
DUNGEONS & DRAGONS®
PRZEWODNIK MISTRZA PODZIEMI
PODRĘCZNIK ŹRÓDŁOWY II



TWÓRCY PRZEWODNIKA MISTRZA PODZIEMI D&D

MONTE COOK, JONATHAN TWEET, SKIP WILLIAMS

OPRACOWANIE PRZEWODNIKA MISTRZA PODZIEMI
MONTE COOK

DODATKOWY MATERIAŁ I KIEROWNICTWO
PETER ADKISON

DODATKOWY MATERIAŁ
RICHARD BAKER, ANDY COLLINS, DAVID NOONAN

REDAKTORZY
JULIA MARTIN, JOHN D. RATELIFF

WSPÓŁPRACA REDAKCYJNA
DUANE MAXWELL, JEFF QUICK

REDAKTOR WYKONAWCZY
KIM MOHAN

DYREKTOR KREATYWNY D&D
ED STARK

DYREKTOR BIR GIER FABULARNYCH
BILL SLAVICSEK

KIEROWNIK MARKI
RYAN DANCEY

KIEROWNIK KATEGORII
KEITH STROHM

KIEROWNICY PROJEKTU
LARRY WEINER, JOSH FISCHER

PLANY
TODD GAMBLE

DYREKTOR STRONY WIZUALNEJ
JON SCHINDEHETTE

DYREKTOR GRAFICZNY
DAWN MURIN

KONCEPCJE ARTYSTYCZNE D&D
TODD LOCKWOOD, SAM WOOD

PROJEKT LOGO D&D
MATT ADELSPERGER, SHERRY FLOYD

OKŁADKA
HENRY HIGGENBOTHAM

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

OPRACOWANIE GRAFICZNE
SEAN GLENN, SHERRY FLOYD

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

SPECJALISTA TECHNIKI CYFROWEJ
JOE FERNANDEZ

FOTOGRAF
CRAIG CUDNOHUFSKY

KIEROWNIK PRODUKCJI
CHAS DELONG

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:
JIM LIN, RICHARD GARFIELD, ANDREW FINCH, SKAFF ELIAS

INNI WSPÓŁPRACOWNICY Z D&D
ERIC CAGLE, JASON CARL, SHAWN F. CARNES, MICHELE CARTER, WILLIAM W. CONNORS, BRUCE R. CORDELL, DALE DONOVAN, DAVID ECKELBERRY, JEFF GRUBB, ROB HEINSOO, MIRANDA HORNER, HAROLD JOHNSON, KIJ JOHNSON, GWENDOLYN FM KESTREL, STEVE MILLER, ROGER MOORE, JON PICKENS, CHRIS PRAMAS, RICH REDMAN, THOMAS M. REID, SEAN K REYNOLDS, STEVEN SCHEND, MIKE SELINKER, STAN!, JD WIKER, JENNIFER CLARKE WILKES, PENNY WILLIAMS, JAMES WYATT

NA PODSTAWIE ORYGINALNYCH ZASAD DUNGEONS & DRAGONS® STWORZONYCH PRZEZ E. GARY GYGAXA I DAVE ARNESONA

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

620-T11551

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa;
tel./fax [0-22] 846-27-59;
email: isa@isa.pl

ISBN: 83-88916-41-6

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: *Piotr Kucharski*
Korekta: *Tomasz Andruszkiewicz i Tomek Kreczmar*
Łamanie: *Magdalena i Maciej Byczyńscy*

Loga DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Mistrz Podziemi i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc.
Wszystkie postacie Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyraźne do nich podobieństwa są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc.
Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiekolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.
Materiał ten jest fikcją. Jakiekolwiek podobieństwo do istniejących osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe.
© 2000, 2002 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Prawa do wydania polskiego DUNGEONS & DRAGONS należą do ISA Sp. z o.o.

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

Spis treści

Wstęp 6
Rozdział 1: Rola Mistrza Podziemi 7
Przygotowywanie przygód 7
Nauczanie gry 7
Przygotowywanie świata 8
Określanie stylu gry 8
Rozstrzyganie 9
Napędzanie gry 9
Równoważenie gry 10
Zmienianie zasad 11
Prowadzenie sesji 12
Poznawanie graczy 12
Zasady stołu 12
Praca z graczami 12
Myślenie wykraczające poza świat gry 13
Znajomość graczy 13
PRZEMYŚLENIA DOTYCZĄCE PROWADZENIA GRY 13
Znajomość przygody i innych materiałów 14
Znajomość zasad 14
Przygotowywanie sceny 14
Ustalanie tempa 15
Rozgrywanie akcji 16
Określanie wyników 16
SZTUCZKI Z PODRĘCZNYMI NOTATKAMI MP 17
Kończenie 18
LISTA KONTROLNA SESJI GRY 18
Rozdział 2: Postacie 19
Ustalanie wartości atrybutów 19
Rasy 20
Podrasy 20
Modyfikowanie ras 21
Nowe rasy 22
Wariant: potwory jako rasy 22
Tworzenie nowych ras 24
Klasy 25
Modyfikowanie klas postaci 25
ZA KULISAMI: PO CO BAWIĆ SIĘ KLASAMI POSTACI? 25
Unikanie pułapek 25
Listy zaklęć dla zmodyfikowanych czarowników 26
Czarownica 26
Tworzenie nowych klas 26
Klasy prestiżowe 27
Tworzenie klas prestiżowych 27
Krasnoludzki obrońca 27
Mistrz wiedzy 29
Mistyczny łucznik 30
Rycerz ciemności 31
CZARCI SŁUGA 33
Skrytobójca 33
Tancerz cieni 35
Klasy BN 37
Adept 37
Arystokrata 38
Fachowiec 39
Plebejusz 39
Zbrojny 40
Wariant: Wieloklasowe postacie na 1. poziomie 40
1. poziom postaci 40
Awans na 2. poziom 41
Awansowanie na poziomy 41
Dostępność szkolenia 42
Tworzenie postaci na poziomie wyższym niż 1. 43
Postacie i otaczający je świat 44
BG a BN 44
Role klas w społeczeństwie 44
ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE 45
Gildie i organizacje 46
ZWIERZĘCY TOWARZYSZE 46
Kompani i poplecznicy 47
Statystyki BN 47
ODCZYTYWANIE OPISÓW BN 47
BN na podstawie tabeli 48
Losowi BN 48
Samodzielne tworzenie BN 48
Podejście łączone 48
Uwagi dotyczące tworzenia BN 48
Postacie elitarne i przeciętne 50
Barbarzyńca BN 50
Bard BN 50
Czarodziej BN 50
Druid BN 51
Kapłan BN 53
Łotrzyk BN 53
Mnich BN 53
Paladyn BN 54
Tropiciel BN 55
Wojownik BN 55
Zaklinacz BN 56
Dostosowywanie BN według rasy lub gatunku 57
Rozdział 3: Prowadzenie gry 59
Odległość w chwili spotkania 59
Krycie się a zauważanie 60
Niezauważone spotkania 60
Walka 60
Rozpoczynanie spotkania 60
Wariant: runda zaskoczeniowa 62
Nowi walczący wchodzą w ogień potyczki 62
Żeby wszystko toczyło się gładko 62
Równoczesność 62
Wariant: rzut co rundę 62
Akcje w walce 63
Rozgrywanie nie opisanych akcji 63
Bojowe akcje nie stosowane w walce 63
Problemy z przygotowanymi akcjami 63
Testy ataku 64
Wariant: automatyczne trafianie i pudłowanie 64
Wariant: rzut defensywny 64
Trafienia krytyczne 64
Wariant: strzelanie do walczących 65
ZA KULISAMI: TRAFIENIA KRYTYCZNE 65
Obrażenia 66
Stłuczenia 66
Wariant: poturbowanie 66
Wariant: śmierć w wyniku ogromnych obrażeń a rozmiar 66
Wariant: obrażenie w określoną część ciała 66
Wykorzystywanie figurek i planszy z polami 67
Ruch i położenie 67
Pole widzenia 68
Broń wybuchowa 68
Czary obszarowe 69
Ruch 69
Niekonwencjonalny ruch 69
Taktyczny ruch w powietrzu 69
Unikanie i pościg 70
Poruszanie się po polach 70
Opisywanie działań 70
Działania BN 71
Interesujące walki 71
Specjalne zdolności 71
Antymagia 72
Ataki wzrokowe 72
Bezcielesność 73
Broń oddechowa (zionięcie) 73
Choroba 73
Eteryczność 74
Niewidzialność 74
Odporność na czary (OC) 75
Odporność na energię 77
Odporność na odegnanie 77
Ogień 77
Paraliż i *wstrzymanie* 77
Polimorfia 77
Postać gazowa 77
Promienie 78
Psionika 78
Redukcja obrażeń 78
Regeneracja 79
Strach 79
Szybkie leczenie 79
Ślepowidzenie 79
Trucizna 79
Uchylanie i poprawione uchylanie 80
Urok i przymus 80
Utrata wartości atrybutów 81
Węch 81
Widzenie w ciemnościach 82
Widzenie w słabym świetle 82
Wyczuwanie drgań 82
Wysączanie energii 82
Zabójcze ataki 83
Zimno 83
Skrócony opis stanów 83
Warunki naturalne 85
Osunięcia ziemi i lawiny 85
Niebezpieczna woda 85
TONIĘCIE 85
Głód i pragnienie 86
Niebezpieczne gorąco 86
Niebezpieczny mróz 86
PŁONĄCY BOHATEROWIE 86
Niebezpieczne warunki pogodowe 87
Inne niebezpieczeństwa 88
Kwas 88
Lód 88
Brak powietrza /duża wysokość 88
UDUSZENIE 88
Lawa 89
Dym 89
Spadające przedmioty 89
Pogoda 89
Testy umiejętności i atrybutów 89
Modyfikowanie wyniku lub ST 89
Najlepszy przyjaciel MP 90
Określanie zadań 90
Ogół a szczegół 91
Stopień sukcesu 91
Zasada 10 91
Testy atrybutów 91
Wariant: umiejętności z innymi atrybutami 91
Wariant: krytyczny sukces lub porażka 92
Krytyczne sukcesy 92
Krytyczne porażki 92
Rzuty obronne 94
Decydowanie o rzucie obronnym 94
Który? 94
Rzut obronny czy test? 94
Skale Trudności 94
Wariant: rzuty obronne z innymi atrybutami 94
Rozgrywanie magii 94
Opisywanie efektów czarów 94
Postępowanie z wieszczeniami 94
Tworzenie nowych czarów 95
Ograniczenia obrażeń zadawanych przez czary 95
Wariant: rzut na czar 96
Wariant: potężne komponenty 96
Wariant: wzywanie określonych potworów 96
Rozdział 4: Przygody 97
Przygody związane z miejscem 97
Niezmienność czy zmienność 98
Przygody związane z wydarzeniem 98
Motywacja 99
Dopasowane do postaci czy niezależne 99
Struktura 99
Poprawna struktura 99
Błędna struktura 100
Przepływ informacji 100
Spotkania 100
Dopasowane do postaci czy niezależne 100
Skale Wyzwania oraz poziomy spotkań 100
Wiele potworów a poziomy spotkania 101
CO JEST WYZWANIEM? 101

Trudność 102
Potężniejsze potwory 102
Miejsce 102
Sytuacje bardziej interesujące 102
Modyfikowanie trudności 102
Nagrody a zachowanie 103
Koniec (?) 104
Łączenie przygód 104
Epizody czy seriale 104
Splatanie wątków 104
Co po zakończeniu przygody? 104
Lochy 104
Loch jako sceneria przygody 105
Rodzaje lochów 105
Właściwości lochu 106
Ściany 106
ZA KULISAMI: DLACZEGO LOCHY? 106
Podłogi 107
Drzwi 108
Pomieszczenia 110
Korytarze 110
Rozmaite detale 110
ŚCIANY I DRZWI A CZARY WYKRYCIA 110
Ważniejsze detale i meble 112
Drobniejsze detale i meble 112
Przeszkody, niebezpieczeństwa i pułapki 112
Upadek 112
Jamy, wilcze doły i rozpadliny 113
Zawalające się jaskinie 114
Mechaniczne pułapki 114
Magiczne pułapki 115
ZA KULISAMI: PUŁAPKI 115
Ekosystem lochu 116
Zwierzęta żyjące w lochach 116
Pleśnie, szlamy i grzyby 117
Wędrowne potwory 118
Losowanie wędrownych potworów 118
Napotkane potwory 118
Skarby wędrownych potworów 118
Losowe tworzenie lochów 118
Poziom lochu 118
Mapa i legenda 119
Losowe spotkania w lochach 120
TRUDNIEJSZE SPOTKANIA 121
Przykładowy loch 126
Piwnice i sekretne krypty opactwa 126
SKRÓCONE STATYSTYKI 129
Przykład rozgrywki 130
Spotkania w dziczy 132
Tworzenie tabeli spotkań w dziczy 132
Przykład: Mroczne Góry 133
Tworzenie miast 136
Bogactwo społeczności a populacja 136
Ograny władzy w społeczności 137
Aparat prawa 138
BN w społeczności 138
STO POMYSŁÓW NA PRZYGODY 138
Demografia rasowa 140
Rozdział 5: Kampanie 141
Przygotowywanie kampanii 141
Drużyna poszukiwaczy przygód 142
Rozpoczynanie kampanii 142
Pielęgnowanie kampanii 142
Kontekst 142
WARIANT: UTRZYMANIE 142
Budowanie w oparciu o przeszłość 143
Inne kwestie związane z kampanią 144
Wprowadzanie nowych graczy 144
Rozwijanie celów postaci 144
Zmiana charakteru 144
Awansowanie z niskich poziomów na wysokie 144
Potęga postaci 145
Wymykający się spod kontroli bohaterowie graczy 145
Bohaterowie niezależni 146
Dowolny mieszkaniec świata 146
Wrogowie 146
ZA KURTYNĄ: JAK FAJNIE ŁAMAĆ ZASADY 146
Przyjaciele 147
BN rzucający czary 149
Zachowania BN 149
Ubieranie BN w szczegóły 149
Rozszerzona lista ekwipunku 150
Rozdział 6: Światotworzenie 153
Metodologia tworzenia 153
Geografia 154
Klimat/rodzaje terenów 154
Ekosystem 154
Demografia 154
ZA KULISAMI: JAK RZECZYWISTA JEST TWOJA FANTAZJA? 154
Ekonomia 155
System monetarny 155
Podatki i dziesięciny 155
Wymiana pieniędzy 155
Popyt i podaż 155
Polityka 156
Systemy polityczne 156
Tendencje kulturowe 157
Postacie wysokiego poziomu 157
Kwestie prawne 157
Klasy społeczne 157
Tytuły, urzędy i stanowiska 158
Wojna i inne nieszczęścia 158
Religia 159
Panteon a sceneria kampanii 159
Tworzenie nowych bóstw 160
Magia 160
Magiczne przedmioty 160
Zabobony 161
Ograniczenia nakładane na magię 161
Budowanie odmiennego świata 161
Społeczeństwo/kultura 161
Kultura azjatycka 161
Technologia 162
Rozmiar broni a obrażenia 162
Niski poziom technologii 162
Zwiększanie poziomu technologicznego 162
Bardzo zaawansowana technologia 163
Odmiany magii 164
Rozdział 7: Nagrody 165
Nagradzanie doświadczeniem 165
Standardowe nagrody 165
Potwór o SW mniej niż 1 166
Skala Wyzwania BN 167
Skala Wyzwania pułapek 167
Modyfikowanie poziomu spotkania 167
Nagradzanie doświadczeniem ad hoc 167
Wariant: szybsze i wolniejsze zdobywanie doświadczenia 167
Modyfikowanie Skali Wyzwania 168
Wariant: inne obliczanie doświadczenia 168
Wariant: nagrody za opowieść 168
Skala Wyzwania spotkań nie wymagających walki 168
Cele przygody 168
Nagrody za odgrywanie 169
Nagrody za opowieść i nagrody standardowe 169
Karanie utratą doświadczenia 169
Śmierć i punkty doświadczenia 169
Skarby 169
Potwory i ich skarby 169
Skarby przypadające na spotkanie 169
ZA KULISAMI: PUNKTY DOŚWIADCZENIA 169
Tworzenie skarbu 170
BN posiadający skarby 171
Inne skarby 171
Wykorzystywanie tabeli skarbów 171
Kategorie skarbów 171
Inne nagrody 172
Rozdział 8: Przedmioty magiczne 173
Przedmioty magiczne w grze 174
Przedmioty magiczne jako skarby 174
Wygląd 174
Identyfikowanie przedmiotów 175
Magiczne przedmioty i wykrycie magii 175
Używanie przedmiotów 175
Rozmiar i przedmioty magiczne 176
Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych 176
Rzuty obronne przeciwko mocom przedmiotów magicznych 176
Uszkadzanie przedmiotów magicznych 176
Premie z magii 176
Inteligencja 177
Przedmioty przeklęte 177
ZA KULISAMI: KUMULOWANIE SIĘ PREMII 177
Dawki, ładunki, wielokrotne ładunki i używanie 178
Nowe przedmioty magiczne 178
Opisy przedmiotów magicznych 178
Nazwy przedmiotów magicznych 178
Losowe przedmioty magiczne 179
Pancerze 179
Broń 183
Eliksiry 190
Pierścienie 192
Berła 196
Zwoje 199
Laski 204
Różdżki 206
Cudowne przedmioty 206
Inteligentne przedmioty 228
Przeklęte przedmioty 231
ZA KULISAMI: PRZEKLĘTE PRZEDMIOTY W TWOJEJ GRZE 232
Artefakty 236
Tworzenie przedmiotów magicznych 241
Mistrzowsko wykonane przedmioty 242
Specjalne surowce 242
Tworzenie pancerzy 243
Tworzenie broni 243
ZA KULISAMI: WARTOŚĆ PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH W SZTUKACH ZŁOTA 243
Warzenie eliksirów 244
Wykuwanie pierścieni 244
Zapisywanie zwojów 245
Tworzenie bereł 245
Tworzenie lasek 245
Tworzenie różdżek 245
Tworzenie cudownych przedmiotów 246
Tworzenie przedmiotów inteligentnych 246
Dodawanie nowych zdolności 246
Dodatek: Często stosowane tabele 247
Indeks 254

