypadku berła, których można używać jak oręża, należy włączyć koszt mistrzowskiej broni.

2 Koszt dotyczy tylko aktywowanych przez przedmiot czarów, które mają komponent materialny lub PD. Jeśli w wymaganiach jest zakłucie o kosztownym komponencie, nie znaczy to automatycznie, że wspomniany koszt należy ponieść, gdy przedmiot tak naprawdę nie rzuca czaru.

3 Kupujący laskę płaci 5 x wartość PD w sztukach złota.

4 Bohater tworzący przedmiot ponosi koszt równy 1/25 ceny bazowej w punktach doświadczenia.

5 W przypadku niektórych elementów wyposażenia dochodzi dodatkowy koszt za mistrzowski komponent przedmiotu.

Cena rynkowa przedmiotu to suma jego kosztu, kosztu komponentów czaru i ceny bazowej.

broni zmniejszenie ciężaru nie wpływa na kategorię oręża lub łatwości władania nim (a zatem na to, czy jest on lekki, jednoręczny, czy dwuręczny). Warto zauważyć, że niniejszy surowiec wpływa tylko na przedmioty, których znaczną część z niego wykonano (a więc na miecz długi tak, ale na kosa już nie).

Oręż i zbroje z mithrilu są zawsze mistrzowsko wykonane, a wpływ tego faktu na koszt już ujęto w przedstawionych dalej cenach.

Mithril ma 30 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości i trwałość 15.

Typ przedmiotu z mithrilu	Modyfikator kosztu przedmiotu
Lekki pancerz	+1000 sz
Średni pancerz	+4000 sz
Ciężki pancerz	+9000 sz
Tarcza	+1000 sz
Inny przedmiot	+1000 sz/kg

Smocza skóra: Platnerze potrafili ze smoczych skór stworzyć tarcze i pancerze mistrzowskiej jakości. Ze skóry jednego stworu da się wykońić dość materiału, by wykonać jedną mistrzowską zbroję skórną dla history o jedną kategorię rozmiaru mniejszą niż gąd. Wybierając tylko łuski i niewielkie płachty skóry, platnerze może stworzyć jedną mistrzowską zbroję krytą dla stworzenia mniejszego o dwie kategorie rozmiaru, jeden mistrzowski napierśnik lub mistrzowska pełna zbroja płytowa dla kogoś

mniejszego o cztery kategorie rozmiaru. W każdym z przedstawionych przypadków wystarczy skóry, aby wykonać dodatkowo lekką lub ciężką mistrzowską tarczę, pod warunkiem jednakże, że smok jest przynajmniej rozmiaru dużego.

Zbroja ze smoczej skóry nie jest oczywiście wykonana z metalu, druid zatem może ją nosić bez kar.

Taki pancerz kosztuje dwa razy więcej niż zwykła mistrzowska zbroja odpowiedniego typu. Jednakże jej stworzenie nie zajmuje więcej czasu niż wykonanie normalnej zbroi danego rodzaju.

Smocza skóra ma 10 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości i trwałość 10.

Zimne żelazo: To żelazo wydobywa się z glebin ziemi. Słynie zaś z efektywności w walce z istotami baśniowymi. Kuje się je w niskich temperaturach, aby zachowywała owe delikatne właściwości. Oręż wykonany z zimnego żelaza kosztuje dwa razy więcej niż jego normalny odpowiednik. Ponadto każde magiczne uśpienie takiej broni kosztuje dodatkowo 2000 sz.

Nie da się stworzyć przedmiotu z zimnego żelaza, jeśli dana rzecz nie posiada żadnej metalowej części. Tak więc można wykonać z tego surowca strzałę, ale nie drag.

Podwójna broń, której tylko połowę wykonano z zimnego żelaza, ma koszt większy o 50%.

Zimne żelazo posiada 30 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości i trwałość 10.

Tabela 7-33: Obliczanie wartości przedmiotu magicznego w Złocie

Effekt	Cena bazowa	Przykład
Premia do atrybutu (usprawienie)	Kwadrat premii x 1000 sz	Rękawiczki zpczności +2
Premia z pancerza (usprawienie)	Kwadrat premii x 1000 sz	Kolczyga +1
Premiowy czar	Kwadrat poziomu czaru x 1000 sz	Perła mocy
Premia do KP (z odbicia)	Kwadrat premii x 2000 sz	Pierścień ochrony +3
Premia do KP (inna) ¹	Kwadrat premii x 2500 sz	Kamień łow, ciemnozłoty tetraedr
Premia z naturalnego pancerza (usprawienie)	Kwadrat premii x 2000 sz	Amulet naturalnego pancerza +1
Premia do rzutów obronnych (z odporności)	Kwadrat premii x 1000 sz	Płaszcz odporności +5
Premia do rzutów obronnych (z błogości)	Kwadrat premii x 2000 sz	Kamień szczęcia
Premia do umiejętności (z błogości)	Kwadrat premii x 100 sz	Płaszcz elfów
Odporność na czary	10 000 sz na punkt powyżej OC 12; minimum OC 13	Oponiża odporności na czary
Premia do broni (usprawienie)	Kwadrat premii x 2000 sz	Miecz długi +7
Effekt czaru	Bazowa cena	Przykład
Jednorazowego użytku, ukończenie czaru	Poziom czaru x poziom czarującego x 25 sz	Zwój przypieszenia
Jednorazowego użytku, aktywacja przez użycie	Poziom czaru x poziom czarującego x 50 sz	Eliskir leczenia lekkich ran
50 ładunków, uruchomienie czaru	Poziom czaru x poziom czarującego x 750 sz	Różdżka kul ognistych
Słowo rozkazu	Poziom czaru x poziom czarującego x 1800 sz	Peleryna znikania
Aktywacja przez użycie lub nieustannie	Poziom czaru x poziom czarującego x 2000 sz ²	Latarnia ujawnienia
Specjalne	Modyfikator ceny bazowej	Przykład
Ładunki na dzień	Podziel przez 5 (podzielenie przez liczbę ładunków dziennie)	Buty teleportacji
Nietypowe ograniczenie miejsca na ciele ³	Pomnóż cały koszt przez 1,5	Hełm teleportacji
Nie ogranicza miejsca na ciele ⁴	Pomnóż cały koszt przez 2	Kamień łow
Wiele różnych zdolności	Pomnóż niższy koszt przedmiotu przez 1,5	Hełm cudowności
Ładowanie (50 ładunków)	1/2 ceny bazowej dla nieograniczonej liczby użyć	Pierścień łow
Komponent	Dodatkowy koszt	Przykład
Pancerz, tarcza lub broń	Dodaj koszt mistrzowskiego przedmiotu	Refleksyjny luk długi +1
Czar ma kosztowny komponent materiałny	Dodaj wprost do ceny przedmiotu za ładunek ⁵	Różdżka kamiennych skłery
Czar ma koszt PD	Dodaj 5 sz na 1 PD na ładunek ⁵	Pierścień trzech życzeń

Poziom czaru: Na potrzeby określania ceny zaklecie 0-poziomu kosztuje połowę tego co czar 1. poziomu.

- Jak choćby ze szczęcia, z oślenia, uswiecona lub błudnicza.
- Jeżeli ciągłe działający przedmiot ma efekt oparty na czasie działającym w rundach, pomnóż koszt przez 4. Jeśli czas działania zaklecia wynosi 1 minuta/poziom, pomnóż koszt przez 2, a jeśli 10 minut/poziom – pomnóż koszt przez 1,5. W przypadku, gdy czar działa 24 godziny lub dłużej, podziel koszt na pół.
- Patrz dalej ramka „Związki mocy z częściami ciała”, strona 288.
- Patrz „Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych”, strona 214. Upraszczając, przedmiot, który nie zajmuje żadnego miejsca na ciele, kosztuje połowę.
- W przypadku przedmiotu działającego cały czas lub w nieograniczonej sposób, a nie ładowanego, określ jego koszt jakby miał 100 ładunków. Jeśli ma dzienne ograniczenie, ustal koszt jakby miał 50 ładunków.

Tworzenie magicznych pancerzy

Do stworzenia magicznego pancerza potrzebna źródła gotąca oraz narzędzi do obróbki żelaza, drewna i skóry. Nie obejduje się też bez innych materiałów – czyli elementów zbroi, które będą składowe w całość, lub kompletnego pancerza. Umagiczniany pancerz musi być mistrzowsko wykonany. Podczas ustalania ceny rynkowej należy pamiętać, że koszt mistrzowskiego pancerza zwiększa wartość całej zbroi. Inne koszty – a więc dodatkowe materiały itp. – zalicza się do kosztów tworzenia magicznego pancerza (połowa ceny rynkowej przedmiotu podanej w tabelach w tym rozdziale).

Twórca magicznej zbroi musi spełniać istotne wymaganie – jego poziom czarującego musi być przynajmniej trzy razy wyższy niż premia z usprawienia, która będzie zapewniał pancerz. A zatem twórca 6. poziomu może stworzyć napierśnik +4, twórca 9. poziomu – napierśnik +5, a 15. poziomu – napierśnik +5. Jeżeli przedmiot nie tylko zapewnia premię z usprawienia, ale również posiada dodatkową moc (na przykład odporność na zimno), twórca musi spełniać wyższe wymagania dotyczące poziomu.

Magiczne pancerze i tarcze muszą zapewniać premię z usprawienia przynajmniej +1, aby twórca mógł obdarzyć je jakoś mocą z Tabeli 8-6. Specjalne moc pancerzy i Tabeli 8-7. Specjalne moc tarcz. Bohater nie może tak po prostu wykuc kolczygi ukrywania. Aby ta zbroja posiadała jakakolwiek moc magiczną, musi przede wszystkim zapewniać premię z usprawienia w wysokości przynajmniej +1.

Jeśli postód wymagał znajdź się czary, twórca musi umieć je przygotować i rzucić lub je znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) oraz zaopatrzyć się w potrzebne komponenty materiałne i koncentrację. Jeżeli zaklecia tego wymagają, musi też poświęcić PD. Podczas pracy nad magiczną zbroją czary uaktywniają się niejako same z siebie, przez co danego dnia postać

nie może ich rzucić (komórki na zaklecia są wykorzystane tak, jakby czary zużyczone w normalny sposób).

Tworzenie niektórych pancerzy może pociągać za sobą wymagania inne niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie zbroi, patrz strony 217-221.

Tworzenie magicznej zbroi wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz ceny bazowej gotowego przedmiotu. A zatem kolczyga +1 to przedmiot o koszcie równym 300 sz i cenie bazowej wysokości 1000 sz. Jego wykonanie zajmie dzień.

Wymagania aut tworzenia przedmiotów: Stworzenie magicznej broni i pancerza.

Tworzenie magicznej broni

Do stworzenia magicznego oręza potrzebna źródła gotąca oraz narzędzi do obróbki żelaza, drewna i skóry. Nie obejduje się też bez innych materiałów – czyli elementów, które będą składowe w całość, lub gotowej broni. Umagiczniany oręż musi być mistrzowsko wykonany. Podczas ustalania ceny rynkowej należy pamiętać, że koszt mistrzowskiej broni zwiększa wartość zaklecia oręza. Inne koszty – a więc dodatkowe materiały itp. – zalicza się do kosztów tworzenia magicznego oręza (połowa bazowej ceny podanej w Tabeli 7-9. Broń, uzależnionej od całkowitej efektywnej premii).

Twórca magicznej zbroi musi spełniać pewne istotne wymaganie – jego poziom czarującego musi być przynajmniej trzy razy wyższy niż premia z usprawienia, która będzie zapewniał broń. A zatem twórca 6. poziomu może stworzyć miecz długi +2, twórca 9. poziomu – miecz długi +3, a 15. poziomu – miecz długi +5. Jeżeli przedmiot nie tylko zapewnia premię z usprawienia, ale również posiada dodatkową moc (na przykład jest orężem widmowy), twórca musi spełniać wyższe wymagania dotyczące poziomu.

Magiczny orzeł musi zapewniać premię z usprawienia przynajmniej +1, aby twórca mógł obdarzyć go jakąś mocą z Tabeli 7-14. Specjalne moce broni do walki wręcz lub Tabeli 7-15: Specjalne moce broni dystansowej. Bohater nie może tak po prostu wykuć ostrego nujasa. Aby orzeł ten posiadał jakakolwiek magiczną moc, musi przede wszystkim zapewniać premię z usprawienia w wysokości przynajmniej +1.

Jeśli spośród wymagań znajduje się czary, twórca musi umieć je przygotować i rzucić lub je znać (w przypadku zaklęcia i bardów), ale nie musi się zapożywiać w stosowne komponenty materiałne i koncentraty. Nawet jeżeli zaklęcia tego wymagają, nie musi poświęcić PD. Podczas pracy nad magicznym orzełem czary uaktywniają się niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucano w normalny sposób).

Podczas pracy twórca decyduje, czy orzeł będzie emanował poświatą, czy też nie – jest to efekt uboczny nasaczenia przedmiotu magią. Ta decyzja nie wpływa ani na cenę, ani na czas kreacji broni, lecz w momencie ukończenia pracy jest wiążąca.

Przy określaniu kosztu, czasu, PD i specjalnych mocy tworzenie magicznej broni posiadającej dwa „ostre” należy traktować jak tworzenie dwóch orzeł. Na przykład, straszny korbacz może być z jednej strony ognistym orzeł +1, a z drugiej – orzełm niszczenia +3.

Tworzenie niektórych rodzajów broni może pociągać za sobą inne wymagania niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie orzeła – patrz strony 223-229.

Wykucie magicznego orzeła wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz bazowej ceny przedmiotu. Tak więc miecz *dlugi* +2 to przedmiot o koszcie równym 315 sz i cenie bazowej wysokości 8000 sz. Jego wykonanie zatem osiem dni.

Wymagany atut tworzenia przedmiotów: Stworzenie magicznej broni i pancerza.

Tworzenie magicznych eliksirów

Do warzenia eliksirów potrzeba stosunkowo równej, poziomej powierzchni i kilku pojemników, w których miesza się ciecie, a także źródła gorąca pozwalającego zagotować substancje. Nie obejduje się również bez różnych składników: Cien surowców i ingrediencji wchodzi w skład kosztów warzenia eliksiru – 25 sz × poziom czaru × poziom tworcy. Wszystkie składniki i surowce użyte do stworzenia magicznej cieczy muszą być świeże i nieużywane. Postać ponosi całkowite koszty warzenia każdego eliksiru (nie da się obniżyć kosztów produkcji).

Postać, która pije eliksir, jest zarówno podmiotem czaru, jak i osobą, która go rzuca. W tych magicznych cieczach nie mogą być zatem umieszczane zaklęcia takie jak *luzia dla przyjaciela*. Na eliksiry nie da się też przerobić czarów o zasięgu osobistym, a więc zaklęcia *larca* nie istnieją w takiej formie.

Twórca musi przygotować lub znać (w przypadku zaklęcia i bardów) czary, którymi nasacząca będzie substancja, oraz zapożyżać się w komponenty materiałne i koncentraty potrzebne do ich rzucenia.

Jeżeli zaklęcia tego wymagają, twórca musi też poświęcić PD (ponosi koszt PD na początku procesu kreacji i jest to dodatkowy koszt poza tym wynikającym z warzenia eliksiru). W procesie zaciągania ulegają komponenty, ale koncentraty już nie (można wykorzystać je ponownie). Podczas warzenia eliksirów czary uaktywniają się niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucano w normalny sposób).

Uwarzenie eliksiru zajmuje jeden dzień.

Wymagany atut tworzenia przedmiotów: Warzenie eliksirów.

Bazowe ceny eliksirów (zależnie od klasy twórcy)

Poziom czaru	Cza, Dzd, Kap	Zak	Brd	Pal, Trp*
0	25 sz	25 sz	25 sz	—
1	50 sz	50 sz	100 sz	100 sz
2	300 sz	400 sz	400 sz	400 sz
3	750 sz	900 sz	1050 sz	750 sz

* Poziom czarującego to połowa poziomów klasowych.

Ceny zakładają, że eliksir stworzono na minimalnym poziomie czarującego.

Bazowy koszt warzenia eliksiru (zależnie od klasy twórcy)

Poziom czaru	Cza, Dzd, Kap	Zak	Brd	Pal, Trp*
0	12 sz 5 ss +1 PD	12 sz 5 ss +1 PD	12 sz 5 ss +1 PD	—
1	25 sz +2 PD	25 sz +2 PD	50 sz +4 PD	50 sz +4 PD
2	150 sz +12 PD	200 sz +16 PD	200 sz +16 PD	200 sz +16 PD
3	375 sz +30 PD	450 sz +36 PD	525 sz +42 PD	375 sz +30 PD

* Poziom czarującego to połowa poziomów klasowych.

Ceny zakładają, że eliksir stworzono na minimalnym poziomie czarującego.

Tworzenie magicznych pierścieni

Do stworzenia magicznego pierścienia potrzeba źródła ciepła. Nie obejduje się też bez innych materiałów – czyli elementów, z których powstanie pierścienie, lub co oczywiste, gotowej obrączki. Koszt materiałów wlicza się do ceny kreacji pierścienia. Trudno wyliczyć cenę tych przedmiotów magicznych. Skorzystaj z Tabeli 7-33: Obliczanie wartości przedmiotu magicznego w złocie oraz z cen opisanych pierścieni jako wskazówek. Koszt stworzenia pierścienia wynosi zwykle połowę podanej ceny rynkowej.

Pierścienie, które kopiuja czary o kosztownym komponente materiałnym lub wymagają poświęcenia PD, mają wartość zwiększoną o 50 × koszt komponentu zaklęcia. Pojawienie się wśród wymagań czaru o kosztownym komponente nie zawsze oznacza, że wydatek zostanie automatycznie poniesiony. Podczas pracy nad magicznym pierścieniem, czary uaktywniają się niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucano w normalny sposób).

Tworzenie niektórych pierścieni może pociągać za sobą wymagania inne niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie tych przedmiotów – patrz strony 230-233.

Wykucie magicznego pierścienia wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz bazowej ceny przedmiotu.

Wymagany atut tworzenia przedmiotów: Wykucie pierścienia.

Tworzenie magicznych bereli

Do stworzenia magicznego przedmiotu tego rodzaju potrzeba różnych materiałów – czyli elementów, które będą składać w całość, lub gotowego berla. Cenę surowców wlicza się w koszt tworzenia niniejszego elementu wyposażenia. Cenę berla trudno wyliczyć. Skorzystaj z Tabeli 7-33: Obliczanie wartości przedmiotu magicznego w złocie oraz z cen opisanych bereli jako wskazówek. Koszt stworzenia berla wynosi zwykle połowę podanej ceny rynkowej.

Jeśli spośród wymagań nakładanych na twórcę berla są czary, musi umieć je przygotować i rzucić lub je znać (w przypadku zaklęcia i bardów), ale nie musi się zapożyżać w stosowne komponenty materiałne i koncentraty. Nawet jeżeli zaklęcia tego wymagają, nie musi poświęcić PD. Podczas pracy nad magicznym berlem czary uaktywniają się niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucano w normalny sposób).

Tworzenie niektórych bereli może pociągać za sobą wymagania inne niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie tych przedmiotów – patrz strony 234-237.

Stworzenie magicznego berla wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz ceny bazowej.

Wymagany atut tworzenia przedmiotów: Stworzenie berla.

Tworzenie magicznych zwojów

Do stworzenia magicznego zwoju potrzeba przyborów do pisania itp., których cena wchodzi w skład kosztu zapisania zwoju – 12,5 sz × poziom zaklęcia × poziom czarującego. Wszystkie materiały i przybory muszą być nowe i nieużywane. Postać ponosi pełne koszty zapisania każdego zwoju, niezależnie od tego, ile razy wcześniej stworzyła podobny z danym czasem.

Twórca musi przygotować lub znać (w przypadku zaklęcia i bardów) czary, które zostaną zapisane, oraz zapożyżać się w komponenty materiał-

ne i koncentraty. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświęcić PD, co czyni na początku procesu, kiedy ponosi też koszt tworzenia zwoju w PD. W procesie kreacji zwoju ulegają komponenty, ale koncentraty już nie (można je wykorzystywać ponownie). Podczas zapisywania zwoju czary uaktywniają się niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystywane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Zapisanie zwoju wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz bazowej ceny.

Wymagany atut tworzenia przedmiotów: Zapisanie zwoju.

BAZOWE CENY ZWOJÓW (ZALEŻNIE OD KLASY TWÓRCY)

Poziom czaru	Cza, Drd, Kap	Zak	Brd	Pal, Trp*
0	12 sz 5 ss	12 sz 5 ss	12 sz 5 ss	—
1	25 sz	25 sz	50 sz	50 sz
2	150 sz	200 sz	200 sz	200 sz
3	375 sz	450 sz	525 sz	375 sz
4	700 sz	800 sz	1000 sz	700 sz
5	1125 sz	1250 sz	1625 sz	—
6	1650 sz	1800 sz	2400 sz	—
7	2275 sz	2450 sz	—	—
8	3000 sz	3200 sz	—	—
9	3825 sz	4050 sz	—	—

* Poziom czarującego to połowa poziomów klasowych.

Ceny zaklądają, że zwoj stworzono na minimalnym poziomie czarującego.

BAZOWY KOSZT ZAPISANIA ZWOJU (ZALEŻNIE OD KLASY TWÓRCY)

Poziom czaru	Cza, Drd, Kap	Zak	Brd	Pal, Trp*
0	6 sz 2 ss	6 sz 2 ss	6 sz 2 ss	—
	5 sm	5 sm	5 sm	—
	+1 PD	+1 PD	+1 PD	—
1	12 sz 5 ss	12 sz 5 ss	25 sz	25 sz
	+1 PD	+1 PD	+1 PD	+2 PD
2	75 sz	100 sz	100 sz	100 sz
	+6 PD	+8 PD	+8 PD	+8 PD
3	187 sz 5 ss	225 sz	262 sz 5 ss	187 sz 5 ss
	+15 PD	+18 PD	+21 PD	+15 PD
4	350 sz	400 sz	500 sz	350 sz
	+28 PD	+32 PD	+40 PD	+28 PD
5	562 sz 5 ss	625 sz	812 sz 5 ss	—
	+45 PD	+50 PD	+65 PD	—
6	826 sz	900 sz	1200 sz	—
	+66 PD	+72 PD	+96 PD	—
7	1135 sz 5 ss	1225 sz	—	—
	+91 PD	+98 PD	—	—
8	1500 sz	1600 sz	—	—
	+120 PD	+128 PD	—	—
9	1912 sz 5 ss	2025 sz	—	—
	+153 PD	+162 PD	—	—

* Poziom czarującego to połowa poziomów klasowych.

Ceny zaklądają, że zwoj stworzono na minimalnym poziomie czarującego.

TWORZENIE MAGICZNYCH LASEK

Do stworzenia magicznej laski potrzeba różnych materiałów – czyli elementów, które będą składane w całość, lub gotowej laski. Cena surowców jest wliczona w koszt tworzenia tego rodzaju przedmiotu – 375 sz × poziom czaru na najwyższym poziomie × poziom czarującego plus 75% ceny drugiej co do wartości zdolności (281,25 sz × poziom czaru × poziom czarującego), plus 50% wartości pozostałych zdolności (187,5 sz × poziom czaru × poziom czarującego). Laski tuż po stworzeniu zawsze mają maksymalną liczbę ładunków, czyli 50.

Jeśli twórca sobie tego zażyczy, może umieścić czar w lasce za połowę normalnych kosztów, lecz wtedy aktywowanie tego zaklęcia wymagać będzie poświęcenia 2 ładunków. Wszystkie zaklęcia w takim przedmiocie muszą być na tym samym poziomie czarującego. Ponadto żadna laska nie może mieć poziomu czarującego niższego niż 8, nawet jeśli wszystkie zawarte w niej zaklęcia są niskiego poziomu.

Twórca musi przygotować do rzużenia lub znać (w przypadku zaklęcia i bardów) czary, którymi nasaczyć laskę, oraz zaopatrzyć się w potrzebne koncentraty i komponenty materiałowe, a także PD wystarczające do aktywowania zaklęcia maksymalną liczbę razy (50 podzielone przez liczbę ładunków, które wykorzystuje dany czar). To dodatkowy koszt PD poza tym wynikającym z samego tworzenia niniejszego przedmiotu. Na początku procesu zwoju ulegają komponenty, ale koncentraty już nie (można je wykorzystywać ponownie). Podczas pracy nad magiczną laską czary uaktywniają się niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystywane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Tworzenie niektórych laszek może pociągać za sobą wymagania inne niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie tych przedmiotów – patrz strony 243-245.

Stworzenie magicznej laski wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz bazowej ceny.

Wymagany atut tworzenia przedmiotów: Stworzenie laski.

TWORZENIE MAGICZNYCH RÓŻDZEK

Do stworzenia magicznej różdżki potrzeba różnych materiałów – czyli elementów, które będą składane w całość, lub gotowej różdżki. Cena surowców jest wliczona w koszt tworzenia tego rodzaju przedmiotu – 375 sz × poziom czaru × poziom twórcy. Różdżki tuż po stworzeniu zawsze mają maksymalną liczbę ładunków, czyli 50.

BAZOWE CENY RÓŻDZEK (ZALEŻNIE OD KLASY TWÓRCY)

Poziom czaru	Cza, Drd, Kap	Zak	Brd	Pal, Trp*
0	375 sz	375 sz	375 sz	—
1	750 sz	750 sz	1500 sz	1500 sz
2	4500 sz	6000 sz	6000 sz	6000 sz
3	11 250 sz	13 500 sz	15 750 sz	11 250 sz
4	21 000 sz	24 000 sz	30 000 sz	21 000 sz

* Poziom czarującego to połowa poziomów klasowych.

Ceny zaklądają, że różdżki stworzono na minimalnym poziomie czarującego.

BAZOWY KOSZT TWORZENIA RÓŻDZEK

(ZALEŻNIE OD KLASY TWÓRCY)

Poziom czaru	Cza, Drd, Kap	Zak	Brd	Pal, Trp*
0	187 sz 5 ss	187 sz 5 ss	187 sz 5 ss	—
	+15 PD	+15 PD	+15 PD	—
1	375 sz	375 sz	750 sz	750 sz
	+30 PD	+30 PD	+60 PD	+60 PD
2	2250 sz	3000 sz	3000 sz	3000 sz
	+180 PD	+240 PD	+240 PD	+240 PD
3	5625 sz	6750 sz	7875 sz	5625 sz
	+450 PD	+540 PD	+630 PD	+450 PD
4	10 500 sz	12 000 sz	15 000 sz	10 500 sz
	+840 PD	+960 PD	+1200 PD	+840 PD

* Poziom czarującego to połowa poziomów klasowych.

Ceny zaklądają, że różdżki stworzono na minimalnym poziomie czarującego.

Twórca musi przygotować do rzużenia lub znać (w przypadku zaklęcia i bardów) czary, którymi nasaczyć różdżkę, oraz zaopatrzyć się w potrzebne koncentraty. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też użyć pięćdziesięciu komponentów materiałowych, po jednym na każdy ładunek. W przypadku czarów, których rzużenie wiąże się z poświęceniem PD, ponosi on stosowny koszt (pomnożony przez 50) na początku procesu kreacji różdżki. To dodatkowy koszt PD poza tym wynikającym z tworzenia przedmiotu. Na początku procesu zwoju ulegają komponenty, ale koncentraty już nie (można je wykorzystywać ponownie). Podczas pracy nad magiczną różdżką czary uaktywniają się niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystywane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Stworzenie magicznej różdżki wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz bazowej ceny.

Wymagany atut tworzenia przedmiotów: Stworzenie różdżki.

TWORZENIE MAGICZNYCH CUDOWNYCH PRZEDMIOTÓW

Do stworzenia cudownego przedmiotu potrzeba narzędzi do obróbki danego surowca. Nie obejście się też bez innych materiałów – czyli elementów, które będą składane w całość, lub gotowego obiektu. Cena surowców jest wliczona w koszt tworzenia cudownego przedmiotu. Koszt tego ostatniego trudno jest wyliczyć. Stęgnię do Tabeli 7-33: Obliczanie wartości przedmiotu magicznego w złocie (patrz strona 285) oraz wzorów się na cenach opisanych w niniejszym rozdziale elementów wyposażenia tego rodzaju. Koszt stworzenia cudownego przedmiotu wynosi połowę podanej ceny rynkowej.

Jeśli spośród wymagań nakładanych na twórcę przedmiotu znajdują się czary, twórca musi umieć je przysposować i rzucić lub je znać (w przypadku zaklęcia i hardów), lecz nie musi się raapatrywać w stosowne komponenty materialne i koncentraty. Nawet jeżeli zaklęcia tego wymagają, nie musi poświęcić PD. Podczas pracy nad cudownym przedmiotem czary uaktywniają się niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystywane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Tworzenie niektórych cudownych przedmiotów może pociągać za sobą wymagania inne niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie tych rzeczy – patrz strona 246 i następne.

Stworzenie cudownego przedmiotu wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 zł ceny bazowej.

Wymagany atut tworzenia przedmiotów: Stworzenie cudownego przedmiotu.

TWORZENIE INTELIGENTNYCH PRZEDMIOTÓW

Inteligentny przedmiot może stworzyć tylko postać na co najmniej 15. poziomie czarującego. Czas i koszt kreacji takiej rzeczy opisują zasady dotyczące podobnych przedmiotów: nieobdarzonych intelektem oraz ceny rynkowej podanej w Tabeli 7-30: Intelpekt. Rostropność, Charyzma i zdolności przedmiotów (patrz strona 269). Charakter przedmiotu jest zawsze taki sam jak charakter jego twórcy. Inne cechy określił losowo, postępując zgodnie ze wskazówkami podanymi w tym rozdziale.

DODAWANIE NOWYCH ZDOLNOŚCI

Twórca może obdarzyć przedmiot magiczny nową zdolnością i w zasadzie nic go w tym względzie nie ogranicza. Koszt jest analogiczny do sytuacji, gdyby przedmiot nie był magiczny. A zatem *miecz długi +1* można przemienić w *miechystalny miecz długi +2* – wystarczy odjąć koszt stworzenia miecza +1.

Jeśli dany element wyposażenia wpływa na limit posiadanych przez postać przedmiotów (patrz „Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych”, strona 214), każda dodatkowa zdolność zwiększa jego koszt o 50%. Na przykład, jeśli postać uzupełnia *piricień zdumny +2* o *niewidzialność* to koszt dodania tej mocy odpowiada cenie kreacji *piricienia niewidzialności* pomnożonej przez 1,5.

ZA KULISAMI: ZWIĄZKI MOCY Z CZĘŚCIAMI CIAŁA

Bohater, który nosi skrzydlate buty, chce korzystać z efektu przyspieszenia, jaki zapewniają buty szybkości. Gracz pyta: „Czy mogę zatem zrobić czapkę szybkości?”. Co mu odpowiesz?

Tego rodzaju pytania będą się powtarzać co jakiś czas, jako że pewne części ciała mogą „przyjąć” większą różnorodność magicznych przedmiotów niż inne. Niemal wszyscy bohaterowie dość szybko zdobywają płaszcz odporności +1. Z kolei magicznych kamizelek nie ma już tak dużo. A czarodziejskie szaty są zbyt drogie dla śmiarków niskiego poziomu. Między innymi z tego właśnie powodu bohaterowie mający „wolne” części ciała oczywiście z chęcią wykorzystują je na przydatne przedmioty, które w innej sytuacji trafiłyby tam, gdzie już coś noszą.

Niektóre typy przedmiotów naruszają logikę, jeśli trafia na nietypową część ciała. Łatwiej wskazać wyobrazić sobie *rekwizyt* niż *okulary* czy *ogry*. Inne zmiany nie będą aż tak niepokojące. *Płaszcz kamelona* twędaje się również sensowny jak szata kamelona.

Z każdej części ciała czy miejscem na ciele łączy się jedna lub więcej wizerów: słowo lub fraza opisująca ogólny sposób funkcjonowania czy naturę przeznaczonego dlań magicznego przedmiotu. Wspomniiane związki to z oczywistych powodów szerokie i abstrakcyjne kategorie, ponieważ żadne żelazne reguły nie obejmą ogromnej różnorodności cudownych przedmiotów.

Pobliższa tabela ułatwi ci podejmowanie decyzji dotyczących funkcjonowania magicznych przedmiotów noszonych na danych częściach ciała. Jeśli zaś zaczniesz tworzyć własne magiczne przedmioty, owa lista wizerów okaże się świetną wskazówką, dzięki której szybko ustalisz, gdzie powinna znaleźć się jakaś rzecz.

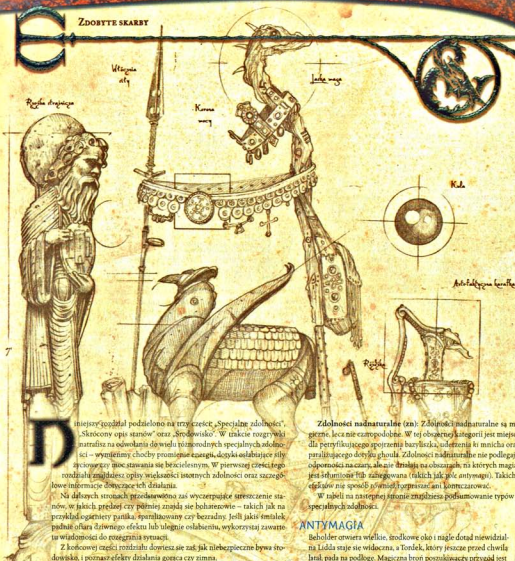
Niektóre części ciała mogą być związane z różnymi typami przedmiotów. Rekwizyte i rekwizycy, na przykład, związane są – odpowiednio – z szybkością i mocami niszczycielskimi.

Typ przedmiotu	Związany z
Obreć, hełm	Zwiększenie możliwości umysłowych, ataki dystansowe
Czapka	Interakcja
Relikwiarz	Morale, charakter
Soczewki, okulary	Widzenie
Płaszcz, peleryna, oporucha	Przemiany, ochrona
Amulet, brosza, medalion, naszyjnik, wisior, skarabeusz	Ochrona, ujawnianie
Szata	Różnorodność efekty
Koszula	Zwiększenie możliwości fizycznych
Kamizelka, ornat	Zwiększenie zdolności klasowych
Karwasze	Walka
Bransolety	Sprzymierzający
Rekwizycy	Szybkość
Rekwizyte	Moc niszczycielskie
Pas	Zwiększenie możliwości fizycznych
Buty	Poruszanie się

Cudowne przedmioty, które nosi się na ciele w miejscu niepasującym do danej wizerów, powinny kosztować o 50% więcej niż te, które jej odpowiadają. Porównaj buty teleportacji z hełmem teleportacji. Jeśli zaś nie zamierzasz prowadzić dźwiacznej rozgrywki, za wszelką cenę staraj się unikać tak absurdalnych kombinacji, jak choćby soczewki *siły giganta*.

Rys. A. Swicki

ZDOBYTE SKARBY



iniejczył rozdział podzielono na trzy części: „Specjalne zdolności”, „Skroścony opis stanów” oraz „Środowisko”. W trakcie rozgrywek natrafisz na odwołania do wielu różnorodnych specjalnych zdolności – wymienimy choćby promienie cząsteczek, dotyki osłabiające siły życiowe czy moc stawiania się bezcielesnym. W pierwszej części tego rozdziału znajdziesz opisy wieloletnich istotnych zdolności oraz szczegółowe informacje dotyczące ich działania.

Na dalszych stronach przedstawiono zaś wyczerpujące streszczenie stanów, w jakich przedtem czy później znajdują się bohaterowie – takich jak na przykład ognisty panika, sparaliżowany czy bezradny. Jeśli jakiś śmiełek podnie ołfara dziwnego efektu lub ulegnie osłabieniu, wykorzystaj zawartość wiadomości do rozegrania sytuacji.

Z końcowej części rozdziału dowiesz się zaś, jak niebezpieczne bywa środowisko, i poznasz efekty działania gośca czy zimna.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Specjalne zdolności dzielimy na nadzwyczajne, czaropodobne lub nadnaturalne.

Zdolności nadzwyczajne (zn): Są niemagiczne. Tych mocy nie można wykorzystywać ani się ich nauczyć, jeśli nie przejdzie się specjalistycznego szkolenia (co w mechanice gry reprezentuje zdobycie nowej klasy). Zdolność mnicha do uchylania się przed atakami oraz niewiadomy unik barbarzyńcy zaliczamy właśnie do tej grupy. Na zdolności nadzwyczajne nie mają wpływu ani obszary, w których magia jest negowana lub jej działanie ulega zakłóceniu, ani stopy o podobnych efektach.

Zdolności czaropodobne (zc): Jak sama nazwa wskazuje, działanie tych mocy bardzo przypomina efekty zaklęć. Zdolności czaropodobne podlegają odporności na czary oraz rozpoznaniu magii. Nie działają na obszarach, na których magia jest sformiona lub zanegowana (takich jak pole antymagii).

Zdolności nadnaturalne (zn): Zdolności nadnaturalne są magiczne, lecz nie czaropodobne. W tej obszarnej kategorii jest miejsce dla petyfikującego spojrzenia baryłki, udzielenia ki mnicha oraz paralizującego dotyku choulia. Zdolności nadnaturalne nie podlegają odporności na czary, ale nie działają na obszarach, na których magia jest sformiona lub zanegowana (takich jak pole antymagii). Takich efektów nie sposób również rozpraszac ani kontraktować.

W tabeli na następnej stronie znajdziesz podsumowanie typów specjalnych zdolności.

ANTYMAGIA

Beholder otwiera wtłkie, środkowe oko i nagle dotad niewidzialna Lidda staje się widoczna, a Toniek, który jeszcze przed chwilą latał, pada na podłogę. Magiczna broń potężnie przygład jest już tylko orzechem mistrzowskim, a ich czarodziejskie osłony znikły. Wpiewający beholdera gigant ogniowy wazy w dłoni topór, uśmiecha się paskudnie i szarżuje na drużynę.

Zaklecie pole antymagii oraz promień, którym emanuje z głównego oka beholdera, znoszą działanie magii. Ten efekt czaropodobny jest niesłychanie potężny – to najwyższy stopień obrony przed magią. Wywiera on wpływ na miejsce i statystyki.

- Na obszarze antymagii nie działają żadne zdolności nadnaturalne i czaropodobne oraz żadne zaklęcia (lecz zdolności nadzwyczajne wciąż funkcjonują).
- Antymagia nie rozprasza magii, lecz ją tłumi. Gdy magiczny efekt nie znajduje się już pod jej działaniem (antymagia ustępuje, środek efektu przesuwa się itp.), magia ponownie zaczyna funkcjonować. Czary, których czas działania nie dobiegł końca, ponownie funkcjonują, magiczne przedmioty znów są użyteczne i tak dalej.

TABELA 8-1: TYPY SPECJALNYCH ZDOLNOŚCI

	Nadwyczajne	Czaropodobne	Nadnaturalne
Rozpraszanie	Nie	Tak	Nie
Odporność na czary	Nie	Tak	Nie
Pole antymagii	Nie	Tak	Tak
Atak okazyjny	Nie	Tak	Nie

Rozpraszanie: Czy rozproszenie magii i podobne czary rozpraszają efekt zdolności danego typu?

Odporność na czary: Czy odporność na czary chroni istotę przed danymi zdolnościami?

Pole antymagii: Czy pole antymagii i podobna magia tłumi zdolności?

Atak okazyjny: Czy użycie zdolności provokuje atak okazyjny tak jak rzucanie czaru?

- Czar, którego obszar działania częściowo nakłada się na pole antymagii, lecz którego środek nie leży w owym polu, funkcjonuje, jednak tylko na zwykłym obszarze (nieobjętym antymagią). Jeżeli środek zaklęcia znajduje się w polu antymagii, czar ulega silnemu.
- Na obszarze antymagii normalnie funkcjonują golemy oraz inne magiczne konstrukty, żywiołaki, przybysze i cielesni nieumarli (choć antymagia w zwykły sposób tłumi ich zdolności nadnaturalne i czaropodobne oraz umiejętność rzucania zaklęć). Jeśli jednak takie stworzenia zostały przywołane lub przywołane, patrz dalej.
- Przywołano lub przywołano stworzenia dowolnego rodzaju oraz bezieleśni nieumarli znikają, gdy znajdują się w polu antymagii. Pojawiają się ponownie w tym samym miejscu, jeśli antymagia przestanie działać.
- Magiczne przedmioty o efektach ciągłych – na przykład *pojmoma torba* – nie funkcjonują w polu antymagii, lecz ich działanie nie zostaje zangewowane (czyli zawartość *pojmomy* torby jest niedostępna, ale nie rozpuszcza się w obszarze antymagii i nie znikają na zawsze).
- Dwa pola antymagii działające na tym samym obszarze, ani się nawzajem nie negują, ani nie kumulują ze sobą.
- Antymagii nie podlegają ściana mocy, pryzmatyczna ściana oraz pryzmatyczna sfera. Złamane zaklęcia, rozproszenie magii oraz potężniejsze rozproszenie magii nie są w stanie jej rozproszyć. Rozłączenie *Mordenkainena* ma szansę 1% na podziom, czarującego na zniszczenie pola antymagii. Jeśli pole antymagii przetrwa rozłączenie *Mordenkainena*, żadne przedmioty w jego obszarze nie podlegają działaniu tego ostatniego czaru.

ATAKI WZROKOWE

Meduza rozgląda się, rzucając wokół niebezpiecznym spojrzeniem i skupiając wzrok na ofiarach. Lidda zamyka oczy i stara się wycelować strzałę, kierując się słuchem. Jozan odwraca wzrok, ale próbuje obserwować stworzenie kątem oka, by wiedzieć, gdzie skierować czarne ciążko. Tordek postanawia zaufać losowi i spogląda instycie w oczy, biorąc zamach potężnym toporkiem. Zalewa go fala magii, lecz on tylko ją z siebie strąca. Tymczasem Jozan napotyka przypadkowego spojrzenie szwara i okazuje się nie dość twardy, by się oprzeć. Jego ciało przemienia się w kamień.

Spojrzenie meduzy to powszechnie znany atak wzrokowy. Nie jedyny jednak. Spojrzenie niektórych stworów może zauroczyć, innych przekląć, a jeszcze innych – nawet zabić. Ataki wzrokowe, które nie powstają za sprawą czaru, są nadnaturalne.

Każda postać w zasięgu działania ataku wzrokowego musi wykonać rzut obronny (zwykle na Wytwardość lub Wole) w każdej rundzie, na początku swojej tury.

Bohater może odwrócić wzrok od twarzą istoty, spoglądając na jej ciało, obserwując cien lub śledząc ją w lustrze czy w podobnej powierzchni. W każdej rundzie ma szansę 50% na to, że nie będzie musiał wykonywać rzutu obronnego chroniącego go przed atakiem wzrokowym. W tej sytuacji jednak atakujący stworzy zyskuje względem tak zachowującego się śmiakła.

Bohater może też zacisnąć powieki, odwrócić się od stworzenia czy nawet zasłonić sobie oczy opaską. W tej sytuacji nie będzie musiał wykonywać rzutu obronnego. Jednakże atakujący spojrzeniem stworzenie zyskuje w tym przypadku całkowite ukrycie względem osoby stojącej takie zabezpieczenia.

Istota może aktywnie wykorzystać swoje niebezpieczne spojrzenie, wykonując akcję ataku. Wybiera po prostu znajdującą się w zasięgu ofiarę, która

musi następnie wykonać rzut obronny. Jeśli atakowany niebezpiecznik próbuje, ochronić się przed niebezpiecznym wzrokiem w opisany wcześniej sposób, ma szansę uniknąć konieczności wykonania rzutu obronnego (50% – gdy odwraca wzrok; 100% – gdy zamyka oczy). Może się zdarzyć, że ofiara będzie musiała bronić się przed spojrzeniem dwa razy: pierwszy raz w wyniku akcji stworzenia, drugi w trakcie swojej akcji.

Spoglądanie na odbicie stworzenia (na przykład: w lustrze lub w wyniku działania jakiejś iluzji) nie wystawia patracznego na atak wzrokowy.

Stworzenie nie podpadne na własny atak wzrokowy.

Ograniczenie widoczności (słabe oświetlenie, mgła itd.) powodujące ukrycie sprawia, że postać ma szansę równą procentowemu ryzyku chylenia na to, że nie będzie musiała wykonać rzutu obronnego. Ta szansa nie kumuluje się z szansą uniknięcia spojrzenia – rzuty wykonuje się oddzielnie.

Niewidzialne stworzenia nie mogą korzystać z ataków wzrokowych.

Postacie używające widzenia w ciemnościach w całkowitym mroku w normalny sposób podlegają atakom wzrokowym.

Jeśli nie stwierdzono inaczej, inteligentne stworzenie oddrażone atakiem wzrokowym może go kontrolować i „wyciągać”, gdy sobie tego życzy.

BEZCIELESNOŚĆ

Lidda dostrzega półprzezroczystą twarz wyłaniającą się ze ściany. Niestety, obraz zniknął, zanim zdążył zamierzać towarzyszą. Drugą wycofuje się ze zniszczonej sali tronowej, która przesakowała. Nagle w ich kierunku rusza kilka ułotnych stworzeń, które wyłaniają się ze ścian. Tordek unosi magiczną na tarce, by odprzeć atak widzieli, lecz bezieleśna ręka przechodzi przez osłone oraz przez magiczną zbroję płytową. Niematerialna dłoń zaciska się na sercu krasnoloda, mroząc je.

Widniadła, widma oraz niektóre inne stworzenia nie posiadają ciał fizycznych. Istoty takie nazywane są bezieleśnymi. Nie sposób ich dotknąć, niemagiczną materią oraz energią. One z kolei nie mogą wpływać na przedmioty i oddziaływać na nie silą fizyczną. Bezieleśne stworzenia są jednak namacalnie obecne, co czasem ma efekt podobny do fizycznego ataku. Wymierzonego w cielesną istotę (tak jak wspomnieliśmy wcześniej) widziadło. Takie istoty przebywają na tym samym planie co bohaterowie, zatem ci ostatni mają szansę na nie wpłynąć.

Istoty bezieleśne mogą zranić jedynie inne stworzenia bezieleśne, bronią magiczną, zaklęcia, efekty czaropodobne i nadnaturalne. Są one niepodatne na wszystkie niemagiczne formy ataku. Nie spali ich zwykły ogień, nie zrani naturalne zimno czy normalny kwas.

Nawet zaatakowane magią lub magiczną bronią bezieleśne stworzenie ma szansę 50% na zignorowanie wszelkich obrażeń pochodzących z cielesnego źródła – poza efektami mocy w rodzaju magicznego pocisku czy ranami spowodowanymi przez widmowy ogień.

Stworzenia bezieleśne są niepodatne na trafienia krytyczne, dodatkowe obrażenia wynikające z właściwości klasowych preferowany wty czy podstępny atak. Mogą być problemu na życzenie poruszać się w dowolnym kierunku (nawet w górę i w dół). Nie muszą chodzić po ziemi. Potrafią swobodnie na życzenie przechodzić przez materialne przedmioty, choć nie widzą, gdy ich czy znajdują się w litym obiekcie.

Bezieleśne stworzenie, które ukryje się w materialnym przedmiocie, ryzykuje premię z okoliczności +2 do testów Nasłuchiwania, jako że takie obiekty świetnie przenoszą dźwięki. W przypadku dokładnego lokalizowania przeciwnika z wnętrza materii stosuje się takie same zasady co przy lokalizowaniu niewidzialnych przeciwników (patrz dalej, „Niewidzialność”).

Stworzeń bezieleśnych nie słychać, chyba że postanowią wywołać dźwięk.

Fizyczne ataki stworzeń bezieleśnych ignorują materialny pancerz, nawet magiczny, chyba że zbroja jest efektem działania mocy (na przykład zbroja magi czy karwasze pancerza) albo jest to widmowy pancerz.

Stworzenia bezieleśne przechodzą przez wodę i działają w niej bez przeszkód, jakby była powietrzem.

Stworzenia bezieleśne nie upadają i nie otrzymują obrażeń w wyniku upadku.

Istoty cielesne nie mogą przewrócić ani pochwytać w zwarcie stworzeń bezieleśnych.

Stworzenia bezieleśne nie nie waga i nie uruchamiają pulsów ukrywanych przez nacisk o jakimś ciężarze.

Stworzenia bezcielesne nie pozostawiają śladów, nie wydzielają woni i nie wydają dźwięków, chyba że się zamieniają – nawet wtedy jednak wywołują odgłosy jedynie wówczas, gdy tego chcą.

BRON ODDECHOWA (ZIONIĘCIE)

Klasyfikacją przykładem broni oddechowej jest oczywiście smoczy ogień, ale może mieć ona postać trującego gazu, błyskawicy czy strumienia (linii) kwasu. Stworzenie zionie jaką substancją, a nie powołuje ją do istnienia za sprawą czar lub innej mocy magicznej. Większość istot posługujących się bronią oddechową może to czynić ograniczoną liczbę razy dziennie lub pomiędzy kolejnymi użyciami musi minąć nieco czasu. Stworzenia są zwykle na tyle roztropne, że nie szafują zionieniami – sięgają po nie, gdy jest to konieczne.

- Użycie broni oddechowej to zwykle akcja standardowa.
- Nie jest konieczny test ataku. Zionieniem objęty zostaje po prostu określony obszar.
- Każda postać, która znajdzie się na obszarze zionienia, musi wykonać odpowiedni rzut obronny – nieudany oznacza, iż cierpi ona z powodu wszystkich skutków działania broni oddechowej. W wielu przypadkach bohater, któremu powiedzie się rzut obronny, otrzymuje połowę obrażeń lub pada ofiarą słabszego efektu.
- Zionienie to zdolność nadnaturalna, chyba że zaznaczono inaczej.
- Stworzenia są niepodatne na własną broni oddechową.
- Nawet stworzenia niezdolne do oddychania mogą korzystać ze swej broni oddechowej (nazwa jest trochę myląca).

CHOROBY

• Czasem wręcz ze zranieniem przypłyca się jakaś zaraza. Postać może też doznać przedmiotu wysmarowanego jakimś pluzgawą substancją, albo spożyć zakąskę napój lub żywność. W takiej sytuacji musi natychmiast wykonać rzut obronny na Wytrwałość. Udana oznacza, że choroba nie powoduje żadnych efektów – system immunologiczny zwalczył infekcję. Nieudany zaś sprawia, że po okresie wylegania stworzenie pada ofiarą dolegliwości (objawiającej) zwykle wartości atrybutów. O ile w chwili raz dziennie musi wykonywać rzut obronny na Wytrwałość – udana oznacza uniknięcie kolejnych efektów choroby. Dwa zakończone sukcesem rzuty obronne pod rząd oznaczają, że postać zwalczyła dolegliwość i zdrowie, nie pada zatem ofiarą jej kolejnych efektów.

Rzuty obronne na Wytrwałość można wykonywać w sekrecie, dzięki czemu gracz nie będzie wiedział, czy choroba wciąż trawi jego postać.

Opisy chorób

Choroby mają rozmaite symptomy i przenoszą się na różne sposoby. Charakterystyki kilku z nich podsumowano w pobliskiej Tabeli 8-2: Choroby.

Choroba: Dolegliwości zapisane kursywą mają nadnaturalną naturę. Reszta jest nadzwyczajna.

Infekcja: Metoda przenoszenia choroby – przez spłocenie, wciągnięcie do płuc wraz z powietrzem, ranę lub kontakt. Pamiętaj, że niektórym chorobom przenoszonym przez zranienie można się zarazić nawet za sprawą niewielkiego ukąszenia pchły. Ponadto większość chorób, którym zarazić się można przez wdychanie, przenoszona jest również przez pokarm (i na odwrót).

ST. Ślucha Trudności rzutów obronnych pozwalających zapobiec infekcji (jeśli postać została zakażona) oraz kolejnym efektom dolegliwości, a także umożliwiających wyleczenie.

Ofiars wylegania: Czas, jaki upływa, zanim na istotę zaczyna działać efekt choroby.

Efekt: Obniżenie wartości atrybutu następujące po okresie wylegania i każdego następnego dnia.

Rodzaje chorób: Oto kilka typowych chorób.

Ciar: Powoduje niekontrolowane drgawki, dręszczenie i napady apopleksji.
Czerwony bł: Skóra nabiera czerwonej barwy, puchnie i jest ciepła w dotyku.
Diabelskie dręszczenie: Te choroby przenoszą barabaz i piekielne czary. Potrzebne są trzy, nie dwa udane rzuty obronne pod rząd, by wyleczyć się z diabelskich dręszczy.

Demoniczna gorączka: Przenoszona ją widzimy nocy. Może spowodować permanentne wysycenie atrybutu.

Gorączka chichoty: Do symptomów zalicza się wysoka gorączka, dezorientację oraz częste wybuchy straszliwego śmiechu. Znana również pod nazwą wrzaski.

Gorączka brudu: Przenoszona przez złowieszcze szczyry i rytugi. Zarazić się nią mogą również osoby zranione w brudzie.

Ogień umysłu: Chory czuje się tak, jakby palił mu się mózg. Powoduje letarg. Mumina zginiła: Przenoszona przez mumie. Udana rzut obronny nie pozwala postaci wydobrzeć (choć w normalny sposób zapobiegają obrażeniom).

Oślupiająca zaraza: Przenoszona przez zakażoną wodę.
Oślupiająca zaraza: Ofiara zamienia się od środka w zakażoną, lepłą substancję. Może spowodować permanentne wysycenie atrybutu.

Tabela 8-2: CHOROBY

Choroba	Infekcja, ST	Wyleganie	Efekt
Ciar	Kontakt, 13	1 dzień	1k4 Zr
Czerwony bł	Zranienie, 15	1k3 dni	1k6 S
Demoniczna gorączka	Zranienie, 18	1 dzień	1k6 Bd ¹
Diabelskie dręszczenie	Zranienie, 14	1k4 dni	1k4 S
Gorączka brudu	Zranienie, 12	1k3 dni	1k3 Zr, 1k3 Bd
Gorączkowe chichoty	Wdychanie, 16	1 dzień	1k6 Rzt
Mumina zginiła ²	Kontakt, 20	1 dzień	1k6 Bd
Ogień umysłu	Wdychanie, 12	1 dzień	1k4 Int
Oślupiająca zaraza	Spożycie, 16	1k3 dni	1k4 S ⁴
Oślupiająca zaraza	Kontakt, 14	1 dzień	1k4 Bd ¹

- 1 Postać, której atrybut ulegnie obniżeniu, musi wykonać kolejny rzut obronny – nieudany oznacza, że 1 punkt to permanentne wysycenie atrybutu.
- 2 Ofiara musi powieść się trzy rzuty obronne na Wytrwałość pod rząd, aby wyleczyła się z diabelskich dręszczy.
- 3 Udana rzut obronny to za mało, aby wydobrzeć. Jedynie magiczne leczenie ocali postać.
- 4 Za każdym razem, gdy w wyniku działania choroby atrybut ulega obniżeniu o 2 lub więcej, ofiara musi wykonać kolejny rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza permanentne oślepienie.