TABELE

2-1: Punktowy koszt wartości atrybutów 20
2-2: Niestandardowy koszt punktowy dla wartości atrybutów....20
2-3: Powszechne podrasy....21
2-4: Potwory jako rasy....22
2-5: Wartości atrybutów potworów BG....23
2-6: Wartości Intelektu potworów BG....23
2-7: Równoważenie wartości atrybutów....24
2-8: Krasnoludzki obrońca....28
2-9: Mistrz wiedzy....30
2-10: Sekrety mistrza wiedzy....30
2-11: Mistyczny łucznik....31
2-12: Rycerz ciemności....32
2-13: Czarcie sługi....33
2-14: Zdolności rycerza ciemności – upadłego paladyna....33
2-15: Skrytobójca....34
2-16: Tancerz cieni....36
2-17: Adept....37
2-18: Arystokrata....38
2-19: Fachowiec....39
2-20: Plebejusz....40
2-21: Zbrojny....40
2-22: Nowicjusze....41
2-23: Ustalone punkty wytrzymałości....43
2-24: Ekwipunek postaci na poziomie wyższym niż 1....43
2-25: Zdolności przywódcze....45
2-26: Modyfikatory Zdolności przywódczych....45
2-27: Przykłady specjalnych kompanów....45
2-28: Losowanie charakteru BN....48
2-29: Losowanie klasy BN....48
2-30: Rasa lub rodzaj dobrych BN....48
2-31: Rasa lub rodzaj neutralnych BN....49
2-32: Rasa lub rodzaj złych BN....49
2-33: Barbarzyńca BN....50
2-34: Bard BN....51
2-35: Czarodziej BN....52
2-36: Druid BN....52
2-37: Kapłan BN....53
2-38: Łotrzyk BN....54
2-39: Mnich BN....54
2-40: Paladyn BN....55
2-41: Tropiciel BN....56
2-42: Wojownik BN....56
2-43: Zaklinacz BN....57
2-44: Wartość ekwipunku BN....58
3-1: Dystans w chwili dostrzeżenia....60
3-2: Trudność zauważania....60
3-3: Zasięg bezpośredniego ataku....65
3-4: Tor bezpośredniego ataku....65
3-5: Odchylenie bezpośredniego ataku....65
3-6: Cel pośredniego ataku....66
3-7: Odchylenie pośredniego ataku....66
3-8: Ogromne obrażenia a rozmiar....67
3-9: Efekty obrażeń w określoną część ciała....67
3-10: Rozmiar i skala stworzeń....67
3-11: Zwrotność latających istot....69
3-12: Rodzaje specjalnych zdolności....72
3-13: Choroby....74
3-14: ST testów Nasłuchiwania dla wykrycia niewidzialnych stworzeń....74
3-15: Rangi redukcji obrażeń....78
3-16: Trucizny....80
3-17: Wiatr....87
3-18: Obrażenia zadawane przez spadające przedmioty....89
3-19: Losowa pogoda....89
3-20: Różne stopnie sukcesu....91
3-21: Przykłady Skali Trudności....93
3-22: Maksymalne obrażenia zadawane przez czary wtajemniczeń....95
3-23: Maksymalne obrażenia zadawane przez czary objawień....95
4-1: Liczba spotykanych stworzeń....101
4-2: Trudność spotkania....102
4-3: Ściany....107
4-4: Drzwi....108
4-5: Budowanie lochu – ważniejsze detale i meble....112
4-6: Budowanie lochu – drobniejsze detale i meble....113
4-7: Czary stosowane w magicznych pułapkach....117
4-8: Wędrowne potwory – skrót....118
4-9: Rodzaje drzwi....119
4-10: Co znajduje się w pomieszczeniu....119
4-11: Pułapki o SW 1-3....119
4-12: Pułapki o SW 4+....119
4-13: Tabela spotkań losowych....120
4-14: Modyfikowanie rzutów....121
4-15 do 4-34: Spotkania w lochach – od 1. do 20. poziomu....122-125
4-35: Losowanie smoków....126
4-36: Szansa na spotkanie w dziczy....132
4-37: Wpływ terenu na poziom spotkań....133
4-38: Spotkania w dziczy....133
4-39: Spotkania w Mrocznych Górach....136
4-40: Losowe tworzenie miast....136
4-41: Organy władzy....137
4-42: Charakter organu władzy....137
4-43: Najwyżsi poziomem miejscowi (klasy BG)....138
4-44: Najwyżsi poziomem miejscowi (klasy BN)....139
4-45: Modyfikatory wynikające z wielkości społeczności....139
4-46: Rasowy podział społeczności....140
5-1: Mienie postaci zależnie od poziomu....145
5-2: Cennik usług podwładnych....149
5-3: Początkowe nastawienie BN....149
5-4: Wpływanie na nastawienie BN....149
5-5: Sto cech....150
5-6: Dodatkowe dobra i usługi....151
6-1: Rozmiary społeczności....155
6-2: Broń azjatycka....161
6-3: Broń renesansowa....162
6-4: Renesansowa broń wybuchowa....162
6-5: Broń nowożytna....164
6-6: Nowożytna broń wybuchowa....164
6-7: Broń futurystyczna....164
7-1: Nagradzanie punktami doświadczenia (za pojedynczego potwora)....166
7-2: Wartość skarbu na spotkanie....170
7-3: Średnia wartość skarbu....170
7-4: Skarby....170
7-5: Klejnoty....172
7-6: Dzieła sztuki....172
7-7: Zwykłe przedmioty....172
7-8: Losowe potężne refleksyjne łuki krótkie....172
7-9: Losowe potężne refleksyjne łuki długie....172
8-1: Premie z magii....177
8-2: Losowanie przedmiotów magicznych....179
8-3: Pancerze i tarcze....180
8-4: Losowy pancerz....180
8-5: Losowa tarcza....180
8-6: Specjalne moce pancerzy....180
8-7: Specjalne moce tarcz....180
8-8: Ściśle określone pancerze....182
8-9: Ściśle określone tarcze....183
8-10: Broń....184
8-11: Określenie rodzaju broni....184
8-12: Pospolita broń do walki wręcz....184
8-13: Broń rzadka....184
8-14: Pospolita broń dystansowa....185
8-15: Specjalne moce broni do walki wręcz....185
8-16: Specjalne moce broni dystansowej....185
8-17: Ściśle określona broń....188
8-18: Eliksiry....191
8-19: Pierścienie....192
8-20: Berła....196
8-21: Rodzaj zwoju....200
8-22: Liczba czarów zapisanych na zwoju....200
8-23: Poziom czarów ze zwoju....200
8-24: Zapisane na zwoju czary wtajemniczeń....201
8-25: Zapisane na zwoju czary objawień....202
8-26: Laski....204
8-27: Różdżki....207
8-28: Słabe cudowne przedmioty....208
8-29: Przeciętne cudowne przedmioty....208
8-30: Potężne cudowne przedmioty....209
8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotów....228
8-32: Charakter przedmiotu....229
8-33: Podstawowe zdolności przedmiotów inteligentnych....229
8-34: Niezwykłe zdolności przedmiotów inteligentnych....229
8-35: Dążenia inteligentnych przedmiotów....230
8-36: Moce związane z dążeniem inteligentnego przedmiotu....230
8-37: Ego przedmiotu....230
8-38: Pospolite klątwy....231
8-39: Ściśle określone przeklęte przedmioty....233
8-40: Obliczanie wartości przedmiotów magicznych w złocie....242
8-41: Bazowe ceny eliksirów (zależnie od klasy twórcy)....244
8-42: Bazowy koszt warzenia eliksiru (zależnie od klasy twórcy)....244
8-43: Bazowe ceny zwojów (zależnie od klasy twórcy)....245
8-44: Bazowy koszt zapisania zwoju (zależnie od klasy twórcy)....245
8-45: Bazowe ceny różdżek (zależnie od klasy twórcy)....246
8-46: Bazowy koszt stworzenia różdżki (zależnie od klasy twórcy)....246

Wstęp

Przeczytałeś *Podręcznik Gracza*, przetrawiłeś zawarty w nim materiał i jesteś gotów podjąć się większego wyzwania niż odgrywanie postaci. Chcesz zostać Mistrzem Podziemi (MP). Albo też prowadzisz już od jakiegoś czasu gry i sporo o tym wiesz. Kim jednak byś nie był, ten podręcznik zawiera wiele niespodzianek i odkryje przed tobą też kilka tajemnic.

Zacznijmy od największej tajemnicy ze wszystkich: klucza do roli Mistrza Podziemi (nie mów nikomu, dobrze?). Oto cały sekret: ty dowodzisz. Nie chodzi tu jednak o mówienie innym co mają robić. Decydujesz raczej, w jaki sposób twoja grupa graczy będzie grać, kiedy i gdzie będą miały miejsce przygody, jakie zasady będą stosowane i jak ściśle będziecie się ich trzymać. Chodzi właśnie o takie dowodzenie.

Jesteś członkiem wybranej grupy. Naprawdę nie każdy posiada kreatywność i oddanie potrzebne do zostania Mistrzem Podziemi. Rola Mistrza Podziemi może stanowić wyzwanie, lecz nie jest obowiązkiem. Z całego kręgu twoich grających przyjaciół ty masz największe szczęście. W twoich rękach leży prawdziwa zabawa. Gdy kartkujesz *Księgę Potworów* lub przeglądasz opublikowane przygody na sklepowej półce, decydujesz zarazem, co teraz spotka bohaterów graczy (BG). Budujesz cały świat, wymyślasz wszystkie jego postacie i odgrywasz te, których nie prowadzą gracze.

Dobrze jest być MP.

MP definiuje grę. Dobry MP to pewność dobrej rozgrywki. Ponieważ kontrolujesz tempo, rodzaje przygód i spotkań oraz bohaterów niezależnych (BN) – od ciebie zależy wygląd całej gry. To zabawa, ale i wielka odpowiedzialność zarazem. Jeśli należysz do osób, które lubią sprawiać przyjemność innym, tworzyć nowe rzeczy lub wymyślać nowe idee, jesteś idealnym kandydatem na MP.

Jeśli twoja grupa ma już Mistrza Podziemi, nie znaczy to wcale, że nie możecie się zamieniać. Niektórzy MP lubią sobie czasami trochę pograć, a wielu graczy zechce w końcu poprowadzić.

ORGANIZACJA

Przewodnik Mistrza Podziemi (PMP) przedstawia informacje w takim porządku, w jakim będziesz ich potrzebować jako MP.

Rola Mistrza Podziemi (Rozdział 1): Ten rozdział rozpoczyna się wyjaśnieniem znaczeniem roli MP, a opowiada o tym, jak podchodzić do prowadzenia sesji, zmian zasad czy współpracy z graczami – wszystko po to, byście dobrze się bawili. Jeśli nigdy dotąd nie byłeś MP, zacznij od przeczytania tego rozdziału. Do zawartych w nim informacji nie będziesz powracał w czasie gry, lecz dobrze jest przeczytać i przemyśleć podaną w nim wiedzę zanim jeszcze usiądziesz do poprowadzenia swej pierwszej gry.

Postacie (Rozdział 2): Rozdział dotyczący bohaterów. Omawia cały zakulisowy materiał na temat postaci, którego nie można znaleźć w *Podręczniku Gracza* – w tym prowadzenie potworów jako postaci, zmiana klas i ras, awansowanie na poziom, specjalne klasy BN oraz nową zasadę, czyli tak zwane klasy prestiżowe, po które sięgnąć mogą bardziej doświadczeni MP i gracze.

Prowadzenie gry (Rozdział 3): Kolejny rozdział zajmuje się każdym działaniem, jakie postacie mogą podjąć w trakcie sesji, od walki do używania umiejętności. Zajrzyj do tej części, aby dowiedzieć się więcej o opcjonalnych zasadach walki, mocach potworów z *Księgi Potworów*, zasadach niebezpieczeństw wywoływanych przez środowisko (takich jak ogień, zimno i tonięcie) oraz ustalaniu Skali Trudności (ST). Podczas gry będziesz wielokrotnie wracał do tego rozdziału.

Przygody (Rozdział 4): W tym rozdziale znajdziesz wiadomości, które ułatwią ci tworzenie scenariuszy. Zajmuje się spotkaniami oraz dostosowaniem ich do potrzeb graczy. Omawia również dogłębnie lochy oraz toczące się w nich przygody. Znajduje się tu także przykład gry. Nie zapomniano oczywiście o przygodach w dziczy oraz w mieście. Podczas gry będziesz czasami zaglądał do tego rozdziału, szukając informacji o pułapkach, wytrzymałości drzwi czy tworzeniu losowych spotkań w lochu, dziczy bądź mieście.

Kampanie (Rozdział 5): Następnym szczeblem na drabinie kariery MP jest kampania. Znajdziesz tu informacje dotyczące rozpoczynania kampanii, łączenia przygód i radzenia sobie z tak ważnymi aspektami, jak BN. Warto jest przeczytać ten rozdział zanim zaczniesz zabawę, lecz informacje o BN będą przydawać się w grze.

Światotworzenie (Rozdział 6): Ten rozdział poświęcony jest zabawie związanej z budowaniem światów. Wprowadzi cię w kwestie geografii, polityki, magii itp. – wszystko to są istotne aspekty konstruowania tła przygód.

Nagrody (Rozdział 7): Gdy postacie kończą przygodę lub wypełniają misję, nadchodzi czas, by wręczyć nagrody graczom (za dobrą grę) oraz ich postaciom (za to, że stały się bogatsze i potężniejsze). Omówiono tu sprawę punktów doświadczenia oraz skarbów. Zamieszczone tabele przydają się zarówno przed grą (do generowania losowych skarbów), jak i po niej (do przyznawania punktów doświadczenia).

Magiczne przedmioty (Rozdział 8): Ten rozdział zawiera szczegółowy opis magicznych przedmiotów, zasady ich tworzenia oraz identyfikowania. Znajdziesz tu przeklęte przedmioty i artefakty, lecz większość informacji poświęcono przedmiotom, które łatwo wykorzystać w grze. Gdy rozgrywka już się rozpocznie, będziesz tu zapewne często zaglądał – pewnie równie często, co do *Podręcznika Gracza*.

OGÓLNE WSKAZÓWKI

Informacje z tego działu pojawiają się również na stronie 275 w *Podręczniku Gracza*, lecz są na tyle istotne, że warto je tu powtórzyć. Zasady zaokrąglania ułamków oraz stosowania mnożników do obrażeń potrzebne są w grze przez cały czas i ważne jest, by używać ich w sposób prawidłowy.

ZAOKRĄGLANIE UŁAMKÓW

Zasadniczo, jeśli uzyskało się ułamek, należy zaokrąglić go w dół, nawet jeżeli część ułamkowa wynosi jedną drugą bądź więcej. Na przykład, jeśli *kula ognista* zadaje 17 punktów obrażeń, lecz powiedzie ci się rzut obronny i otrzymasz jedynie połowę ran, dostajesz 8 punktów obrażeń.

Wyjątek: Pewne rzuty, takie jak przy obrażeniach i punktach wytrzymałości, mają minimalną wartość 1.

MNOŻENIE

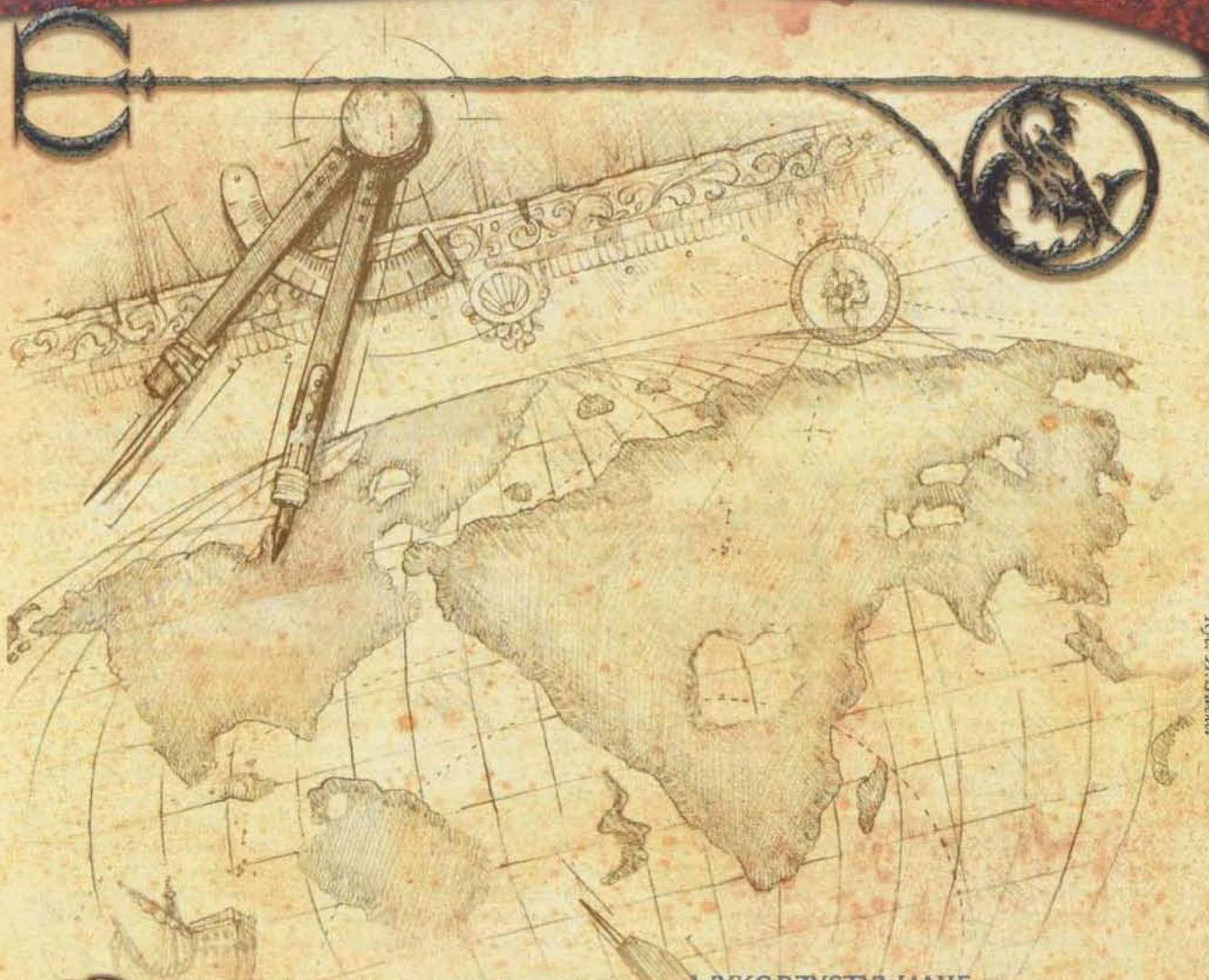
Czasami określona zasada zmusza cię do pomnożenia liczby lub wyniku rzutu kością. Jeśli masz do czynienia z jednym mnożnikiem, pomnóż liczbę w normalny sposób. Kiedy jednak w grę wchodzą dwa lub więcej mnożników, połącz je w jeden, za każdy dodatkowy mnożnik dodając do pierwszego mnożnika jego wartość pomniejszoną o 1. W ten sposób podwojenie (×2) oraz podwojenie (×2) zastosowane do tej samej liczby dadzą potrojenie (×3), ponieważ 2 + 1 = 3.

Na przykład, Tordek, wysokopoziomowy krasnoludzki wojownik, zadaje młotem bojowym 1k8+6 obrażeń. Przy trafieniu krytycznym młot powoduje potrójne obrażenia, tak więc w przypadku Tordeka jest to 3k8+18. Magiczny *krasnoludzki młot bojowy* zadaje podwójne obrażenia (w przypadku Tordeka 2k8+12), gdy zostanie rzucony. Gdyby Tordek uzyskał trafienie krytyczne rzucając *krasnoludzkim młotem bojowym*, prowadzący go gracz wykonałby rzut na poczwórne obrażenia (4k8+24), ponieważ 3 + 1 = 4.

Innym sposobem ujęcia tego jest zamiana mnożników na dodawanie. Krytyczne trafienie Tordeka powiększa zadane przez niego obrażenia o 2k8+12, a uzyskane dzięki *krasnoludzkiemu młotowi bojowemu* podwojenie powiększa obrażenie o 1k8+6, tak więc jedno i drugie razem powiększa obrażenia o 3k8+18, dając w sumie 4k8+24.

NOTA KOŃCOWA

W twoich rękach spoczywa władza tworzenia światów, kontrolowania bóstw i smoków oraz prowadzenia całych narodów. Jesteś mistrzem gry – panem zasad, scenerii, działań i, w końcu, zabawy. Masz ogromną władzę. Używaj jej rozsądnie. Ten podręcznik powie ci, jak to robić.



Ryc. A. Sawkel

Praca Mistrza Podziemi obejmuje pisanie, planowanie, odgrywanie, sędziowanie, rozstrzyganie sporów i ułatwianie rozgrywki. Kiedy jesteś Mistrzem Podziemi, to właśnie na tobie skupia się gra. Jeśli jest udana, będzie to twoją zasługą. Jeżeli skończy się porażką, na ciebie spadnie wina. Ale nie bój się – prowadzenie gry D&D nie jest takie trudne, jak by to się mogło wydawać na pierwszy rzut oka (tylko nie mów tego graczom!).

W tym rozdziale wymienione są poszczególne zadania MP. Spostrzeżesz, że niektóre przypadną ci do gustu bardziej niż inne. To tak jak z hobby – skup się na tym, co lubisz najbardziej, ale nie zapominaj, że inne obowiązki również są ważne.

PRZYGOTOWYWANIE PRZYGÓD

Twoje podstawowe zadanie to tworzenie i prowadzenie przygód, w których gracze odgrywają wybrane przez siebie postacie. Chcąc osiągnąć sukces, musisz poświęcić trochę czasu – czasami będzie go bardzo dużo – na przygotowania do gry. Dotyczy to zarówno przygód wymyślanych przez ciebie, jak i tych zakupionych.

TWORZENIE PRZYGÓD

Wymyślanie przygód zajmuje bardzo dużo czasu. Wielu MP spędza więcej czasu na przygotowaniach niż zajmuje samo granie. Ci sami MP zwykle uważają, że czas spędzony na przygotowaniu jest najzabawniejszą i najbardziej satysfakcjonującą chwilą dla Mistrzem Podziemi. Tworzenie interesujących postaci, otoczenia, wątków i wyzwań, aby potem przedstawić je przyjaciołom, może być bardzo rozwijającym zajęciem.