Leczenie chorób

Wykorzystanie umiejętności Leczenia pozwala pomóc choremu. Za każdym razem, gdy zaraziła osoba wykonuje rzut obronny przeciwko efektom choroby, udzielić wykonuje test raczonej umiejętności. Chory może wykorzystać wyniki uzyskany przez medyka, zamiast rezultatu swojego rzutu obronnego, jeśli ten pierwszy jest wyższy. Zarazony musi znajdować się pod opieką uzdrowiciela i spędzić co najmniej 8 godzin na odpoczynku.

Postacie odzyskują obniżone w wyniku choroby wartości atrybutu w tempie punktu na dzień na każdy obniżony atrybut i ta zasada ma zastosowanie nawet podczas trwania choroby. Oznacza to, że zaraziła niezbyst powinna dolegliwości postać, której dopisze szczęście, może przetrwać chorobę, nie tracąc kolejnych wartości atrybutów.

ETERYCZNOŚĆ

Wielki niczym kon pająk pojawia się znikąd i gryzie Miałe. Lidda chce go dagnać, lecz stwor w tej samej chwili znikł. Poszukiwacze przygod wiedzą, że fazy pająk jest gdzieś w pobliżu, że czai się na Planie Eterycznym, obserwując ich i czekając.

Na Planie Eterycznym (patrz strona 151) żyją fazy pająki oraz inne stworzenia. Istoty znajdujące się na Planie Eterycznym zwie się eterycznymi. W odnośniku od stworzeń bezcielesnych, istoty eteryczne nie przebywają na Planie Materialnym.

Stworzenia eteryczne są niewidzialne, niesłyszalne, niematerialne i pozbawione zapachu dla istot na Planie Materialnym. Nie działają na nie również większość ataków magicznych. Zobaczenie niewidzialnego i usłzenie gładki ujawniają ich obecność.

Stworzenie eteryczne widzi i słyszy, co dzieje się na Planie Materialnym w promieniu 18 metrów, a przedmioty materialne ograniczają jego wzrok i słuch (tak więc istota eteryczna nie widzi, na przykład, przez normalną ścianę). Jeśli znajdzie się we wnętrzu jakiegoś obiektu, nie widzi nic przez jego materię. Przedmioty na Planie Materialnym jawią mu się szaro, niewyraźnie i widmowo. Stworzenie eteryczne nie może wpływać na Plan Materialny, nawet magicznie. Oddziaływuje ono jednak na inne istoty eteryczne oraz przedmioty dokładanie tak, jak czynią to byty materialne na przedmioty i stworzenia materialne.

Nawet jeżeli istota przebywająca na Planie Materialnym widzi eterycznego stwora (za sprawą choćby zobaczenia niewidzialnego), ten dalej znajduje się w innym

wymiarze. Dlatego też wpływają na niego jedynie efekty działania mocy. Z drugiej natomiast strony, gdy obie istoty są eteryczne, wpływają na siebie normalnie.

Efekty działania mocy o źródle na Planie Materialnym stanowią wyjątek, jako że rozcągają się na Plan Eteryczny. A zatem każda moc blokuje stworzenie eteryczne, a magicy żywią w nie trafi (zakładając, że rzucająca go osoba widzi eteryczny cel). Efekty wzrokowe oraz te ze szkody odrzucają również rozcągają się z Planu Materialnego na Eteryczny. Niemniej żaden z tych efektów nie przenosi się z Planu Eterycznego na Materialny.

Stworzenia eteryczne na zyczenie poruszają się bez ograniczeń w dowolnym kierunku (również w górę i w dół). Nie muszą chodzić po ziemi, a przedmioty materialne ich nie zatrzymują (niemniej nie widzą, gdy ich oczyma znajdują się w nieprzeznaczonym obszarze).

Zjawy posiadają potężną moc zwaną manifestacją, która pozwala im pojawiać się na Planie Materialnym w postaci beczelnie. Mimo to wciąż pozostają one na Planie Eterycznym, a inne stworzenia eteryczne mogą w normalny sposób oddziaływać na zjawę stosując ową zdolność.

Stworzenia eteryczne przechodzą przez wodę i działają w niej bez przeszkód, jakby były powietrzem.

Stworzenia eteryczne nie upadają i nie otrzymują obrażeń w wyniku upadku.

NIEPODATNOŚĆ NA OGIEŃ

Istota obdarzona tą zdolnością nigdy nie otrzymuje obrażeń od ognia. Jest natomiast podatna na zimno, które powoduje u niej o 1/2 obrażeń więcej (+50%) niż zwykle – to bez względu na to, czy stworzenie ma w danej sytuacji prawo do rzutu obronnego oraz czy ów rzut zakończył się sukcesem, czy porażką.

NIEPODATNOŚĆ NA ZIMNO

Istota obdarzona tą zdolnością nigdy nie otrzymuje obrażeń od zimna. Jest natomiast podatna na ogień, który powoduje u niej o 1/2 obrażeń więcej (+50%) niż zwykle – to bez względu na to, czy stworzenie ma w danej sytuacji prawo do rzutu obronnego oraz czy ów rzut zakończył się sukcesem, czy porażką.

NIEWIDZIALNOŚĆ

Niewidzialny, quasi-istotę poszukiwaczy przygód. Lidda czuje coś dziwnego.

– Coś tu jest – szepcze i przykładając palec do ust, pokazuje, by towarzysze zachowali milczenie. Chce usłyszeć, gdzie znajduje się przeciwnik.

Bycie niewidzialnym to cudowna umiejętność, nie jest jednak niezawodna. Niewidoczność istoty można wszak usłyszeć, poczuć lub wywachać.

Niewidzialność sprawia, że stworzenia nie można wykryć wzrokiem, w tym również widzeniem w ciemnościach.

Sama niewidzialność nie powoduje, że istota jest niepodatna na trafienia krytyczne, zapewnia za to niepodatność na dodatkowe obrażenia wynikające z właściwości klasowej tropiciela preferowany wróg oraz zadane w podstępny atak.

W zasadzie każdy ma szansę zauważyć obecność istoty niewidzialnej, która wykonuje jakąś czynność w odległości 9 lub mniej metrów – wystarczy ją wtedy test Sposztrzegawczości (ST 20). Obserwator ryzykuje przecięcie, że „coś tam jest”, nie będzie jednak tego czegoś widział, nie zdola też dokładnie wyśledzić ewentualnego ataku. Stojąc w miejscu niewidzialna istota bardzo trudno spostrzec (ST 30). Jeszcze trudniej zauważyć przedmiot nieożywiony, istota nieżywa lub poruszająca się bez ruchu (ST 40). W zasadzie niemożliwe jest także dokładne zlokalizowanie za pomocą testu Sposztrzegawczości (ST +20) miejsca, w którym znajduje się niewidzialne stworzenie. A jeśli nawet się to uda, niewidzialna istota wciąż korzysta z całkowitego ukrycia (ryzyko chybień 50%).

Do znalezienia niewidzialnej istoty można wykorzystać słuch. W tym celu posiada na prawo w każdej rundzie wykonany test Nasłuchiwanie (akcja darmowa). Jeżeli wynik owego testu będzie równy rezultatowi testu Cichego poruszania się niewidzialnego stworza, bohater odkryje jego obecność (istota podobną rolę we wspomnianej umiejętności wykonuje po prostu test Zrecznosci, w którym brana jest pod uwagę kara do testów z pancerza). Udały test pozwala postaci usłyszeć, że „gdzieś tam” znajduje się niewidzialne stworzenie. Niemniej dokładne zlokalizowanie niewidzialnej istoty jest praktycznie niemożliwe. Jedynie wynik testu Nasłuchiwanie o 20 wyższy niż ST ujawnia położenie niewidzialnego stworzenia.

ST TESTÓW NASŁUCHIWANIA WYKONYWANYCH W CELU WYKRYCIA

NIEWIDZIALNYCH

Niewidzialne stworzenie	ST
Toczy walkę lub mówi	0
Porusza się z pełną szybkością	Wynik testu Cichego poruszania się
Porusza się z półką szybkością	Wynik testu Cichego poruszania się -4
Biegnie lub startuje	Wynik testu Cichego poruszania się -20
Znajduje się w pewnej odległości	+1 na 3 metry
Jest za czymś (drzewo)	+5
Jest za czymś (kamień, ściana)	+15

Bohater może szukać niewidzialnej istoty po omacku. W tym celu wykonuje atak dorykowy dłońmi lub bronią, wysterzony w dwa sąsiednie kwadranty o boku 1,5 metra (akcja standardowa). Jeżeli nawet niewidzialne stworzenie znajduje się w atakowanym miejscu, bohater ponosi ryzyko 50%, że chybi, w ataku dorykowym. Jeśli atak dorykowy się powiedzie, bohater nie zadaje niewidzialnemu stworzeniu obrażeń, ale może dokładnie zlokalizować jego położenie (oczywiście gdy niewidoczna istota się porusza; jej położenie znów będzie nieznane).

Kiedy niewidzialna istota trafi bohatera, ten pozna jej położenie (oczywiście znów tylko do momentu, w którym niewidoczne stworzenie się nie porusza). Wyjątek ma miejsce wtedy, gdy niewidzialny stwór posiada zasięg większy niż 1,5 metra. Wtedy trafiony wieć mniej więcej, gdzie znajduje się przeciwnik, ale nie może dokładnie zlokalizować jego położenia.

Postać starająca się trafić niewidzialne stworzenie, którego położenie jest jej znane (ustalone we wcześniej opisany sposób), atakuje normalnie, lecz niewidoczna istota wciąż ma całkowite ukrycie (ryzyko chybień wynosi więc 50%). Jeżeli uznasz to za stosowne, możesz zmniejszyć ryzyko chybień szczególnie dużych i powolnych niewidzialnych stworzeń. Człowiek, który zamierza wystrzelić promień dezintegracji w sam środek niewidocznego wielkiego czarnego puddinga, nie powinien mieć wielkich problemów z trafieniem – spudłować, celując w coś tak dużego, to wielka szansa (masz pełne prawo zmniejszyć ryzyko chybień lub w ogóle nie brać go pod uwagę).

Kiedy bohater próbuje trafić niewidzialne stworzenie, którego położenie nie zlokalizował dokładnie, prowadzący go gracz powinien wybrać atakowane przez postać miejsce. Jeżeli niewidoczna istota znajduje się na wskazanym polu, atak wykonuje się normalnie. Jeśli jednak przeciwnik jest gdzieś indziej, rzuc w ukryciu na ryzyko chybień, udając, że stworzenie może zostać trafione, po czym powie, że ciós nie signał celu. Ta sztuczka sprawi, że gracz nie będzie wiedział, czy atak chybił z powodu ukrycia, czy dlatego, że wróg znajduje się w innym miejscu.

Jeśli niewidzialna istota weźmie do ręki przedmiot, nie sprawi, że on zniknie. Dlatego też niewidoczna rzecz można pokryć maką lub podobną substancją, a potem śledzić jej ruchy (oczywiście dopóki makła nie spadnie lub nie zostanie zdmuchnięta). Niewidzialna istota może wziąć mały przedmiot i ukryć go przy sobie (włożyć do kieszeni lub pod płaszcz), sprawiając, że przestaje być on widoczny.

Niewidzialne stworzenia zostawiają trop; można je więc normalnie śledzić. Ślady na piasku, błocie czy innych miękkich powierzchniach wskazują również ewentualne położenie niewidzialnej istoty.

Niewidzialne stworzenie znajdujące się w wodzie powoduje jej poruszenie, co ujawnia jego położenie. Wciąż jednak trudno jest je dostrzec, bo korzysta z ukrycia.

Stworzenie posiadające zdolność wech (patrz strona 298) może wykrywać niewidzialne stworzenia tak, jakby były widzialne.

Istota posiadająca atut Walka na oślep ma większą szansę na trafienie niewidzialnego stworzenia. W tym przypadku wykonuje się dwa rzuty na ryzyko chybień – pułd będzie miało miejsce jedynie wtedy, gdy w obu wypadkach, wynik wskaże brak trafienia (możesz też wykonać jeden rzut na ryzyko chybień 25%, nie dwa na ryzyko 50%).

Istota obdarzona ślepowidzeniem może atakować i inaczej oddziaływać na niewidoczna istota, nie zwracając uwagi na niewidzialność.

Niewidzialna płonąca pochodnia rozżarza okolice, podobnie jak niewidzialny przedmiot, na który zrzucono czar isiatu (lub podobny).

Stworzenia eteryczne są niewidzialne. A ponieważ na dodatek nie są obecne w materialnym świecie, testy Nasłuchiwanie i Sposztrzegawczości, wech, Walka na oślep i ślepowidzenie nie pomagają w ich zlokalizowaniu. Stworzenia bez-

cielskie często również są niewidzialne. Wech, Walka na osłep i ślepowidzenie nie pomagają w odnagdywaniu czy atakowaniu niewidocznych, beczelnych stworzeń, lecz testy Sposzargawcości (a być może też Nasuchiwania) mogą okazać się przydatne.

Stworzenia niewidzialne nie mogą korzystać z ataków wzrokowych. Niewidzialność nie ogranicza działania czarów w inny sposób.

Niektóre stworzenia posiadają moc widzenia lub wykrywania niewidzialnych, dlatego też warto nie tylko być niewidocznym, ale również pozostać w ukryciu.

ODPORNOŚĆ NA CZARY

Odporność na czary jest nadzwyczajną zdolnością pozwalającą unikać działania zaklęć (zapewniają ją również niektóre czary).

Aby wypląnąć na stworzenie posiadające odporność na czary, istota rzucająca zaklęcie musi wykonać test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego). Wynik owego testu musi być równy lub wyższy od wartości odporności na czary (odporności na czary ewentualnie ofiary zaklęcia jest niczym Klasa Pancerna chroniąca przed magią, a nie ciosami). Jeśli czarującemu nie powiedzie się test, zaklęcie nie ma wpływu na stworzenie. Istota obdarzona tą zdolnością nie musi robić niczego specjalnego, by jej użyć. Nie musi nawet być świadoma zagrożenia, aby odporność na czary zadziałała.

Odporność na czary działa jedynie w przypadku zaklęć i zdolności czaropodobnych. Na zdolności nadzwyczajne i nadnaturalne (w tym premie z uśpienia magicznego ocea) – już nie. Na przykład, odporność na czary ma wpływ na efekt strachu powołany do istnienia za sprawą berła doistej potęgi, gdyż jest to efekt czaropodobny. Z kolei na bojową przedmę berła (chochy +2) też przyczyni, że ma postać budzianki – odporność już nie oddziałuje. Stworzenie może posiadać moc, na którą odporność na czary ma wpływ, a także takie, do których się ona nie odnosi. Na przykład, na zaklęcia obgwień androsfinków działa odporność na czary, lecz na jego ryk – już nie (ten ostatni to zdolność nadnaturalna). Odporność na czary chroni przed zaklęciami kamienia, lecz nie przed pozytywną lub negatywną energią, której może on użyć. Również nieeliczne zaklęcia ignorują odporność na czary – patrz dalej. Kiedy stosuje się odporność na czary?

Stworzenie może dobitownie obniżyć własną odporność na czary – jest to akcja standardowa, która nie powoduje ataku okazyjnego. Obniżona odporność pozostaje taka aż do następnej tury istoty. Na początku jej następnej tury odporność na czary stworzenia automatycznie wraca do stanu początkowego, chyba że ono tego nie chce (będzie to również akcja standardowa, która nie powoduje ataku okazyjnego).

Odporność na czary stworzenia nigdy nie wpływa na jego własne zaklęcia, przedmioty czy zdolności.

Stworzenie z odpornością na czary nie może dzielić tej mocy z innymi istotami – czy to dotykając ich, czy stojąc pomiędzy nimi. Jedynie niezwykle rzadko spotykane byty i ledwie kilka magicznych przedmiotów posiadają zdolność przeniesienia odporności na czary na innych.

Odporność na czary nie kumuluje się, a nakłada. Kapłan, który nosi kołuszki kłosa i 1. zapewniający OC 15 i który zruca światu awr dającą OC 25 przeciwko zaklęciom zła i rzucającym przez złe stworzenia, będzie miał OC 25 względem owych czarów oraz OC 15 względem pozostałych zaklęć i zdolności czaropodobnych.

Kiedy stosuje się odporność na czary

W opisie każdego zaklęcia zamieszczonego w Podręczniku Gracza znajduje się informacja o tym, jak nan wpływa odporność na czary. Ogólne rzecz biorąc, efekt odporności zależy od działania zaklęcia.

Czary celowane: Odporność na czary stosuje się, gdy zaklęcie jest wywołane w stworzenie, które je posiada. Nieeliczne zaklęcia można wywołać w kilka pojedynczych celów jednocześnie (choćby magiczny potok rzucając przez czarodzieja 3. poziomu). W takim przypadku odporność na czary stworzenia dotyczy tylko tego efektu zaklęcia, który został użyty przeciwko niemu. Jeśli tego rodzaju zaklęcie rzucono na kilka różnych istot odpornych na czary, odporność testuje się dla każdej niezależnie.

Czary obszarowe: Odporność na czary skutkuje, gdy istota znajduje się w obszarze działania zaklęcia. Chroni ona stworzenie, nie wpływając na czar.

Czary posiadające efekty: Większość zaklęć posiadających efekty albo powoduje coś do istnienia, albo coś przyzywa, dlatego też nie działa na nie.

odporność na czary. Na przykład, przyzwianie potwora I sprowadza istotę, która może normalnie zaatakować stworzenie posiadające odporność na czary. Czasami jednak odporność na czary stosuje się do zaklęć z efektami – zwykle do tych, które mniej lub bardziej bezpośrednio wpływają na stworzenie (na przykład pojeźni).

Odporność na czary może chronić stworzenie przed zaklęciem, które zostało już rzucone. W tym przypadku testy odporności, gdy istota po raz pierwszy dostaje się pod wpływ tego czaru. Na przykład, jeśli ogromy mag lata na odległość 3 metrów od kłosa ognia, postać, która rzuca zaklęcie, musi wykonać test poziomu czarującego przeciwko posiadanej przez stwora odporności na czary 18. Jeśli czarującemu test się nie uda, ścina nie zrami ogrowego maga.

Testy odporności na czary tylko raz dla każdego użycia zaklęcia czy zdolności czaropodobnej. Jeśli zawiodła ona za pierwszym razem, zawiedzie również i po raz kolejny, gdy istota zetknie się z efektem tego samego czaru. I na odwrót. Jeśli odporność na czary poskutkuje za pierwszym razem, już zawsze będzie działała. Na przykład, sukces napotyka efekt zaklęcia barana z ostrzy, które rzucił Jozan. Jeśli kapłan zdola przełamać odporność na czary stwora, zaklęcie zada mu obrażenia. Jeśli sukces przeżyje i drugi raz wejdzie w tę samą baranę z ostrzy, znów zostanie zraniony. Drugi rzut nie będzie potrzebny. Jeżeli stworzenie dobitownie obniży własną odporność na czary, a następnie dostanie się pod wpływ zaklęcia, otrzyma jedną szansę, by mu się oprzeć, gdy odporność znów wzrośnie.

Odporność na czary nie skutkuje, dopóki energia stwora zary wywołana przez zaklęcie nie wywrze wpływu na umysł lub ciało chronionej istoty. Jeśli stworzenie dostaje się pod działanie czaru wpływającego na coś innego (powietrze, ziemię, światło w pomieszczeniu), rzut nie jest potrzebny. Zaklęcie może skrzywdzić istotę, która nawet nie znajduje się bezpośrednio pod jego działaniem. Na przykład, czar światła dnia krzywdzi drzewa, ponieważ te elfy są wrażliwe na światło. Niemniej owo zaklęcie zwykle rzuca się na obszar, w którym znajduje się drzewo, rozjaśniając okolicę; celem nie będzie więc elf, dlatego też efekt jest pośredni. Odporność na czary miałaby zastosowanie jedynie wtedy, gdyby ktoś spróbował rzucić światło dnia na jakiś trzymający przez drzewa przedmiot.

Odporność na czary nie działa, jeśli zaklęcie powoduje do istnienia efekt mamiący zmysły chronionego stworzenia (na przykład pomniący obrat). Nie skutkuje ona również, gdy czar pozwala dowiedzieć się czegoś o istocie (na przykład wykrycie myśli).

Oczywiście magia musi działać, by odporność na czary odniosła skutek. W przypadku zaklęć o nychymistycznym czasie działania i długotrwałym efekcie odporność nie skutkuje, jeśli chroniona istota nie jest wystawiona na działanie czaru w chwili jego rzucań. Na przykład, odporne na czary stworzenie nie będzie w stanie zniszczyć ponoszonej już do istnienia śmiary kamienia.

Jeżeli pojawia się wątpliwość dotyczące tego, czy czar ma efekt pośredni, czy bezpośredni, rozwiązać je może przyzwanie się szkole, do jakiej się zalicza.

Iluzje: Nie te zaklęcia niemal nigdy nie wpływają odporność na czary. Iluzje atakujące bezpośrednio – choćby ułudami zabijają czy wywołującej porażenie – to wyjątki potwierdzające regułę.

Nekromancja: Większość zaklęć tej szkoły wpływa na żywe stworzenia, dlatego też odporność na czary w ich przypadku działa. Nietypowe zaklęcia nekromantyczne – na przykład uporna dźwi – nie wpływają bezpośrednio na stworzenia i nie podlegają odporności na czary.

Oczarowania: Zaklęcia tej szkoły wpływają na umysł stworzeń, zatem zwykle odporność na czary ma na nie wpływ.

Odrzucanie: Podmiot zaklęcia musi zostać zraniony, przemieniony lub w jakiś sposób zaatakowany, aby odporność na czary zadziałała. Na zaklęcia zmieniające percepcję – choćby minyrywalność – odporność nie wpływa. Na te zaklęcia niniejszej szkoły, które blokują lub negują ataki, odporność na czary napastnika nie wpływa, gdyż to chronione zaklęciem stworzenie jest, pod wpływem magii (staje się niepodatne lub odporne na ataki).

Poznanie: Zaklęcia tej szkoły nie wpływają bezpośrednio na istoty i nie podlegają odporności na czary – i to nawet wtedy, gdy za ich pomocą zdobywane są informacje o chronionym stworzeniu, które można potem przeciwko niemu użyć.

Przemiany: Zaklęcia z tej szkoły podlegają odporności na czary tylko wtedy, gdy chroniona istota staje się ich podmiotem. Odporność nie działa jednak wtedy, gdy zaklęcie zostaje wywołane w punkt w przestrzeni, a nie w obda-

rzene niż stworzenie. Przemiana skali w *Włot* oraz *złapanie* zmieniają otoczenie ofiary, a nie ją samą, tak więc w przypadku tych zaklęć odporność na czary nie działa. Niektóre czary tej szkoły sprawiają, że pewne przedmioty stają się niebezpieczne (lub niebezpieczniejsze) – niech za przykład posłuży magicyzacja kamieni. Również na te zaklęcia nie działa odporność na czary, gdyż wpływają one na przedmioty, a nie na stworzenia, przeciwko którym zostają później użyte. Odporność na czary zadziała na magicyzacji kamieni tylko wtedy, gdy w chwili rzucania zaklęcia chronione stworzenie będzie kamień trzymać.

Przywoływanie: Na zaklęcia z tej szkoły odporność na czary zwykle nie wpływa. Wyjątkiem są zaklęcia powodujące do istnienia jakas energie, na przykład *światowa strzala Melfa* czy *słowo mocy: oszołomienie*. Czarów przywołujących stworzenia lub wywołujących efekty analogiczne do istniejących bytów odporność nie dotyczy.

Wywoływanie: Zaklęcia tej szkoły, które zadają obrażenia konkretnej istocie, mają efekt bezpośredni. Jeśli czar wyraża krywdę czemuś innemu, ma efekt niebezpośredni. Na przykład, gdy ofiarą *Hidawy* będzie stworzenie odporne na czary, zaklęcie może nie zadziałać (oczywiście względem owej istoty, gdyż na samą *Hidawę* odporność nie wypnie). Jeżeli zaś *Hidawka* uderzy w stop kolumny, powodując deszcz gruzu, odporności na czary nie będzie funkcjonować.

Udana odporność na czary

Odporność na czary sprawia, że zaklęcia lub zdolności czaropodobne nie wpływają czy nie ranią danej istoty. Nie może ona jednak usunąć magicznych efektów wpływających na inne stworzenia ani zanegować efektów zaklęć, pod których działaniem znajduje się ktoś inny. Odporność na czary zapobiega również zakłóceniu jednego zaklęcia innym.

W przypadku już rzucanych zaklęć działających dłużej czas, nieudany test odporności na czary sprawia, że chroniona istota ignoruje dane efekty. Niemniej magia nadal normalnie wpływa na wszystkich pozostałych.

ODPORNOŚĆ NA ENERGIE

Stworzenie posiadające odporność na energie (zwykle jest to zdolność nadzwyczajna) ignoruje w rundzie pewne liczbe obrażeń spowodowanych przez konkretny typ energii (choćby zimno, elektryczność czy ogień). Istota nie jest jednak całkowicie niepodatna na dany rodzaj energii.

W opisie tej odporności podawany jest zawsze typ energii, przed którym chroni odporność, a także liczba obrażeń, które są ignorowane. Na przykład, dżanny posiada odporność na ogień 10, co oznacza, że w każdej rundzie ignoruje pierwsze 10 obrażeń spowodowanych przez ogień. Nie ma tu znaczenia, czy źródło powodujące rany jest magiczne, czy zwyczajne.

Atak oparty na energii, który nie spowodował obrażeń, gdyż zostały one zatrzymane przez odporność, nie utrudnia rzucania zaklęć.

Zdolność ta nie kumuluje się z odpornością, która zapewniają zaklęcia (choćby odporność na żywioły).

ODPORNOŚĆ NA ODPEŁNIENIE

Niekiedy ogromna siła woli lub przekleta mowa sprawia, że istota (zwykle nieumarła) jest nieprzezwyciężalnie odporna na światła potęg kapłanów i paladynów (patrz „Odpełnianie i karcenie nieumarłych”, strona 154 Podręcznika Gmaka).

Odporność na odpełnianie jest zdolnością nadzwyczajną.

Z odpornością na odpełnianie związana jest premia, która w przypadku próby odpełniania, karcenia, rozkazywania lub krępienia dodaje się do Koszka Wyrzymalności nieumarłego. Na przykład, cien ma odporność na odpełnianie +2, a jego KW równa się 3. Dlatego też podczas odpełniania, karcenia, rozkazywania lub krępienia tego nieumarłego traktuje się go tak, jakby miał 5 KW, choć w pozostałych aspektach ma KW równą 3.

PARALIŻ

Kapłan Hextora wyciąga plugawy symbol w kierunku Tordecka, wykonuje tajemny gest i wyraża niezrozumiałe słowa. Nagle krasnolud czuje, jak jego ciało niestwierdza. Nie jest w stanie zmówić końców do posłuszeństwa. Stoi sztywno i beznadziejnie. Słyszysz toczącą się wokół niego walkę i widzi wszystko, co przeżywa mu przed oczami. Nie może się jednak odwrócić i sprawdzić, jak widać się przyjacielom. Uszy wypełnia mu dźwięk własnego oddechu oraz bicie serca. Wtem słyszysz kogoś za sobą i może jedynie mieć nadzieję, że to przyjaciel.

Niektóre potwory mają nadnaturalną lub czaropodobną zdolność paraliżowania ofiar, uniemożliwiając im za pomocą magii (paraliż będący wynikiem działania toksyn omówiono dalej, patrz „Trucizny”, strona 296).

Sparaliżowana postać nie może się poruszać, mówić ani wykonywać innych, fizycznych działań. Stoi w miejscu niczym kolea, zastygła i beznadziejna. Nawet przypadek nie zdoła zmusić jej kończyn do ruchu. Ofiara może wykonywać jedynie czysto umysłowe akcje, na przykład rzucić czar niewymagający komponentów.

Skrzydłata istota, która zostanie sparaliżowana podczas lotu, spada, nie może bowiem machać skrzydłami. Analogicznie poruszające się w wodzie stworzenie nie będzie w stanie pływać i może utonąć.

POLIMORFIA

Lidda zauważyła, że kapitan strażi zachowuje się nieco dziwnie, lecz złożyła to na karb stresu. Kiedy się jednak odwróciła, usłyszała za sobą dziwne, świszające dźwięki. Obróciła się i ujrzała, jak mężczyzna zamienił się w tryzmetrowego, błękitnoskórego potwora z wielkim mieczem – ogromnego maga.

Magia pozwala istotom na zmianę kształtu – czasem wbrew ich woli, lecz zwykle wręcz przeciwnie. Spolimorfizowane stworzenia zachowują własny umysł, lecz mają nową postać fizyczną.

Ogólne efekty działania tej zdolności przedstawiono w opisie czaru *polimorfia* (patrz strona 238 Podręcznika Gmaka).

Jeżeli nie podano inaczej, każdy może się polimorfizować w stworzenie tego samego typu lub w giganta, humanoida, humanoida-potwora, istotę baśniową, magiczną bestię, robaczko, roślinę, ślim, smoka, wynaturzenie lub zwierzę. Większość zaklęć oraz zdolności umożliwiających taką zmianę postaci nakłada ograniczenie na liczbę Koszka Wyrzymalności przybieranej formy.

Spolimorfowana istota zyskuje Siłę, Zręczność i Budowę nowej formy, a także jej rozmiar, specjalne nadzwyczajne ataki, sposoby poruszania się (do maksimum 36 metrów latania i 18 metrów innego typu ruchu), premie z naturalnego pancerza, naturalna broń, premie rasowe do umiędziokowania oraz inne istotne cechy fizyczne, takie jak wygląd czy liczba kończyn. Zachowuje natomiast oryginalną klasę i poziom, Intelekt, Różnorodność, Charyzma, punkty wyrzymalności, bazową premie do ataku, bazową premie do rzutów obronnych oraz charakter.

Istota posiadająca polimorfizm zachowuje trzymane i włożone wyposażenie, jeśli w przybranej formie może je dźwignąć lub mieć na sobie. W przeciwnym razie ekwipunek stapia się z nową postacią i przestaje funkcjonować na czas działania polimorfii.

POSTAĆ GAZOWA

Niektóre stworzenia posiadają nadnaturalną lub czaropodobną zdolność przyjmowania postaci obłoku oparów czy gazu.

Istota w postaci gazowej nie może biegać, lecz potrafi latać. Ma prawo robić to, co teoretycznie mogłyby uczynić obłoki oparów. Jest zatem w stanie przelaznąć się przez szpary w drzwiach, nie zdoła natomiast przeniknąć przez przedmiot pozbawiony szczelin.

Ośoba, która przyjęła postać gazową, nie może ani atakować fizycznie, ani rzucać czarów z werbalnymi, somatycznymi czy materialnymi komponentami lub koncentratorami. Traci też nadnaturalne zdolności (oczywiście poza nadnaturalną zdolnością przyjmowania postaci gazowej).

Istota w postaci gazowej posiada redukcję obrażeń 10/magia. Zaklęcia, zdolności czaropodobne oraz nadnaturalne wpływają na nią w normalny sposób. Traci wszelkie korzyści wynikające z używania materialnego pancerza (w tym naturalnego), choć wciąż należy stosować względem niej modyfikatory wynikające z rozmiaru i Zręczności, a także premie z odbicia oraz premie z pancerza, otrzymywane za sprawę efektów mocy (jak na przykład czar *złota magia*).

Istota, która przyjęła postać gazową, nie musi oddychać (i jest niepodatna na ataki wymagające oddychania (smród mgłowodny, trujący gaz itp.)).

Istota w postaci gazowej nie może dostać się do wody ani do innego płynu. Nie jest ani eteryczna, ani bezieleśna. Wpływ na nią wiatr oraz inne ruchy powietrza – i to do takiego stopnia, że jest spychana w kierunku, w którym powietrze się porusza. Niemniej nawet najsilniejsze poduchy nie zdołają ani rozprószyć istoty, która przyjęła postać gazową, ani wyrzucić jej krzywdy.

Odróżnienie istoty, która przyjęła postać gazową, od zwykłej mgły wymaga udanego testu *Spostzegawczości* (ST 15). Jeśli stworzenie próbuje się ukryć wśród mgły, dymu czy innych oparów, otrzymuje premie +20.

PROMIENIE

Z jednego z oczu beholdera wyszłazeliwie cienki, zielony promień, który uderza w stojącą po drugiej stronie komnaty Miałe. Czarnodziśka próbuje się przed nim uchylić tak, jakby chciała uniknąć strzały czy miecza – niestety, promień ją trafia. Zielona energia ogarnia ciało elfki, podczas gdy opiera się ona dożmęgującej mocy. Twarz czarnodziśki krzyczy się z wysiłku. Nagle energia znika i Miałe jest bezpieczna. Nie na długo jednak: wpatruje się w nią już drugie oko beholdera.

Atak za pomocą promienia (czy to promienia osłabienia, czy mocą któregoś z oczu beholdera) wymaga wykonania udanego testu ataku dotykowego dystansowego – tylko pod tym warunkiem energia trafi cel. Promienie działają na różną odległość (zawsze jest to maksymalny dystans rażenia dana moc) i nie stosuje się w ich wypadku kary wynikającej z zasięgu. Zwykle trafiona ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość lub Wole. Przed efektem promienia nigdy nie chroni udany rzut obronny na Refleks, ale wysoka premia ze Zręczności do KP utrudnia trafienie promieniem.

PSIONIKA

Telepatia, walka umysłów, moce psychiczne – psionika to pojęcie opisujące specjalne zdolności mentalne rozmaitych stworzeń. Owe zdolności są czarnopodobne, a istota korzysta z nich tylko jako swoego umysłu – nie potrzebuje ani magicznej energii, ani rytuałów. Najlepiej znane stworzenie obdarzone zdolnościami psionicznymi to oczywiście przeżartąją lipięca umysłów. Istota ta potrafi wypalić rozum ofiary tylko po to, by później poznać się jej mózgiem. Jeśli stworzenie posiada jakieś moce psioniczne, odpowiednie informacje znajduje się w jego opisie podany w *Księdze Piętnastu*.

Ataki psioniczne niemal zawsze można odeprzeć udanym rzutem obronnym na Wole. Nie wszystkie są natomiast atakami umysłowymi. Niektóre zdolności psioniczne pozwalają przekształcać ciało, lecząc rany czy teleporować się na wielkie odległości. Pewne obdarzone tymi mocami istoty potrafią zaglądać w przyszłość, przesłuchiwać z odległe miejsca w teraźniejszości, a nawet czytać w umysłach innych.

REDUKCJA OBRAZEŃ

Strzała wbija się w wampiryzce, leciała po prostu wyciąga pocisk i wybuchu smierci, a rana natychmiast się zabliźnia.

– Musisz się lepiej postarać – syrcy.

Niektóre magiczne stworzenia posiadają nadnaturalną zdolność natychmiastowego leczenia obrażeń zadanych bronią lub całkowitego ignorowania ciosów. Istoty te wydają się być niezniszczalne.

Przy redukcji obrażeń podana jest liczba – tyle zadanych w normalnym ataku ran obniżających punkty wytrzymałości istota ignoruje. I tak stworzenie o redukcji obrażeń 5, które otrzyma 8 ran, ignoruje 5 z nich i zmniejsza swoje punkty wytrzymałości tylko o 3.

Zwykle ową redukcję można pokonać – czy przebić – dzięki broni danej typu. Taką informację podano po liczbie określającej wartość redukcji, odliczając ją ukośnikiem (/). Na przykład, wilkołak posiada redukcję obrażeń 10/srebro, co oznacza, że pierwsze 10 ran zadanych w normalnym ataku nie wywiera nań żadnego wpływu, chyba że broń wykonano z alchemicznego srebra. Redukcję obrażeń mogą przebić specjalne materiały, broń magiczną (postępująca premie z usprawianiem +1 lub więcej, nie licząc usprawiania wynikającego z mistrzowskiego wykonania), specjalny typ oręża (choćby trący lub miazdzący) czy broń obdarzona charakterem (który zapewnia, na przykład, specjalną cechą światłości lub zaklęcie *charakter oręża*). Myślińki (–) po ukośniku (/–) – jak choćby w przypadku zdolności klasowej barbarzyńcy – oznacza, że redukcja obrażeń działa w przypadku każdego ataku, który jej nie ignoruje.

Pociski wystrzelone z broni miazdzącej o premii z usprawianiem +1 lub więcej należą do potrzeb przebić redukcję obrażeń traktować jak broń magiczną.

na. Na przykład, pociski miotane przez *puć* +1 uznaje się za oręż magiczny. Analogicznie, pociski wystrzelone z broni miazdzącej obdarzonej charakterem posiadają taki sam charakter jak ona (jako dodatek do już posiadanego przez nie charakteru). Tak, na przykład, *plągnawiska strzala* +1 wystrzelona z łuku, *krótkiego anachni* +1 będzie miała zarówno zły, jak i chaotyczny charakter (pierwszy wynika z cechy plągnawiska, a drugi z właściwości magicznego łuku krótkiego).

Kiedy redukcja obrażeń całkowicie zaneguje rany zadane przez atak, nie zadziała też większość związanych z nim specjalnych efektów – choćby truciźna mająca dostać się do krwiobiegu, oszałamiający cios mniha czy choroby infekująca poprzez zranienie. Redukcja obrażeń nie wpływa na ataki dotykowe, obrażenia od energii powodowane przy okazji ataku (na przykład, rany od ognia, które zadaje żywioł ognia) oraz wyszczepianie energii. Nie wpływa również na truciźny i choroby, które dostają się do organizmu poprzez wdychanie, spożycie czy kontakt. Ataki, które z racji redukcji obrażeń nie spowodowały ran, nie utrudniają rzucając zaklęć.

Magiczne ataki oraz ataki oparte na energii (nawet zwykły ogień) ignorują redukcję obrażeń.

Czasami redukcję obrażeń należy traktować jak natychmiastowe leczenie. Miecz przemienią się w demon, ale rana natychmiast się zasklepi. Inny raz zdolność ta będzie odpowiadać twardzieli i broń ciała istoty – taki choćby w przypadku ganguliów czy żelaznych golemów. Tak czy inaczej postacie widzą, że konwencjonalne ataki nie skutkują.

Jeśli istota posiada redukcję obrażeń wynikającą z więcej niż jednego źródła, dwie jej formy nie kumulują się ze sobą. Zamiast tego korzysta ona z działania najlepszej z nich w danej sytuacji. Na przykład, na dzikolaka o redukcji obrażeń 10/srebro trzonem czar słusza potęga, w wyniku czego otrzymał redukcję obrażeń 5/złoto. Jeśli trafi go teraz oręż, który nie będzie ani złoty, ani srebrny, rany zadane przez każdy atak będą o 10 punktów mniej. Z kolei obrażenia spowodowane przez srebrną broń, która nie jest złota, zmniejszą o 5 punktów na atak (ponieważ przebijają RO 10/srebro, ale nie RO 5/złoto). Te zaś, które zada zły oręż niewykonany ze srebra, należy zmniejszyć o 10 punktów na atak (jako że przebijają RO 5/złoto, ale nie RO 10/srebro). Pełne obrażenia za takim dzikolakiem tylko broń, która jest jednocześnie złota i srebrna (choćby posrebrzana splugawiony oręż).

REGENERACJA

Stworzenia obdarzone tą nadzwyczajną zdolnością bardzo szybko leczą rany. Ponadto odcięte kończyny odrastają i lub przysrastają z powrotem, jeżeli przyłożone zostaną w odpowiednie miejsce.

Obrażenia zadane takiemu stworzeniu traktowane są jak złuszczenia. Ponadto automatycznie leczą się one ze złuszczeń w ustalonym tempie (na przykład, 5 punktów na rundę w przypadku trolli).

Pewne formy ataku – zwykły ogień i kwas – powodują normalne obrażenia, które nie zmieniają się w złuszczenia i nie ulegają wyleczeniu. Szczegóły podano w opisie stworzenia.

Stworzenia mogą odwrócić utracone części ciała, a odcięte kończyny przysrastają z powrotem do ich ciała. Odcięte części obumierają, jeśli nie zostaną w taki sposób przyłączone.

Regeneracja nie przywraca punktów wytrzymałości straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia.

Regeneracja nie ma wpływu na formy ataku, które nie powodują obrażeń obniżających punkty wytrzymałości (na przykład, imploracja i większość trucizn).

Ataki powodujące natychmiastową śmierć – choćby *coup de grace*, ogromne obrażenia czy zabójczy atak skrytobójcy – mogą doprowadzić do zgonu istoty tylko pod tym warunkiem, że zadawane są orężem powodującym zabójcze obrażenia, nie złuszczenia.

WARIANT: NIEMAGICZNI PSIONICY

Wiele niniejszej reguły psionicy nie korzystają z magii – posiadają nadzwyczajne moce zupełnie innej natury. Dlatego też nie wpływa na nich pole antymagii (i na odwrót, to znaczy większość psionicznymi zdolności nie wpływa na magię). Również specjalne odporności i niepodatności na magię nie chronią przez zdolnościami psionicznymi.

Ten wariant jest dość niebezpieczny. Otóż z magią związane są pewne tradycyjne testy, których brak w przypadku psionicznymi zdolności może sprawić, iż te ostatnie okazały się niezwykle potężne. Dlatego też skarby i zaklęcia należałyby uzupełnić o moce chroniące przed zdolnościami psionicznymi.

STRACH

Dorastający zielony smok szarżuje na poszukiwaczy przygód. Tordok czuje ukłucie strachu, lecz zaciska zęby i je ignoruje. Lidda nie przerwała szarży tak dobrze. Utrzymuje pozycję, lecz wymaga to od niej zaangażowania wszystkich sił. Natomiast kompan, który niedawno się do nich przyłączył, upuszcza miecz i zmyka gdzie pieprze rośnie, a jego wrzaski nikną w oddali.

Czary, magiczne przedmioty oraz pewne potwory wywołują w istotach strach. W większości przypadków postać wykonuje rzut obronny na Wole, by oprzeć się uczuciu przerażenia. Nieudany oznacza, że postać jest wstrząśnięta, przerażona lub ogarnięta paniką.

Wstrząśnięty: Tak reaguje postać podlegająca karze z morale -2 do testów ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności oraz atrybutów.

Przerażony: Przerażone postacie są wstrząśnięte, a na dodatek uciekają od przyczyny strachu możliwie jak najszybciej. Maja jednak prawo wybrać droge ucieczki. Gdy tracą z pola widzenia (i ewentualnie przestają słyszeć) przyczynę strachu, mogą robić, co im się żywnie podoba. Jeśli zaś przyczyna przerażenia znów się objawi i to zanim czas działania strachu dobiegnie końca, istota zostanie zmuszona do dalszej ucieczki. Postacie, które nie mają gdzie ucieknąć, mogą walczyć (choć pozostają wstrząśnięte).

Ogarnięty paniką: Takie postacie są wstrząśnięte, a ponadto uciekają od przyczyny strachu możliwie jak najszybciej. Drogę ucieczki wybiera całkowicie losowo. Uciekają również przed wszelkimi innymi niebezpieczeństwami, nawet nie próbując stawiać im czoła. Ogarnięte paniką postacie, które nie mogą uciec, kula się.

Jeszcze większy strach: Efekty strachu się kumulują. Wstrząśnięta postać, która raz jeszcze ulegnie wstrząśnięciu, staje się przerażona. Z kolei wstrząśnięta istota, która coś przeraża, będzie ogarnięta paniką. Przerażona postać, która stanie się wstrząśnięta lub przerażona, ogarnięta paniką.

SYBILSKIE LECZENIE

Stworzenie obdarzone nadzwyczajną zdolnością szybkiego leczenia odzyskuje punkty wytrzymałości w wyjątkowym tempie. W aspektach innych niż to wymienione, szybkie leczenie działa niczym zwyczajne leczenie (patrz strona 146. Podręcznika Gwarz).

Na początku każdej swojej tury istota lecza określoną, podaną w jej opisie liczbę punktów wytrzymałości.

W przeciwieństwie do regeneracji (patrz strona 295), szybkie leczenie nie umożliwia odnawiania lub przysysania na powrót do ciała utraconych kończyn.

Stworzenie, które otrzymało szkodzenia oraz normalne obrażenia, najpierw leczy pierwsze z wymienionych.

Szybkie leczenie nie przywraca punktów wytrzymałości straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia.

Szybkie leczenie nie wpływa na liczbę dodatkowych punktów wytrzymałości, gdy stworzenie się polimorfuje.

ŚLEPOWIDZENIE I ŚLEPOMYŚL

Niektóre stworzenia obdarzone są nadzwyczajną zdolnością – posiadają inny niż wzrok zmysł lub kombinację różnych zmysłów, które pozwalają im skutecznie działać, nawet jeśli nie widzą. Owe zmysły zamiast może być niezwykle wrażliwość na wibracje, czuły węch czy słuch albo też echolokacja. Zdolność ta sprawia, że niewidzialność i ciemność (nawet magiczna) nie mają wpływu na istotę (nie wyczuwa ona jednak stworzeń eterycznych). Zasięg działania zdolności podano w opisie istoty.

Ślepowidzenie nie pozwala stworzeniu rozróżniać kolorów i kontrastów. Nie umożliwia również czytania.

Ślepowidzenie nie sprawia, że stworzenie jest podatne na ataki wzrokowe (w przeciwieństwie do widzenia w ciemnościach).

Odśpiegające ataki nie wpływają na stworzenia obdarzone ślepowidzeniem.

Oguszające ataki uniemożliwiają ślepowidzenie, jeśli opiera się ono na słuchu (jak choćby posiadana przez nietoperze echolokacja, będąca własnie tego rodzaju zdolnością).

Ślepowidzenie działa pod wodą, lecz nie w próżni.

Ślepowidzenie neguje efekty przemieszczania oraz rozmycia.

Ślepomysł: Niektóre stworzenia posiadają inną zdolność – ślepomysł. Dzięki niej percypują rzeczy, których nie widzą, nie jest ona jednakże tak

precyzyjna jak ślepowidzenie. Istota obdarzona ślepomysłem nie musi wykonywać testów Nasłuchiwanie czy Sposztażgawości, by zauważyć i dokładnie zlokalizować stworzenie przebywające w zasięgu działania zdolności – musi tylko istnieć linia efektu pomiędzy percypującym i percypowanym. Przeciwnik, którego stworzenie nie widzi, korzysta z całkowitego ukrycia (ryzyko chybiecia 50%) względem istoty obdarzonej ślepomysłem. Ta ostatnia podlega zaś normalnemu ryzyku chybiecia wrogów posiadających ukrycie. Ponadto widoczność wpływa na poruszanie się stworzenia ze ślepomysłem. Traci ono również premię ze Zreżności do Klasy Pancernia względem istot, których nie widzi.

TRUCIZNY

Postać, która zostanie jadłowitą bronią, dotknęła przedmiotu pokrytego toksyczną substancją kontaktową, spożyła zatrutą żywność lub napitek bądź też otrula się w jakiś inny sposób, musi wykonać rzut obronny na Wytwardość. Jeżeli będzie on nieudany, trucizna zadziała, zwykle obniżając któryś z atrybutów. Nawet jeśli rzut się powiodzie, postać powinna wykonać drugi – minucie później – który pozwala zapobiec kolejnemu obniżeniu wartości atrybutu.

Dawka trucizny, która ukończy brzo lub inny przedmiot, działa tylko na jedną ofiarę. Zwykle toksyna utrzymuje się na danej rzeczy, dopóki nie zostanie „użyta” – ożrę kogos nie zrani lub ktoś nie dotknie przedmiotu. Oczywiście trucizna może też zostać wcześniej starta z danej powierzchni. Toksyna wystawiona na działanie żywioli – choćby poprzez odkorkowanie zawierającej ją fiolki – zachowa potencjał, dopóki nie wejdzie w kontakt z żywą istotą.

Istnieją trucizny nadnaturalne i czaropodobne, jednak ich efekty niemal zawsze są nadzwyczajne.

Trucizny można podzielić na cztery podstawowe rodzaje, zależne od metody, w jaki ich efekty wchodzi w życie.

Kontakt: Wystarczy dotknięcie tego rodzaju toksyny, by konieczny był rzut obronny. Rzut trucizny można używać „aktywnie” – poprzez brzo lub atak dorykowy. Nawet jeśli istota posiada redukcję obrażeń pozwalającą jej uniknąć ran spowodowanych przez atak, toksyna i tak zadziała. Taką trucizną można pokryć skryżnię czy inny przedmiot, tworząc pułapkę.

Spożycie: Toksyna działających po spożyciu w zasadzie nie musi być wykorzystana podczas walki. Niemniej truciciel może podać taki jad nieprzytomnej istocie lub też namówić kogos do wypicia czy zjedzenia zatrutej substancji. Skrytobójcy oraz osoby trudniące się podobnym procederem zwykle używają tego rodzaju toksyn w sytuacjach niebojowych.

Wdychanie: Toksyny działające w wyniku dostania się do płuc zwykle przechowuje się w kruchych flakonach lub skorpachach jak. Można nimi rzucać, wykonując atak dystansowy o przytrocenie zasięgu 3 metry. Kiedy pojmnik uderzy w twardą powierzchnię (lub zostanie mocno uderzony), trucizna się uwalnia. Jedna dawka wystarcza do wypełnienia obszaru sześciomu o krawędzi 3 metrów. Każda istota na tym terenie musi wykonać rzut obronny (wstrzymywanie oddechu na nic się zda, jako że to tego rodzaju trucizny dostają się do organizmu poprzez membrany nosowe, kanałki łzowe oraz inne części ciała).

Zranienie: Tego typu toksyny należy wprowadzić do organizmu ofiary, raniąc ją. Jeśli istota posiada redukcję obrażeń wystarczającą, by nie otrzymać obrażeń, trucizna nie działa. Czasem tego rodzaju jadów używa się w pułapkach wystylizowanych raniąca brzo, igły i tak dalej.

Statystyki toksyn zebrano w Tabeli 8-3. Trucizny. Tu wyjaśniono zaś pojawiające się w niej pojęcia.

Ty: Metoda wnikania trucizny (poprzez zranienie, wdychanie, spożycie lub kontakt) oraz ST rzutu obronnego na Wytwardość, pozwalającego uniknąć efektów działania toksyny.

Efekt początkowy: Obniżenie wartości atrybutu następuje natychmiast po nieudanym rzucie obronnym na daną truciznę. Jest ono tymczasowe, chyba że dodano gwiazdkę (*) oznaczającą, iż utrata wartości atrybutu to wyszczenie trwałe. Paralia trwa 26 minut.

Efekt dragardzaj: Obniżenie wartości atrybutu następuje natychmiast po drugim nieudanym rzucie obronnym na daną truciznę, wykonywanym w minucie po znalezieniu się toksyny w organizmie ofiary. Obniżenie wartości atrybutu jest tymczasowe, chyba że dodano gwiazdkę (*) oznaczającą, iż będzie to wyszczenie trwałe. Utrata przytrocności trwa 1k3 godziny.

Cena: Koszt jednej dawki (zwykle fiolki) trucizny. Nie da się aplikować toksyny w mniejszych dawkach. Zakup oraz posiadanie trucizn zawsze są

TABELA 8-3: TRUCIZNY

Trucizna	Typ	Początkowy efekt	Drugorzędny efekt	Cena
Sok mózgowy gnilnego petacza	Kontakt, ST 13	Paraliz	0	200 sz
Nitarit	Kontakt, ST 13	0	3k6 Bd	650 sz
Wywar z liścia sassone	Kontakt, ST 16	2k12 pw	1k6 Bd	300 sz
Papka z korzenia malysyu	Kontakt, ST 16	1 Zr	2k4 Zr	500 sz
Korzeń terinaw	Kontakt, ST 16	1k6 Zr	2k6 Zr	750 sz
Ekstrakt z czarnego lotosu	Kontakt, ST 20	3k6 Bd	3k6 Bd	4500 sz
Smocza żółć	Kontakt, ST 26	3k6 S	0	1500 sz
Muchomor paskowy	Spoczycie, ST 11	1 Rzt	2k6 Rzt + 1k4 Int	180 sz
Arszenik	Spoczycie, ST 13	1 Bd	1k8 Bd	120 sz
Mech id	Spoczycie, ST 14	1k4 Int	2k6 Int	125 sz
Olej taggit	Spoczycie, ST 15	0	Utrata przytomności	90 sz
Proch licza	Spoczycie, ST 17	2k6 S	1k6 S	250 sz
Proszek mrocznego porowacza	Spoczycie, ST 18	2k6 Bd	1k6 Con + 1k6 S	300 sz
Proszek ungol	Wdychanie, ST 15	1 Cha	1k6 Cha + 1 Cha*	1000 sz
Mgla szaleństwa	Wdychanie, ST 15	1k4 Rzt	2k6 Rzt	1500 sz
Opary palonego ethuru	Wdychanie, ST 18	1 Bd*	3k6 Bd	2100 sz
Jad czarnej żmii	Zranienie, ST 11	1k6 Bd	1k6 Bd	120 sz
Jad małej stonogi	Zranienie, ST 11	1k2 Zr	1k2 Zr	90 sz
Krwiokorzeń	Zranienie, ST 12	0	1k4 Bd + 1k3 Rzt	100 sz
Trucizna drowów	Zranienie, ST 13	Utrata przytomności	Utrata przytomności na 2k4 godziny	75 sz
Zielonokrwisty olej	Zranienie, ST 13	1 Bd	1k2 Bd	100 sz
Blekitny winnis	Zranienie, ST 14	1 Bd	Utrata przytomności	120 sz
Jad średniego pajaka	Zranienie, ST 14	1k4 S	1k4 S	150 sz
Esencja cieni	Zranienie, ST 17	1 S*	2k6 S	250 sz
Jad wywnia	Zranienie, ST 17	2k6 Bd	2k6 Bd	3000 sz
Jad dużego skorpionia	Zranienie, ST 18	1k6 S	1k6 S	200 sz
Jad ogromnej osy	Zranienie, ST 18	1k6 Zr	1k6 Zr	210 sz
Ostre szmiry	Zranienie, ST 20	1k6 Bd	2k6 Bd	1800 sz
Jad purpurowego robala	Zranienie, ST 24	1k6 S	2k6 S	700 sz

* Permanentne wyszczenie, a nie tymczasowe obniżenie wartości atrybutu.

nielegalne i nawet w największych miastach można je zdobyć tylko w wyspecjalizowanych, cieszących się złą sławą miejscach.

Zagrożenia podczas używania trucizn

Postać, która przygotowuje truciznę do użycia (na przykład, smarując nią broń), ponosi ryzyko 5% na to, że wystawi się na jej działanie. Ponadto bohater, który w tekście ataku zatrutym orężem uzyska wynik 1, musi wykonać rzut obcoznaną na Refleks (ST 15) – nieudany oznacza przypadkowe zatrucie się.

Niepodatkowości na trucizny

Wywern, meduza i inne stworzenia, których atak powoduje naturalne zatrucie, są niepodatne na własną toksynę. Na istoty, które nie żyją (konstrukty i nieumarli), oraz te, które nie posiadają metabolizmu (choćby żywiolaki), jady również nie wpływają. Służ, rośliny i niektórzy przybysze (na przykład tamariki) też są niepodatni na toksyny. Nie jest jednak wykluczone stworzenie trucizny, która zadziała na te istoty.