Wymyślanie dobrych przygód jest tak ważne, że temu tematowi poświęcony cały rozdział niniejszego podręcznika. Patrz Rozdział 4: Przygody.

WYKORZYSTYWANIE ZAKUPIONYCH PRZYGÓD

Jeżeli nie chce ci się przygotowywać własnych przygód lub jeśli masz ochotę na coś nowego, to możesz kupić wiele gotowych opowieści (często nazywanych „modułami"). Publikowane przygody zawierają rozpisany scenariusz ze wszystkimi mapami, bohaterami niezależnymi, potworami i skarbami, których potrzebujesz. Oczywiście fabuła przygody jest tak skonstruowana, by wszystko jak najlepiej wykorzystać. Czasami, kiedy prowadzisz przygodę wymyśloną przez kogoś innego, dostrzegasz wyzwania, o jakich sam nigdy byś nie pomyślał.

Pamiętaj jednakże, iż do ciebie należy prowadzenie przygody. A to znaczy, że jeżeli masz ochotę coś zrobić, możesz to zrobić. W rzeczywistości często przekonasz się, że gotowa opowieść wymaga co najmniej kilka małych zmian, aby pasowała do twojej kampanii i rzuciła twych graczy w wir akcji. Możesz dobrze się bawić zamieniając złoczyńcę z przygody na takiego, o którym twoi gracze już wcześniej słyszeli w trakcie kampanii, lub modyfikując tło przygody tak, aby zapewnić postaciom graczy wyzwania, jakich nigdy nie wymyśliliby twórcy modułów.

NAUCZANIE GRY

Być może będziesz musiał nauczyć zasad nowych graczy. To nic trudnego, a na dodatek sprawić ci może dodatkową satysfakcję. Uczenie innych ludzi jak grać sprawi, że więcej osób będzie się bawić w gry fabularne, a być może w przyszłości oni przekażą swą wiedzę dalej. Jest to więc okazja do rozszerzenia kręgu miłośników D&D. Pamiętaj, że łatwiej jest nauczyć grać kogoś, kto już nieco liznął te-

mat. Osoby posiadające dobrego nauczyciela prowadzącego ciekawe sesje mają większą szansę wciągnąć się na dobre. Wykorzystaj tę możliwość, aby zachęcić nowych uczestników do stania się takimi graczami, z jakimi ty chcesz grać.

Oto kilka wskazówek dotyczących nauki.

- Przeczytaj *Podręcznik Gracza* i poznaj zasady tworzenia bohatera, abyś mógł pomóc nowym graczom podczas wymyślania postaci. Niech każdy powie ci, jakim bohaterem chciałby grać, a następnie pokaż im, jak mogą stworzyć tę postać na zasadach D&D. Jeśli nie wiedzą, kim mają ochotę grać, pokaż im typy bohaterów graczy (BG), z grubsza omów każdy i pozwól wybrać ten, który najbardziej im odpowiada.
- Gdy BG są już gotowi, nie zawracaj sobie głowy uczeniem graczy wszystkich regul. Oni tak naprawdę winni znać jedynie podstawy dotyczące charakterystyki ich postaci (jak działają czary, co oznacza KP, jak używać umiejętności itp.), a resztę informacji mogą otrzymywać w miarę potrzeb.
- Dopóki znasz zasady, gra może się toczyć, a gracze mogą się zajmować jedynie losami swoich postaci i reagować na wydarzenia. Niech gracze mówią ci, co mają robić ich bohaterowie, a ty przełóż to na język gry. Zapoznawaj ich z zasadami, kiedy tego potrzebują, w konkretnym przypadku. Na przykład, jeśli gracz chce, żeby jego czarodziej rzucił zaklęcie, lub wojownik zaatakował, gracz mówi ci, co pragnie zrobić, a ty pokazujesz mu, którą kostką rzucić, którego modyfikatora lub modyfikatorów użyć i co stanie się przy takim czy innym wyniku. Po kilku próbach gracz sam będzie wiedział co ma zrobić.

PRZYGOTOWYWANIE ŚWIATA

Mistrz Podziemi jest twórcą własnego świata kampanii. Nawet gdy wykorzystujesz standardową scenerię D&D lub inną opublikowaną scenerię do D&D, to wciąż jest twój świat.

Scenerią to więcej niż tylko tło przygód, chociaż nim jest. To niemal całość fikcyjnego świata, z wyjątkiem bohaterów graczy oraz wątku przygody. Dobrze przygotowany i dobrze przedstawiony świat wydaje się kręcić wokół gracza, pozwalając mu na stanie się jego częścią i nie dopuszczając do uczucia wyobcowania. Owszem, BG są potężni i ważni, ale i tak powinni mieć wrażenie, że są mieszkańcami jakiegoś świata, który jest wiele od nich większy.

Spójność to klucz do wiarygodnego fikcyjnego świata. Kiedy BG wracają do miasta po zapasy, powinni napotkać kilku znajomych już BN. W ten sposób wkrótce nauczą się imienia właścicielki karczmy, a ona również ich zapamięta. Kiedy osiągnąłeś już pewien poziom spójności, powinieneś zacząć wprowadzać niewielkie zmiany. Gdy BG wracają do stajni kupić jeszcze kilka koni, pozwól im odkryć, że jej właściciel powrócił do domu, do wielkiego miasta za górami, i że rodzinny interes przejął jego bratanek. Takie zmiany – nie mające bezpośredniego wpływu na BG, ale zauważalne dla nich – powodują, że gracze mają wrażenie poruszania się po pełnym życia świecie, tak prawdziwym, jak oni sami, a nie tylko po płaskiej krainie, które istnieje jedynie po to, aby odsłonić im swoje lochy.

OKREŚLANIE STYLU GRY

MP przygotowuje przygody i świat. Gracze i prowadzący współpracują, żeby razem stworzyć całą grę. Jednak to ty jesteś odpowiedzialny za styl gry. Najlepiej więc wpierw dowiedzieć się, czego oczekują gracze, a także zastanowić, czego ty oczekujesz. Istnieje wiele stylów gry, z których kilka wymieniono niżej, dla przykładu.

KOPNIAKIEM W DRZWI

BG rozwalają kopniakiem drzwi do podziemi, walczą z potworami i zdobywają skarb. Ten rodzaj gry jest nieskomplikowany, ekscytujący i nastawiony na akcję. Niewiele czasu poświęca się na rozwój osobowości postaci graczy, spotkania nie będące zbrojnymi starciami i omówienie sytuacji innych niż przebieg akcji w podziemiach.

W takiej grze pozwól BG zmierzyć się z na wskroś złymi potworami i przeciwnikami oraz spotkać naprawdę dobrych BN (od czasu do czasu). Nie oczekuj od BG litości względem więźniów ani refleksji nad tym, czy moralne jest wtargnięcie do nory potworów i zabicie wszystkich jej mieszkańców. Nie poświęcaj zbyt wiele uwagi pieniądzom i czasowi spędzanemu w mieście. Zrób wszystko, aby wpleść BG z powrotem w akcję, tak szybko jak to tylko możliwe. Motywacja postaci nie musi być rozwijana ponad chęć zabijania potworów i zdobywania skarbów.

W tym stylu gry bardzo potrzebne są zasady i zrównoważenie gry. Postacie potrafiące walczyć od towarzyszy z pewnością przyczynią się do niemiłych sytuacji, w których silni mogą zmierzyć się z większą liczbą wrogów i dzięki temu mają więcej zabawy. Jeżeli decydujesz się na ten styl, pilnuj zasad i zastanów się dobrze przed wprowadzeniem do nich zmian.

ZAANGAŻOWANA NARRACJA

Wolnemu Miastu Greyhawk grozi przewrót polityczny. BG muszą przekonać członków rady miejskiej, żeby zaagodzili dzielące ich różnice, ale zdołają to osiągnąć tylko wtedy, gdy pogodzą odmienne cele i znajdą czas na współpracę. Ten styl grania jest głęboki, złożony i ambitny. Skupia się nie na walce, ale na rozmowach, rozwoju wewnętrznym postaci i interakcji między BG a BN. Całe sesje mogą obejść się bez jednego rzutu kością.

W tym stylu BN powinni być tak złożeni i bogaci w szczegóły jak BG – jednakże nacisk powinien być położony na motywację i osobowość, nie statystyki. Spodziewaj się długich dygresji dotyczących pragnień graczy, którzy ustalają, co ich postać robi i dlaczego. Wizyta w sklepie i zakup żelaznych racji i liny może być tak samo ważnym wydarzeniem, co walka z orkami (i nie oczekuj, że BG będą w ogóle walczyli z orkami, chyba że ich postacie mają ku temu powód). Postać czasami podejmie akcję wbrew wiedzy gracza, ponieważ „tak właśnie postąpiłaby ta postać". Przygody to głównie negocjacje, rozgrywki polityczne i interakcja między bohaterami. Gracze rozmawiają o „opowieści", którą wspólnie tworzą.

W tym stylu zasady stają się mniej ważne. Ponieważ istotą gry nie jest walka, mechanika ustępuje miejsca rozwojowi postaci. Umiejętności mają pierwszeństwo przed premiami do walki i nawet dokładne liczby często wiele nie znaczą. Masz tu możliwość zmiany zasad tak, by dopasować je do oczekiwań graczy. Możesz nawet ograniczyć system walki, tak żeby zabierał mniej czasu i nie przerywał opowieści.

COŚ POMIĘDZY

Większość kampanii będzie zawierać się między tymi dwiema skrajnościami. Dużo akcji nie musi przeszkadzać w toku opowieści oraz w interakcjach między postaciami. Gracze będą też rozwijać swoje postacie, nie unikając jednocześnie walki. Zapewnij im miłą mieszaninę odgrywania ról i toczenia bojów. Nawet w lochach możesz wprowadzić BN, z którymi nie trzeba walczyć, ale którym należy pomóc, z którymi wypada pertraktować lub po prostu porozmawiać.

PROPOZYCJE INNYCH STYLÓW

Powinieneś zastanowić się nad kilkoma innymi stylami.

Poważny a humorystyczny: To, jak poważnie traktujesz grę, przekłada się na jej postrzeganie przez graczy. Żarty i głupie uwagi mogą być rzeczywiście zabawne, ale z drugiej strony mogą rozpraszać. Robiąc w grze zabawne komentarze, bądź przygotowany na to, że gracze również je poczynią.

Również wtedy, gdy tworzysz utrzymane w lekkim tonie przygody, kreujesz odrobinę głupawych BN lub wprowadzasz krępujące czy żartobliwe wydarzenia, musisz wiedzieć, że to zmienia wydźwięk gry. Jeśli królem krainy jest gadający pies o imieniu Pankracy lub gracze zamiast *żarnika władania żywiołakami* muszą znaleźć *tobołek wywoływania żywiołaków*, nie oczekuj, że ktoś weźmie grę na poważnie.

Ogólnie rzecz biorąc zalecamy, żebyś nie przesadzał. Nie umieszczaj w grze celowych żartów. Wokół stołu będzie wystarczająco dużo śmiechu, żeby zapewnić wam zabawę. Akcja gry z kolei powinna być dosyć serio (jakkolwiek od czasu do czasu przyda się jakiś śmieszny moment).

Zasady nazywania: W zależności, jak poważna lub żartobliwa ma być gra, imiona powinny być utrzymane w podobnym stylu. Chociaż każde imię jest samo w sobie ciekawe, to grupa postaci obejmująca Boba Wojownika, Aldroriusa Krukobójcę z Ostowej Wólki i Cherlawego Bolka wykazuje zbyt mało konsekwencji, żeby być wiarygodna.

Wiele postaci: Musisz zdecydować, czy każdy gracz jest ograniczony tylko do jednej postaci, czy też może odgrywać ich więcej, i czy może czynić to jednocześnie. Zasadniczo, najlepiej byłoby zachować zasadę jedna postać dla jednego gracza. Tym niemniej jednak, jeśli graczy jest niewielu, możesz zezwolić im na prowadzenie więcej niż jednej postaci, tak aby grupa liczyła przynajmniej czterech bohaterów.

ROZSTRZYGANIE

Kiedy już wszyscy zbiorą się wokół stołu żeby grać, przejmujesz dowodzenie. Nie znaczy to, że możesz mówić ludziom, co mają robić poza grą, a że jesteś ostateczną wyrocznią w kwestii zasad gry. Dobrzy gracze zawsze będą uznawali twoją władzę nad mechaniką gry, nawet jeśli wykracza poza podręcznik. Dobry MP wie, że nie można zmieniać lub obalać istniejących zasad bez konkretnego, logicznego wytłumaczenia, tak żeby nie zniechęcić graczy (więcej na ten temat później).

Aby wykonać to zadanie, musisz znać reguły. Nie masz obowiązku nauczenia się podręcznika na pamięć, ale powinieneś dokładnie wiedzieć, jakie są zasady, tak aby w razie potrzeby ich wykorzystania znaleźć w książce odpowiednią regułę.

Często zdarza się sytuacja, w której nie da się wprost zastosować reguł. Wtedy musisz zaproponować sposób jej rozwiązania. Kiedy natkniesz się na przypadek, który nie ma oparcia w zasadach, rozważ następujące rzeczy:

- Spojrzyj na podobną sytuację, która jest omówiona w podręczniku. Spróbuj dostosować zastosowane tam zasady i wykorzystać je do zaistniałych okoliczności.
- Jeśli musisz coś wymyślić, trzymaj się tego do końca kampanii (nazywamy to zasadą „domową" lub „własną"). Konsekwencja zapewnia zadowolenie graczy i sprawia wrażenie, że odbywają przygody w stabilnym, przewidywalnym świecie, a nie w jakimś przypadkowym, fikcyjnym miejscu, zależnym jedynie od kaprysów MP.
- Kiedy masz problem, pamiętaj o tej prostej, acz przydatnej regule: W sprzyjających warunkach dodaj +2 do jakiegokolwiek rzutu k20, a w niesprzyjających odejmij –2. Będziesz zdumiony, jak często ta „tajna reguła MP" rozwiązuje problemy.

Jeśli natrafisz na widoczną sprzeczność w regułach, podczas rozstrzygania weź pod uwagę następujące czynniki:

- Reguła w *Podręczniku Gracza*, *Księdze Potworów* lub *Przewodniku* MISTRZA PODZIEMI ma pierwszeństwo nad każdym innym produktem D&D. Te trzy podręczniki są podstawowymi zbiorami zasad. Stanowią one podstawę całej gry.
- Reguła umieszczona w podręczniku unieważnia tę umieszczoną w wydawanych przygodach, chyba że zasada umieszczona w scenariuszu dotyczy szczególnego przypadku, występującego jedynie w tym module.
- Wybierz regułę, która najbardziej ci odpowiada, i trzymaj się jej przez resztę kampanii. Konsekwencja jest kluczowym elementem sędziowania.

NAPĘDZANIE GRY

Gracze muszą po prostu brać udział w rozgrywce. Natomiast zadanie posuwania fabuły naprzód, utrzymywania zainteresowania graczy i zapewnienia im rozrywki należą do MP. Pamiętaj, że utrzymywanie tempa gry jest zawsze ważniejsze niż szperanie w podręcznikach, żeby znaleźć szczegółowe zapisy dotyczące jakiejś wątpliwości lub poświęcanie czasu na długie debaty o zasadach.

Nawet dobrze prowadzona gra może czasami ugrzęznąć. Może gracze grają już ładną chwilę i są odrobinę zmęczeni? A może sesja nie klei się bez jakiegoś widocznego powodu? Czasami nie zdołasz temu zaradzić – jesteś wszak tylko człowiekiem. Po jakimś okresie przekonasz się, że czasem lepiej przerwać sesję lub ją skrócić niż mieć złe wspomnienia, które mogą uprzykrzyć całą kampanię.

Istnieją jednakże sposoby, dzięki którym nawet przeciętna sesja zostanie wam na długo w pamięci, a kiepska – znacznie się polepszy. Na przykład, grę mogą bardzo ożywić różnorakie gadżety. Możesz zrobić pergamin ze zwykłego papieru, „postarzając" go skrapiając kawą lub herbatą i pozostawiając, by wysechł i zżółkł. Jeśli chcesz, podrzyj go na kilka kawałków i później, kiedy BG znajdą taką mapę lub wiadomość, możesz naprawdę im ją wręczyć. Stare monety, karty tarota, podniszczona książka w obcym języku i tym podobne – to wspaniałe pomysły na urozmaicenie gry.



Gra w stylu „kopniakiem w drzwi".

Ryc. S. Fischer

Innym sposobem takiej „wizualizacji" są ilustracje. We wszystkich produktach D&D znajdziesz wspaniałe rysunki fantasy. Przejrzyj te produkty lub znajdź okładkę książki albo inne źródła, które zapewnią ci wizerunek zbliżony do tego, co napotkają BG. Kiedy takie spotkanie nastąpi, wyciągnij wizerunek i powiedz: „Właśnie to widzicie". Graczom o bujnej wyobraźni ilustracja czegoś, co napotykają w trakcie gry – postaci, potwora lub miejsca – powie więcej niż słowa i sprawi, że przeżycie będzie bardziej ekscytujące czy prawdziwsze. Czasami na ilustracje możesz trafić w dziwnych miejscach. Katalogi z biżuterią mogą dostarczyć obrazów magicznych przedmiotów czy skarbów, a książka historyczna lub encyklopedia może być równie dobra, a nawet lepsza od książki fantasy.

Oczywiście, nie zawsze możesz mieć jakiś gadżet lub wizerunek potwora, BN albo miejsca, które wymyśliłeś. Wtedy musisz polegać na najlepszych przyjaciołach MP: poruszających, ekscytujących opisach. Wzbogacaj więc swoje wypowiedzi przymiotnikami i frapującymi sformułowaniami. Pamiętaj, że ty i tylko ty jesteś oczami oraz uszami gracza. „Wilgotna, ciemna komnata pokryta mchem porastającym popękany ściany" brzmi dużo bardziej ekscytująco niż „Pomieszczenie 3 na 3 metry". Podczas gry cały czas zadawaj sobie pytania: Co *dokładnie* widzą postacie? Czy coś słyszą? Czy roznoszą się po okolicy jakieś wyczuwalne zapachy? Jakaś nieprzyjemna woń? Czy bohaterowie czują na policzkach powiew chłodnego wiatru? Czy włosy targają im gorące, wilgotne wyziewy?

Żaden gracz nie zapomni ciężkiej bitwy na rozpadającym się moście w środku burzy. Uwagę graczy najlepiej jest przyciągnąć 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 jakimś filmie akcji lub ekscytującej książce. Nie zapominaj, że w czasie walki przeciwnicy wykrzykują przekleństwa, a potwory przeraźliwie ryczą. Jeśli potyczka z gnollami jest podniecająca, pomyśl, o ile bardziej ekscytująca byłaby potyczka z gnollami na półce skalnej nad jeziorem lawy.

Tworzenie właściwej atmosfery to często drugorzędny czynnik, ale niektórzy MP nie pomijają tego elementu. Bardzo dobrym sposobem na osiągnięcie zamierzonego efektu jest sięgnięcie po muzykę. Wasza gra może mieć własną ścieżkę dźwiękową! Nic dziwnego, że ci, którzy lubią muzykę podczas sesji, sięgają po ścieżki z filmów przygodowych, chociaż muzyka klasyczna, ambient lub też inna również się sprawdza. Pamiętaj jednak, że część ludzi uważa, iż muzyka rozprasza. Zdawaj sobie sprawę z oczekiwań graczy – jeśli nie słyszą najlepiej, są rozkojarzeni lub coś im nie pasuje, to z pewnością musisz choć odrobinę zmienić atmosferę. Przy tworzeniu nastroju 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 lochu).

Innym elementem wykorzystywanym przez licznych MP i docenianym przez wielu graczy to mówienie różnymi głosami odpowiadającymi konkretnym postaciom tła. Przećwiczenie kilku różnych akcentów lub sposobów mówienia i przypisanie ich poszczególnym BN może być wspaniałym sposobem wyróżnienia tych postaci.

Odgrywanie od czasu do czasu scenek może wzbogacić grę, która w przeciwnym razie odgrywałaby się tylko w wyobraźni. Jeśli BN jest zgarbiony i wychudły, wstań i pokaż graczom, co masz na myśli. Kiedy sklepienie nad BG zaczyna się walić, uderz pięścią w stół, naśladując odgłos spadającego głazu. Jeśli ktoś wyciąga rękę i daje coś BG – gracz niemal za każdym razem (pod warunkiem, że jego postać ma zamiar to wziąć) instynktownie podąży za twoim gestem i wyciągnie rękę, udając, że bierze to coś. Mógłbyś nawet skłonić gracza, którego postać jest niewidzialna, aby siedział pod stołem, tak żeby przypomnieć wszystkim, że nie mogą jej zobaczyć, a jej głos dochodzi znikąd. Pamiętaj jednak, że wszystko musisz mieć cały czas pod kontrolą, byście nie przesadzili. Nie odgrywajcie walki, bo ktoś mógłby zostać poturbowany!