UCHYLANIE ORAZ DOSKONAŁSZE UCHYLANIE

Te nadzwyczajne zdolności sprawiają, że postępująca je istota może uniknąć przed atakiem obszarowym – uskakiując poza pole działania lub usuwając się z drogi. W przypadku lotrzyków i minichów uchyłanie oraz doskonałe uchyłanie są właściwościami klasowymi. Moce te posiadają również niektóre stworzenia.

Istota, która pada ofiarą ataku pozwalającego na rzut obronny na Refleks (udany oznacza, że otrzymuje ona jedynie połowę obrażeń) i która posiada uchyłanie, w ogóle nie odnieście obrażeń, jeżeli rzut obronny jej się powiedzie.

Istota taka musi mieć miejsce, aby uniknąć przed atakiem – inaczej nie ma prawa do rzutu obronnego na Refleks. Związana lub w inny sposób ograniczona postać (na przykład, zwołująca się w szybie o średnicy 75 centymetrów) nie może wykorzystywać uchyłania.

Analogicznie do rzutu obronnego na Refleks w przypadku każdego stworzenia, uchyłanie to zdolność odruchowa. Aby ją wykorzystać, nie trzeba wiedzieć o nadciągającym ataku.

Lotrzykowie i minisi nie mogą korzystać z uchyłania, gdy mają na sobie średni lub ciężki pancerz. Niektórych stworzeń obdarzonych wrodzoną zdolnością uchyłania nie ograniczają podobne aspekty.

Doskonałe uchyłanie przypomina uchyłanie, z tą jednak różnicą, że nawet po nieudanym rzucie obcoznaną postać otrzymuje jedynie połowę obrażeń.

UTRATA POZIOMU

Postać, która traci poziom, natychmiast traci też jedną Konikę Wytrzymałości. Jej bazową premię do ataku, bazowe premie do rzutów obronnych oraz specjalne właściwości klasowe należy dostosować do nowego, niższego poziomu. Na przykład, lotrzyk 2. poziomu posiada moc uchyłania, lecz po wyszczeniu spada na 1. poziom i traci ją. Postać musi również obniżyć zwiększone z racji awansu atrybuty, traci rangi w umiejętnościach oraz wszelkie uzyskane atuty (jeżeli je posiadała). Jeśli wartość zmodyfikowanego atrybutu lub rangi umiejętności jest nieznana (albo gracz po prostu o niej zapomniał), odejmij punkt od najwyższej wartości atrybutu bądź rangi najlepiej wyszokułowej umiejętności. Jeżeli chowaniec lub istota-towarzysz (na przykład wierzchowiec paladyna) posiada zdolności związane z poziomem postaci, która utraciła poziom, zdolności stworzenia zostają zmienione tak, by pasowały do jej aktualnego poziomu.

Ofiara ma natomiast w sumie tyle punktów doświadczenia, by znaleźć w polowie drogi do poprzedniego poziomu. Na przykład, postać, której poziom spadł z 2. na 1, będzie posiadać 500 punktów doświadczenia.

UTRATA WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Cień – nieumarły twór – dotyka Tordelce, który natychmiast odnosi wrażenie, że topór strasznie ciąży mu w dłoni. Ogromna osa jadła Miałee i nagle gdzieś znikła głęboko i zwinnością czarodziejki.

Rozmaite ataki powodują utratę wartości atrybutów – albo ich obniżenie, albo wyszczenie. W przypadku efektu pierwszego typu utracane wartości, odyskrywane są w tempie punktu każdego obniżonego atrybutu na dzień (lub dwóch punktów, jeśli postać tylko odpyczyła cały dzień w lożku). Czary dabsz przywrócenie energii życiowej i przywrócenie energii życiowej również regenerują utracone punkty. Z kolei wyszczenie wartości atrybutu ma efekt trwały, choć przywrócenie energii życiowej może go odwrócić.

Każda strata osłabia postać, strata wszystkich punktów w danym atrybucie może mieć jednak katastroficzne skutki.

- Siła 0 to znak, że postać w ogóle nie może się poruszać – leży bezradna na ziemi.
- Zreźność 0 oznacza, że postać w ogóle nie może się poruszać – stoi bez ruchu, skostniała i bezradna.
- Budowa 0 oznacza, że postać nie żyje.
- Intelpekt 0 oznacza, że postać nie może myśleć i jest nieprzytomna – zapada w letarg i pozostaje bezradna.
- Roztropność 0 oznacza, że postać zapada w głęboki sen pełen koszmarów – jest bezradna.
- Charyzma 0 oznacza, że postać zapada w katatoniczny letarg – jest bezradna.

Nie trzeba kontrolować atrybutów, które spadają poniżej 0 – minimalna wartość wynosi właśnie 0.

Wartość atrybutu równa 0 nie jest równoznaczna z brakiem atrybutu. Widmo w ogóle nie posiada Siły, nie ma zatem Siły wartości 0. Glinianemu golemowi brak Intelpektu, ale jego Intelpekt nie ma wartości 0. Widmo może się poruszać, ale nie jest w stanie fizycznie oddziaływać na obiekty. Golem nie zapada w letarg i nie pozostaje bezradny – po prostu nie myśli i nie ma wspomnień.

Niektóre czary o zdolności zmniejszają efektywną wartość atrybutu, a to nie oznacza jego utraty. Efekt każdej takiej redukcji kończy się wraz z końcem działania zaklęcia czy mocy i wtedy atrybut powraca do wartości początkowej.

Wraz ze spadkiem Budowy postać traci punkt wytrzymałości na każdą posiadaną Kosmkę Wytrzymałości za każdym razem, gdy spada modyfikator wytrzymałości z tego atrybutu. Na przykład, Tordok, wojownik 7 poziomu, pada ofiarą trucizny, która zmniejsza jego Budowę z 16 do 13. Premia z tego atrybutu maleje zatem z +3 do +1 – krasnolud traci 14 punktów wytrzymałości (2 na poziom). Minutę później trucizna obniża jego Budowę o kolejne 8 punktów. Wartość atrybutu spada więc do 5, a modyfikator wynosi teraz -3. Tordok traci zatem kolejne 28 punktów wytrzymałości – w sumie stracił więc aż 42 punkty, gdyż modyfikator z Budowy postaci zmalał o 6.

W wyniku spadku Budowy całkowita liczba punktów wytrzymałości nie może spaść poniżej 1 punktu na Kosmkę Wytrzymałości. Na przykład, w pełni zdrowia Mialek, postać 7 poziomu, ma 22 punkty wytrzymałości. Nawet jeżeli jej Budowa spadnie do 5 lub poniżej tej wartości, będzie ona mieć co najmniej 7 punktów wytrzymałości (chyba że otrzymała jakiegoś obrażenia).

Moc pozwalająca pewnym istotom wyśczać wartość atrybutów (cienie wpływają na Siłę, lamie na Roztropność itd.) to zdolność nadnaturalna, wymagająca jakiejś formy ataku. Takie stworzenia mogą z niej korzystać, gdy ktoś je zaatakuje – nawet bez broni lub orężem naturalnym.

WĘCH

Ta nadzwyczajna zdolność pozwala stworzeniom wyczuwać zbliżających się wrogów, wywąchiwać ukrytych przeciwników i tropić, kierując się zapachami.

Stworzenie może wykrywać przeciwników w promieniu 9 metrów, korzystając ze zmysłu węchu. Gdy wrog znajduje się po stronie, z której wieje wiatr, zasięg wynosi 18 metrów. Jeśli się wrecz przeciwnik, maleje on do 4,5 metra. Silne wonie – choćby dymu czy gnijących śmieci – mogą zostać wykryte nawet z dwa razy większej odległości niż podana wcześniej. Bardzo silne zapachy – jak wydzielnia skunksa czy smród troglodytów – da się wyczuć nawet na trzy razy większy dystans.

Stworzenie wykrywa obecność jakiejś istoty, lecz nie zna jej dokładnego położenia. Odkrycie kierunku, z którego dochodzi woni, to akcja ruchu. Jeśli stworzenie podejrzeje do źródła zapachu na odległość 1,5 metra, może je dokładnie zlokalizować.

WARIANT: KONTROLOWANIE UTRATY ATRYBUTU

Niektórzy gracze nie lubią kontrolować malejących atrybutów – ciężko wszak przełazić statystyki, które wynikają z nowej wartości. Być może będzie im łatwiej śledzić owe zmiany tak, jak liczone są skłębki. Po prostu każde 2 punkty obniżenia atrybutu powodują kumulatywną utratę – to testów związanych z daną cechą, jeśli

Istota posiadająca atut Tropienie oraz zdolność węch potrafi tropić, kierując się tymże zmysłem. Wykonuje test Roztropności, by znaleźć lub podążyć tropem. Typowa ST wieczego śladu wynosi 10. ST zwiększa się lub zmniejsza, zależnie od siły zapachu, liczby stworzeń oraz czasu, jaki minął od pozostawienia tropu (na każdą godzinę ST wzrasta o 2). W pozostałych aspektach należy stosować te same zasady co w przypadku atutu Tropienie. Ponieważ istota podąża za śladem woni, na tropienie nie wpływa żadna widoczność i jakość podłoża.

Stworzenia obdarzone tą zdolnością potrafią rozpoznawać znajomą woni, podobnie jak ludzie identyfikują obrazy, korzystając ze zmysłu wzroku.

Woda, szczególnie bieżąca, niszczy trop. Jeśli stworzenie posiadające tę zdolność oddycha powietrzem. Istoty oddychające wodą (na przykład rekiny) również mogą być obdarzone zmysłem węchu, który z powodzeniem wykorzystują w naturalnych warunkach.

Falszywe, silne wonie z łatwością zabijają inne zapachy. Taki odór znacznie utrudnia korzystanie z niniejszej zdolności (zarówno jeśli chodzi o wykrywanie, jak i rozpoznawanie stworzeń). W takiej sytuacji bógowa ST testu Sztuki przetrwania wykonywanego podczas tropienia, wzrasta z 10 do 20.

WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH

Widzenie w ciemnościach to nadzwyczajna zdolność pozwalająca widzieć bez źródła światła. Zasięg tego typu percepcji podano w opisie każdego stworzenia.

Stworzenia widzące w ciemnościach nie rozróżniają innych kolorów, a tylko czerni i biał. Ta zdolność nie pozwala postaciom widzieć niczego, czego nie byłoby w stanie zobaczyć w inny sposób – przedmioty i istoty niewidzialne takimi pozostają, a zdolność wciąż wydaje się tym, na co wyglądamy. Istoty obdarzone tą zdolnością są również normalnie podatne na ataki wzrokowe.

Obecność źródła światła nie uniemożliwia widzenia w ciemnościach. Jeśli postać widzi w ciemnościach na zasięg 18 metrów i stoi w kręgu światła o promieniu 6 metrów, widzi normalnie w świetle, a także 12 metrów dalej – już dzięki widzeniu w ciemnościach.

WIDZENIE W SŁABYM ŚWIETLE

Postacie posiadające tą zdolność mają oczy tak wrażliwe na światło, że nawet w półmroku widzą dwa razy dalej niż normalne istoty. Jeśli więc drużyna poszukiwaczy przygód idzie ciemnym korytarzem, niosąc pochodnię oświetlającą obszar w promieniu 6 metrów, to widzą w słabym świetle elfka dostrzegającego wszystko w promieniu 12 metrów od pochodni. Istoty widzące w słabym świetle rozróżniają kolory. Rozciągająca czarna osoba posiadająca tę zdolność może przeczytać zwoły, dopóki ma pod ręką choćby najmniejszy ogarek, służący za źródło światła.

Postacie posiadające tę zdolność widzą na otwartej przestrzeni podczas księżycowego nocy tak dobrze, jak w dzień.

WYCZUWANIE DRGAŃ

Istota wyczuwająca drgania potrafi wykryć położenie innych stworzeń dzięki wibracjom podłoża. Wystarczy, że mają one kontakt z ziemią i znajdują się w zasięgu liczonym po możliwie najkrótszej drodze (na przykład, w promieniu 18 metrów od thogguja).

W przypadku, gdy w ziemi nie istnieje prosta linia łącząca stworzenie z wyczuwaną istotą, zasięg działania zdolności określa się, obliczając długość najkrótszej niebezpośredniej drogi. Stworzenie musi mieć kontakt z ziemią, a wyczuwane istoty muszą się poruszać.

Uznaje się, że istoty się poruszają, gdy działają w sensie fizycznym (w tym również trzęsąca zaklęcia posiadające komponenty somatyczne). Innymi słowy,

utrata atrybutu będzie równa jego wartości, należy zastosować zasady opisujące, co się dzieje, gdy wartość atrybutu wynosi 0. Obniżenie wartości atrybutu postaci regeneruje w tempie punktu dziennie.

Zastosowanie tego wariantu wpływa na mechanikę gry prawie tak samo jak standardowa utrata atrybutu.

przeciwnik nie musi się przemieszczać z miejsca na miejsce, by stworzenie oddarzone wyczuwaniem drgań zdolało go wykryć.

WYSĄCZENIE ENERGII I POZIOMY NEGATYWNE

Upiór trafia bohaterkę – robi się jej zimno i słabo, a nieumarły sprawia wrażenie, jakby miał więcej wigoru niż wcześniej. Gdy stwor znowu trafi ofiarę, ta stanie się jeszcze słabsza, gdyż opusci ją więcej sił życiowych. Przyjaciele widzą, jak i twarzą niecierpiącą odpływu koloru, a ciało zaczyna lekko drżeć. Po trzecim ciście ofiara pada na ziemię, przemieniając się w wysuszone skórupę. Inny poszukiwacz przygód – również trafiony przez upiora – zdolał przetrwać spotkanie. W ciągu następnego dnia odżywa w nim duch. Szczelnicie powoli wypęda ze swego organizmu wygodniała siła, która wryzła się w jego duszę.

Niektóre groźne stworzenia, przede wszystkim nieumarli, posiadają przetwarzając nadnaturalną zdolność wysycania poziomów z istot, które trafia podczas walki. Istota wykonująca wysycający energię atak wrywa z ofiary część jej siły życiowej.

W większości wypadków do skutecznego wysycenia energii potrzebny jest udany atak wręcz – zwykły kontakt fizyczny nie wystarczy. To znaczy, że mnicich może uderzać takiego przeciwnika pięściami, nie ryzykując utraty energii życiowej.

Każdy udany atak powodujący wysycenie energii sprawia, że ofiara otrzymuje jeden lub więcej poziomów negatywnych. Niecierpieniek podlega następującym karom za każdy posiadany poziom negatywny.

- 1 do wszystkich testów umiejętności i przydatności;
- 1 do testów ataków i rzutów obronnych;
- 5 punktów wytrzymałości;
- 1 efektywny poziom (za każdym razem, gdy poziom istoty ma znaczenie – podczas rzutu kostką lub innych obliczeń – zmniejsz liczbę poziomów o jeden za każdy poziom negatywny).

Jeśli ofiara trafia czary, traci dostęp do jednego zaklęcia – jakby właśnie rzuciła aktualnie dostępny czar najwyższego poziomu (jeżeli na najwyższym poziomie ma więcej zaklęć, wybiera, które z nich traci). Oprócz tego, gdy na nowo przygotowuje czary lub odzyskuje utracone komandy, na najwyższym poziomie zaklęć otrzymuje jedno „miejsce” na czary mniejsze.

Negatywny poziom utrzymują się przez 24 godziny lub dopóki nie zostaną usunięte za pomocą magii, choćby mocą czaru *przeciwenergie* energii życiowej. Po 24 godzinach stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość. ST wynosi 10 + połowa Kwesty Wytrzymałości napastnika + jego modyfikator z Charyzmy (ST zwykle podano w opisie stwora). Jeśli rzut obronny się powiedzie, negatywny poziom znika bez szkody dla stworzenia. Jeżeli jednak się nie uda, negatywny poziom znika, lecz jednocześnie liczba poziomów istoty spada o 1 (patrz „Utrata poziomu”, strona 297). Ofiara wykonuje oddzielne rzuty obronne dla każdego uzyskanego negatywnego poziomu.

Postać, której liczba negatywnych poziomów zrówna się z liczbą aktualnie posiadanych poziomów lub ją przewyższy, natychmiast ginie. Może się tak zdarzyć, że następnego nocy powstanie z grobu jako nieumarły takiego samego rodzaju jak ten, który przyczynił się do jej śmierci (stosowna informacja znajduje się w opisie istoty wysycających energię). W przeciwnym wypadku zmienia się w upiora.

Stworzenie otrzymuje 5 tymczasowych punktów wytrzymałości na każdy nalożony poziom negatywny (jednak nie w przypadku, gdy negatywny poziom powoduje czar lub podobny efekt).

ZABÓJCZE ATAKI

Lidda idzie na spacer jako zwiadowca drużyny. Nagle napotyka wzrok skrytej w cieniu istoty – to bodak, którego oczy miosą śmierć. Czuję nagłe zawroty głowy. Jej siły vitalne podły ofiarę ataku nadnaturalnej mocy nieumarłego stworzenia.

Spojrzenie ośchłanych oczu bodaka zabija. Potężne zaklęcie słowo mocy zabija również może spowodować śmierć, nie pozwalając ofierze nawet na rzut obronny. Jedna zabójcza strzela jest w stanie powalić smoka. Nawet wojownik o 100 punktach wytrzymałości może nie przetrwać jednego zabójczego ataku. W większości wypadków one powodujące śmierć ataki pozwalają na rzut obronny na Wytrwałość – udany oznacza, że ofiara uniknęła efektu; nieudany zwiastuje natychmiastową śmierć.

- Wskrzeszenie nie działa na istotę, której śmierć spowodował zabójczy atak.
- Zabójcze ataki działają natychmiast. Nie ma szansy na ustabilizowanie postaci i w żaden sposób nie można jej utrzymać przy życiu.
- Jeśli to ma jakis znaczenie, martwa postać ma –10 punktów wytrzymałości, i to bez względu na rodzaj śmierci.
- Czar ochrona przed śmiercią zabezpiecza postać przed zabójczymi atakami.

ZAUROZENIE I PRZYMUŚ

Deiwny, podobny do wilka stwor skoczył na Tordeka. Nagle krasnolud zdał sobie sprawę, że napastnik nie jest jego przeciwnikiem, ale starym dobrym przyjacielem, którego nie chce zranić. Dlaczego! Miała zaatakowała jego kumpła kula ognista? Musi ją powstrzymać, zanim zrobi to raz jeszcze. Później sprawy potoczyły się jeszcze gorzej, gdyż Lidda nie wiedziała, że gawędzący z nią szlachciz to tak naprawdę wampir. Gdy tylko spojrzała mu w oczy, usłyszała w umyśle głos – rozkazywał jej, a ona posłuchała go bez wahania. Czula się niczym obserwator, patrzący na świat jej oczami. Widziała, jak szuka swych przyjaciół i zaprasza ich na przyjęcie, które odbędzie się w posiadłości szlachcica.

Wiele zdolności i czarów zaciemnia umysł różnych istot. Zwykle uniemożliwiają one rozróżnienie, kto jest wrogiem, a kto przyjacielem. Czasem jednak mają większą potęgę i sprawiają, że najbliżsi towarzysze wydają się najzwyklejszymi wrogami. Na postacie i na potwory działają dwa typy oczarowań: zaurzucenia i przymusy.

Zaurzucenie sprawia, że, korzystając z tej zdolności postać zaprzysięga się z daną istotą i może posłuszać wykonanie pewnych czynności. Zaurzuczone nie jest jednak bezmyślny i nie ulega całkowicie. Taką moc posiadają różne zaklęcia należące do grupy *zaurzuczeń*. Ogólnie rzecz biorąc, zaurzuczone istoty zachowują wolną wolę, lecz podejmują decyzje w oparciu o nieco wypaczony obraz świata.

- Zaurzucenie istoty nie nabywa żadnej magicznej mocy pozwalającej jej rozumieć język nowego przyjaciela.
- Zaurzuczona postać zachowuje charakter i pozostaje lojalna ideom oraz osobom. Różnica polega na tym, iż uznaje istotę, która nakłania ją do drogiego przyjaciela, do którego propozycji i prośb będzie przykładać wielką wagę.
- Zaurzuczona postać będzie walczyć z dawnymi przyjaciółmi tylko pod warunkiem, że zagrożą jej nowemu kumpłowi. Jednak nawet w tej sytuacji będzie sięgać po najmniej zabójcze środki, jakie ma do dyspozycji – oczywiście dopóki taka taktyka ma szansę powodzenia (należy to traktować jak starcie dwóch prawdziwych przyjaciół).
- Zaurzucenie istoty ma prawo do spornego testu własnej Charyzmy z Charyzmą pana, gdyż pragnie oprzeć się poleceniom, które nakłaniają ją do zrobienia czegoś, czego nie dopuszczają się nawet dla najbliższego przyjaciela. Udany test oznacza, że postać nie wykona polecenia, ale pozostanie zaurzuczona.
- Zaurzuczona postać nigdy nie wykona rozkazu, który w oczywisty sposób prowadzi do samobójstwa lub może jej przynieść natychmiastową poważną szkodę.
- Jeśli istota dokonująca zaurzucenia nakazuje nowemu przyjacielowi zrobienie czegoś, czemu ten się sprzeciwia, ofiara ma prawo do rzutu obronnego. Gdy będzie on udany, stworzenie wyzwoli się spod działania magicznego wpływu.
- Jeżeli zaurzuczone zaatakuje istota, pod której wpływem się znajduje, lub jej sprzymierzeńcy, automatycznie wyzwala się on spod działania stosownego efektu lub czaru.

Przymus działa inaczej. W pewien sposób pozbawia on podmiot wolnej woli lub po prostu zmienia sposób działania jego umysłu. Zaurzuczenie sprawia, że ofiara staje się przyjacielem istoty korzystającej z mocy. Natomiast przymus podporządkowuje podmiot osobie, która go użyła.

Istota znajdująca się pod wpływem zaurzucenia lub przymusu dozwolony, nie niczego nie zdradzi (nie przekazuje informacji, o które pan nie zapyta). Poddany mocy wampira czarodziej 1. poziomu nie powie nawet przyjacielowi, że ma wspaniałą do buta *lase płomieni*. Nieumarły nie będzie wiedział o istnieniu magicznego przedmiotu, nie może więc poprosić bohatera, by mu go dał lub wykorzystał go przeciwko dawnemu przyjacielowi. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by wampir stwierdził: „Daj mi swój najpotężniejszy magiczny przedmiot”.

SKRÓCONY OPIS STANÓW

Na najbliższych stronach opisano stany, w jakich może się znaleźć postać (może one ją osłabić, spowolnić lub nawet zabić). Jeżeli bohater znajduje się w różnych stanach, pod uwagę należy wziąć wszystkie. Jeśli efekty nie łączą, zastosuj najpoważniejszy. Na przykład, otumaniona i zdezorientowana postać nie podejmuje żadnych działań (otumanienie ma poważniejsze efekty niż zdezorientowanie). Zdezorientowany bohater mógłby zataćkować losowo wybraną istotę, ale z powodu otumanienia nie jest w stanie tego uczynić.

Bezieleśny: Nieposiadający fizycznego ciała. Bezieleśne stworzenia są niepodatne na wszelkie niemagiczne formy ataku. Mogą je zranić jedynie inne istoty bezieleśne, broni magiczna +1 lub potężniejsze, zaklęcia, efekty czaropodobne lub efekty nadnaturalne (patrz „Bezieleśność”, wcześniej w części „Specjalne zdolności”).

Bezradny: Bohater jest sparaliżowany, związany, unieruchomiony, nieprzytomny, śpi lub z innego powodu pozostaje zdany na łaskę wroga. Bezradny cel ma Zrećność 0 (modyfikator -5). Ataki wręcz wymierzone w taką osobę korzystają z premii +4 (odpowiednik atakowania leżącego). W przypadku ataków dystansowych w bezradnego nie ma żadnych specjalnych penaltów. Lotrzyk może w taki cel wyprowadzić podstępny atak.

Wrogm ma prawo w akcji colorundowej wykorzystywać względem bezradnej istoty coup de grace. Może użyć do tego celu broni do walki wręcz albo też luku lub kuszy, pod warunkiem jednak, iż stoi obok ofiary. Trafienie jest automatyczne i krytyczne (lotrzyk otrzymuje również premie do obrażeń wynikające z podstępnego ataku, jeśli stosuje coup de grace względem bezradnej istoty). Jeżeli ofiara przeżyje, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + zadane obrażenia) – nieudany oznacza, że i tak czeka ją śmierć.

Wyprowadzenie coup de grace prowokuje ataki okazyjne.

Istoty niepodatne na trafienia krytyczne nie otrzymują krytycznych obrażeń i nie muszą wykonywać rzutów obronnych na Wytrwałość, żeby uniknąć śmierci spowodowanej przez coup de grace.

Leżący: Spoczywający na ziemi. Atakujący z pozycji leżącej podlega karze -4 do testów ataków wręcz i nie może używać broni dystansowej (pora kuszami). Leżący postać, która została zataćkana, zyskuje premie +4 do Klasy Pancerna względem ataków dystansowych, ale podlega karze -4 do KP względem ataków wręcz.

Powstanie to akcja ruchu prowokująca ataki okazyjne.

Martwy: Punkty wytrzymałości (śmiatka znalazła do -10, jego Budowa spadła do 0 lub zginął natychmiast w wyniku czaru lub efektu. Dusza bohatera opuszcza ciało. Na martwą postać nie wpływa normalne ani magiczne leczenie, niemniej magia może jej przywrócić życie. Ciało zmarłego ulega rozkładowi, chyba że zostanie magicznie zabezpieczone. Magia, która przyswaja życie martwej postaci, lecz również jej ciało – całkowicie lub do stanu w chwili śmierci (zależnie od czaru bądź urządzenia). W każdym razie bohater nie musi się przejmować stęciemieniem pośmiertnym, rozkładem i tym podobnymi nieprzyjemnymi sprawami.

Nieprzygotowany: Bohater, który w danej walce jeszcze nie zadziałał, jest uznawany za nieprzygotowanego. Nie reaguje on normalnie na wydarzenia i traci premie ze Zrećności do KP (jeśli jakąś posiada). Nie ma także prawa do wykonywania ataków okazyjnych.

Nieprzytomny: Pozbawiony przytomności i bezbronny. Utratę przytomności może spowodować spadek punktów wytrzymałości do przedziału od -1 do -9 lub też stłuczenia przerysujące aktualne punkty wytrzymałości.

Niewidzialny: Nie wykrycia przez zmysł wzroku. Niewidzialne stworzenia otrzymują premie +2 do testów ataków względem widzących wrogów. Ponadto w przypadku ataku niewidocznego istoty jej przeciwnicy nie posiadają ewentualnej premii ze Zrećności do KP (patrz „Niewidzialność”, wcześniej w części „Specjalne zdolności”).

Obniżony atrybut: Bohater tymczasowo utracił 1 lub więcej punktów wartości atrybutu. Powracają one w tempie jednego dziennika, chyba że w opisie przyczyny takiego stanu podano inaczej. Postać o Sile 0 pada na ziemię i jest bezradna. Bohater o Zrećności 0 ulega sparaliżowaniu. Postać o Budowie 0 jest martwa. Bohater z Intelktem, Roztropnością lub Charyzmą 0 traci przytomność (patrz „Utrata wartości atrybutów”, wcześniej w części „Specjalne zdolności”).

Obniżenie atrybutu różni się od kar do wartości atrybutów, które mijają, wraz z rozwiązaniem się efektu będącego ich przyczyną (zmęczenie, opłatanie i tak dalej).

Odczuwający ból: Ciępiący z powodu rostroju łożyska. Odczuwający ból może stworzenie nie jest w stanie atakować, rzucać czarów, koncentrować się na zaklęciach ani robić czegośkolwiek, co wymaga uwagi. Ma prawo wykonać w turze tylko akcję ruchu.