Wreszcie, raz na jakiś czas naprawdę zaskocz swoich graczy. BN, o którym myśleli, że jest złoczyńcą, niech okaże się jednorożcem o zmienionym kształcie i jak najlepszych intencjach. Wskazówka, o której myśleli, że prowadzi do skarbu niech okaże się fałszywa (na stronie 13 znajdziesz informacje, jak zaskoczyć graczy, wykorzystując fakt, iż czasem myślą nie jak przystało ich postaciom, ale wykorzystując swoją wiedzę). Jeżeli BG są w pomieszczeniu w lochach, a gigant ognisty ma właśnie wtargnąć do komnaty i zaatakować, opisując pomieszczenie mów umiarkowanie głośno lub nawet szeptem i wstań nagle – w momencie pojawienia się stwora. To z pewnością przykuje ich uwagę.

RÓWNOWAŻENIE GRY

Wielu ludzi mówi o równowadze w grze. Reguły, które lubią, określają jako „zrównoważone", a takie, które wydają się nie sprawdzać, jako „niezrównoważone". Co to tak naprawdę znaczy? Równowaga w grze polega na takim skonstruowaniu zasad, by możliwości większości postaci były relatywnie takie same. Zrównoważona gra to taka, w której jedna postać nie dominuje nad resztą z powodu wyborów, jakich dokonał gracz (rasa, klasa, umiejętności, biegłości, 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: MP, który uważnie obserwuje wszystko, co dzieje się w grze, i nie pozwala, żeby cokolwiek wyrwało się spod jego kontroli, pomaga w utrzymaniu równowagi. BG i BN, zwycięstwa i porażki, nagrody i nieszczęścia, skarby zdobyte i utracone – aby utrzymać równowagę, wszystkie te aspekty muszą podlegać kontroli. Żaden bohater nie powinien być potężniejszy od reszty. Jeśli się tak stanie, pozostali wkrótce powinna mieć szansę mu dorównać. BG nigdy nie powinni być tak potężni, by wszystkie wyzwania stały się dla nich trywialne. Z drugiej strony, nie powinni być wciąż pokonywani przez piętrzące się trudności. To żadna przyjemność cały czas przegrywać, a ciągłe zwyciężanie też szybko się nudzi (takie rodzaje gier noszą odpowiednio nazwy „zabójczych lochów" i „wesołego spacerku"). Jeżeli równowaga zostanie na czas jakiś zachwiana, łatwiej ją przywrócić zmieniając przygody niż cokolwiek, co dotyczy BG, ich cech lub ekwipunku. Nikt nie lubi czegoś dostać (np. nowego magicznego miecza), tylko po to, by to zaraz stracić, gdyż zagroziłoby to równowadze gry.

Zaufanie gracz-MP: Gracze powinni ufać MP. Zaufanie można zdobyć poprzez konsekwentne stosowanie reguł, bezstronność (to znaczy nie faworyzowanie jednych graczy kosztem innych) i przez danie jasno do zrozumienia, że nie mścisz się na graczach czy ich bohaterach. Jeżeli gracze ufają ci – a przez to systemowi – będą wiedzieli, że cokolwiek pojawia się w grze, jest dokładnie przemyślane. Jeśli rozstrzygasz sytuację, gracze muszą ją zaakceptować bez żadnych wątpliwości; nie mogą jej kwestionować. Dzięki temu mogą skupić się na odgrywaniu swoich postaci, zajmować się grą i dobrze bawić, powierzając ci dbanie o sprawiedliwość i realizm. Zaufają ci także, że robisz wszystko, co tylko możliwe, żeby czerpali przyjemność z odgrywania postaci, mając przy tym szansę na zwycięstwo. Pamiętaj też, że cały czas przede wszystkim liczy się zabawa. Jeśli możliwe jest osiągnięcie takiego poziomu zaufania, będziesz miał więcej swobody w dodawaniu lub zmienianiu pewnych elementów gry, a gracze nie będą protestować czy dogłębnie analizować każdej twojej decyzji.

NIEZRÓWNOWAŻENI BG

Co jednak, gdy wydarzy się coś nieoczekiwanego? Na przykład, bohaterowie pokonają przeciwnika, udaremniając wydawałoby się doskonały plan ucieczki i zdobywając *miecz migbłystalny*, który nigdy nie miał wpaść w ich ręce. Postaci, którym powierzono dostarczenie cennego artefaktu prawowitemu właścicielowi, mogą go też zatrzymać. Albo też – co jest najbardziej prawdopodobne – jeden z graczy wpadnie na nietypowe wykorzystanie jakiegoś przedmiotu czy zaklęcia, albo połączy kilka takich elementów, co doprowadzi do niespodziewanego zachwiania równowagi.

Kiedy popełniony zostaje błąd i bohater gracza staje się zbyt potężny, jeszcze nie wszystko stracone. Trudności nie powinno sprawić zwiększanie wyzwań, którym musi sprostać postać, więc nie będzie sobie zawsze ot tak radziła z przeciwnościami losu. Niestety, ta metoda rozwiązywania owych problemów nie musi być satysfakcjonująca, gdyż jest niezwykle prawdopodobne, iż wyzwania okażą się zbyt trudne dla

pozostałych BG. Jednocześnie, jak to już zostało wspomniane, nigdy nie jest przyjemne stracić jakiś aspekt swojej postaci (nowe zaklęcie, nowy przedmiot czy nową zdolność), która okazuje się zbyt niezrównoważona. Z punktu widzenia gracza to nie jego wina!



Masz więc dwie możliwości.

Radzenie sobie z problemem w grze: „W grze" jest terminem użytym, żeby opisać coś, co powstaje w opowieści tworzonej w toku rozgrywki. Na przykład, wyobraź sobie, że zachwianie równowagi nastąpiło za sprawą zaklęcia *życzenie*, którym BG zapewnił sobie zdolność rzucania każdego przygotowanego czaru dwa razy, a nie raz (to nigdy nie powinno mieć miejsca, ale MP też popełniają błędy). Rozwiązaniem w grze mógłby być wrogi kapłan, który używa *cudu*, aby pozbawić bohatera nowo nabytej mocy. Cokolwiek robisz, postaraj się, żeby nie było oczywiste, iż takie zdarzenie jest tylko narzędziem mającym przywrócić grze równowagę. Zamiast tego spraw, żeby wyglądało to na część przygody (jeśli ci się nie uda, oburzeni gracze bardzo się rozzłoszczą).



Radzenie sobie z problemem poza grą: „Poza grą" oznacza coś, co ma miejsce w rzeczywistym świecie, ale wpływ ma na grę. Rozwiązaniem poza grą problemu opisanego w ostatnim akapicie byłoby porozmawianie z graczem na osobności między sesjami i wyjaśnienie, 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 gry i będzie z tobą współpracować – w grze (może przekazując zbyt potężny przedmiot odpowiedniemu strażnikowi BN) lub poza grą (może wymazując zbyt potężną moc z karty postaci i udając, że nigdy jej tam nie było). Uważaj tylko, bo nie wszyscy gracze są rozsądni. Wielu sprzeciwi się takiemu wtrącaniu się MP i odmówi pozbycia się mocy czy przedmiotu, jaki „zdobył" ich bohater. Nawet jeśli nie powiedzą ci, żebyś dał sobie spokój, nie będą mogli odżałować straty. Co gorsza, po nieudanej próbie takiej wymiany, twoja próba przywrócenia równowagi rozwiązaniem w grze będzie oczywista i sztuczna. Cóż, nikt nie twierdził, że prowadzenie gry jest proste.





ZMIENIANIE ZASAD

Oprócz samego sędziowania, czasami możesz mieć ochotę coś zmienić. Nie ma w tym nic złego. Jednakże zmienianie może być trudne dla niedoświadczonego MP.

ZMIENIANIE MECHANIZMÓW GRY

Żadna reguła w *Podręczniku Gracza* nie została napisana bez powodu. To jednak nie znaczy, że nie możesz zmienić ich w swojej grze. Być może graczom nie podoba się sposób, w jaki ustala się inicjatywę może ty uważasz, że zasady uczenia się nowych czarów są zbyt ograniczające. Reguły, które zmieniasz dla potrzeb swojej gry, nazywane są zasadami własnymi lub domowymi. Mając na uwadze kreatywność graczy, niemal w każdej kampanii z biegiem czasu pojawią się takie reguły.

Umiejętność odpowiedniego wykorzystania mechaniki gry (i to zgodnie z potrzebami i pragnieniami) jest kluczowa dla gier fabularnych – zapewnia szkielet, w ramach którego ty i gracze możecie stworzyć kampanię. Niemniej zmian sposobu gry nie powinno dokonywać się pochopnie. Jeśli *Podręcznik Gracza* wprowadza jakąś zasadę, jej wytłumaczenie 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 poniższe pytania:

- Dlaczego zmieniam tę regułę?
- Czy jestem pewien, jak dokładnie działa zasada, którą chcę zmienić?
- Czy wiem, dlaczego taka reguła istnieje?
- Jak taka zmiana wpłynie na inne zasady i wydarzenia?
- Czy taka zmiana uprzywilejuje jedną klasę, rasę, umiejętność, atut bardziej niż inne?
- Ogólnie rzecz biorąc – czy ta zmiana uszczęśliwi, czy unieszczęśliwi graczy? (Jeśli odpowiedź brzmi „uszczęśliwi" upewnij się, że ta zmiana nie zachwieje równowagą; jeśli odpowiedź to „unieszczęśliwi", upewnij się, czy warto jej dokonywać).



Gracze często chcą pomóc w zmianie zasad. I w tym nie ma nic złego, ponieważ gra ma bawić wszystkich uczestników, a obdarzeni dużą wyobraźnią gracze mogą znaleźć sposób na poprawienie zasad. Wysłuchaj więc ich zdania na temat mechaniki gry. Jednocześnie jednak uważaj na graczy, którzy celowo – bądź nie – chcą zmienić zasady dla własnej korzyści. Mechanika gry D&D jest elastyczna, ale ma to być także wyważony zbiór reguł. Gracze mogą chcieć, żeby zasady zawsze im sprzyjały, ale gdyby bohaterowie nie napotykali przeszkód, gra szybko stałaby się nudna. Upewnij się, że zmiana rzeczywiście pozytywnie wpływa na twoją kampanię i że wszyscy będą zadowoleni.

UZUPEŁNIENIA DO GRY



Jako MP możesz tworzyć własne zaklęcia, przedmioty magiczne, rasy i potwory! Twoja kampania może wymagać opracowania czaru, który zmienia wrogów w kryształ, lub potwora porośniętego dziesiątkami macek, wysysających ciepło z żywych istot. Dodawanie nowych ras, zaklęć, potworów i przedmiotów magicznych może być przyjemnym i satysfakcjonującym przeżyciem.

Z drugiej strony, takie uzupełnienie może zachwiać równowagą gry. A jak to stwierdzono wcześniej, utrzymywanie równowagi jest ważnym zadaniem MP. Niemniej większość wpływających na równowagę czynników to zwykle pośpieszne lub nieprzemyślane wytwory prowadzącego. Nie pozwól, żeby przytrafiło się to tobie.

Jeden ze sposobów stwierdzenia, czy nowa umiejętność, atut, czar lub inny element jest zrównoważona, to zadanie sobie pytania: „Czy mój dodatek jest tak dobry, że spodoba się każdemu?". Jednocześnie zapytaj też: „Czy jest to obwarowane takimi ograniczeniami, że nikt się tym nie zainteresuje?". Pamiętaj, że łatwiejsze i bardziej kuszące jest stworzenie czegoś raczej zbyt dobrego, niż za mało dobrego. Uważaj na to, co robisz.

POPEŁNIANIE BŁĘDÓW

Magiczny przedmiot, pozwalający postaciom na swobodne przechodzenie przez ściany, dając im łatwy dostęp do wszelkich miejsc, do których nie chciałbyś żeby dotarli (przynajmniej nie bez trudności), jest błędem. 4-poziomowy czar, który zabija wielu wrogów bez rzutu obronnego, jest błędem. Rasa z premiami +4 do Siły i +4 do Zręczności jest błędem.

Zazwyczaj do kampanii zakradają się błędy, które początkowo wydają się nieszkodliwe. 1-poziomowy czar tworzący podmuch wiatru, który przewraca wrogów, wydaje się w porządku – dopóki sprytny gracz nie zacznie używać go do zrzucania potężnych przeciwników ze skały. Z drugiej strony, szybko będziesz wiedział, że nie powinieneś był wkładać *berła dezintegracji* o nieograniczonej mocy do skrzyni ze skarbami. Podobnie prędko odkryjesz, że nigdy nie powinieneś dać się przekonać graczom do tego, by trafienia krytyczne zadawały pięć razy więcej obrażeń.

Kiedy coś powoduje zachwianie równowagi, musisz natychmiast zabrać się do naprawienia tego stanu rzeczy, bądź w grze, bądź poza nią – w zależności od sytuacji i osobowości zaangażowanych graczy. Niezrównoważonym cechom postaci lub przedmiotom najlepiej zaradzić

w grze, ale zmiany zasad mogą być dokonane tylko poza nią. Czasami najlepiej jest po prostu przyznać graczom, że pomyliłeś się i że trzeba to naprawić, by gra nadal była zabawna, zrównoważona i toczyła się gładko. Im rozsądniej to uzasadnisz, tym chętniej gracze zaakceptują twoje pomysły.

PROWADZENIE SESJI

Kiedy już wszystko jest przygotowane i wszyscy siedzą przy stole, nadchodzi twoja chwila. Otrzymasz teraz kilka wskazówek, nad którymi powinieneś się zastanowić, siedząc już przy stole lub nawet jeszcze wcześniej, tak żeby gra przebiegała możliwie najpłynniej.

POZNAWANIE GRACZY

Zazwyczaj, ale nie zawsze, to MP decyduje o tym, kto u niego gra. W takim wypadku musisz znać każdego uczestnika sesji na tyle dobrze, żeby być w miarę pewien, iż wszyscy się polubią, będą ze sobą współpracować i dobrze się bawić w twojej grze.

Wiele tutaj zależy od stylu gry. Musisz przecież wiedzieć, w jaki rodzaj gry chcą się bawić twoi gracze – a chwilę potrwa, zanim się tego dowiesz, gdy na sesji pojawią się nowi ludzie. Pamiętaj, że chociaż to ty kierujesz grą, wszyscy w niej uczestniczycie. Nie zapominaj też, że gracze przychodzący na kolejne sesje, gdyż wierzą, iż wspólnie spędzicie miło czas i że rozgrywka przyniesie im satysfakcję.

Zasady stołu

Jedną z zasad, która pomoże porozumieć się wszystkim MP i graczom, jest ustanowienie zbioru reguł, które nie dotyczą samej rozgrywki, ale decydują o tym, co dzieje się z ludźmi zasiadającymi przy stole.

Poniżej zamieszczono pewne zasady, z którymi prędzej czy później będziesz miał do czynienia. Najlepiej jest ustalić wszystko zanim rozpoczniesz prawdziwą kampanię. Możesz ustanowić te zasady sam lub wypracować je z graczami.

Nieobecni gracze: Zdarzy się pewnie nieraz, że jeden z graczy nie będzie mógł przyjść na sesję. MP i grupa muszą 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 najprostsze rozwiązanie dla ciebie, ale czasami gracz, który ma zastąpić nieobecnego, może nie polubić tego zadania. Co gorsza, gracz może być niezadowolony z tego, co stało się z jego postacią.
- Prowadzisz tego bohatera, jak gdyby był on BN. To chyba najlepsze rozwiązanie, ale nie rób tego, jeśli prowadzenie jednocześnie gry i postaci to dla ciebie zbyt dużo i może zaszkodzić całej sesji.
- Bohater, tak jak gracz, nie może uczestniczyć w tej przygodzie. To sprawdza się tylko w pewnych sytuacjach w grze. Jeśli jednak nieobecność ma sens, jest to poręczny sposób na „pozbycie się" jej z sesji. Idealnie byłoby tedy, by powód nieobecności postaci pozwalał jej możliwie łatwo ponownie przyłączyć się do gry (postać mogła mieć, na przykład, inne zadania czy zachorowała na jakąś niegroźną chorobę).
- Postać w trakcie tej sesji znika gdzieś w tle. To prawdopodobnie najmniej pożądane rozwiązanie, ponieważ powoduje niedowierzanie.

Pamiętaj, że gracze przychodzą i odchodzą. Ktoś się wyprowadzi, inny będzie bardziej zajęty codziennym życiem, a jeszcze inny zmęczy się grą. Odejdą. W tym samym czasie nowi gracze będą chcieli się przyłączyć. Uważaj, żeby utrzymać liczebność grupy na poziomie, który ci odpowiada. Typowa grupa liczy mniej więcej czterech graczy (i MP jako piąta osoba). Jednakże niektóre grupy liczą jedynie dwóch graczy, a inne aż ośmiu i więcej (w bardzo dużych grupach są czasem uczestnicy nie będący graczami, którzy pomagają w prowadzeniu gry, znajdowaniu zasad i kierowaniu BN, odciążając MP). Możesz grać także jeden na jednego – jeden gracz i jeden MP, ale to bardzo szczególny rodzaj grania (to dobry sposób na przeprowadzanie specjalnych misji, takich jak wyprawa paladyna po jego wierzchowca).

Jeżeli możesz, dowiedz się od graczy, jak długo mają zamiar uczestniczyć w grze, i postaraj się uzyskać zapewnienie, że w tym czasie będą starali się przychodzić regularnie.

Integrowanie nowych graczy: Kiedy ktoś nowy przyłącza się do kampanii, jego postać musi przyłączyć się do gry (patrz Rozdział 5: Kampanie). Jednocześnie gracz musi zintegrować się z grupą. Upewnij się, że gracz zna zasady własne (domowe) i zasady stołu tak dobrze, jak reguły gry.

Zwyczaje dotyczące kości: Kiedy ktoś wykonuje rzut i kość upada na podłogę, rzucacie nią jeszcze raz, czy akceptujecie wynik? Co zrobić z kostką, która odbije się od książki? Czy gracze muszą wykonywać wszystkie rzuty tak, żeby MP mógł je widzieć? Na te pytania nie ma dobrych czy złych odpowiedzi, ale zastanówcie się nad tym zawczasu – oszczędzi wam to późniejszych dyskusji.

Używanie książek: Najlepiej, by gracze podczas sesji mogli korzystać jedynie z *Podręcznik Gracza*. Jeżeli zezwalasz na jakieś inne podręczniki, niech to będzie klarowna zasada stołu.

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

Żarty i dyskusje nie na temat: Zawsze można powiedzieć coś śmiesznego, wspomnieć cytat z filmu, rzucić ciekawą plotkę czy coś w tym stylu. Powód nie jest tu ważny – może być związany z grą lub nie. Zdecyduj sam (i z grupą) ile to już za dużo. Pamiętaj, że gra jest po to, by bawić, ale jednocześnie skup się na przygodach bohaterów, tak aby cała sesja nie upłynęła na beztroskiej pogawędce.

PRACA Z GRACZAMI

Dwóch graczy chce tego samego przedmiotu magicznego. Każdy myśli, że jego postać może wykorzystać go lepiej albo że zasłużyła sobie na niego swymi dokonaniami. Jeśli gracze nie mogą zdecydować, kto powinien go używać, ty będziesz musiał rozstrzygnąć spór lub zaproponować rozwiązanie. Może być też znacznie gorzej: jeden gracz złości się na drugiego z powodu jakiegoś wcześniejszego wydarzenia nie związanego z grą, więc teraz jego bohater próbuje znęcać się lub nawet zabić postać kumpla. Nie powinieneś dopuszczać do takich sytuacji. Musisz zadziałać i rozwiązać tego typu konflikt. MP to wszak jednocześnie ktoś w rodzaju mistrza ceremonii i sędziego zarazem. Porozmawiaj ze sprzeczającymi się graczami – na osobności lub jednocześnie – poza sesją i spróbuj rozstrzygnąć konflikt. Postaraj się wyjaśnić tak delikatnie, jak to tylko możliwe, że nie pozwolisz, by jakiekolwiek kłótnie zepsuły zabawę innym graczom i że nie będziesz tolerował negatywnych uczuć z prawdziwego świata wpływających 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 że nie pozwolisz, by wybuchy wściekłości zepsuły grę. Rozwiąż problem poza sesją. Wysłuchaj skarg, ale pamiętaj, że to ty jesteś ostatecznym sędzią i że gracze, zgadzając się uczestniczyć w twojej grze, zgodzili się także akceptować twoje decyzje jako MP (patrz Kiedy złe rzeczy przytrafiają się dobrym postaciom, strona 17).

Czasami zachowanie jednego gracza psuje zabawę pozostałym. Okropny, nieodpowiedzialny, kłopotliwy gracz to nieprzyjemna sprawa. Jego zachowanie może wszak doprowadzić do śmierci innych postaci. Prawdopodobne też, że przerywa on grę kłótniami, wynurzeniami lub rozmowami nie na temat. Być może nie pozwala też na rozpoczęcie gry spóźniając się lub wcale nie przychodząc. Takiego gracza powinieneś się pozbyć. Nie zapraszaj go następnym razem. Nie graj w D&D z kimś, z kim nie chciałbyś spędzać czasu przy innej okazji.

Określ ilu graczy potrzebujesz i trzymaj się tej decyzji. Jeśli ktoś odejdzie, postaraj się znaleźć zastępcę. Jeżeli pragnie się przyłączyć nowa osoba, opieraj się jej prośbom tak długo, aż będziesz pewny, że możesz poradzić sobie z większą liczbą graczy. Jeśli masz zbyt wielu graczy, zastanów się nad podzieleniem ich na dwie grupy grające oddzielnie. Jeśli masz zbyt mało, możesz zechcieć zdobyć nowych, bądź zezwolić każdemu graczowi na odgrywanie więcej niż jednego bohatera (dobrze jest, jeżeli

w grupie poszukiwaczy przygód są przynajmniej cztery postacie). Zgodnie z niepisaną zasadą, najlepiej idzie gra w od czterech do sześciu osób, ale od ciebie zależy, z iloma sobie poradzisz. Pamiętaj, że im więcej osób bierze udział w grze, tym trudniej będzie ci zająć się każdym i że gracze będą mieli mniej czasu na akcje swojej postaci.

Jeżeli jeden gracz dominuje grę i monopolizuje twój czas działaniami swojej postaci, inni wkrótce będą niezadowoleni. Upewnij się, że każdy ma okazję do działania. Zwracaj też uwagę na to, czy gracz samodzielnie podejmuje decyzje (nadgorliwi lub władczy gracze czasami próbują mówić innym, co mają zrobić). Jeżeli jakiś gracz nalega na kontrolowanie wszystkiego, 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 unieruchamia pułapkę – mówi jeden gracz innym. – MP nigdy nie stworzyłby przecież pułapki, której nie moglibyśmy jakoś obejść.

To przykład myślenia wykraczającego poza świat gry – gracz sięga po swoją wiedzę, a nie korzysta z wiedzy bohatera. Za każdym razem, gdy gracze opierają działanie swoich postaci na założeniu, iż biorą udział w grze, to myślą wykraczając poza świat gry. Powinieneś zniechęcać graczy do takiego zachowania, ponieważ stoi w sprzeczności z odgrywaniem ról i pozbawia zabawę dreszczyku emocji.

Zaskocz graczy, wiodąc ich na manowce. Przypuśćmy, że po drugiej stronie dziury jest dźwignia, ale zardzewiała już i bezużyteczna. Trzymaj graczy w napięciu i nie pozwalaj, by przewidywali, co im szykujesz. Powiedz, żeby myślami żyli w świecie gry, a nie starali się odgadnąć twoje zamysły. W świecie gry ktoś celowo zastawił tę pułapkę. Wymyśl powody, dla których została skonstruowana, a BG będą musieli zrobić to samo.

Reasumując, jeśli to możliwe, powinieneś zachęcać graczy do podejmowania decyzji w oparciu o logikę świata gry. W powyższej sytuacji mądry gracz rzekłby coś takiego:

– Domyślam się, że po drugiej stronie tej dziury jest dźwignia unieruchamiająca pułapkę, ponieważ gnomy, które ją zastawiły, muszą ją w jakiś sposób rozbezpieczać.

To naprawdę świetne stwierdzenie – potwierdza bystrość myślenia oraz szacunek dla logiki świata gry.

ZNAJOMOŚĆ GRACZY

Masz pewną bardzo istotną przewagę nad autorami oryginalnych przygód – znasz swoich graczy. Wiesz jacy są, co lubią, jakie mają możliwości i co akurat dzieje się w twojej kampanii. Dlatego też nawet korzystając z opublikowanej przygody, będziesz chciał ją odpowiednio przygotować i dopasować do swojej kampanii.

Dobry MP zawsze będzie wiedział następujące rzeczy na temat postaci w swojej grze:

Podstawowe statystyki postaci: Chodzi tu o klasę, rasę, poziom, punkty wytrzymałości, bazowe premie do ataku i do rzutów obronnych, czary i zdolności specjalne. Powinieneś sprawdzić pw, KP i specjalne właściwości potworów i określić, są odpowiednie. Porównaj, na przykład, KP potwora z premiami do ataków postaci w grupie – szczególnie z premiami wojowników. Czy – biorąc pod uwagę przeciętne rzuty – wojownicy są w stanie trafić potwora? A może potrzebują ponadprzeciętnych rezultatów na kościach? (Jeśli tak jest, będzie to wyzwanie wielkie). Czy potrzebują naturalnych 20? (Jeżeli tak, wyzwanie prawie na pewno jest zbyt trudne).

Zobacz, jakie premie do ataku ma potwór. Sprawdź, jakie może zadać obrażenia. Kiedy porównasz te dane z KP i punktami wytrzymałości postaci, zorientujesz się, czy potwór będzie w stanie trafić lub poważnie zranić bohaterów. Czy ma naprawdę duże szanse kogoś zabić? Jeżeli premia do ataku potwora dodana do przeciętnego rzutu k20 przewyższa KP danego BG, a zmodyfikowany test obrażeń przekracza pw zdrowej postaci, potwór zabije tego bohatera. Spoglądając na Skalę Trudności rzutów obronnych na specjalne ataki bestii, ustalisz, czy postaci są w stanie je przetrwać.

Takie pytania i analizy pozwalają ci ocenić potwory, potyczki i przygody oraz określić, czy są odpowiednie dla twojej grupy. Pomoże ci dostosowywanie Skal Wyzwania, ale nikt nie zna twojej drużyny lepiej od ciebie (patrz Rozdział 7: Nagrody, aby dowiedzieć się więcej o Skalach Wyzwania).

Prowadź spis zdolności, czarów, pw, KP itp. wszystkich postaci. Jednym ze sposobów uzyskiwania takich danych jest zobowiązanie graczy do przekazywania ci aktualizowanych kopii kart postaci. Taka informacja pomaga w równoważeniu potyczek i śledzeniu straty punktów wytrzymałości i wyczerpywania się czarów w czasie gry. Jest to także wygodne, kiedy gracz nie może przyjść na sesję, pozwalając ci na wręczenie karty postaci temu, kto poprowadzi danego bohatera w zastępstwie.

Co lubią i czego nie lubią gracze: Niektóre grupy nienawidzą politycznych intryg i unikają lub ignorują je, po to tylko, żeby zagłębić się w kolejnym lochu. Inne będą zapewne uciekać od zbrojnej potyczki. Pewne grupy lubią przygody z łupieżcami umysłu i psioniką. Inne nie. Widzisz więc, że wiedza o gustach graczy – o tym, co lubią, a czego nie znoszą – pozwoli ci szybko stwierdzić, czy dana potyczka lub przygoda się im spodoba.

PRZEMYŚLENIA DOTYCZĄCE PROWADZENIA GRY

W grze mogą ci się przydać opisane poniżej przedmioty. Pamiętaj jednak, że nie musisz, a możesz z nich korzystać.

Ekran MP: To kartonowy ekran stojący na stole między tobą a graczami. Zebrano na nim pomocne tabele i zasady, co pozwala przyśpieszyć prowadzenie. Do ekranu możesz przypinać swoje notatki – tak, abyś tylko ty je widział. Za nim możesz rozłożyć mapy i notatki oraz rzucać kośćmi tak, żeby gracze nie widzieli, co robisz. Jedyna wada jest taka, że ekran tworzy mur między tobą a graczami, co sprzyja podziałowi na ciebie i ich. MP, którzy chcą mieć informacje zawarte na ekranie pod ręką, ale nie chcą dystansować się od graczy, czasami kładą ekran płasko na stole przed sobą, ukrywając pod nim notatki dotyczące przygody.

Komputery: Warto mieć pod ręką komputer 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 za nimi przepadają, ponieważ komputer zwykle odciąga uwagę MP od graczy. Jeżeli zauważysz, że dłużej patrzysz się w ekran niż na swoich graczy, zastanów się nad ograniczeniem używania komputera w grze i ogranicz się do przygotowywania na nim materiałów między sesjami.

Figurki: Metalowe lub plastikowe figurki mogą symbolizować postacie, potwory i scenerię gry. Możesz używać ich na planszy z kwadratowymi polami, dzięki czemu nie będzie niejasności w kwestii zasięgów, pola widzenia czy obszaru działania zaklęć (plastikowa plansza z siatką, po której możesz rysować ścieralnymi markerami, będzie szczególnie pomocna). Figurek możesz używać i bez specjalnej planszy – pokazując marszowy szyk lub pozycje bohaterów. A jeśli chcesz, ustal skalę 2,5 cm = 1,5 m, co pozwoli wam dokładnie określać odległości. Czasami pozycja w walce stanowi o różnicy między życiem i śmiercią, a figurki sprawią, iż nikt nie będzie miał wątpliwości, gdzie stoi dana postać czy stwór. Dodatkowo, malowanie figurek to zabawa sama w sobie. Przy odrobinie szczęścia gracze znajdą figurki przypominające wyglądem ich postacie, które po pomalowaniu staną się jeszcze bardziej podobne do bohaterów.

Żetony: Jeżeli nie jesteś zainteresowany wizualną stroną figurek, ale uważasz, że możliwości taktyczne są zajmujące, możesz wykorzystać jakiekolwiek żetony mające reprezentować postacie: sztony pokerowe, szachowe figury, monety, kawałki papieru – cokolwiek chcesz.

Na przykład, MP może zorientować się, że postaciami w jego grupie kieruje chęć zdobycia złota. Dlatego też – wprowadzając do przygotowanej (lub zakupionej) przygody jakiś skarb i odpowiednio informując o tym BG – sprawi, że postacie szybciej zaangażują się w fabułę. Inna grupa może zaś być zainteresowana bohaterskimi czynami. Tych BG nie obchodzą pieniądze, ale jeżeli usłyszą, że władający burzami czarodziej porwał księżniczkę, natychmiast wyruszą na ratunek.

Nie ma nic bardziej frustrującego dla MP, niż stworzenie scenariusza i przygotowanie haczyka, który ma zachęcić BG do zagłębienia się w przygodę, tylko po to, żeby wszystko zostało zignorowane lub nawet świadomie odrzucone. Nikt nie chce doświadczyć takiego przykrego losu. Znając jednak zainteresowania i motywacje grupy, będziesz mógł uniknąć tego niemiłego przeżycia.

Co się dzieje w kampanii: To proste. Ponieważ kierujesz wydarzeniami w grze i tak musisz śledzić tok zdarzeń. W tym wypadku ważne jest, żebyś wiedział, co robią postacie, i zdawał sobie mniej więcej sprawę z ich planów. Jeżeli BG chcą wyruszyć w góry, żeby znaleźć dawnego mentora jednego z nich, musisz pamiętać o tym, przygotowując przygodę na daną sesję i planując kolejne.

Śledź wszystko, co dzieje się w grze. Rozpisana chronologia ułatwi kontrolowanie wydarzeń, w szczególności, gdy mają one na siebie znaczny wpływ (zwłaszcza przydaje się to w przypadku powracających czarnych charakterów). Poza tym upewnij się, że pamiętasz imiona BN (szczególnie tych, których jesteś zmuszony wymyślić w czasie gry), tak żeby 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, więc musisz wiedzieć wszystko. No, może nie wszystko, ale wystarczająco dużo, żeby gra mogła się toczyć. Jeżeli wiesz, że BG mają zamiar wyruszyć w góry, dobrze zrobisz, sprawdzając wcześniej, jak podróż wśród szczytów wpływa na ruch, co można tu znaleźć i zobaczyć (zajrzyj choćby do encyklopedii lub przewodnika) i dowiadując się co nieco o innych elementach takiej wyprawy (ekwipunek wspinaczkowy, spotkania w górach itp.). Jeżeli wędrowałeś po górach, wykorzystaj to – nic nie doda tyle realizmu do opisów, co własne doświadczenia.

Ponadto warto wcześniej 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 zobaczą BG, jeśli pójdą w dane miejsce, jak BN napotkani w czasie przygody zareagują na postacie i co się może im przydarzyć (czy będzie to rozmowa, czy walka).

Kiedy prowadzisz opublikowaną przygodę, przygotowanie to sprowadza się często do uważnego przeczytania materiału i sporządzenia notatek, jeśli są potrzebne. Punkty warte zanotowania mogą dotyczyć takich spraw jak:

- Numery stron w podręczniku dotyczących zasad, których będziesz potrzebował w danej potyczce.
- Zmiany potrzebne, aby dopasować przygodę do twojej kampanii.
- Zmiany potrzebne, aby spełnić oczekiwania twoje i twojej grupy.
- Zaplanowane akcje, które mają wykonać BN w danej potyczce (zasadzki, mowy umierających, czary itp.).
- Przypomnienia dotyczące zasad, struktury przygody, zdarzeń, które mogą nastąpić (losowe spotkania) lub skutków określonych akcji.

Przygotowanie własnej przygody wymaga, oczywiście, więcej czasu. Czyniąc to, zwróć uwagę na takie oto sprawy:

- Mapy większego obszaru (duża skala) i niektórych mniejszych lokacji, gdzie mogą odbyć się spotkania. Mogą to być szkice lub bardzo szczegółowe plany – wszystko zależy od ciebie.
- Legenda do map opisująca określone obszary i uzupełniona o to, co można tu napotkać, włącznie z wrogami, sojusznikami, skarbami, pułapkami, warunkami naturalnymi i, być może, zanotowanymi opisami tego co widzą, słyszą i czują BG wkraczając na dany teren.
- Lista BN zawierająca 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.

Takie przygotowanie może wymagać wiele pracy. Nie każda przygoda będzie potrzebować tony papieru. Zależy to zarówno od scenariusza, jak i MP. Nie każdy prowadzący lubi przygotowywać szczegółowe notatki. Niektórzy bawią się lepiej, jeżeli 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

Jeżeli wiesz, że w walce będą potrzebne zasady dotyczące latania, ponieważ BG dosiadają gryfów, a atakują ich gargulce, przejrzyj je przed grą. Kiedy potrzebna jest jakaś rzadko stosowana reguła, przypominanie jej sobie w trakcie gry spowalnia rozgrywkę. Przejrzenie powszechnie stosowanych zasad – takich jak opisy czarów, o których wiesz, że są przygotowane przez BN i BG, lub nawet podstawowych zasad walki – przed sesją to dobry pomysł.

Jeśli gracz ma pytanie dotyczące zasad, powinieneś być przygotowany, żeby odpowiedzieć na nie jak najlepiej. Perfekcyjna znajomość regul to jeden z powodów, dla których MP jest czasem nazywany arbitrem lub sędzią.

Nieważne, jak dobrze znasz reguły, zawsze może zdarzyć się, że gracz pamięta jakiś szczegół, który nie zwrócił twojej uwagi. Większość graczy nie będzie ci wytykać, że są lepsi – i bardzo dobrze. Jeżeli ktoś przy stole poprawi cię w jakiejś kwestii lub uzupełni twoje wywody, podziękuj mu za pomoc. Wszyscy skorzystacie na takiej współpracy, szczególnie gdy przyświeca wam ten sam cel – przyjemność czerpana z gry.

PRZYGOTOWYWANIE SCENY

Warto podkreślić to jeszcze raz: kiedy zaczyna się gra, wszystko zależy od ciebie. Gracze zapewne posłuchają twoich sugestii dotyczących tego, jak mają działać i reagować. Jeżeli bierzesz grę na poważnie, jest bardziej prawdopodobne, że oni też wezmą ją na poważnie. Jeśli żartujesz, mówisz dobrodusznym tonem, zapewne rzucą kilka dowcipów i będą komentowali grę na boku. Ty prowadzisz grę w sposób, w jaki chcesz, jaki najbardziej ci odpowiada.

Streszczenie

– Poprzednim razem odkryliście wejście do jamy bazyliszka i dowiedzieliście się, że żyjące w pobliżu plemię goblinów uważa to stworzenie za boga. Piąty dzień podróży przez las Thangrat miał się wtedy ku końcowi. Mialee, czarodziejka, odniosła poważne obrażenia w starciu z goblińskimi zwiadowcami. Krusk chciał iść prosto do ich obozu i natychmiast się z nimi rozprawić, ale reszta przekonała go, żeby pomógł wam znaleźć odpowiednie miejsce na bezpieczny i łatwy do obrony obóz. W międzyczasie gobliny przygotowywały się do walki, co wywnioskowaliście na podstawie odgłosów usłyszanych wcześniej owego jeszcze dnia. Teraz słońce skrywa się za odległymi szczytami górskimi. Wygląda na to, że bazyliszek rusza się w swoim legowisku. Co robicie?

W trakcie długiej kampanii streszczenie wydarzeń z poprzedniej sesji (lub poprzednich sesji) na początku nowej często pomaga wywołać odpowiedni nastrój i przypomnieć wszystkim, co się działo. Fakt, że czyny sprzed kilku chwil czasu gry miały miejsce kilka dni temu w prawdziwym świecie, może być denerwujący zarówno dla graczy, jak i dla MP. Jeżeli nie mają dobrych notatek, mogli zapomnieć o ważnych szczegółach, które wpływają na ich decyzje.

Oczywiście oznacza to, że ty też musisz prowadzić notatki, żeby nie zapomnieć, co takiego się wydarzyło. Dobrym pomysłem jest zapisywanie tego, co miało miejsce na samym końcu sesji, i pozostawienie notatek tak, żebyś mógł znaleźć je na początku następnej. Może się zdarzyć, że myślisz

o grze między sesjami częściej niż gracze i dlatego lepiej pamiętasz, co miało miejsce ostatnio, szczególnie jeżeli przygody, nad którymi obecnie pracujesz, oparte są na poprzednich wydarzeniach.

Opisywanie

Pamiętaj, że o ile dobry opis jest kluczowy, aby gracze mogli zrozumieć co się dzieje (strona 10), o tyle nastrój ważny jest przede wszystkim jako tło rozgrywki. Z kolei emocje są równie istotne co dane zmysłowe. Mów więc graczom wszystko, co czują ich postacie. Jeżeli zadają pytania, odpowiadaj. Jeśli ich bohaterowie nie znają odpowiedzi od razu, zapytaj, jak mają zamiar się zdobyć informacje.

Kiedy tylko jedna postać czegoś doświadcza, weź gracza na bok i opisz to tylko jemu. Jeżeli jest on wysłanym naprzód zwiadowcą, będzie musiał wrócić do reszty i własnymi słowami opowiedzieć, co widział. Inni gracze będą wtedy musieli zobaczyć to jego oczami, w oparciu o jego wypowiedź. Oczywiście, w niektórych przypadkach można opisać całej grupie to, co widzi jedna postać. Mniej ważne szczegóły, takie jak smak eliksiru lub dostrzeżone pod łóżkiem przedmioty to zwykle na tyle błahe informacje, że można je podać przy wszystkich.

Drobne szczegóły nie są jednakże na tyle błahe, żeby można było je zignorować lub o nich zapomnieć. Nie opisuj więc wyłącznie ważnych informacji, bo gracze szybko połapią się i sam fakt, że o czymś mówisz, będzie dla nich wskazówką. Dorzuć do opisu kilka oszczędnych szczegółów, zarówno dla smaczku, jak i po to, żeby nieco zagmatwać sprawę.

Nie wyprzedzaj akcji. Nie mów:

– Czy zaglądasz do alkowy?

Zapytaj raczej:

– Gdzie patrzysz?