Odpedzony: Istota znajdująca się pod wpływem udanej próby odpędzenia nieumarłego. Tacy nieumarli uciekają przez 10 rund (minuta) najszybciej, i najlepiej, jak potrafią. Jeśli nie są w stanie uciekać, kula się.

Ogniemni panika: Ogniemni panika stworzenie upuszcza wszystko, co trzyma w rękach, i z maksymalną predkością ucieka od źródła strachu oraz innych niebezpieczeństw, losowo wybierając drogę. Nie może wykonywać żadnych innych akcji. Ponadto podlega karze -2 do rzutów obronnych, testów umiejętności i atrybutów. Oszołomę, kuli się i nie atakuje, zwykle używając w walce pełnej defensywy. Stworzenie ogniemni panika ma prawo wykonać atak podczas ucieczki swe specjalne zdolności (w tym zaklęcia), może zaś ich użyć, jeśli jest to jedyny sposób, by uniknąć przed przyczyną strachu.

Panika to stan strachu znacznie poważniejszy od wstrząśnienia i przetrącenia.

Ogluszony: Bohater nie słyszy, podlega karze -4 do inicjatywy i ponosi ryzyko 20%, że nie powieedzie się mu rzucenie czaru z komponentami werbalnymi. Wykonywane przez niego testy Nasłuchiwania automatycznie kończą się niepowodzeniem.

Postacie, które są głuche już dłużej czas, mogą przerywać się do nie-dogodności i przezwyciężyć część z nich (decyzja MP).

Okaleczony: Okaleczony będzie bohater, który ma dokładnie 0 punktów wytrzymałości lub który ma ich mniej, lecz został ustabilizowany. W rundzie może wykonywać tylko pojedynczą akcję ruchu lub akcję standardową (lecz nie obie i nie akcję colorundową). Porusza się z połową szybkości. Wykonanie akcji ruchu nie powoduje obrażeń, ale każda akcja standardowa (lub jakakolwiek inna akcja, która prowadząca użna za wyzerpującą, a może to być nawet akcja darmowa, choćby rzucanie przyspieszonego czaru) powoduje, że postać otrzymuje punkt obrażeń po zakończeniu czynności. Jeżeli po wyzerpującym działaniu liczba punktów wytrzymałości okaleczonej postaci nie wzrosła, jest ona teraz umierająca, gdyż ma ujemne punkty wytrzymałości.

Okaleczona postać z ujemnymi punktami wytrzymałości odzyskuje je w sposób naturalny, gdy który się nie opakuje. Jeżeli nikt się nią nie zajmuje, ma szansę 10% na to, że danego dnia zostanie normalnie odzyskiwać punkty wytrzymałości. W przeciwnym przypadku punkt wytrzymałości odzyskuje. Gdy obywatela się bez pomocy postaci zacznie naturalnie odzyskiwać punkty wytrzymałości, nie grozi jej już ich utrata (nawet jeśli liczba aktualnych punktów wytrzymałości jest nadal ujemna).

Oślepiony: Nadwężony zmysł wzroku uniemożliwia normalne widzenie. Stworzenie podlega karze -1 do testów ataków, testów Przeszukiwania i testów Sposzregawczności.

Opłatany: Bohater wpadł w sidła. Jeśli został przywiązany do unieruchomionego przedmiotu lub działa jakas inna przeciwna mu siła, nie może się poruszać. W przeciwnym wypadku porusza się z połową szybkości, lecz nie może biegać ani szarżować. Podlega też karze -2 do testów ataków i karze -4 do Zrećności. Opłatanie stworzenie próbujące rzucić czar musi wykonać test Koncentracji (zwykle ST 15 + poziom zaklęcia) – nieudany oznacza jego utratę.

Osłabiony: Śmiełek podlega karze -2 do testów ataków, testów obrażeń od broni, rzutów obronnych, testów umiejętności i testów atrybutów.

Oszolomiony: Oszolomiona istota upuszcza wszystko, co trzyma w rękach, nie może wykonywać żadnych akcji i podlega karze -2 do KP, a także traci premie ze Zrećności do KP (jeśli jakąś posiada).

Oślepiiony: Bohater nie widzi, a w związku z tym traci premie ze Zrećności do KP (jeśli jakąś posiada), porusza się z połową szybkości, podlega karze -2 do Klasy Pancerna i karze -4 do większości umiejętności opartych na Sile i Zrećności. Wszystkie czynności i testy związane z wzrokiem (jak choćby czytanie czy testy Sposzregawczności) automatycznie kończą się niepowodzeniem. Wszystkich przeciwników oślepionego należy traktować tak, jakby mieli względem niego całkowite ukrycie (ryzyko chybnienia 50%).

Postacie, które są ślepe przez dłuższy czas, mogą przerywać się do nie-dogodności i przezwyciężyć część z nich (decyzja MP).

Ortumaniony: Ortumanie stworzenie nie może działać normalnie. Nie wykonuje żadnych akcji, ale nie podlega karom do KP. Zwykle stan ten trwa 1 rundę.

Powalony: Wiatr o odpowiedniej sile (patrz strona 95, Tabela 3-24) może powalić niektóre istoty, choć zależy to od ich rozmiaru. Stworzenia, które znajdują się na ziemi, wiatr przewraca. Podmuchy natychmiast cofają latające istoty o $1\text{ k} \times 3\text{ metry}$.

Przeżarty: Bohater najgłębiej, jak potrafi, ucieka od przyczyny strachu. Jeśli nie jest w stanie ucieknąć, może walczyć. Podlega natomiast karze -2 do testów ataków, rzutów obronnych, testów umiejętności i testów atrybutów. Przeżarcie stworzenie ma prawo wykorzystać podczas ucieczki swe specjalne zdolności (w tym zaklęcia); musi zaś ich użyć, jeśli jest to jedyny sposób, by ucieknąć przed przyczyną strachu.

Przeżarona postać należy traktować jak wstrząśniętą, z tą różnicą, iż musi ona uciekać, jeśli jest to możliwe. Panika to poważniejszy efekt wywołany strachem.

Przyspylony: Utrzymywany w zwarciu w bezruchu (lecz nie beznadziejny). **Skulony:** Zastygły ze strachu. Bohater nie jest w stanie wykonywać żadnych akcji. Skulone istoty traca wszelkie premie ze Zręczności (jeśli je posiadają) i podlegają karze -2 do Klasy Pantera.

Sparalizowany: Zatrzymany w miejscu, nieuchodząc do poruszania się ani do działania, choćby w wyniku czarnej ucieczki osoby. Sparalizowana istota ma efektywną Zręczność oraz Siłę wartości 0 i jest beznadziejna, ale może podejmować czysto umysłowe działania. Skrzydłata istota biega w powietrzu w chwili, gdy pada ofiarą paraliżu, nie może poruszać skrzydłami i spada na ziemię. Sparalizowany pływak nie może utrzymać się na powierzchni wody i może utonąć. Wszystkie istoty (sprzymierzeńcy i wrogowie) mogą się poruszać przez przestrzeń zajmowaną przez sparalizowanego, ale każde zajmowane przez takie stworzenie pole liczy się jak dwa.

Spektryfikowany: Przemieniony w kamień. Spektryfikowanego uznaje się za nieprzytomnego. Jeśli odłamie się kawałek takiej istoty, ale umieści go na miejscu, zanim ciało powróci do normalnego stanu, stworzenie nie odczuwa żadnych tego efektów. W przeciwnym razie MP musi zdecydować o jakiejś permanentnej utracie punktu wytrzymałości i/lub kallectwie.

Stabilny: Bohater, który umierał, ale który przestał tracić punkty wytrzymałości, choć ich liczba pozostała ujemna. Nie jest już umierający, lecz pozostaje nieprzytomny. Postać ustabilizowana dzięki czyjejś pomocy (na przykład, za sprawą użycia umiejętności Leczenie lub zaklęcia uzdrawiającego) nie traci już punktów wytrzymałości. Ponadto w każdej godzinie istnieje szansa 10% na to, że odzyska przytomność i jej stan zmieni się na okaleczony (nawet jeśli liczba punktów wytrzymałości nadal będzie ujemna).

Postać, która ustabilizowała się samodzielnie, bez niczyjej pomocy, ryzykuje dalszą utratę punktów wytrzymałości. W każdej godzinie istnieje szansa 10% na to, że odzyska przytomność i jej stan zmieni się na okaleczony. W przeciwnym wypadku traci 1 punkt wytrzymałości.

Umierający: Bohater jest nieprzytomny i bliski śmierci. Jego punkty wytrzymałości znajdują się w przedziale od -1 do -9. Umierający smialek nie może wykonywać żadnych akcji. Pod koniec każdej rundy (poczynając od tej, w której punkty wytrzymałości spadły poniżej 0) gracz rzuca 1 k , by sprawdzić, czy postać się ustabilizuje. Ma szanse 10% na to, że tak się stanie. Jeśli jednak do tego nie dojdzie, bohater traci punkt wytrzymałości. Jeżeli punkty wytrzymałości umierającego smialka osiągną wartość -10, to będzie on martwy.

W zwarciu: Zaangażowany w zapasy lub inną formę walki wręcz z co najmniej jednym napastnikiem. Postać może wykonywać tylko ograniczoną liczbę akcji. Nie zagraża żadnym polom, a także traci wszelkie premie ze Zręczności do KP (jeśli jakieś posiada), gdy atakuja ją wrogowie, z którymi nie jest w zwarciu.

Wstrząśnięty: Bohater podlega karze a morale -2 do testów ataków, rzutów obronnych, testów umiejętności i testów atrybutów.

Wstrząśnięcie to stan strachu mniej poważny od paniki i przetrząsania.

Wyczerpany: Bohater porusza się z połową szybkości oraz podlega karze -6 do Siły i Zręczności. Po godzinie spędzonej tylko na wypoczynku wyczerpana postać staje się zmęczona. Zmęczona postać staje się

wyczerpana, jeśli zrobi coś, co w zwykłych warunkach spowodowałoby zmęczenie.

Wyszczapiona energia: Bohater otrzymał co najmniej jeden negatywny poziom, który może doprowadzić do permanentnego wyszczapienia poziomów postaci. Kiedy istota ma tyle samo lub więcej negatywnych poziomów niż Kospek Wytrzymałości, umiera. Każdy negatywny poziom powoduje następujące utrudnienia: kara -1 do testów ataków, rzutów obronnych, testów umiejętności, testów atrybutów oraz efektywnego poziomu (dla ustalania potęgi, czasu działania, ST i innych aspektów zaklęć oraz specjalnych zdolności). Ponadto osoba zracająca czary traci jedno zaklęcie lub komórkę na nie najwyższego dostępnego poziomu.

Wyszczapiony atrybut: Bohater na stałe traci co najmniej 1 punkt wartości atrybutu. W odzyskaniu tych punktów pomóc może jedynie magia. Postać o Siłę 0 pada na ziemię i jest beznadziejna. Bohater o Zręczności 0 ulega sparalizowaniu. Postać o Budowie 0 jest martwa. Bohater z Intellektem, Roztropnością lub Charyzmą 0 traci przytomność (patrz „Utrata wartości atrybutów”, wcześniej w cześci „Zdolności specjalne”).

Zafascynowany: Utrzęciony przez efekt czaru lub nadnaturalny. Zafascynowana istota stoi lub siedzi cicho, nie wykonując żadnych akcji poza skupianiem się na efekcie, który doprowadził do tego stanu – dopóki ten się utrzymuje. Podlega ona karze -2 do testów umiejętności wykonywanych w reakcji na coś, takich jak Nasłuchiwanie czy Spostreżawczość. Każde potencjalne zagrożenie – na przykład nadejście wrogiej istoty – pozwala zafascynowanemu na nowy rzut obrony na dany efekt. Każde oczywiste zagrożenie – ktoś dobywa broń, rzuca czar czy celuje orężem dystansowym – automatycznie kończy ten efekt. Sprzymierzeńcy zafascynowanego mogą wyrwać go z tego stanu, poświęcając na to akcje standardowe.

Zataczający się: Bohater, który otrzymał wiele stłuczeń, ze ich liczbą jest równa jego aktualnym punktom wytrzymałości. Smialek został tak bardzo osłabiony czy poturbowany, że w każdej rundzie może wykonywać jedynie akcje ruchu lub standardowe (ale nie odbie naraż i nie akcje calorundowe).

Bohater, którego aktualne punkty wytrzymałości przekraczają liczbę stłuczeń, przestaje się zataczać. Smialek, który otrzymał stłuczenia w liczbie przekraczającej jego punkty wytrzymałości, traci przytomność.

Zatrzymany: Jakakolwiek (choćby wiatr) uniemożliwia bohaterowi ruch do przodu. Istoty poruszające się po ziemi po prostu stają. Latające stworzenia zostają cofnięte o odległość podaną w opisie efektu, który spowodował zatrzymanie.

Zdezorientowany: Bohater działa w każdej rundzie zgodnie z wynikiem rzutu 1 k , wykonywanego na początku jego tury. 01-10 – zaatakowanie istoty, która spowodowała efekt, za pomocą broni do walki wręcz lub dystansowej (lub zbliżenie się do niej, jeśli atak jest niemożliwy); 11-20 – normalne działanie; 21-50 – belkotanie bez sensu i niemożność wykonania jakiegokolwiek działania; 51-70 – ucieczka od istoty, która spowodowała efekt, z możliwie największą szybkością; 71-100 – zaatakowanie najbliższej istoty (w tym przypadku chwytak traktuje się jako części ofiary). Zdezorientowana istota, która nie może wykonać wywołanej czynności, belkotaje bez sensu i nie podejmuje innego działania. Atakując osoby znajdujące się w tym stanie nie ryzykuje specjalnych korzyści. Każda zdezorientowana osoba, która zostanie zaatakowana, automatycznie w swojej następnej turze atakuje takiego przeciwnika (pod warunkiem, że wciąż znajduje się w stanie zdezorientowania). Treba zaznaczyć, że zdezorientowana istota nie wykonuje ataków okazanych w ostatnim adwersariusza, którego atakowaniu się nie poświęca (albo z racji swej ostatniej akcji, albo ponieważ została przez niego zaatakowana).

Zdmuchnięty: Wiatr o odpowiedniej sile (patrz strona 95, Tabela 3-24) może zdmuchnąć niektóre istoty, choć zależy to od ich rozmiaru. Stworzenia, które znajdują się na ziemi, zostają powalane i torczą się przez $1\text{ k} \times 3\text{ metry}$, otrzymując 1 k stłuczenia na każde 3 metry. Podmuchy natychmiast cofają latające istoty o $2\text{ k} \times 3\text{ metry}$. Ponadto uderzenia wiatru powodują u nich 2 k stłuczeń.

Zmęczony: Bohater nie może biegać oraz szarżować. Podlega karze -6 do Siły i Zręczności. Zmęczona postać staje się wyczerpana, jeśli zrobi coś, co w zwykłych warunkach spowodowałoby zmęczenie. Osiem godzin odpoczynku sprawia, że postać przestaje być zmęczona.

ŚRODOWISKO

Śmiolkowie przemierzający załaną słońcem pustynię ryzykują udar oraz odwodnienie. Pływanie grozi utonięciem, a podczas nurkowania mogą się pojawić niebezpieczne efekty dekompresji. Poszukiwacze przygód spędzają wiele czasu w bardzo ponurnych, niezwykle niebezpiecznych i nieprzyjemnych miejscach – trudną czasem wyobrazić sobie gorszą okolicę, niż ta, w której przebywają śmiolkowie. A jeśli nie zabija ich potwory lub czarne charaktery, zawsze przyczynią się do tego mogą warunki naturalne. W tej części rozdziału opisano, jak groźne może być środowisko, w którym przebywają bohaterowie. Niektóre z wspomnianych niebezpieczeństw ograniczają się do konkretnego typu terenu (ryzyko związane ze znacznym goraczem niemal nigdy nie występuje choćby na obszarze zimnych gór). Inne zaś mogą się pojawić w niemal dowolnym środowisku (jak na przykład wpływ kwasu czy głód i pragnienie).

Niebezpieczeństwa związane z konkretnymi warunkami naturalnymi (jak choćby lawiny, które pojawiają się w górach) opisano wcześniej, w Rozdziale trzecim. Przygody. Tu zaś zaprezentowano zagrożenia typowe dla wielu rodzajów środowiska.

CIEMNOŚCI

Poszukiwacze przygód badają grot. Nagle wyszeptany w ciemnościach czar sprawia, że światło dnia Jozana gśnie. Pieczara tonie w całkowitym ciemności. Delikatny brzek kółeczek oraz szczerk dobywanych mieczy sądwadzą o ataku drów.

Widzenie w ciemnościach pozwala wielu bohaterom i potworom widzieć doskonale nawet bez źródła światła. Mimo to śmiolkowie obdarzeni normalnym zmysłem wzroku (lub widzeniem w słalnym świetle) przestają widzieć cokolwiek, jeśli światło zgaśnie. Flomienie pochodzi i latarni może zdumuchać nagły podmuch podziemnego wiatru. Magiczne źródła światła zaś do się rozprościć czy skontrować. Jakby tego było mało, magiczne palupaki tworzą czasem pola ciemności nie do przebitcia.

W wielu wypadkach niektórzy bohaterowie i potwory będą widzieć, co się dzieje, pozostając zaś się do nie uida. Na potrzeby przedstawionych dalej informacji za źródła isoty uznaje się tak, która nie widzi w otaczających ją ciemnościach.

– Istota osłepiona przez ciemności traci zdolność do zadawania dodatkowych obrażeń wynikających z precyzyj ataku (na przykład, podstępny atak czy właściwość klasowa tropiciela preferowany wróg).

– Osłepiona istota porusza się mniej swobodnie, placąc 2 pola ruchu za każde pole, na które wejdzie (co w efekcie podwaja normalny koszt poruszania się). Nie ma też prawa ani biegać, ani szarżować.

– Wszyscy przeciwnicy korzystają z całkowitego ukrycia względem osłepionej isoty, która z tego powodu podlega w trakcie walki ryzyku chybnego 50%. Masi ona również dokładnie zlokalizować przeciwnika, zanim będzie mogła zatakować odpowiednio pole. Jeśli wyprzodczy atak, nie ustalając położenia, celuje w losowe pole znajdujące się w zasięgu. W przypadku ataków dystansowych i czarów wymierzonych w osoby, których osłepiona istota nie zlokalizowała dokładnie, należy losowo ustalić, w stronę jakiego pola jest ona zwrócona: jej atak trafia bełpośrednio w najbliższy cel znajdujący się w tym kierunku.

– Osłepiona istota traci premie ze Zręczności do KP i podlega karze –2 do KP.

– Osłepiona istota podlega karze –4 do testów Przeszkadzania oraz większej umiędmiotności oparcia na Sile i Zręczności, wliczając je w wszystkie, których dotyczy kara do testów z pancera. W przypadku osoby niewidzącej w ciemnościach każdy test umiędmiotności opartej na zmysle wzroku kończy się niepowodzeniem.

– Istota osłepiona przez ciemności nie może używać ataków wzrokowych i jest na nie niepodatna.

Osłepiona przez ciemności istota może w każdej rundzie w akcji darmowej wykonywać test Nasłuchiwania, aby ustalić położenie przeciwników (ST równe wynikom testów Cichego poruszania się przeciwnika). Ułany test oznacza, iż ułysłatona ona niewidoczne stworzenie i wie, że jest ono „gdzieś tam”. Niemniej w zasadzie niemożliwe jest, by zdołała dokładnie zlokalizować niewidzialnego przeciwnika. Pole, na którym znajduje się takie niewidoczne

stworzenie, da się ustalić po udanym teście Nasłuchiwania, którego wynik, przekroczył ST o 20 (niemniej wróg wciąż korzysta z całkowitego ukrycia, względem osłepionej isoty).

– Osłepiona istota może po omacku szukać niewidzialnego przeciwnika. W tym celu wykonuje atak dźwiękowy dłoni lub bronią, wymierzony w dwa sąsiednie pola (akcja standardowa). Jeżeli niewidzialne stworzenie znajduje się w atakowanym miejscu, wciąż istnieje ryzyko 50% na to, że atak dźwiękowy chybi celu. Jeśli atak dźwiękowy się powiedzie, osłepiona istota nie zadaje niewidzialnemu obrażeń, ale może dokładnie zlokalizować jego położenie (oczywiście jeśli niewidoczny przeciwnik się porusza, jego położenie znów będzie nieznane).

– Kiedy niewidzialne stworzenie trafi osłepioną istotę, ta pozna jego położenie (oczywiście wówrów tylko do momentu, w którym niewidoczne stworzenie się nie porusza). Wyjatek ma miejsce wtedy, gdy niewidzialny stwór posiada zasięg większy niż 1,5 metra. Wtedy trafiony wie mniej więcej, gdzie znajduje się przeciwnik, ale nie może dokładnie zlokalizować jego położenia. Kolejny wyjątek od wspomnianej reguły dotyczy ataku dystansowego, kiedy osłepiona istota zna ogólne położenie przeciwnika, a nie jego dokładne usytuowanie.

– Istota obdarzona zdolnością wech automatycznie dokładnie lokalizuje stworzenie w promieniu 1,5 metra od miejsca, na którym się znajduje.

DUSZENIE SIĘ

Postać, która nie ma czym oddychać, może wstrzymać oddech przez 2 rundy na każdy punkt wartości Budowy. Po tym okresie musi wykonać test Budowy (ST 10) – udany pozwoli jej dalej wstrzymać oddech. Test należy powtarzać co rundę, a ST wzrasta o +1 za każdy wcześniejszy sukces.

Bohater, któremu nie powiodł się jeden ze wspomnianych testów Budowy, zaczyna się dusić. W pierwszej rundzie traci przytomność (0 gw.). W drugiej rundzie ma –1 punktów wytrzymałości i jest umierający. W trzeciej rundzie ulega duszemu.

Powolne duszenie: Stworzenie średniego rozmiaru może z łatwością oddychać przez 6 godzin w zamkniętym sześciennym pomieszczeniu o kra- wędności 3 metrów. Po tym okresie co 15 minut otrzymuje 1k6 słuzceń. Każda dodatkowa średnia isoty lub znaczące źródło ognia (choćby pochodnia) proporcjonalnie skracają czas, na jaki wystarczy powietrza. Kiedy bohater straci przytomność w wyniku otrzymania odpowiedniej ilości słuzceń, jego punkty wytrzymałości spadną do –1, a on zacznie być umierający. W następnej rundzie zaś się uduśi.

Na przykład, dwie osoby wytrzymały 3 godziny, po czym obydwie co 15 minut będą otrzymywać 1k6 słuzceń. Jeśli mają ze sobą pochodnię (odpowiednik średniej przysięgi w kategoriach zużycia tlenu), powietrze skończy się już po 2 godzinach.

Małe postacie potrzebują dwa razy mniej powietrza niż isoty rozmiaru średniego. Większa ilość tlenu starczy oczywiście na więcej czasu. Tak więc, na przykład, gdy w zamkniętej komnacie o wymiarach 6 na 6 na 3 metry znajduje się dwóch ludzi oraz gnom i są oni wyposażeni w pochodnię, powietrza starczy na niemal 7 godzin (6 godzin / 3,5 osoby i pochodnia × 4 szcziącym o krawędzi 3 metry = 6,86 godziny).

EFEKTY DZIAŁANIA DYMU

Postać oddychająca gęstym dymem musi w każdej rundzie wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, –1 za każdy wcześniejszy rzut) – nieudany oznacza, iż w danej rundzie krztusi się i kaszle. Jeżeli przez dwie kolejne rundy będzie się tak dusić, otrzyma 1k6 słuzceń.

Dym ogranicza widoczność, zapewniając znajdującym się w nim stworzom ukrycie (ryzyko chybnego 20%).

EFEKTY DZIAŁANIA KWASU

Zrączy kwas powoduje 1k6 obrażeń na rundę kontaktu, chyba że postać jest całkowicie zanurzona w owej substancji (na przykład w kadzi z kwasem) – wówczas liczba ran wzrasta do 10k6 na rundę. Atak kwasem, pochodzącym na przykład z ciśnietej fiolki lub płociny potwora, należy traktować jak randowy kontakt.

Opary większości kwasów są trujące dla wdychających je istot. Stworzenia, które zbliżą się do zbiornika ze zracą substancją tak dużej, iż można je do niego wrzucić, muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 13). Nieudany oznacza obniżenie o 1 wartości Budowy. Minutę później isoty

takie musza wykonać raz jeszcze rzut obronny lub ich Budowa obniży się o kolejne 1k4 punkty.

Stworzenia niepodatne na zrac działanie kwasu mogą w nim utonąć, jeśli się w nim całkowicie zanurzą (patrz „Tonienie”, strona 303).

GLÓD I PRAGNIENIE

Może się zdarzyć, że bohaterowie zostaną pozbawieni żywności i wody; a sami nie będą w stanie ich zdobyć. W klimacie umiarkowanym ilość średniego rozmiaru potrzebuje dziennie 4 litrów płynu i około 0,5 kilograma przyswojonego pożywienia. Inaczej następuje powolne odwodnienie lub wygołdzenie organizmu. Małe istoty potrzebują połowę tego co duże. Jeśli klimat jest znacznie cieplejszy, śmialkowie mogą potrzebować dwa, a nawet trzy razy więcej wody, by uniknąć odwodnienia.

Postać może obcyć się bez wody przez dzień plus tyle godzin, ile ma wartości Budowy. Po tym czasie musi co godzinę wykonywać test Budowy (ST 10, +1 za każdy wykonany wcześniej test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1k6 słuchzeń.

Bohater może obcyć się bez jedzenia przez 3 dni, będzie się jednak czuł coraz gorzej. Po tym czasie musi co dzień wykonywać test Budowy (ST 10, +1 za każdy wykonany wcześniej test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1k6 słuchzeń.

Słuchzenia wywołane odwodnieniem lub wygołdzeniem powodują zmęczenie (patrz strona 301). Owych słuchzeń nie można wyleczyć, dopóki postać nie spotyka odpowiedniej ilości wody lub pożywienia. Ale ulepszy ich nawet magia przywracająca punkty wytrzymałości (na przykład czar *leczenie lekkich ran*).

NIEBEZPIECZNA WODA

Patrzac na historię ludzkości, można rzec, iż woda to jeden z najważniejszych składników komunikacyjnych. Niemniej śmialkowie maszerujący po ziemi uznają ją za pewną, że jeziora, rzeki i strumienie to tylko niepotrzebne przeszkody. Warto też zdawać sobie sprawę, że nawet w podziemskich można natrafić na zbiorniki wodne – strumienie, kanały czy fosy.

Woda może sprawić kłopoty poszukiwaczom przygód na pięć różnych sposobów. Po pierwsze, bywa naturalną przeszkodą, blokującą drogę. Po drugie, śmialkowie, którzy znajdują się w wodzie, ryzykują utonięcie lub utratę ekwipunku. Po trzecie, brystry nurt może porwać jednego z bohaterów, poniesie go daleko od reszty drużyny, spieniewiera, a nawet zabije (jeśli, na przykład, „pokona” on wodospyły lub katarakty). Po czwarte, ciśnienie na dużych głębokościach zadaje obrażenia istotom nieprzystosowanym do życia w takich warunkach. Po piąte wreszcie, naprawdę zimna woda może wywołać hipotermię, czyli wyziębienie organizmu.

W kontaktach z wodą śmialkowie będą najczęściej korzystać z umiejętności Pływania lub Zawód (żeglarz). Niestety, nie każdy je posiada.