Takie wyprzedzanie fabuły może zbyt wiele zdradzić.

Więcej szczegółów dotyczących opisów akcji znajdziesz w Rozdziale 3: Prowadzenie gry.

Tworzenie map

Jeśli jeden z graczy rysuje mapę miejsc, które bohaterowie odkrywają (wiedz, że ktoś powinien to robić), to pomagaj mu, jak tylko możesz. Opisz wygląd miejsca tak dokładnie, jak tego chce, łącznie z rozmiarami pomieszczeń. Bądź gotów, w razie potrzeby, powtórzyć opis albo nawet sporządź szybki szkic przedstawiający lokację.

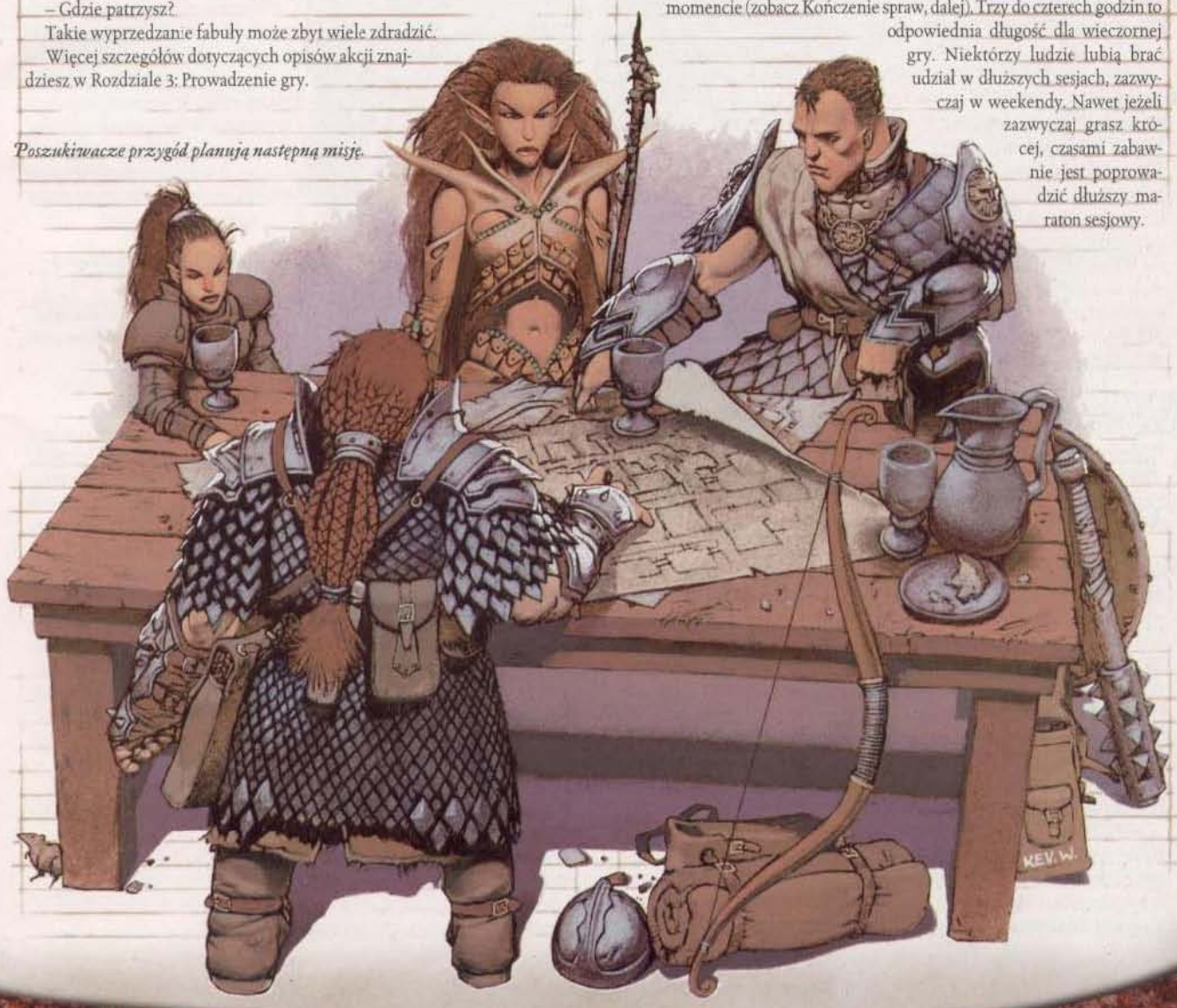
Oczywiście, istnieją wyjątki od tej zasady. Kiedy BG zgubili się lub znajdują się w labiryncie, sedno sprawy leży w tym, że nie wiedzą, gdzie są. W takich wypadkach powstrzymaj się od pomocy rysującemu mapę. Jeżeli przekradają się przez labirynt i pomylą drogę, całkiem niezłą zabawą będzie również powrót po własnych śladach.

USTALANIE TEMPA

Tempo gry określa, jak wiele czasu poświęcisz danej czynności lub akcji podejmowanej przez postacie. Różni gracze preferują różne tempo. Niektórzy rozwodzą się nad każdym szczegółem, inni uważają, że to strata czasu. Niektórzy odgrywają każdą potyczkę, podczas gdy inni wolą od razu przejść do „najlepszych kąsków".

Zrób co w twojej mocy, żeby zadowolić grupę. Kiedy jednak pojawią się wątpliwości, pamiętaj przede wszystkim o utrzymaniu tempa. Nie jest konieczne odgrywanie odpoczynków, kupowania zapasów lub wykonywania codziennych czynności. Czasami taki stopień dokładności to sposobność do rozwijania postaci, ale częściej to zwykła strata czasu.

Powinieneś zawczasu zdecydować, jeśli to możliwe, jak długo będzie trwała sesja gry. Pozwala to wszystkim nie tylko na zaplanowanie czasu poza grą, ale także umożliwia ci osądzić, jak dużo masz czasu i odpowiednio dostosować tempo gry – zawsze powinieneś skończyć sesję w dobrym momencie (zobacz Kończenie spraw, dalej). Trzy do czterech godzin to odpowiednia długość dla wieczornej gry. Niektórzy ludzie lubią brać udział w dłuższych sesjach, zazwyczaj w weekendy. Nawet jeżeli zazwyczaj grasz krócej, czasami zabawnie jest poprowadzić dłuższy maraton sesjowy.



Poszukiwacze przygód planują następną misję.

Ryc. K. Walker

Sprawdzanie zasad

W czasie gry staraj się zaglądać do zasad możliwie najrzadziej. Chociaż podręczniki są po to, żeby ci pomagać, wertowanie książki może spowolnić grę. Zaglądaj do niej, jeśli to konieczne (i zaznaczaj zakładką rzeczy, do których będziesz musiał wrócić). Staraj się raczej przytaczać zasady z pamięci, jeżeli jesteś w stanie to zrobić. Możesz czynić to niezbyt dokładnie, ale gra będzie toczyć się dalej.

Zadawanie pytań

Nie bój się zatrzymać gry, by zadać istotne pytanie. Jeżeli gracze wyglądają na znudzonych, zapytaj, czy nie chcieliby czegoś pominąć lub przyśpieszyć akcję. Jeśli nie jesteś pewien, jak chcą zareagować w danej sytuacji, zapytaj wprost.

I upewnij się, że wiesz, jakie są ich cele, zarówno krótko-, jak i długofalowe. Odpowiedzi na te pytania pomogą ci przygotować następne przygody i potyczki. Pamiętaj, że niektórzy gracze mogą zechcieć ukryć cele swoich postaci przed innymi BG, więc czasami lepiej jest zapytać o to na osobności, poza sesją gry lub przynajmniej nie przy stole.

Robienie przerw

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

Aby dobrze prowadzić, potrzeba i solidnych fundamentów, i odpowiednich planów — tak też ma się rzecz z budowaniem zamków.



Ryc. W. Reynolds

ROZGRYWANIE AKCJI

Gracze oczekują od ciebie wiadomości o wydarzeniach w świecie otaczającym ich bohaterów oraz informacji o tym, co się dzieje, kiedy podejmują takie czy inne działania. Musisz im wszystko wyjaśnić i opowiedzieć.

Akcje BG

Kiedy gracz mówi ci, co robi jego postać, jak najszybciej opowiedz mu o rezultatach danego działania. Pozostawienie gracza raz na jakiś czas bez odpowiedzi potęguje napięcie, ale to powinien być wyjątek, nie reguła. Jeżeli postać chce zrobić coś, co nie ma pokrycia w zasadach, postaraj się przystosować istniejące reguły i zdecydować, co zrobić w nietypowej sytuacji (patrz Rozstrzyganie, strona 9).

Zachęć graczy, aby nie spowalniali gry zbyt długo podejmując decyzje dotyczące działań ich bohaterów. Postać, która zanadto zwleka, spowalnia całą rozgrywkę. Wyznacz limit czasu (na przykład: 30 sekund), jeśli uznasz, że to konieczne.

Musisz zapamiętać jedną bardzo istotną rzecz: to gracz decyduje o akcji swojej postaci. Nie zmuszaj go do podejmowania takiej czy innej czynności (chyba że postać jest pod wpływem magicznego przymusu). Nie mów graczowi, co jego bohater ma sądzić na dany temat. Nawet jeżeli BN z wysoką Charyzmą próbuje przekonać postać, żaden rzut kością nie powinien zmusić jej do podjęcia jakiejś akcji (może jednak zastosować test Wyczucia pobudek). Kiedy odgrywasz BN, nie przejmuj się tym, że kłamiesz, oszukujesz lub mamisz postacie. Nie wykorzystuj jednak swojego autorytetu MP, żeby odebrać graczowi kontrolę na jego bohaterem.

Akcje BN

Zazwyczaj BN obowiązują identyczne zasady co BG. Czasami możesz zapragnąć jakoś ominąć dotyczące ich reguły (patrz dalej), ale zasadniczo BN powinni żyć i umierać, odnosić sukcesy i przegrywać w zależności od rzutów kością – dokładnie tak, jak BG.

Kiedy decydujesz co w swojej inicjatywie ma zrobić BN, bądź tak szybki – lub szybszy – jak gracz podejmujący decyzję o akcji swojej postaci. Aby utrzymać tempo gry, przygotuj zawczasu to, co będzie robić dany BN (ponieważ z góry wiesz, że zbliża się potyczka, możesz być do niej lepiej przygotowany niż gracze). Rozpisz strategie BN zaraz obok ich współczynników.

BN są zwyczajnymi istotami. Nie pozwól, by dla graczy było oczywiste, że dana postać to „tylko BN". Sugerowałoby to, że jego czyny nie są tak ważne, jak czyny BG. W pewnym sensie jest to prawda, ale nie powinno to na nią *wyglądać*. Aby świat gry jawił się możliwie najrealniej, jego mieszkańcy powinni się odpowiednio zachowywać.

OKREŚLANIE WYNIKÓW

Trzymasz pieczę nad wszystkim, co ma miejsce w grze. Kropka.

Rzucanie kości

Niektóre rzuty, gdy ujrzą je gracze, zdradzają zbyt wiele. Niski wynik w teście poszukiwania pułapek zdradzi graczowi, że zdobył niezbyt wiarygodne informacje („Nic nie ma. Wydaje ci się, że nie ma tu żadnych pułapek"). Gra jest o wiele bardziej interesująca, kiedy gracz nie wie, czy jego bohaterowi udało się zakraść, zablefować, sfałszować itp.

W przypadkach, gdy gracz nie powinien znać rezultatu rzutu, wykonaj go samemu, zasłaniając kość ekranem lub w inny sposób ukrywając ją przed jego wzrokiem. Wprawdzie odbiera to uczestnikom sesji nieco przyjemności z rzucania kośćmi (a pamiętajmy, że to część radości z gry), ale pomaga ci dokładnie kontrolować to, co gracz wie, a czego nie wie. Staraj się wykonywać za graczy następującd testy, których wyników nie powinni znać:

Blefowanie
Ciche poruszanie
Dyplomacja
Nasłuchiwanie
Przeszukiwanie
Stosowanie liny
Ukrywanie
Zauważanie

Dostosuj tę zasadę do poszczególnych przypadków. Kiedy to możliwe, zawsze pozwalaj graczom na samodzielne wykonywanie rzutów. Jeżeli trzymanie ich w nieświadomości zwiększy napięcie, wykonuj rzuty sam.

ST, KP i rzuty obronne

Nie mów graczom, jaki rezultat muszą uzyskać, żeby rzut był udany. Nie mów, ile wynoszą wszystkie modyfikatory do testu. Powiedz po prostu, że do ciebie należy kontrolowanie tych spraw. Potem, kiedy rzucą kością, 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 ważne także dlatego, że ukrywa oszustwa MP, które są czasami konieczne (patrz dalej).

Oszustwa MP i percepcja graczy

W grze mogą się wydarzyć straszliwe rzeczy tylko dlatego, że kości nie chcą współpracować. Wszystko może iść dobrze, gdy nagle gracze zaczynają mieć pecha. Rundę później połowa drużyny leży nieprzytomna, a pozostali nie mają szans w starciu z wrogami. Jeśli wszyscy zginą, kampania może się równie dobrze skończyć w tym momencie, a to nikomu nic dobrego nie przyniesie. Czy będziesz przyglądał się z boku, jak wszyscy giną, czy też „oszukasz" i spowodujesz, że nieprzyjaciele uciekną, lub zmienisz wyniki rzutów tak, by BG w cudowny sposób wygrali? Tu pod uwagę należy wziąć dwie sprawy.

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

Jednakże nie powinieneś cieszyć się z tego powodu, że nie musisz przestrzegać reguł obowiązujących graczy. Czasami BG mają szczęście i zabijają BN, o którym myślałeś, że na dłużej zagości w fabule. Czasami sprawy idą nie po myśli BG i może ich spotkać nieszczęście. Zarówno gracze, jak i MP muszą akceptować zarówno szczęście, jak i pech. To najsłuszniejszy sposób gry. 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 w porządku jest ominąć jakieś zasady, by postacie mogły przeżyć i gra toczyła się dalej, *nie mów o tym graczom*. Oni muszą wierzyć, że ich bohaterowie ciągle są w niebezpieczeństwie. Jeżeli będą – świadomie lub podświadomie – wierzyli, że nie pozwolisz, aby ich postaciom stało się coś złego, zmienią swoje zachowanie. Bez ryzyka zwycięstwo jest mniej słodkie. A jeśli postaci zdarzy się rzeczywiście coś złego, gracz może sądzić, że uwziąłeś się na niego – szczególnie, gdy uważa, że ocaliłeś innych bohaterów.

Kiedy złe rzeczy przytrafiają się dobrym postaciom

Postacie przegrywają, tracą przedmioty magiczne, otrzymują kary do atrybutów, tracą poziomy i umierają (czasami wielokrotnie). Nieszczęśliwe zdarzenia są częścią gry – prawie tak samo, jak sukcesy, zyskiwanie poziomów, zdobywanie skarbów i powolne osiąganie wielkości. Ale gracze nie zawsze dobrze przyjmują fakt, że coś złego przydarzyło się ich postaciom.

Przypomnij graczom, że czasem złe rzeczy się zdarzają. Wyzwania to istota gry. Powiedz, że każda porażka może być przekuta w zwycięstwo. Jeżeli postać umiera, zachęć innych graczy (może subtelnie), aby ich postacie *wskrzesiły* umarłego. Jeśli nie ma takiej możliwości, zapewnij nieszczęsnego gracza, że nowe postacie dają wiele możliwości, których jeszcze nie wypróbował. Jakiś bard z pewnością będzie opiewał heroiczną śmierć umarłego, nawet kiedy grupa z radością powita nowego BG. Gra toczy się dalej.

Rzadko bo rzadko, ale czasem zdarza się, że ginie cała drużyna. W takim wypadku nie pozwól, żeby był to katastrofalny i ostateczny koniec gry. Poszukujący przygód BN mogą odnaleźć ciała bohaterów i ich *wskrzesić*, przez co postacie będą winne przysługę owym „ratownikom" (ciekawy początek kolejnej przygody). Gracze mogą też stworzyć tymczasową drużynę starającą się odzyskać ciała pokonanych śmiałków, aby ich wskrzesić lub chociaż z honorem pochować. Każdy może też stworzyć nowych bohaterów i zacząć od początku. Nawet wtedy nie jest bardzo źle – w rzeczywistości jest to okazja do znacznej zmiany charakteru gry.

SZTUCZKI Z PODRĘCZNYMI NOTATKAMI MP

Oto porady dotyczące wykorzystywania specjalnych notatek w czasie gry.

Tabela walki: Prowadząc walkę, sporządź mniej więcej taką prostą tabelkę.

	1	2	3
Aron	X		Kończy się *błogosławieństwo*
Barg	X		
Orki	X		
Szkielety			

Nazwy w lewej kolumnie to imiona BG i BN, wymienione w porządku inicjatywy (Aron działa pierwszy, Barg drugi itd.), natomiast liczby u góry to numery rund. Między wierszami zostaw trochę miejsca, żebyś mógł wpisać więcej nazw, jeżeli zajdzie taka potrzeba. Zaznaczaj, które postacie wykonały już akcję w danej rundzie (postaw „X" w odpowiedniej kolumnie). W powyższym przykładzie, Aron, Brag i orkowie wykonali już swoje akcje w pierwszej rundzie walki. Taka zaimprowizowana tabelka pozwoli ci także na śledzenie takich informacji, jak trwanie czarów (stąd też wpisu o końcu czaru *błogosławieństwo* w kolumnie odpowiadającej trzeciej rundzie).

Podręczne notatki: Trzymaj je z resztą papierów i zapisuj rzeczy, które mogą ci się przydać w trakcie prowadzenia gry. Do podręcznych pomocy MP zalicza się:

- Lista dwudziestu losowych imion i nazw. Czasami musisz na poczekaniu wymyślić jakąś mało ważną postać tła, o której nie sadziłeś, że będzie potrzebna. Gracze zwracają większą uwagę na „Shalako, kapitana straży" niż na „kapitana straży". Lista pozwoli ci szybko nadawać imiona – i w ten sposób przykuć potencjalną uwagę – każdej postaci, miastu lub czemukolwiek, na co natknie się grupa. Nazwy sprawiają, że rzeczy stają się prawdziwsze.
- Bardziej lub mniej dowolny schemat działania lub diagram. Wyobraź sobie klika pustych kół połączonych różnymi liniami. Kiedy bohaterowie zmuszeni są schronić się w lesie, rysujesz mapę pomagającą orientować się w scenie pościgu. Może to też być mapa sieci jaskiń, plan ścieków czy ulic zatłoczonego miasta, diagram zaimprowizowanej organizacji lub nawet poszczególne etapy spisku złoczyńcy.
- Kilka różnych przedmiotów magicznych, czarów lub potworów, których ostatnio nie używałeś za często – na wypadek, gdybyś niespodziewanie potrzebował jakiegoś spotkania czy pomysłu.

Dziennik: Każdą nową sesję zacznij z czystą kartkę papieru. Zapisz na niej datę sesji i podstawowe informacje – takie „warunki początkowe" (rok gry, pora itp.). Zapisz imiona BG, abyś miał je pod ręką i mógł każdego gracza nazywać imieniem jego postaci. Następnie – wraz z postępem wydarzeń w grze – rób notatki. Możesz zapisywać punkty wytrzymałości, specjalne sytuacje (zatrucia i choroby) oraz inne ważne uwagi. Po sesji kartka, nie będąca rzeczywistym dziennikiem, pomoże ci zapamiętać szczegóły. Możesz ją spiąć z innymi kartkami z danej sesji i wrócić do niej, kiedy będzie ci potrzebna.

Jeżeli używasz papieru w kratkę, możesz zaznaczać upływ czasu. Skreślaj kratkę co pół godziny, a X stawiaj, kiedy upłynie godzina. Możesz także zapisywać informacje o tym, kiedy czar dobiega końca.

KOŃCZENIE

Postaraj się nie kończyć sesji gry w czasie potyczki. Zawieszenie akcji w jej toku to najgorszy moment na zakończenie. Trudno jest zapamiętać do następnej sesji takie informacje, jak kolejność inicjatywy, czas trwania czarów i tym podobne. Jedyny wyjątek od tej zasady następuje, gdy kończysz sesję w chwili suspensu. Suspens to moment, kiedy opowieść zwalnia przed ważnym wydarzeniem; to zdumiewający, dramatyczny zwrot akcji; albo po prostu jest to ta krótka chwila przed zwycięstwem, którą warto się delektować. 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 na ponowne wprowadzenie takiego bohatera. Czasami suspens może służyć właśnie takiemu celowi – BG wkracza w sam środek akcji, niczym kawaleria spieszącą z odsieczą oblężonym przyjaciołom.

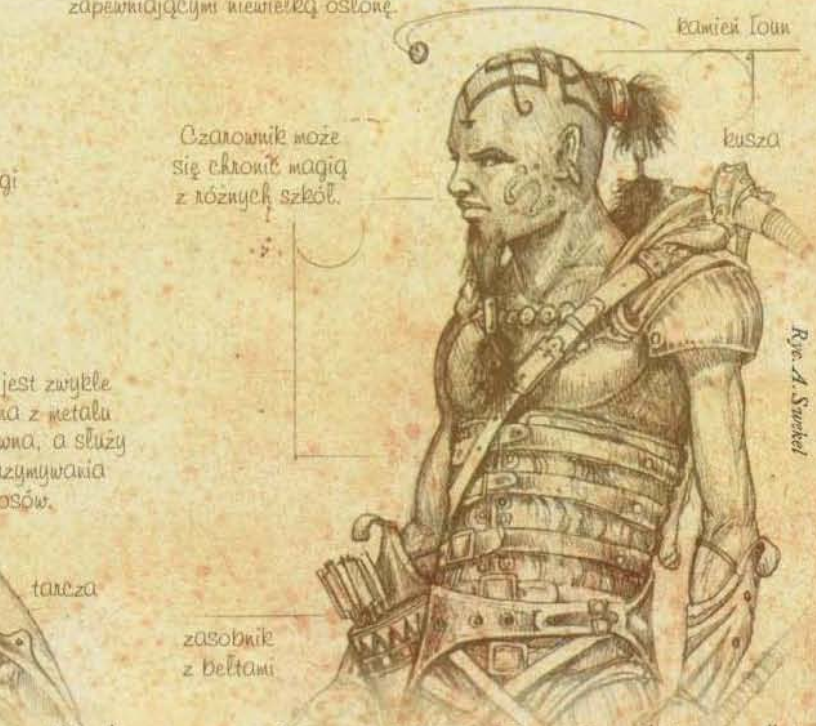
Przeznacz trochę czasu – wystarczy kilka minut – na dyskusję o wydarzeniach sesji. Słuchaj reakcji i po kryjomu dowiedz się więcej o tym, co graczom się spodobało, a co nie. Odpowiedz, jakie ich decyzje i akcje były według ciebie słuszne (chyba że taka informacja zdradziłaby jakieś istotne tajemnice 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 zwyczaj nakazuje przyznawać je na końcu każdej sesji, tak żeby gracze, których postacie awansowały na nowy poziom, mieli czas wybrać nowe czary, wykupić rangi umiejętności i zająć się innymi szczegółami.

LISTA KONTROLNA SESJI GRY

1. Przygotuj miejsce, w którym będziecie grać. Nawet jeśli gra nie toczy się w twoim domu, powinieneś przygotować wszystko tak, byście byli zadowoleni z tego, jak siedzicie. Pamiętaj, że potrzebujesz miejsce na notatki, podręczniki i tak dalej. Upewnij się też, że wszyscy będą cię dobrze widzieć i słyszeć.
2. Upewnij się, że każdy wie wszystko, co powinien, o swojej postaci i jest zaznajomiony z obecną sytuacją.
3. Znajdź ochotnika, który będzie rysował mapy i/lub sporządzał notatki.
4. Ustal szyk marszowy postaci – żeby nie było wątpliwości, kto za kim idzie i kto gdzie jest. Ta informacja może być zapisana lub zilustrowana przy użyciu figurek bądź żetonów.
5. Opisz scenę początkową.
6. Spytaj graczy, co robią ich postacie.
7. Poprowadź po kolei wszystkie wydarzenia i spotkania przygody (lub części przygody należącej do danej sesji), robiąc kilka przerw, jeśli to konieczne.
8. Doprowadź opowieść do odpowiedniego miejsca na przerwę lub do dobrego suspensu.
9. Zakończ sesję.
10. Zapytaj graczy, co mają zamiar zrobić następnym razem.
11. Przyznaj punkty doświadczenia. Ewentualnie możesz to uczynić na początku kolejnej sesji lub raz na kilka sesji (patrz Rozdział 7: Nagrody).





Ryc. A. Swekel

Niemal wszystko, co dotyczy postaci, zależy oczywiście od graczy, nie od Mistrza Podziemi. Możesz jednakże mieć duży wpływ na tworzonych, a potem rozwijanych bohaterów. Jeśli chcesz pozwolić graczom wcielić się w drowy i minotaury – w porządku. Możesz tylko potrzebować kilku drobnych porad, by wprowadzić owe elementy w życie.

USTALANIE WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Oto uzupełnienie standardowej metody ustalania wartości atrybutów, przedstawionej na stronie 71 w *Podręczniku Gracza* (rzut 4k6, rezygnujemy z najniższego rezultatu i przyporządkowujemy wyniki według uznania). Przedstawiamy tu osiem opcjonalnych sposobów, których zastosowanie możesz rozważyć.

Zwyczajna postać: Rzuć sześć razy 4k6, za każdym razem odrzucając najniższy rezultat. Przyporządkuj uzyskane wyniki atrybutom w kolejności (Siła, Zręczność, Budowa, Intelekt, Roztropność, Charyzma). Powtórz jeden wybrany rzut, biorąc pod uwagę nowy rezultat, jeśli jest wyższy. Następnie zamień dwa dowolne atrybuty między sobą. Ta metoda pozwala ci na ograniczony wybór, lecz nie umożliwia przyporządkowania wartości tak, jak się do końca chce. Postać być może zmuszona nauczyć się radzić sobie z pewnymi wadami (jak w prawdziwym życiu) lub posiadać talent niespotykany u typowych przedstawicieli jej klasy (na przykład, zaklinacz z dużą Siłą).

Dopasowana przeciętna postać: Rzuć sześć razy 3k6 i rozmieść wyniki jak chcesz. Ta metoda daje postacie dość przeciętne, lecz pozwala na dopasowywanie wartości. Gracz może przerzucić wszystkie atrybuty, jeżeli suma modyfikatorów wynosi –3 bądź mniej lub jeśli żaden wynik nie przekroczył 12.

Losowa przeciętna postać: Rzuć sześć razy 3k6 i przyporządkuj uzyskane wyniki atrybutom w kolejności (Siła, Zręczność, Budowa, Intelekt, Roztropność, Charyzma). Jest to najsurowsza metoda. Często powstają dzięki niej postacie praktycznie nie nadające się do gry. Sprawia jednak, że wysokie wartości naprawdę coś znaczą. Gracz może przerzucić wszystkie atrybuty, jeżeli suma modyfikatorów wynosi –3 bądź mniej lub jeśli żaden wynik nie przekroczył 12.

Dopakowana postać: Rzuć sześć razy 5k6, za każdym razem odrzucając dwa najniższe rezultaty. Przyporządkuj wyniki jak chcesz. Jest to sposób dobry do niezwykle heroicznej i wymagającej rozgrywki, w której postacie muszą być naprawdę nieprzeciętne, aby przetrwać. Gracz może przerzucić wszystkie atrybury, jeżeli suma ich modyfikatorów wynosi +2 bądź mniej lub jeśli żaden wynik nie przekroczył 15.

Dopasowana poprawiona postać: Rzuć sześć razy 4k6, za każdym razem odrzucając najniższy rezultat. Gracz może ewentualnie przerzucić najniższą kość. Przyporządkuj wyniki jak chcesz. W ten sposób powstają postacie trochę lepsze niż metodą podstawową, gdyż gracz może 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 rezultat (i być może uzyska nawet 18, gdyby wyrzucił 6).

Standardowe kupowanie punktów: Wszystkie atrybuty mają na początku wartość 8. Otrzymujesz 25 punktów, które rozmieszczasz pomiędzy wszystkimi atrybutami. Dla wartości do 14, koszt wynosi 1 za 1. W przypadku atrybutów powyżej 14, cena nieco wzrasta (patrz Tabela 2-1: Punktowy koszt wartości atrybutów). Ta metoda pozwala na maksymalne dopasowanie, lecz powinieneś oczekiwać, że każdy BG będzie miał przynajmniej jeden naprawdę wysoki atrybut.

Tabela 2-1: Punktowy koszt 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

Niestandardowe kupowanie punktów: Wykorzystaj Tabelę 2-1: Punktowy koszt wartości atrybutów ze standardowej metody kupowania punktów, lecz postać ma więcej lub mniej punktów na kupowanie atrybutów, co pokazano w Tabeli 2-2.

Tabela 2-2: Niestandardowy koszt punktowy dla wartości atrybutów

Typ kampanii	Dozwolone punkty
Kampania o niskim stopniu trudności	15 punktów
Kampania będąca wyzwaniem	22 punkty
Trudniejsza kampania	28 punktów
Bardzo trudna kampania	32 punkty

Ustalona matryca: Wykorzystaj takie oto wartości, przyporządkowując je atrybutom jak chcesz – 15, 14, 13, 12, 10 i 8. Metoda ta jest szybszą wersją standardowego kupowania punktów i sprawdza się w przypadku szybkiego tworzenia BN.

RASY

Czasami przyjdzie ci spotkać graczy pragnących wcielić się w kotoludzi, ogrów czy drowy, a nie w przedstawicieli ras opisanych w *Podręczniku Gracza*. Zaprezentowane tam rasy dają bardzo wiele możliwości, z których gracze mogą skorzystać. Można im jednak zaoferować nieco więcej, zwłaszcza gdy nabiorą już doświadczeni. Nowe możliwości ucieszą ich i nadadzą twojej kampanii wyjątkowego smaczku. Łatwym sposobem dopasowania kampanii jest poszerzenie listy ras, z których gracze mogą wybierać tworząc postacie.

PODRASY

Wysokie, szczupłe niziołki są nazywane długolami. Leśne elfy to twarde odludki, które żyją w gęstwinach. Górskie krasnoludy są jeszcze bardziej krzepkie niż ich częściej spotykani pobratymcy. Owe odgałęzienia standardowych ras zwane są podrasami.

Standardowe rasy postaci w D&D są podzielone na podrasy, aby ukazać lekkie 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 ciekawsze możliwości. Masz również prawo stworzyć podrasy, które będą zarezerwowane jedynie dla BN. Dobry przykład wprowadzenia podrasy do kampanii to opracowanie spotkania BN z bohaterami. Wprowadzając postaci tła wywodzące się z danej podrasy, pokażesz graczom, jak widzisz jej przedstawicieli. Czasami gracze nie są zainteresowani wcieleniem się w przedstawiciela nowej podrasy, lecz mimo to doceniają jej obecność i uznają za interesujący element twojej kampanii. Podstawowe podrasy ras opisanych w *Podręczniku Gracza* zamieszczono w *Księdze Potworów*.

Możesz również nie pozwolić na BG będących przedstawicielami podras. W końcu zwykli oni różnić się od typowych przedstawicieli ras z *Podręcznika Gracza* i komplikują prosty (a ważny) wybór rasy. Niektóre z przedstawionych w *Księdze Potworów* podras – choćby drowy, duergarowie czy inne złe stworzenia – mogą nie pasować do twojej kampanii. Drowy, duergarowie i svirfnebli zapewne będą również znacznie potężniejszymi istotami niż przedstawiciele ras zwykle wybieranych przez graczy.

Cały czas pamiętaj, od czego wszystko się zaczęło. Możesz czuć pokusę całkowitego zarzucenia typowych krasnoludów na rzecz kampanii z podziemnymi krasnoludami, duergarami, derro, górskimi krasnoludami czy przeróżnymi innymi odłamami tej rasy, jakie byś dodał. Wspólna podstawa i zachowanie „typowych krasnoludów" będzie mieć tę zaletę, iż umożliwi graczom dokonanie prostego wyboru z *Podręcznika Gracza*. Nie muszą szukać żadnych innych źródeł informacji o rasach swoich postaci, chyba że tego chcą. Choć wielu graczy doceni zaawansowane koncepcje, dobry MP powinien zachować też podstawowe możliwości dla tych, którzy chcą skupić swą uwagę na innych elementach gry.

Tworząc nową podrasę, pomyśl o elemencie powodującym odrębność – kulturze, klimacie lub wyglądzie fizycznym. Następnie, gdy spojrzysz do opisu standardowej rasy w *Podręczniku Gracza*, zdecyduj, jakie będą różnice między pobratymcami. Podrasa może mieć inne modyfikatory do wartości atrybutów, inne darmowe umiejętności (lub premię +1 czy +2 do testów pewnych umiejętności), inną ulubioną klasę, inne języki, a nawet inne specjalne zdolności, takie jak krasnoludzka odporność na trucizny czy elficka biegłość w posługiwaniu się łukami.

Pamiętaj, że standardowe rasy mają wady, równoważące ich zalety. Podrasa nie powinna mieć jedynie premii do Siły i kary do Charyzmy, bowiem Siłą jest znacznie ważniejsza (ogólnie rzecz biorąc) niż Charyzma. Dlatego też krasnoludzka podrasa mogłaby mieć +2 do Siły oraz –2 do Charyzmy i być pozbawiona widzenia w ciemnościach oraz zdolności kamieniarskich. 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 zdolności kamieniarskich.

Należy zawsze starać się zachować równowagę. Bilansuj premię do atrybutu odpowiednią karą do wartości innego (patrz Tabela 2-7: Równoważenie wartości atrybutów). Zastąp premię do umiejętności premią do innej umiejętności, darmową umiejętność inną darmową umiejętnością, a specjalną zdolność (taką jak premie do rzutów obronnych czy widzenie w ciemnościach) inną podobną lub równoważną. Zakres modyfikacji atrybutów i umiejętności jest ogromny, więc sam musisz odnaleźć odpowiednią mieszankę pasującą do twojej kampanii. Przykłady znajdziesz w opisie podras w *Księdze Potworów*. Oprócz tego zastanów się nad następującymi elementami.

Podziemne: Żyjące pod ziemią podgatunki standardowych ras mogą posiadać widzenie w ciemnościach, kamieniarstwo oraz inny zestaw rasowych wrogów. Elficką biegłość w łukach – broni stosowanej raczej na powierzchni ziemi – należy zmienić na umiejętność posługiwania się orężem lepiej pasującym do podziemi, na przykład na biegłość w ręcznej kuszy.

Skłonności do charakteru: Podrasa może skłaniać się do jednego szczególnego charakteru, zmieniając 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 pewne sztuczki gnomów.

Poświęcenie: Podrasy mogą poświęcać się niszczeniu, tworzeniu, kradzieżom, walce, określonym zwierzętom, żeglowaniu, nomadycznemu trybowi życia, religii czy dowolnej innej rzeczy, którą uznasz za stosowną. Zmieni to najprawdopodobniej ulubioną klasę rasy oraz premie do testów umiejętności i może wpłynąć również na modyfikatory wartości atrybutów.

Dzikie: Mniej cywilizowane wersje standardowych ras będą faworyzowały klasy barbarzyńcy czy zaklinacza i otrzymają premie do testów Tajników dziczy lub Postępowania ze zwierzętami.

Większe lub mniejsze: Podrasy, które są większe lub mniejsze niż ich typowi pobratymcy, oferują intrygujące możliwości. Średnie niziołki lub małe elfy będą używać zasad oraz ekwipunku odpowiedniego dla istot danej wielkości. Powinieneś jednak uważać na malutkie i duże postacie, ponieważ w znaczący sposób zmieniają one kampanię (na przykład, trzeba im zapewnić nową broń).

Wodne: Podwodne (lub nadbrzeżne albo wyspiarskie) podgatunki standardowych ras mogą mieć skrzela i oddychać pod wodą, premię do testów Pływania oraz darzyć sympatią rozmaite formy dzikiego wodnego życia. Rasy niezdolne do oddychania powietrzem rzadko kiedy pojawią się w kampanii. Powinieneś również uważać, by nie tworzyć wodnych wersji każdej rasy i kultury, bowiem szybko stanie się to łatwo 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



ki, polarne gnomy itd.). Owe podrasy różnią się od pobratymców przede wszystkim premiami do umiejętności lub darmowymi umiejętnościami. Podobnie jak w przypadku wodnych podras, nadużywanie tego typu metod tworzenia nowych podgatunków może się w końcu znudzić, a nawet zniechęcić graczy.

TABELA 2-3: POWSZECHNE PODRASY

Krasnoludy	Elfy
Krasnoludy wzgórzowe*	Elfy wysokiego rodu*
Krasnoludy podziemne	Wodne elfy (morskie elfy)
Derro	Drowy (mroczne elfy)
Duergarowie (szare krasnoludy)	Szare elfy
Krasnoludy górskie	Dzikie elfy (grugach)
	Leśne elfy

Gnomy	Niziołki
Skalne gnomy*	Lekkostopi*
Svirfnebli (gnomy głębinowe)	Długole
Leśne gnomy	Podziemne niziołki

*Standardowe krasnoludy, elfy, gnomy i niziołki opisane w *Podręczniku Gracza*.

MODYFIKOWANIE RAS

Czasami możesz zechcieć zmodyfikować jedną z typowych ras (dostępnych graczom i opisanym w *Podręczniku Gracza*). Różni się to od tworzenia podrasy tym, iż cała rasa otrzymuje inne charakterystyki. W kampanii mogą nawet nie występować podgatunki, a mimo to mogą się w niej pojawiać przedstawiciele ras innych niż te zaprezentowane w *Podręczniku Gracza*.

Głównym powodem, dla którego możesz zapragnąć zmodyfikować rasy z *Podręcznika Gracza*, jest nadanie kampanii wyjątkowego lub specyficznego akcentu. Na przykład, w niektórych kampaniach krasnoludy nigdy nie używają czarów wtajemniczeń. W innych mogą być mistrzami sztuk tajemnych.

Zmiany poprzez ograniczenia

Założenia kampanii mogą decydować o zaletach oraz ograniczyć wcielanie 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 (stosuj wszystkie lub wybrane).

- Krasnoludy i niziołki nie mogą być czarodziejami, zaklinaczami, bardami, mnichami, druidami, paladynami lub tropicielami.
- Elfy nie mogą być druidami, mnichami lub paladynami.
- Półelfy nie mogą być mnichami lub paladynami.
- Półorki nie mogą być czarodziejami, bardami, druidami, paladynami lub tropicielami.

Klasy wojownika, kapłana oraz łotrzyka nigdy nie podlegają ograniczeniom. Każda jest uważana za fundamentalną 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 czegoś, co opisano w *Podręczniku Gracza*. Jednak to ty jesteś MP i to twoja kampania. Niemniej ważne jest uzyskanie pewności, że gracze rozumieją wyjaśnienia kryjące się za owymi zmianami i nie będą się czuli ograniczeni bez powodu. Często

dobrym pomysłem jest zrównoważenie ograniczenia jakimiś przywilejami – na przykład, większą ilością pieniędzy na starcie, darmowymi umiejętnościami lub czymś w tym stylu. Może to wyglądać na przekupstwo, lecz tak naprawdę w ten sposób starasz się zachować równowagę.

Pamiętaj, że czasami ograniczenia są integralną częścią pomysłu. Na przykład, tworzysząc nową klasę prestiżową elfickiego maga bojowego, logicznym będzie ograniczenie jej tylko do rasy elfów (klasy prestiżowe zostały opisane w dalszej części tego rozdziału).

Postaraj się nie ograniczać jednej rasy dużo bardziej niż innej. Nie ograniczaj ras dla klasy wojownika, kapłana, czarodzieja lub łotrzyka nie rozważywszy wcześniej, jaki może mieć to wpływ na zadowolenie graczy oraz na logikę kampanii. Jeśli, na przykład, ustalisz, że w którejś z ras nie występują kapłani, czynisz ten lud niereligijnym. Rasa pozbawiona czarodziejów w świecie magicznym może potrzebować jakiejś innej klasy postaci (na przykład: zaklinaczy lub bardzo potężnych kapłanów), aby zrekompensować ów brak, ponieważ w innym wypadku trudno byłoby jej przetrwać ewentualne najazdy.

Zmiany poprzez dodawanie i pozbawianie

Modyfikowanie rasy poprzez dodawanie i pozbawianie pewnych jej aspektów przypomina tworzenie podrasy, lecz tu zmiany dotyczą całego gatunku. 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.