Każda postać może brodzić we względnie spokojnej wodzie, która nie sięga jej ponad głowę, nie jest wówczas wymagany test (stać tak ważne są brody na rzekach). Podobnie, pływając w spokojnej wodzie będzie zapewne wymagać testów umiejętności o ST jedynie 10. Wyższeli pływacy mogą po prostu wykorzystywać zasadę 10 (pamiętaj jednak, że pancerni lub ciężki ekwipunek utrudnia znacznie każdą próbę pływania; patrz opis umiejętności Pływanie, strona 84 Podręcznika Gruzka).

Oczywiście woda o bitym nurcie jest naprawdę niebezpieczna. Uduany test Pływania o ST 15 lub Siły o ST 15 sprawza, że śmialek otrzymuje jedynie 1k3 słuchzenia w rundzie (lub 1k6 zabójczych obrażeń, jeśli w wodzie jest dużo kamieni lub występują kaskady). Nieudany test wymaga wykonania kolejnego – inaczej bohater pójdzie pod wodę.

Głęboko pod wodą zwykle jest ciemno choć oko wykol, co utrudnia poruszanie się. Ponadto panuje tam ciśnienie powodujące 1k6 obrażeń na minutę na każde 30 metrów głębokości. Uduany rzut obronny na Wytrzymałość (ST 15, +1 za każdy wykonany wcześniej test) pozwala uniknąć ran w danej minucie.

Śmialek, który znajdzie się w bardzo zimnej wodzie, otrzymuje 1k6 słuchzeń z powodu wyziębienia (hipotermii).

Tonienie

Każda postać może wstrzymać oddech na liczbę rund równą podwojonej wartości jej Budowy. Po tym okresie bohater musi w każdej rundzie wykonywać test Budowy (ST 10) – uduany pozwala dalej wstrzymywać oddech. Test należy powtarzać co rundę, a ST wzrasta o +1 za każdy wcześniejszy sukces.

Śmialek, któremu nie powiedzie się test Budowy, zaczyna tonąć. W pierwszej rundzie tonięcia traci przytomność (0 pw). W drugiej rundzie ma –1 punktów wytrzymałości i jest umierający. W trzeciej rundzie się topi.

Można też utonąć w substancji innej niż woda – na przykład w ruchomych piaskach, drobnym pyłku czy w spachletzu pełnym ziarna.

NIEBEZPIECZNE GORĄCO

Gorące pustynie słone może być wrogiem również niebezpiecznym, jak nieprzyjazne plemię orków. Zbyt długo przebywanie w wysokiej temperaturze szybko męczy postać, a uduany może być przyczyną ich śmierci.

Wysoka temperatura powoduje słuchzenia, których nie można wyleczyć, bez wcześniejszego ochłodzenia (postać może wejść w cień, doczekać nocy, zanurzyć się w wodzie czy zostać podmiotem czaru odporności na żywoty i tak dalej). Jeśli w wyniku otrzymanych słuchzeń śmialek straci przytomność, znacznie w tym samym tempie odnosi normalne obrażenia.

W bardzo wysokich temperaturach (powyżej 30°C) postać musi co godzinę wykonywać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 15, +1 za każdy wykonany test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1k4 słuchzeń. Śmialkowie, którzy mają na sobie grube ubranie lub pancerz, podlegają karze –4 do wspomnianych rzutów obronnych. Bohater posiadający umiejętność Szuka przetrwania może otrzymać premię do rzutu obronnego i pomóc innym (patrz opis umiejętności, strona 79 Podręcznika Gruzka). Postacie, które tracą przytomność, zaczynają odnosić zabójcze obrażenia (1k4 na godzinę).

W naprawdę wysokich temperaturach (od 45°C) postać musi wykonywać rzut obronny na Wytrzymałość co 10 minut (ST 15 +1 za każdy wcześniejszy test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1k4 słuchzenia. Śmialkowie, którzy mają na sobie grube ubranie lub pancerz, podlegają karze –4 do wspomnianych rzutów obronnych. Bohater posiadający umiejętność Szuka przetrwania może otrzymać premię do rzutu obronnego i pomóc innym (patrz opis umiejętności, strona 79 Podręcznika Gruzka). Postacie, które tracą przytomność, zaczynają odnosić zabójcze obrażenia (1k4 na 10 minut).

Śmialek otrzymujący słuchzenia z powodu wysokich temperatur cierpi tak naprawdę od udaru słonecznego i należy go uznać za zmęczonego (patrz strona 301). Wszystkie kary ulegają anulowaniu, gdy postać wyleczy słuchzenia spowodowane przez gorąco.

Naprawdę ekstremalna temperatura (powietrza o temperaturze ponad 60°C, a także ognia, wrząca woda, lava) powoduje zabójcze obrażenia. Oddychanie tak rozgrzanym powietrzem zadaje 1k6 ran na minutę (bez rzutu obronnego). Ponadto postać musi co 5 minut wykonywać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 15, +1 za każdy wcześniejszy test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1k4 słuchzenia. Śmialkowie, którzy mają na sobie grube ubranie lub pancerz, podlegają karze –4 do wspomnianych rzutów obronnych. Osoby noszące metalowe zbroje lub wchodzące w kontakt z bardzo gorącym metalem należy traktować tak, jakby wpłynął na nie czar *rozgrzanie metalu*.

Wrzawa woda zwykle zadaje 1k6 obrażeń (poparzenia), chyba że bohater jest w niej całkowicie zanurzony – wtedy powoduje 10k6 ran w rundzie

Płonący bohaterowie

Ubranie, ekwipunek, a nawet włosy bohaterów, których swym działaniem obejmuje płomienie ognia, lub magiczne płomienie o czasie działania dłuższym niż natychmiastowy (choćby *światła ognia*), mogą się zapalić. Ciężar w rodzaju kuli ognistej czy ognistego adierzenia (te o natychmiastowym czasie działania) zwykle nie mogą spowodować podpalenia, gdyż zarówno gorąco, jak i płomienie znajdują w mgnięniu oka.

Postacie, które mogą ulec podpaleniu, wykonują rzut obronny na Refleks (ST 15) – uduany pozwala uniknąć tego losu. Jeśli stracił lub włosy bohatera zajmą się ogniem, otrzymuje on natychmiast 1k6 obrażeń. W każdej następnej rundzie płonąca postać musi wykonać kolejny rzut obronny na Refleks. Porażka oznacza, iż w danej rundzie otrzymuje następne 1k6 obrażeń. Sukces świadczy zaś o tym, że ogień zgasił (czyli po uduanym rzucie obronnym śmialek przestaje płonąć).

Płonąca postać może automatycznie zdusić ogień, wyskakując do wody, w której w calosci się zanurzy. Jeśli nie ma pod ręką wody, tocznie się po ziemi oraz duszenie płomieni płaszcami lub czymś podobnym daje bohaterowi prawo do kolejnego rzutu obronnego z premią +4.

Rechowy, których ubranie lub ekwipunek się zapali, muszą dla każdego przedmiotu wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15). Łatwopalne przed-

WARIANT: MNIEJ ŚMIERTELNE UPADKI

Hojni MP, którzy uznają, że upadki są zbyt śmiertelne, mogą zdecydować, że pierwsze 146 obrażeń, jakie otrzymuje bohater, zawsze będą stłuczeniami, a nie zabójczymi ranami – i to bez względu na okoliczności.

mioty, którym się ów rzut nie powiedzie, otrzymują tyle samo obrażeń, co postać.

Efekty działania lawy

Lawa lub magma zadaje 2ke obrażeń na rundę kontaktu, chyba że postać jest w niej całkowicie zanurzona (na przykład, gdy spada do krateru czynnego wulkanu), kiedy to powoduje 206k ran w rundzie.

Magma powoduje obrażenia jeszcze przez 1k3 rundy po zakończeniu kontaktu, lecz wynosi one jedynie połowę tego, co przy początkowym zetknięciu (czyli 1ke lub 106 punktów w rundzie).

Nierpodatność lub odporność na ogień są skuteczne również w przypadku działania lawy i magmy. Niemniej stworzenia obdarzone takimi cechami mogą utonąć, jeśli zanurzą się całkowicie w takiej substancji (patrz „Tonienie”, strona 303).

NIEBEZPIECZNE ZIMNO

Kłując palce lodowej śmierci porbawili życia wielu poszukiwaczy przygód. Zbyt długi pobyt na mrozie może osłabić postać, której nie przed chłodem nie chroni. Wychłodzenie, odmrożenia i wyczerpanie potrafią zabić. Przed zimnem najlepiej się schronić i, oczywiście, ogrzać.

Zimno powoduje stłuczenia, których nie można wyleczyć, jeśli wcześniej nie znajdzie się ciepłego schronienia i nie ogrzeje. Jeśli w wyniku otrzymanych stłuczeń śmieć straci przytomność, zacznie w takim samym tempie odnosić zabójcze obrażenia.

Niechroniona przed zimnem postać przebywająca w niskich temperaturach (poniżej 5° C) musi co godzinę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + 1 za każdy wcześniejszy test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1ke stłuczeń. Bohater posiadający umiejętność Szuka przetrwania może otrzymać premię do rzutu obronnego i pomóc innym (patrz opis umiejętności, strona 83 Podręcznika Gracza).

W znacznym chłdzie (poniżej -15° C) niechroniona przed zimnem postać musi co 10 minut wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za każdy poprzedni test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1ke stłuczeń. Bohater posiadający umiejętność Szuka przetrwania może otrzymać premię do rzutu obronnego i pomóc innym (patrz opis umiejętności, strona 79 Podręcznika Gracza). Postacie w zimowych ubraniach wykonują w tych warunkach rzut jedynie raz na godzinę.

Śmieć otrzymujący stłuczenia z powodu niskich temperatur cierpi tak naprawdę od odmrożeń oraz wyziębienia i należy go uznawać za zmęczonego (patrz strona 301). Wszystkie kary ulegają anulowaniu, gdy postać wyleczy stłuczenia spowodowane przez mroź.

Ekstremalne warunki (poniżej -30° C) powodują 1ke obrażeń na minutę (bez rzutu obronnego). Ponadto postać musi co 5 minut wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za każdy poprzedni test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1k4 stłuczeń. Osoby noszące metalowe zbroje lub wchodzące w kontakt z bardzo zimnym metalem należy traktować, jakby wpłynął na nie czar oziębiący metalu.

Lód

Postacie maszerujące po lodzie muszą poświęcić 2 pola ruchu, aby wejść na pokryte nim pole. Ponadto na takim terenie ST testów Zachowania równowagi i Zwinności wzrasta o +5. Istoty poruszające się po lodzie dłuższy czas ryzykują otrzymanie obrażeń wynikających z działania znacznego chłodu (patrz wcześniej).

SPADAJĄCE PRZEDMIOTY

Istoty otrzymują obrażenia, gdy spadają z wysokości większej niż 3 metry. Zranic może je jednak również spadający przedmiot. Wielkość owych obrażeń zależy od ciężaru przedmiotu oraz wysokości, z jakiej spada.

TABELA 8-4: OBRAŻENIA POWODOWANE PRZEZ SPADAJĄCE OBIEKTY

Waga przedmiotu	Wysokość, z jakiej spada
100–56 kg	6 m
50–26 kg	9 m
25–16 kg	12 m
15–6 kg	15 m
5–3 kg	18 m
2,5–0,5 kg	21 m

Na każde 100 kilogramów wagi przedmiot powoduje 1ke obrażeń, jeśli spada z przynajmniej 3 metrów. Na każde 3 metry wysokości powyżej pierwszych 3 metrów upadający obiekt zadaje dodatkowe 1ke obrażeń (aż do maksimum 206k).

Obiekty lżejsze niż 100 kilogramów również zadają obrażenia, lecz by zadać rany takie jak cięższe przedmioty, muszą spaść z wyższej wysokości. Skorzystaj z Tabeli 8-4. Obrażenia powodowane przez spadające obiekty, dzięki której ustalisz, z jakiej wysokości musi spaść obiekt o danej wadze, aby zadać 1ke obrażeń.

Przykład: Magiczny latający statek przechylił się na bok. Za burtę wypadła waga 200 kilogramów rezerbu (perłowykowany towarzysz). Posag z racji ciężaru powoduje 2ke obrażeń. Jeśli statek znajdowałby się na wysokości 30 metrów, rezerba zadalałaby 9ke obrażeń więcej, czyli w sumie 11ke.

Zwiększenie się wysokości o każdy dodatkowy stopień sprawia, że spadający przedmiot zadaje dodatkowe 1ke obrażeń. Na przykład, waga 15 kilogramów kula musi spaść z wysokości 15 metrów, aby zadać 1ke obrażeń. Ta sama kula spowoduje 3ke obrażeń, jeśli spadnie z wysokości 45 metrów. Przedmioty ważące mniej niż 0,5 kilograma nie zadają ran istotom, na które spadły – nie ważne, z jak wysokości.

UPADEK

Poszukiwacze przygód często ryzykują bardzo niebezpieczne upadki ze znacznych wysokości.

Obrażenia od upadku: Podstawowa zasada jest prosta – postać otrzymuje 1ke obrażeń na 3 metry wysokości, z jakiej spada, aż do maksimum 206k.

Jeżeli bohater skacze celowo, a nie zsuwa się czy spada, odnosi takie same obrażenia, tyle że pierwsze 1ke to stłuczenia. Udany test Skakania o ST 15 lub Zwinności o ST 15 pozwala śmiało ukinąć ran w następujący sposób: unika obrażeń wynikających z pierwszych 3 metrów upadku, a z racji upadku z dalszych 3 metrów otrzymuje stłuczenia. Innymi słowy, bohater spadający z połki położonej na wysokości 9 metrów otrzymuje 3ke ran. Gdyby skoczył, dostałby 1ke stłuczeń i 2ke obrażeń. A gdyby skoczył i wykonał udany test Skakania lub Zwinności, otrzymałby jedynie 1ke stłuczeń i 1ke ran.

Upadek na nietrwałe podłoże (miękką ziemię, błoto) również zmniejsza pierwsze 1ke obrażeń na stłuczenia. Wspomniana redukcja kumuluje się z ranami wynikającymi z celowego skakania oraz z udanymi testami umiejętności Skakanie.

Upadek do wody: Spadanie do wody w mechanice gry opisuje się nieco inaczej. Jeśli ma ona przynajmniej 3 metry głębokości, pierwsze 6 metrów, z jakich następuje upadek, nie powoduje żadnych ran. Kolejne 6 metrów zadaje stłuczenia (1k3 na 3 metry). Większa wysokość powoduje normalne obrażenia (1ke na 3 metry).

Bohater, który celowo zanurkuje do wody, nie otrzymuje obrażeń, jeśli wykona udany test Pływania o ST 15 lub Zwinności o ST 15, pod warunkiem, jednakże, iż zbiornik ma głębokość przynajmniej 3 metrów na każde 9 metrów wysokości, z jakiej następuje upadek. Niemniej ST testu różnie o 5 na każde 15 metrów wspomnianej wysokości.

9-metrowy stożek; Szablon 1

© 2003, 2006 Wizards of the Coast, Inc. Zgoda na kopiowanie dla celów prywatnych. Prawa do polskiego wydania należą do ISA sp. z o.o.

9-metrowy stożek; Szablon 2

© 2003, 2006 Wizards of the Coast, Inc. Zgoda na kopiowanie dla celów prywatnych. Prawa do polskiego wydania należą do ISA sp. z o.o.

Obszary działania czarów



Środek obszaru



Położenie rzucającego czar



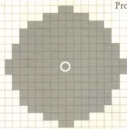
Promień
1,5 metra



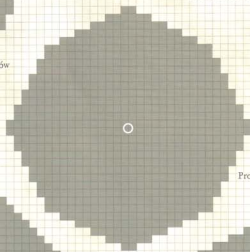
Promień 3 metry



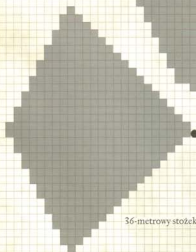
Promień 6 metrów



Promień 12 metrów

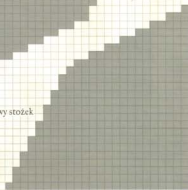


Promień 24 metry



36-metrowy stożek

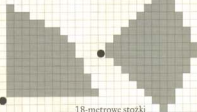
36-metrowy stożek



4,5-metrowe stożki



9-metrowe stożki



18-metrowe stożki



Średni

Przestrzeń: 1 pole [1,5 m]

Zasięg: 1 pole [1,5 m]

Z hronią zasięgową: 2 pola [3 m]

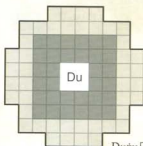


Duży [długi]

Przestrzeń: 2 pola [3 m]

Zasięg: 2 pola [1,5 m]

Z hronią zasięgową: 2 pola [3 m]

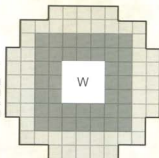


Duży [wysoki]

Przestrzeń: 2 pola [3 m]

Zasięg: 2 pola [3 m]

Z hronią zasięgową: 4 pola [6 m]

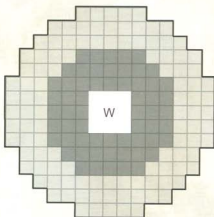


Wielki [długi]

Przestrzeń: 3 pola [4,5 m]

Zasięg: 2 pola [3 m]

Z hronią zasięgową: 4 pola [6 m]



Wielki [wysoki]

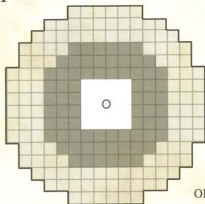
Przestrzeń: 3 pola [4,5 m]

Zasięg: 3 pola [4,5 m]

Z hronią zasięgową: 6 pól [9 m]

Przestrzeń i zasięg

Przestrzeń i zasięg

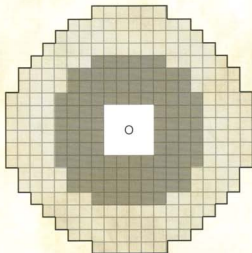


Olbrzymi [długi]

Przestrzeń: 4 pola [6 m]

Zasięg: 3 pola [4,5 m]

Z bronią zasięgową: 6 pól
[9 m]



Olbrzymi [wysoki]

Przestrzeń: 4 pola [6 m]

Zasięg: 4 pola [6 m]

Z bronią zasięgową: 8 pól
[12 m]

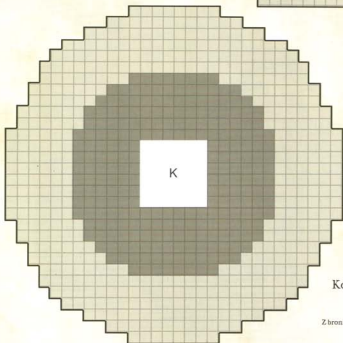
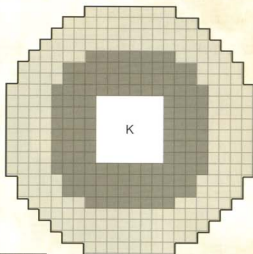
Przestrzeń i zasięg

Kolosalny [długi]

Przestrzeń: 6 pól [9 m]

Zasięg: 4 pola [6 m]

Z bronią zasięgową: 8 pól [12 m]

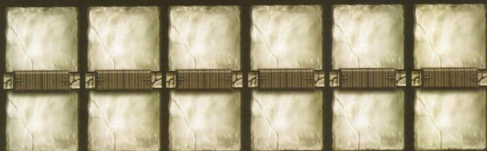


Kolosalny [wysoki]

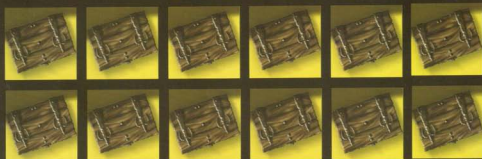
Przestrzeń: 6 pól [9 m]

Zasięg: 6 pól [9 m]

Z bronią zasięgową: 12 pól [18 m]



Drewniane drzwi



Zamknięte skrzynie



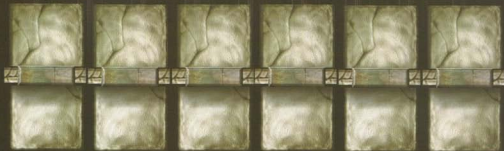
Śpiące postacie



Posagi



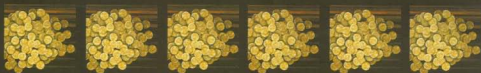
Krzesła



Zelazne drzwi



Skaly



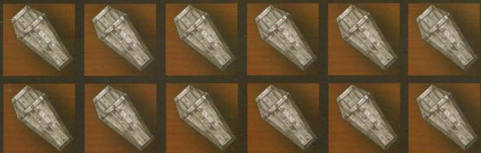
Skarb



Zwłoki

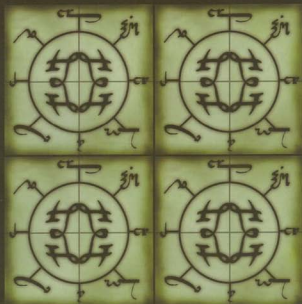


Piedestaly



Trumny

Magiczne kregi



Spiralne schody

Schody [drewniane i kamienne]



Drewniany most

Kolumny



Schody [drewniane i kamienne]



Kamienny most

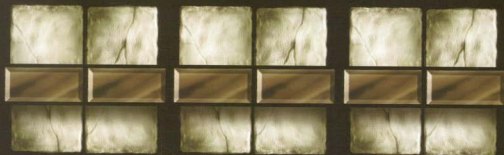
Dziura



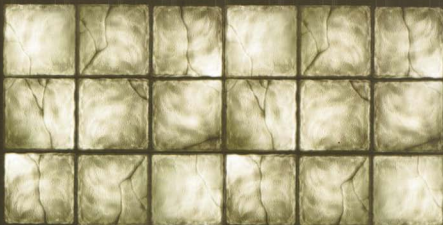
Stalaktyty



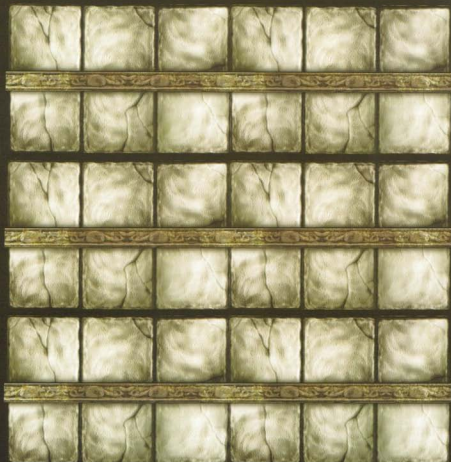
Trudny teren



Dwuskrzydłowe drzwi [drewniane]



Elementy podłogi lochu



Indeks

- Acheron 162
adamant 283
adept (klasa BN) 107
adze bojowe 25
alchemiczny srebrny 283
antymagia 289
Arborea 165
acymag 176
Arkadia 163
artefakty (magiczne przedmioty)
276-281
arystokrata (klasa BN) 108
ataki wzrokowe 290
aura (magicznego przedmiotu)
215
automatyczne trafienia i pudła 25-
awans na poziomy 197
azjatycka broń 143
azjatycka kultura 143
Bastor 162
bagna (teren) 88
barbarzyńca, epicki 207
BN 112
rola w społeczeństwie 131
bard, epicki 207
BN 113
rola w społeczeństwie 131
berła, magiczne 211, 233-237
tworzenie 286
bezieleśność 290
BG jako przywódca 106
BG powyżej i poniżej, tworzenie
199
bitewna starzka 4
BN, a Skala Wyrwania 37
dotarcie do zależności od rasy
lub gamki 126
działania 17
gotowi 112-126
klasy 107
nastawienie 128
rzucający czary 107
wartość wyposażenia 127
w społeczeństwie 138
wyposażenie w zaczęły 128
zachowania 16
ze skarbami 55
Bocob 142
bogactwo zależne od poziomu 135
bohater, bogactwo 135
poziomy potęgi 135
śmierć 41
bohaterowie, elitarni 110
niskiego poziomu 134
przeciętni 110
wysokiego poziomu 134, 141
bohaterowie, płonacy 303
bóstwa, tworzenie nowych 143
broń oddechowa 291
broń renesansowa 144
broń spryskująca 28
broń, magiczna 211, 221-229
a trafienia krytyczne 222
dla istot nietopowych
rozmiarów 223
światła emanacja 221
trwałość i punkty
wytrzymałości 221
tworzenie 285
brumana pleśń 76
budynki 101
burza piorunowa 94
burza śnieżna 94
burza z piorunami 94
burze 94
burze płaskowe 91
Bytopia 164
Carcetti 161
cechy planarne 147, 168
cele postaci 134
Celestia 164
cena rynkowa (magicznego
przedmiotu) 215
charakter, centrów władzy
społeczności 137
inteligentnych przedmiotów
268
zmienianie 134
choroba wysokościowa 90
choroby 291
chowanie się i wykrywanie czyjejś
obecności na bagnach 88
na pustyniach 91
na równinach 92
na wznieszeniach 89
pod wodą 92
w górach 90
w lasach 87
chowanie, doskonałe 200
dla małego i mniejszego
pana 203
dla wielkiego i większego pana
203
ciemnodrzew 283
ciemność 302
Corellan Larethian 142
cudowne przedmioty 211, 246-248
tworzenie 288
czaraki szaga 189
czarny charakter 104
czarodziej, epicki 208
BN 114
rola w społeczeństwie 132
czarodziej i skarby 54
czarownica (lista czarów, wariant)
175
czary obywateli 28
czary, opracowywanie własnych
198
próg obywateli 35
tworzenie nowych 35
czerwony Mag 177
dachy (miasto) 100
datowania (przedmioty)
inteligentnego 269
demografia 136
deszcz 94
deszcz ze śniegiem 94
Długotrwała inspiracja (epicki
artut) 209
Dokonała metamagia (epicki
artut) 209
Dokonała oszalała piątka
(epicki artut) 209
doskonałe uchylenie 297
doskonały chowaniec (artut) 200
doskonały podstępny atak
(epicki artut) 210
dotarcie do poziomu 172, 200,
209
dotarcie do potwory 172
dotarcie do kompanów 104
dotarcie do 39
nagrada (dla BG) 36
na poczekaniu 39
za odrywanie 40
dotarcie, kary do 41
dotarcie, wolne lub
szybsze zdobywanie 40
druid, epicki 208
BN 115
rola w społeczeństwie 132
drewno (element terenu) 87
drzewo (w lochach) 60
a czary wykrywa 60
duszenie się 302
duże wysokości 90
dzielo sztuki (w skarbie) 55
Dziwne Piekło 162
efekty czarów, opisywanie 34
efekty działania dymu 302
efekty działania lawy 304
efekty strachu 296
efekty wiatru 95
efektywny poziom postaci 199,
209
Ego (inteligentnego przedmiotu)
270
egzotyzowanie prawa 98
Ehlonna 142
ekonomia 139
ekosystem (lochu) 76
ekosystem (świata) 136
elity 141
elity poludni 171
eliksiry i olejki, magiczne 211,
229, 230
aktywacja 229
identyfikowanie 229
tworzenie 286
elitarni bohaterowie 110
Elizjum 164
energia, odporność na 294
epicki bohaterowie 206
wieloklasowy 207
epickie artuty 209
Epoka Brązu 144
Epoka Kamienia Lupanego 144
Erythm 141
etyczność 291
fachowice (klasa BN) 108
feudalizm (system polityczny) 140
Fharlanghn 143
figurki 4, 15
fosforujący grzyb 76
futurystyczna broń 146
Carl Światłotłocz 143
Gehenna 161
generowanie wartości atrybutów
169
geografia 136
geste rumowisko (element terenu)
89, 91
gildie i organizacje 132
głód 303
gnomy 141
gobliny 141
górskie wędrowniki 90
góry (teren) 89
gracze a rzuty kostkami 17
grad 94
Gruumsh 143
grzęzawiska (element terenu) 88
gubienie się 86
gubienie się w dzicy 86
gwiazdki i żołnierze 99
Hades 161
Heraeonous 143
Hektor 143
hierofant 179
huragan 94
identyfikacja magicznych
przedmiotów 212
Impozujące ugodzenie (epicki
artut) 210
miejscowość w każdej rundzie 22
inne nagrody 56
inteligentne magiczne przedmioty
214, 268-271
kontra bohaterowie 270
tworzenie 288
interesujące walki 17
inwazja 133
języki (magiczne przedmioty)
268
kampania, pielęgnowanie 130
rozpoczynanie 129
kanały (miasto) 101
kapłan, epicki 208
BN 117
rola w społeczeństwie 132
klan (system polityczny) 140
klaszore role w społeczeństwie 131
klaszore właściwości, zdobywanie
198
klasy społeczne 141
klasy, modyfikowanie 174
prestizżu 176
tworzenie 175
klejnoty (skarby) 55
klimat/teren, rodzaje 136
kompani 104
poziorkowanie 106
specjalni 199
konny żołnierz, typowy 133
kończenie sesji 18
Kond 143
korytarze (w lochach) 63
kosmologia D&D 150
kosmologia, tworzenie 167
koszt stworzenia (przedmioty)
magicznego 215
krośnoludy 141, 171
krośnoludy dżest 171
krośnoludy obrona 180
krytyczne pudła 28
krytyczne trafienia 26
krytyczny sukces i porażka 34
Kształty natury: doskonałe
zwłok (epicki artut) 210
kulturowe tendencje (zależność od
rasy) 141
kumulujące się premie 21
kwasy, efekty 302
kwestie prawne 141
laski, magiczne 211, 243-245
aktywacja 243
tworzenie 287
lasy (teren) 87
lawiny 90
leczenie chorób 291
Limbo 158
linia pola widzenia 21
listy czarów, wariant 175
lochy, ekosystem 76
jako scenariusz przygody 57
losowe 77
poziom 77
rodzaje 57
rozmaite detale 63
tabele spotkań 79-81
wygląd 58
wyposażenie 65
zwierzeta 76
lodowa pokrywa (element terenu)
91
losowe lochy 77
losowe spotkania w lochach 78
tabele 79-81
ładunki (magicznych
przedmiotów) 214

- lotrzyk, epicki 208
BN 118
rola w społeczeństwie 132
machiny obliczeniowe 99
magia 142
ograniczenia 142
premise z 21
magiczne przedmioty 211-288
a normy 213
aktywowanie 213
aura 215
cena rynkowa 215
dawki 214
dodawanie nowych zdolności 288
identyfikacja 212
inteligentne 214
jako skarb 56, 212
i wykrycie magii 212, 213
jako wyposażenie 199
koszt stworzenia 215
limitowanego użycia 199
losowe 216
na cele 214
naprawianie 214
nazwy 215
nowe 214
ograniczenia posiadania 214
poziom czającego 215
przeklecie 214
raty obronne na 214
tworzenie 282-288
tworzenie przez bohatera 199
uszkodzenie 214
używanie 215
w grze 212
waga 215
wartość w sztukach złota 215
wielokrotnego użycia 214
wygląd 212
wymagania 215
z ładunkami 199, 214
magiczne pulapki 67
magiczny przysmak 15
magiczny rycearz 182
magazynacja (system polityczny) 140
mapy, tworzenie 15, 46, 77
mechaniczne pulapki 67
naprawianie i przeładowywanie 68
mechanizm spustowy (element pulapki) 68
Mechanizm 163
mgła 94
miara sukcesu 32
miasta, tworzenie 137
miejscowi najwyższego poziomu 139
miejskie budynki 101
miejskie świątla 101
miejskie ulice 100
mistrz wiedzy 182
mistrzowskie przedmioty 283
misychny luznik 184
misychny sztukmistrz 185
mitchell 283
mnich, epicki 208
BN 119
rola w społeczeństwie 132
modyfikatorzy testów 30
modyfikowanie klas 174
modyfikowanie Ponomu Spotkania 39
modyfikowanie ras 171
modyfikowanie Skali Wyzwania 40
- mokradła (element terenu) 88
monarchia (system polityczny) 140
monety (skarby) 55
Moradin 143
motywacja (BG) 43
muzy i beamy (miasto) 99
myślenie wykraczające poza grę 11
nagrody 36
inne niż skarby 54
nagrody za odgrywanie 40
nagrody za opowiadanie 40
najlepszy przyjaciel MP 90
nastawienie BN 128
natychmiastowa śmierć 28
nauka nowych czarów 198
negatywne poziomy 299
Nerull 143
niebezpieczna woda 303
niebezpieczne gorąco 303
niebezpieczne zimno 304
niefort 28
niepodatność na ogień 292
niepodatność na zimno 292
niestandardowy system kupowania za punkty 169
nieświadomość 292
niewielnicy 141
niski poziom technologiczny 144
niskopoziomostwo bohaterów 134
Niszczycielski krytyk (epicki atut) 210
niziołki 141
niższa klasa 141
nowe bóstwa, tworzenie 143
nowe czary, tworzenie 35
uczenie się 198
nowe klasy, tworzenie 175
nowe magiczne przedmioty 214
nowe rasy 171, 173
nowy bohaterowie, tworzenie 42
nowi gracze 134
nowi walczacy 24
Obad-Hai 143
obieżywiat 186
obraziska 26
magicznych przedmiotów 214
od spadających przedmiotów 304
od upadku 304
ogromne 27
służnica 26
odgrywanie potworów 173, 5
odporność na czary 293
odporność na energię 294
odporność na odpędzanie 294
ogólne zawieszenie (dla BG) 198
ograniczenia (magicznych przedmiotów) 214
ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych 214
ograniczenie sztuk złota (społeczności) 137
ogromne i niewielkie isoty w walce 29
ogromne obrażenia 27
określanie zadań 30
Olimmara 143
ciemne pulapki 68
opady 94
opisy efektów czarów 34
opracowywanie własnych czarów 198
organizacja 132
organy władzy (społeczności) 137
- orkowe 141
oryginalne czary 198
osuniecie 90
osypisko (element terenu) 89
oświetlenie (w lochu) 67
Orchlan 159
paladyn, epicki 208
BN 120
rola w społeczeństwie 132
upadły 188
wierzchołki 200, 204
pancerz i obładowanie 20
pancerz, patra aboia
Pandemonium 159
paraliż 294
Pelor 143
piaskowe wydmy (element terenu) 91
pieczęta (element terenu) 89
pietknięcie, magiczne 211, 229-233
aktywacja 229
tworzenie 286
Plan Astralny 152
Plan Cieni 151
Plan Energii Negatywnej 157
Plan Energii Pozytywnej 157
Plan Eterychny 151
Plan Materialny 147
Plan Zwykły Ognia 154
Plan Zwykły Powietrza 155
Plan Zwykły Wody 156
Plan Zwykły Ziemi 156
Planarne odpędzanie (epicki atut) 210
planę przechodnie 147
Plany Wewnętrzne 147
Plany Zewnętrzne 147
plebejusz (klasa BN) 109
plmie (system polityczny) 140
plemie, szlasy i grzyby 76
plonacy bohaterowie 303
ploty (element terenu) 92
plynna woda (element terenu) 92
pobory, typowy 133
pociaki, magiczne 221
podarki i dziesięciny 139
podłogi (w lochach) 59
podrasy 170
podwładni 105
podwodna walka 92, 93
pogoda 93
pole widzenia 21
polimorfia 294
polityka 140
pomieszczenia (w lochach) 62
pomiedzy przegadami 57
popiecznicy 105
popry i podał 140
porażka, krytyczna 34
postacie, patra bohaterowie
postać gazowa 294
poszycie (element terenu) 87
pościg 20
potężne komponenty 36
potężniejsze potwory 50
poturbowany 27
potwory jako BG 172
potwory z klasami 51
potwory ze skarbami 51
potwory, a doświadczenie 172
jako bohaterowie epicy 209
jako członkowie armii 133
jako rasy 172
opracowywanie 104
potężniejsze 50
wartości atrybutów 172
- wedrowne 77
powodzie 93
potiom czającego (przedmioty magiczne) 215
poziom lochu 77
Poziom Spotkania 36, 48
a wiele potworów 48
modyfikowanie 39
poziom technologiczny, zwiększanie 144
poziom, utrata 297
poziomy, awansowanie na 197
poznania efekty, radzenie sobie z 34, 46
poznawanie umiejętności i atutów 197
pożary lasów 87
półplany 147
pragnienie 303
prestigious klasy 176
opracowywanie 197
promienie (specjalny atut) 295
prowadzenie sesji gry 10
pnóg obrażeń dla czarów 35
przekształcanie się 29
przedmioty aktywowane przez użycie 213
przedmioty magiczne w grze 212
przedmioty ukończenia czaru 213
przedmioty usunienia czaru 213
przeklecie przedmioty magiczne 214, 271-276
przeladowywanie (element pulapki) 68
przegląd na innych planach 146
przegląd w dacy 86
przegląd, epifany z serii 56 w mieście 88
związane z miejscem 46
związane z wydarzeniem 47
przegląd, lista kontrolna autora 46
przegląd, pomysły na 44
przegląd, przykład 78
przegląd, struktura 44
przetwarzanie skłoty 25
przyjaciele (BG) 104
przykład rozgrywki 8
przykładowa przegródka 78
przymus 299
przeżywanie określonych potworów 37
płonika 295
pulpki 67-76, 82
elementy 68
koszt 75
magiczne 67
mechaniczne 67
przykłady 70-74
Skala Wyzwania 75
skonstruowanie 74
punkty doświadczenia 36
śmierć 141
punkty wytrzymałości, ustalanie (dla BG) 198
pustynia (teren) 90
rasy 170
modyfikowanie 171
nowe 171, 173
potwory jako 172
redukcja obrażeń 295
regeneracja 295
religia 142
republika (system polityczny) 140
rodzaje premii 21
rosy (element terenu) 91

rozgrzewanie magii 34
rozmiar a magiczne przedmioty 213
rozmiar broni a obrażenia 28
rozmiary istot 29
rozpoczynanie spotkania 21
rozszyfrowanie (ogólnie) 6
równiny (teren) 91
równoczesność 24
równowaga gry 13
równoważenie wartości atrybutów 173
różdki, magiczne 211, 245-246
aktywacja 245
tworzenie 287
ruch a bitwna siatka 19
po polach 20
po przekątnej 19
przeciskanie się 29
w powietrzu 20
w trzech wymiarach 20
ruch w powietrzu 20
runda zakuszenia 23
rycerz ciemności 187
rycerz 133
rzadkie rumowisko (element terenu) 91
znajujący czar (w armii) 133
znajujący czar, BN 107
znaczenie kosmika 17
rzut defensywny 25
rzut na czar 36
rzut obronny czy test? 33
ruty obronne 33
na magiczne przedmioty 214
sily uderzeniowe 133
skala i pola 19
Skala Trudności 30, 34
modyfikowanie 30
przykłady 31
Skala Wyzwania 36, 48
dla BN 37
modyfikowanie 40
pulpek 38, 75
specjalnych kompanów 199
spełnianie niewymagających walki 40
skalana ściana (element terenu) 89
skarby 51

a czarodzieje 54
BN 55
dla kompanów 105
inne 55
kreowanie 53
losowe 53
na spotkanie 51
nietypowe 54
potworów 51
typy 55
z magicznymi przedmiotami 56, 212
skrytobojca 189
skala widoczności 86
słabsze trafienia krytyczne 28
słowo rozkaz (przedmiotu magicznego) 213
smocza skóra 284
smoczy potomek 191
spadające przedmioty 304
specjalne materiały 283
specjalne zdolności 289
specjalni kompani 199
społeczność, aparat prawa 138
BN 138
bogactwo i populacja 137
ogarny władzy 137
razowa demografia 139
spotkania bez walki, Skala Wyzwania 40
spotkania w dżungli, losowe 95-98
spotkania w mieście 101
spotkania, losowe 78, 95, 101
miejskie 101
modyfikowanie trudności 50
opracowywanie 48
Skala Wyzwania dla niewyznaczonych z walką 40
w dzicy 95
z jednym potworem 49
spotkanie, miejsce 50
nagrody za 50
trudność 49
spotkanie, rozpoczynanie 21
skarby na 51
sprofanowanie broni (czar rycerza ciemności) 188
sprzymierzeńcy BG 104
srebro, alchemiczne 283

standardowa skala 19
standardowy system kupowania za punkty 169
stanie w ciasnej przestrzeni 30
stanów podsumowanie 300-301
statystyki 85
sto cech 128
sto pomysłów na przygodę 44
stopień porażki 32
strach 296
z strukturą (przygody) 44
styl gry 7
sukces, krytyczny 34
sukces, miara 32
system monetarny 139
Szal grozy (epicki atut) 210
szczęśliwa (element terenu) 89
szermierz 193
szkołenie (BG) 197
szybkie leczenie 296
szybkość, zmniejszenie 20
ściany (w lochach) 59
i czary wyprawy 60
dopuszczanie 296
depozycje 296
śmiółkowiec, putz bohaterowie śmierci (bohatera) 41
śmierć a punkty doświadczenia 41
śnieg 94
śmierza 94
średnia klasa 141
środkowo 302-304
św. Cuthbert 143
światoworożenie 135
tancerz cieni 193
tarcze, magiczne 211, 216-221
aktywacja 217
trwałości i punkty wytrzymałości 217
tworzenie 285
taumaturg 195
technologia 144
teleportery 65
trokacja (system polityczny) 140
testy ataku 26
testy atrybutów 33
Teurg 196
tłum 100
toniecie 303

kornado 94
tropiciel, epicki 209
BN 122
rola w społeczeństwie 132
trucizny 296
niepodatność na 297
trudny teren 86
tworzenie BG powyżej 1 poziomu 199
tworzenie bohaterów powyżej 20 poziomu 209
tworzenie magicznych przedmiotów 282-288
tworzenie nowych postaci 42
typy terenu 87-92
uchylanie oraz doskonałe uchylenie 297
ulice miasta 100
umiejętności i atrybuty, testy 30
umiejętności i atrybuty, poznanie 197
umykanie i pościg 20
upadek a obrażenia 304
upadek do wody 304
upadły paladyn 188
utrudko (element terenu) 89
ustalone punkty wytrzymałości (dla BG) 198
ustalone wartości 169
utrata poziomu 297
utrata wartości atrybutów 297
utrzymanie 130
Wecna 143
waga (magicznych przedmiotów) 215
walka 21
pod wodą 92, 93
wal (element terenu) 91
wartości atrybutów dla potworów 172
Wee Jas 143
wech (specjalna zdolność) 298
wedrowne potwory 77
wichura 94
widzenie w ciemności 298
widzenie w słabym świetle 298
wiele ładunków lub uzyć (magicznych przedmiotów) 214

SPIS RAMEK

Dla czego ta edycja została poprawiona?	4
Rola ramek	4
Wyposzenie prowadzącego	14
Za kulami: Kumulowanie się premii	21
Wariant: Test inicjatywy co rundę	22
Wariant: Myślenie wierzchołkowe	23
Wariant: Trafienie w osłone nie chybiecie celu	24
Wariant: Automatyczne trafienie i pudło	25
Wariant: Rzut defensywny	25
Za kulami: Trafienia krytyczne	26
Wariant: Rzut obronny	27
Wariant: Śmierć w wyniku ogromnych obrażeń a rozmiar	27
Wariant: Obciążenie określonej części ciała	27
Wariant: Odpowiednia broni	27
Wariant: Napiętnaostwa śmierci	28
Wariant: Słabsze trafienia krytyczne	28
Wariant: Krytyczne pudła (niefort)	28
Wariant: Umiejętności z innymi atrybutami	33
Wariant: Krytyczny sukces lub porażka	34
Wariant: Rzut obronny oparte na innych atrybutach	35
Wariant: Rzut na czar	36
Wariant: Potężne komponenty	36
Wariant: Przyzywanie określonych potworów	37
Wariant: Inny sposób obliczania doświadczenia	39

Wariant: Szybsze i wolniejsze zdobywanie doświadczenia	40
Za kulami: Punkty doświadczenia	41
Za kulami: Gdy BG zostaje z tyłu	42
Sto pomysłów na przygodę	44
Lista kontrolna autora przygody	46
Za kulami: Wartość skarbu	54
Za kulami: Dlaczego lochy?	58
Ściany i drzwi a czar wykręca	60
Za kulami: Palupki	67
Wariant: Efekt nieszkodliwienia mechanizmami	70
Wariant: Utrzymanie	130
Za kulami: Jak rzeczywistość jest twoją fantazją?	136
Wariant: Brak ramek z wariantami	171
Za kulami: Po co być z klasami postaci?	175
Za kulami: Ograniczenia premii do ataków i rzuconych obronnych	207
Za kulami: Tworzenie epickiej sieci rozwoju	210
Wariant: Nowe przedmioty magiczne	214
Za kulami: Przekłute przedmioty w swojej grze	282
Za kulami: Wartość przedmiotów magicznych w smokach złota	283
Za kulami: Specjalne materiały, z których wykonano broń	288
Za kulami: Związki mocy z częściami ciała	295
Wariant: Niemożliwi pionierzy	298
Wariant: Kontrolowanie utrąty atrybutu	298
Wariant: Mniej śmiertelne upadki	304

Wielkie Kolo 153
wierzchowce 204
a Zdolności przywódce 200,
205
inteligentne 205
niezwykłe 204
wilcze doly i szaceliny 68, 89
wody (teren) 92
wojna 133
wojownik, epiki 209
BN 124
rola w społeczeństwie 132
wrogowie (BG) 103
współczesna bron 145, 146
wyzywianie drzgi 298
wyglad magicznych przedmiotów
212
wykrycia, czary 60
wykrycie magii a przedmioty
magiczne 213
wykrywanie niewidzialnych istot
292

wymagania (tworzenia
magicznych przedmiotów)
215
wymiana pieniedzy 140
wyposażenie BN w szczegoly 128
wyzwanie energii 299
wysokiego poziomu bohaterowie
134, 141
wyzsza klasa 141
wzgórza (teren) 88
Yondalla 143
Ysgard 157
zabójcze ataki 299
zachowania BG 15
zachowania BN 16
zadania, okreslenie 30
Zaklecie dla chowarza (epiki
atut) 210
zaklinacz, epiki 209
BN 125
rola w społeczeństwie 132
ramki (w terenie) 61

zarosla (element terenu) 88
zasada 10 33
zasady stola 11
zauroczenie i przymus 299
zawalajace sie jaskinie 66
zbozce (element terenu) 89
zbroja, magiczna 211, 216-220
rozmiary 213
tworzenie 285
zbrojny (klasa BN) 109
Zdobycie czarow (epiki atut)
210
zdobywanie wlasciwosci
klasy 198
zdolności czaropodobne 289
zdolności nadnaturalne 289
zdolności nadzwyczajne 289
Zdobycie przywódcze (atut) 106
a wierzchowce 200
Zewnetrze 166
zgubienie sie, efekty 86
zielony szlam 76

Ziemie Bestii 165
zimne zelazo 284
zioniecie 291
zmienianie zasad 13
Znienawidzony wrog (epiki
atut) 210
związki mocy z czesciami ciela
288
zwierzacy towarzysze 205
zwierzeta (jako wrogowie) 104
(w lochach) 76
Zwiekszenie liczby czarow (epiki
atut) 210
zwoje, magiczne 211, 237-243
aktywacja 238
nieudane użycie 238
tworzenie 286
zwrotnosc 20
zwykle przedmioty (skarby) 55
zelazo, zimne 284
żołnierz, typowy 133
żółta pleśń 76

Spis numerowanych tabel

Tabela 2-1: Zwrotnosc istot latajacych.....	20
Tabela 2-2: Obrzania powodowane przez	
bron wiekszego rozmiaru.....	28
Tabela 2-3: Obrzania powodowane przez	
bron mniejszego rozmiaru.....	28
Tabela 2-4: Rozmiar istot.....	29
Tabela 2-5: Przyklady Skali Trudnosci.....	31
Tabela 2-6: Nagradzanie punktami	
doświadczania	
(za pojedynczego potwora).....	38
Tabela 3-1: Liczba napotykanich stworzen.....	49
Tabela 3-2: Trudnosci sportkania.....	49
Tabela 3-3: Wartosc skarbów przypadajacych	
na spotkanie.....	51
Tabela 3-4: Przecietna wartosc skarbu.....	51
Tabela 3-5: Skarb.....	52
Tabela 3-6: Skarb (cd.).....	53
Tabela 3-7: Klejnoty.....	55
Tabela 3-8: Dzieła sztuki.....	55
Tabela 3-9: Zwykłe przedmioty.....	56
Tabela 3-10: Szacny.....	60
Tabela 3-11: Drzwi.....	61
Tabela 3-12: Wazniejsze elementy	
wyposażenia i meble.....	65
Tabela 3-13: Pomniejszenie elementy	
wyposażenia i meble.....	66
Tabela 3-14: Modyfikatory SW pulapek	
mechanicznych.....	74
Tabela 3-15: Modyfikatory SW pulapek	
magicznych.....	75
Tabela 3-16: Koszt modyfikacji pulapek	
mechanicznych.....	75
Tabela 3-17: Koszt modyfikacji pulapek	
magicznych.....	75
Tabela 3-18: Rodzaje drzwi.....	78
Tabela 3-19: Co znajduje sie	
w pomieszczeniu.....	78
Tabela 3-20: Pulapki o SW od 1 do 3.....	82
Tabela 3-21: Pulapki o SW od 4 do 6.....	82
Tabela 3-22: Pulapki o SW od 7 do 10.....	82
Tabela 3-23: Walka pod wodą.....	92
Tabela 3-24: Losowa pogoda.....	94
Tabela 3-25: Wiatr.....	95
Tabela 3-26: Spotkania w dzicy.....	96
Tabela 3-27: Machiny oblężnicze.....	100
Tabela 3-28: Budynki.....	101
Tabela 3-29: Spotkania w miescie.....	102
Tabela 4-1: Cennik usług podwładnych.....	105
Tabela 4-2: Adept.....	107
Tabela 4-3: Arystokrata.....	108

Tabela 4-4: Fachowiec.....	109
Tabela 4-5: Plebejusz.....	109
Tabela 4-6: Zbrojny.....	110
Tabela 4-7: Losowanie charakteru BN.....	110
Tabela 4-8: Losowanie klasy BN.....	110
Tabela 4-9: Rasa i gatunek dobrych BN.....	111
Tabela 4-10: Rasa i gatunek neutralnych BN.....	111
Tabela 4-11: Rasa i gatunek zlych BN.....	112
Tabela 4-12: BN barbarzyńca.....	113
Tabela 4-13: BN Bard.....	114
Tabela 4-14: BN czarodziej.....	115
Tabela 4-15: BN druid.....	116
Tabela 4-16: BN kaplan.....	117
Tabela 4-17: BN lotrzyk.....	118
Tabela 4-18: BN mnich.....	119
Tabela 4-19: Paladyn BN.....	121
Tabela 4-20: Tropiciele BN.....	123
Tabela 4-21: BN wojownik.....	124
Tabela 4-22: BN zaklinacz.....	126
Tabela 4-23: Wartosc wyposażenia BN.....	127
Tabela 4-24: Stro cech.....	128
Tabela 5-1: Mienie postaci zależnie	
od poziomu.....	135
Tabela 5-2: Losowe tworzenie mialst.....	137
Tabela 5-3: Bron azjatycka.....	145
Tabela 5-4: Bron renesansowa.....	145
Tabela 5-5: Bron nowostywna.....	146
Tabela 5-6: Btyn futurystyczna.....	146
Tabela 5-7: Przeniesienie na losowy plan.....	150
Tabela 6-1: Artymag.....	177
Tabela 6-2: Czerwony Mag.....	178
Tabela 6-3: Hierofant.....	180
Tabela 6-4: Krasnoladzki obrońca.....	181
Tabela 6-5: Magiczny rycerz.....	182
Tabela 6-6: Mistrz wiedzy.....	183
Tabela 6-7: Mistrzyni luznik.....	184
Tabela 6-8: Mistrzyni szukmistrz.....	185
Tabela 6-9: Obiezwiat.....	186
Tabela 6-10: Rycerz ciemnosci.....	188
Tabela 6-11: Skrytobójca.....	190
Tabela 6-12: Czary znane skrytobójcy.....	191
Tabela 6-13: Smoczy potomek.....	192
Tabela 6-14: Stermierz.....	193
Tabela 6-15: Tancerz cieni.....	194
Tabela 6-16: Tuumatung.....	195
Tabela 6-17: Teurg.....	197
Tabela 6-18: Epickie rzuty obronne i premie	
do ataku.....	206
Tabela 6-19: Korzyści wynikajace	
z epickiego poziomu	
i doświadczania.....	206

Tabela 7-1: Losowe przedmioty magiczne.....	216
Tabela 7-2: Panczerze i tarcze.....	216
Tabela 7-3: Losowy panczer.....	216
Tabela 7-4: Losowa tarcza.....	216
Tabela 7-5: Specjalne moce panczerzy.....	217
Tabela 7-6: Specjalne moce tarcz.....	218
Tabela 7-7: Konkretne panczerze.....	220
Tabela 7-8: Konkretne tarcze.....	221
Tabela 7-9: Bron.....	222
Tabela 7-10: Ustalanie rodzaju broni.....	222
Tabela 7-11: Typowa bron do walki wręcz.....	222
Tabela 7-12: Rzadka bron.....	223
Tabela 7-13: Typowa bron dystansowa.....	223
Tabela 7-14: Specjalne moce broni do walki	
wręcz.....	223
Tabela 7-15: Specjalne moce broni	
dystansowej.....	223
Tabela 7-16: Konkretne bron.....	226
Tabela 7-17: Eliksyry i olejki.....	230
Tabela 7-18: Pierścienie.....	231
Tabela 7-19: Berla.....	234
Tabela 7-20: Rodzaje zwojow.....	238
Tabela 7-21: Liczba czarow zapisanych	
na zwoju.....	238
Tabela 7-22: Poziom czaru zapisanego	
na zwoju.....	238
Tabela 7-23: Zapisanie na zwoju czary	
wtrajemniczen.....	239
Tabela 7-24: Zapisane na zwoju czary	
objawien.....	241
Tabela 7-25: Laski.....	243
Tabela 7-26: Różdżki.....	246
Tabela 7-27: Slabe cudowne przedmioty.....	247
Tabela 7-28: Przecietne cudowne	
przedmioty.....	249
Tabela 7-29: Potężne cudowne przedmioty.....	251
Tabela 7-30: Intelekt, Roztropnosc,	
Charyzma i zdolności	
przedmiotow.....	269
Tabela 7-31: Konkretne prakleto	
przedmioty.....	273
Tabela 7-32: Skrot informacji dotyczacych	
kosztow tworzenia	
magicznych przedmiotow.....	284
Tabela 7-33: Obliczanie wartosci przedmiotu	
magicznego w zlocie.....	285
Tabela 8-1: Typy specjalnych zdolnosci.....	290
Tabela 8-2: Choroby.....	291
Tabela 8-3: Trucizny.....	297
Tabela 8-4: Obrzania powodowane przez	
spadajace obiekty.....	304

Krainy wyobraźni czekają, by je odkryć!

Autorzy: Monte Cook, Skip Williams
i Jonathan Tweet

Stwórz ekscytujące opowieści pełne heroizmu, magii i potworów. Na stronach tego dzieła znajdziesz narzędzia i pomysły, dzięki którym stworzysz pełen szczegółów świat i dynamiczne przygody dla swoich przyjaciół, poznających grę fabularną DUNGEONS & DRAGONS®.



Odwiedź strony: www.wizards.com/dnd | www.lsa.pl

ISBN 83-7418-115-X
ISBN 978-83-7418-115-0



9 788374 181150

Cena detaliczna: 89,00 zł