Wprawdzie MP czyni takie zmiany, aby nadać kampanii wyjątkowości, może skończyć się to naruszeniem elementarnych zasad logiką lub zachwianiem równowagi. Na przykład, pozbawienie krasnoludów widzenia w ciemnościach może sprawić, że wielu graczy postanowić wybrać inną rasę; ci zaś, którzy grają krasnoludami, poczują w końcu, iż podjęli złą decyzję nie wybierając choćby na półorka. Jednocześnie w grze, w której MP postanowił uczynić elfy nieśmiertelnymi, 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 roi? Te problemy są do rozwiązania, lecz pokazują, że zmiana musi być dobrze przemyślana. Równoważ zabranie rasie jednej zdolności, zastępując ją inną. Rozważaj logiczne nieścisłości i racjonalnie je wyjaśniaj. Na przykład, elfy mogły mieć niewielki przyrost naturalny i walczyć w wielu wojnach ze złem, co czyni ich populację nieliczną, mimo teoretycznej nieśmiertelności.

NOWE RASY

Możesz zaoferować graczom do wyboru nowe rasy, wykorzystując stworzenia z *Księgi Potworów* lub samodzielnie wymyślone istoty. Pamiętaj tylko, by ostrożnie wprowadzać tak radykalne zmiany.

Wariant: potwory jako rasy

Choć każdy potwór z *Księgi Potworów* posiada statystyki, jakich gracz potrzebowałby do gry, większość nie nadaje się na BG. Tabela 2-4: Potwory jako rasy wylicza istoty, które łatwo, trudno lub bardzo trudno wprowadzić do kampanii oferując je graczom do wyboru. Potraktuj tę listę 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, zbyt 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 wzgórzowy zadaje ogromne obrażenia i zdecydowanie narusza równowagę, podobnie jak BG będący obdarzonym licznymi magicznymi mocami beholderem. Nawet coś tak pozornie nieszkodliwego jak skrzydła musi zostać dokładnie przemyślane. Latanie może wpłynąć na niektóre spotkania (zwłaszcza na otwartym terenie) i pozbawia znaczenia umiejętności Skakanie czy Wspinaczka. Nigdy nie powinieneś pozwalać graczom wybierać istoty o takich możliwościach, chyba że prowadzisz szczególnie trudną kampanię.

TABELA 2-4: POTWORY JAKO RASY

Łatwe (niewiele dziwnych mocy)

Rasa	Odpowiednik poziomu
Goblin	Normalny
Kobold	Normalny
Ork	Normalny
Hobgoblin	Normalny
Aasimar	Poziomy klasy +1
Diablę	Poziomy klasy +1
Jaszczuroludź	Poziomy klasy +2
Gnoll	Poziomy klasy +2
Troglodyta	Poziomy klasy +2
Bugbear NIEDŹWIEDZIOŁAK	Poziomy klasy +3
Półniebianin*	Poziomy klasy +3
Półczart*	Poziomy klasy +3
Centaur	Poziomy klasy +5
Ogr	Poziomy klasy +5
Minotaur	Poziomy klasy +8

Trudne (dziwne moce lub ograniczenia)

Rasa	Odpowiednik poziomu
Półsmok*	Poziomy klasy +3
Wilkołak*†	Poziomy klasy +3
Skrzat**	Poziomy klasy +4
Niedźwiedziołak*††	Poziomy klasy +4
Satyr (z fletnią)	Poziomy klasy +5
Troll	Poziomy klasy +8

Bardzo trudne (potężne lub wyjątkowe moce)

Rasa	Odpowiednik poziomu
Migopies	Poziomy klasy +4
Ogr mag	Poziomy klasy +9
Jednorożec	Poziomy klasy +6
Gigant wzgórzowy	Poziomy klasy +12

*Wybierz standardową rasę jako podstawową rasę stworzenia.
**Nie może rzucać *nieodpartego tańca Otto*.
†Postać musi mieć przynajmniej 2. poziom.
††Postać musi mieć przynajmniej 6. poziom.

Początkowe poziomy potworów

Stworzenia w rodzaju orków, koboldów czy goblinów świetnie nadają się na BG, są bowiem humanoidalne, potrafią się porozumiewać, mają 1 KW (lub mniej) i nie dysponują specjalnymi zdolnościami, które mogą zachwiać równowagą gry. Postacie takie powinny być traktowane w normalny sposób, z Kośćmi Wytrzymałości odpowiednimi do swej klasy. Ich odpowiednik poziomu w Tabeli 2-4: Potwory jako rasy to „normalny", co oznacza że, na przykład, 3-poziomowy ork barbarzyńca jest bardzo podobny do każdego innego 3-poziomowego barbarzyńcy. Niektóre stworzenia mogą nie mieć dostępu do pewnych klas (na przykład, wśród goblinów nie ma paladynów), lecz to też zależy tylko od ciebie.

Inne stworzenia, jak choćby jaszczuroludzie, bugbeary, a nawet ogrowie, również są łatwe do wprowadzenia do standardowej we wszystkich innych aspektach kampanii, ponieważ nie mają żadnych specjalnych mocy. Są jednak tak potężne, że ich poziom klasy nie do końca odzwierciedla rzeczywistą siłę. Pozwól graczowi stworzyć tak potężną postać tylko wtedy, gdybyś w innej sytuacji pozwolił mu wykreować bohatera na wyższym poziomie, mającego przez to podobne możliwości. Jeśli więc pozwoliłbyś graczowi stworzyć 5-poziomową postać, możesz mu też pozwolić na ogra (bez poziomów w klasie). Jeśli pozwoliłbyś graczowi stworzyć bohatera 8. poziomu, możesz również pozwolić na ogra z trzema poziomami klasy lub minotaura na poziomie 0.

Jeśli potwór ma 1 KW lub mniej, albo też jest stworzeniem z szablonem (jak wampir czy likantrop, patrz *Księga Potworów*), musi rozpocząć grę z jednym lub więcej poziomami klasy, niczym zwyczajna postać. Jeśli potwór ma 2 KW lub więcej, może rozpocząć grę bez poziomów w klasie (choć może je zdobyć później). Likantrop to przypadek szczególnym – rozpoczyna on grę przynajmniej z liczbą poziomów w klasie równą KW

jego zwierzęcej formy. Likantrop BG, który posiada mniej poziomów w klasie, stanowi problem, ponieważ moc otrzymywania KW formy zwierzęcej nie pozostaje w równowadze z normalnymi zdolnościami postaci.

Nawet jeśli stworzenie jest z gatunku, którego rozwój odzwierciedla zdobywanie KW, nie poziomów w klasie – na przykład jednorożec – BG (koniec końców: istoty wyjątkowe) może zdobywać poziomy w klasie zamiast Kości Wytrzymałości.

Wartości atrybutów potworów

Księga Potworów podaje wartości atrybutów typowego stworzenia z określonego gatunku. Niemniej każda istota, która staje się poszukiwaczem przygód, niejako z definicji przestaje być typowa. Tak więc, gdy tworzysz BG sięgając po *Księgę Potworów*, sprawdź, czy stworzenie ma jakieś 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 Siły 19, więc rasowy modyfikator w tym przypadku wynosi +8 (19 – 11 = 8). Wylosuj wartość atrybutu (4k6, odrzucasz najniższy wynik) i dodaj rasowy modyfikator atrybutu, aby uzyskać wartość Siły bohatera wywodzącego się z rasy minotaurów.

W przypadku liczb mniejszych niż 10, procedura jest odwrotna. Najpierw wylosuj wartość atrybutu (4k6, odrzucasz najniższy wynik) i porównaj wynik z przeciętną wartością atrybutu potwora w Tabeli 2-5: Wartości atrybutów potworów BG (dla Siły, Zręczności, Budowy, Roztropności lub Charyzmy) albo w Tabeli 2-6: Wartości Intelektu potworów BG. Na przykład, minotaur ma podaną wartość Intelektu 7, więc gracz sprawdza tę kolumnę w Tabeli 2-6. Następnie rzuca 4k6, ignoruje najniższy rezultat i otrzymuje 10. Znalazłszy przecięcie kolumny odpowiadającej Intelektowi 7 z wierszem dla rzutu o wyniku 10, widzi, że minotaur BG ma wartość Intelektu 6. Oddzielna tabela dla Intelektu zapewnia, że żaden BG nie będzie miał tego atrybutu o wartości niższej niż 3 (opcjonalnie, półorkowie BG mogą używać kolumny 8-9 w Tabeli 2-6, jeśli chcesz w swej kampanii zastosować tę metodę względem nich). Ma to znaczenie, gdyż stworzenia z Intelektem niższym niż 3 nie nadają się do gry. Stworzenia o wartościach atrybutów niższych niż 1 są nieodpowiednie i powinieneś dwa razy się zastanowić zanim pozwolisz, by jakiś BG miał atrybut o wartości poniżej 3.



Troll wojownik – odpowiednio wyszkolony i wyekwipowany.

Ryc. W. Reynolds

Tabela 2-5: Wartości atrybutów potworów BG

Wynik rzutu	Wartość atrybutu potwora (S, Zr, Bd, Rzt, Cha) 1	2–3	4–5	6–7	8–9
18	1	4	8	12	16
17	1	4	8	11	15
16	1	4	8	10	14
15	1	4	7	9	13
14	1	4	6	8	12
13	1	3	5	7	11
12	1	3	5	7	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	6	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

Tabela 2-6: Wartości Intelektu potworów BG

Wynik rzutu	Intelekt potwora 3	4–5	6–7	8–9
18	3	6	10	14
17	3	6	9	13
16	3	6	8	12
15	3	6	8	11
14	3	6	8	10
13	3	5	7	9
12	3	5	7	9
11	3	5	7	9
10	3	4	6	8
9	3	4	6	8
8	3	4	6	8
7	3	3	5	7
6	3	3	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

Pozostałe statystyki potworów

Stworzenia z Kośćmi Wytrzymałości 1 lub mniej mają zwykłe, oparte na klasie Kości Wytrzymałości i cechy. Te z 2 lub więcej KW posiadają statystyki oparte na owych Kościach Wytrzymałości, plus te wnikające z poziomu klasy (jeśli takowe mają).

Na przykład, ogr nieposiadający poziomów w klasie ma 4k8 KW, bazową premię do ataku +3, jeden atut i 8 punktów umiejętności (plus modyfikator z Intelektu). Pierwsza KW jest traktowana jako maksimum, co daje mu 8 + 3k8 + (premia z Budowy × 4) punktów wytrzymałości.

Stworzenie nie posiadające poziomów w klasie ma wyposażenie standardowe dla przedstawiciela danego gatunku. Istota z poziomami w klasie ma ekwipunek wart kwotę zależną od owych poziomów klasowych (patrz Tabela 2-24: Ekwipunek startowy dla BG powyżej 1. poziomu).

Doświadczenie potworów

Stworzenie posiadające poziomy jedynie w klasie – jak ork BG – otrzymuje PD w zwykły sposób. Istoty z poziomami w klasie oraz poziomami potwora – jak ogr – ma poziom postaci równy poziomy klasy plus poziomy potwora. Stworzenie zaczyna grę z minimalną liczbą PD wymaganą dla jego poziomu. Gdy istota awansuje, dodają się one do poziomów klasy, jak opisano to w *Podręczniku Gracza* w zasadach wieloklasowości (przy czym klasa potwora jest uważana za ulubioną klasę).

Na przykład, ogr BG nie posiadający poziomów w klasie może wejść do gry, w której dopuszcza się wszelkie zwyczajne 5-poziomowe postacie. Ogr rozpoczyna na 4. poziomie (ponieważ ma 4 Kości Wytrzymałości) z 6000 PD (liczba potrzebna na 4. poziom – patrz Tabela 3-2: Korzyści związane z doświadczeniem i poziomem, strona 22, w *Podręczniku Gracza*). Gdy ogr uzyska kolejne 4000 PD, osiągnie 5. poziom i zdobędzie pierwszy poziom w wybranej klasie.

Odgrywanie potworów

Wiele stworzeń z *Księgi Potworów* ma zły charakter. Takie istoty będą miały trudności w standardowej scenerii, na przykład w ludzkich miastach. Mogą również nie pasować do twojej kampanii. Łatwo jednak wyjaśnić, dlaczego potwór, którego krewniacy są źli, 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.
- Wyjątek czujący przejmujący żal.
- Dostrzegający prawdziwą naturę zła.
- Uciekający przed złymi stworzeniami.
- Magicznie zmieniony lub pod wpływem *geas*.

Większość BN zakłada, że potwory są złe, niezależnie od rzeczywistego charakteru postaci. W ludzkim bądź elfim mieście troll będzie powodował strach, nienawiść lub – w najlepszym przypadku – nieufność. Sam zdecyduj, jak chcesz zaakcentować trudność odgrywania potwora w cywilizowanej okolicy. Gracz musi zdecydować, jak zwierzęca lub skomplikowana jest jego postać, a także jak mocno będzie się trzymać archetypu potwora. Może szukać u ciebie wskazówek, więc przygotuj się zawczasu, rozważając te i inne kwestie. Czy chcesz, by minotaur BG radośnie terroryzował 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 maksymalną pierwszą Kość Wytrzymałości.

Tworzenie nowych ras

Istoty w *Księdze Potworów* mogą zainteresować graczy, niemniej stworzono je w nieco innym celu. Większość ma zostać przeciwnikami BG (dlatego też są to tzw. potwory). W związku z tym niektórzy gracze mogą samemu stworzyć nowe rasy, które otworzą przed wami niezwykłe perspektywy.

Tworzenie nowych ras jest trudne. Należy wyjść od ras opisanych w *Podręczniku Gracza* – są to dobre przykłady i wskazówki zarazem. Gdy pojawią się wątpliwości, niech nowa rasa odpowiada twoim wyobrażeniom. Istoty z *Księgi Potworów* nie zostały pomyślane jako rasy przeznaczone dla bohaterów, należy więc ich używać przede wszystkim jako przeciwników i BN. Jeśli chcesz stworzyć kociopodobną rasę z wielką Zręcznością, weź za przykład elfy. Otrzymują one premię +2 do Zręczności, lecz cierpią karę –2 do Budowy. Zyskując tak wiele na zwiększonej Zręczności, kotoludzie powinni otrzymać jakąś karę, która zrównoważy ten fakt.

A teraz czas na ważną informację. Nie wszystkie atrybuty są sobie równe. Zwróć, na przykład, uwagę na półorka z karą do Intelektu oraz Charyzmy i premią jedynie do Siły. Jest tak, ponieważ żadna z kar pojedynczo nie byłaby równa premii do Siły. Wracając do przykładu z kotoludźmi – Zręczność również jest bardzo ważnym atrybutem, a w związku z tym premii do niego nie zrównoważy li tylko kara do Charyzmy, chyba że będzie jej towarzyszyć jeszcze jakaś niedogodność.

W tabeli poniżej podano 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.

Tabela 2-7: Równoważenie wartości atrybutów

Premia do wartości atrybutu	Atrybut lub atrybuty podlegające karze
Siła	Zręczność
	Budowa
	Intelekt i Charyzma
	Intelekt i Roztropność
	Roztropność i Charyzma
Zręczność	Siła
	Budowa
	Intelekt i Charyzma
	Intelekt i Roztropność
	Roztropność i Charyzma
Budowa	Zręczność
	Intelekt
	Roztropność
	Charyzma
Intelekt	Roztropność
	Charyzma
Roztropność	Intelekt
	Charyzma
Charyzma	Intelekt
	Roztropność

Oczywiście nie ma nic złego w obniżaniu ważniejszych atrybutów. Możesz stworzyć delikatną rasą dobrotliwych, pięknych stworzeń z premią +2 do Charyzmy i karą –2 do Siły, lecz bądź świadom, że większość graczy nie zechce wcielić się w jej przedstawiciela. Niektórzy jednak mogą to uczynić i do ciebie należy ocena sytuacji. Przypomnij sobie fragment Prowadzenie gry z rozdziału pierwszego, mówiący o sytuacji, gdy wprowadziłeś 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 podrasy lub przemieniając potwory w rasy, odnoszą się też do tworzenia nowych ras. Miej baczenie na specjalne zdolności, szczególnie związane z poruszaniem się i z walką. Pamiętaj, że rozmiar wpływa na wiele cech postaci. Korzyści powinny być zrównoważone niedogodnościami. Zwracaj baczną uwagę na kulturę oraz środowisko, aby odzwierciedlić kierunek rozwoju rasy.

Interesującym kierunkiem, w którym możesz podążyć tworząc nowe rasy, są hybrydy. W *Podręczniku Gracza* pojawił się już dwie mieszanki: półelfy i półorkowie. *Księga Potworów* zawiera informacje o półniebianach, półsmokach, półczartach oraz dziwaczniejszych rasach, planarnych hybrydach – aassimarach i diablętach (planokrwiści). Półogrowie, półtrolle lub elfo-orki, orko-ogry (orogowie), gnomo-niziołki albo krzyżówka ork-goblin – wszystko to są interesujące rasy BG. Możesz uznać, że pewne mieszanki z różnych przyczyn są niespotykane, na przykład krasnoludo-elf, niziołko-człowiek czy gnomo-ogr. Wszystko zależy tylko od ciebie.

KLASY

MP powinien bacznie przyjrzeć się występującym w jego świecie klasom, ponieważ określają one jego mieszkańców. Przedstawiono tu sposoby modyfikowania klas postaci z *Podręcznika Gracza*, specjalne klasy prestiżowe oraz klasy dla BN (czyli dla każdego, kto nie jest wojownikiem czy zaklinaczem, lecz mimo to wciąż potrzebuje pewnego ujęcia w mechanice).

MODYFIKOWANIE KLAS POSTACI

Wyobraź sobie pustynnego nożownika – wojownika z biegłością w ograniczonej liczbie oręża, a specjalizującego się w walce nożem. Albo też maga ognia – czarodzieja posługującego się potężnymi zaklęciami ognia, lecz nie posiadającego dostępu do czarów wody, powietrza czy ziemi. Wreszcie wojownika-kapłana – jest kapłanem posługującym się bronią jak wojownik (ta sama bazowa premia do ataku), rzucającym jednak mniej czarów dziennie i nie znającym zaklęć leczących.

Jeśli jesteś typowym MP, klasy postaci z *Podręcznika Gracza* są wystarczająco elastyczne, by dopasować je w zależności od potrzeb – zwłaszcza, gdy istnieje zasada wieloklasowości, różnorodność atutów i umiejętności, a na dodatek specjalizacje w szkołach magii oraz wybór domen. Jeśli chcesz stworzyć kampanię bogatą w religię oraz boskie wpływy, gdzie niemal każdy ma zesłane przez bogów moce, nie musisz robić generalnego przeglądu wszystkich istniejących klas. Możesz zamiast tego po prostu stwierdzić, że każdy (lub prawie każdy) w tym społeczeństwie jest wieloklasowcem i posiada przynajmniej jeden poziom kapłana. Możesz postanowić, że w takim świecie kapłańska wieloklasowość nie pociąga za sobą utrudnień i każdy może to robić bez problemu (brak kar do PD).

Oznacza to oczywiście, że zmodyfikowałeś lekko system klas. Istotniejsze modyfikacje pozwalają MP tworzyć nieco odmienne klasy, by uzyskać większą różnorodność lub by zapełnić niszę powstałą w kampanii. Rozmaite aspekty klasy –Kości Wytrzymałości, bazowe premie do ataku albo czary na poziom – są łatwe do przekształcenia. Jednak zmodyfikowanie liczb to rzecz prosta, lecz musisz być świadom skutków, jakie zmiany te mogą za sobą pociągnąć. Łotrzyk z bazową premią do ataku wojownika będzie potężniejszy od zwykłego członka tej klasy, chyba że ta modyfikacja zostanie zrównoważona jakimś odpowiednim ograniczeniem. Analogicznie czarodziej o większej liczbie zaklęć dziennie również zachwieje równowagą, gdy nie będzie go to nic kosztowało.

Specjalne zdolności są trochę trudniejsze do zmiany. Zawsze miej na uwadze równowagę między zaletami i wadami – nie próbuj stworzyć klasy, która jest we wszystkim doskonała. Pamiętaj, że choć paladyn ma wiele obronnych, ofensywnych i leczniczych zdolności, nie ma dostępu ani do czarów ofensywnych, ani nie umie się skradać. Czarodziej wspaniale rzuca zaklęcia, lecz kiepsko sobie radzi w walce wręcz. Zastanów się nad stworzeniem zawadiackiego łotrzyka pozbawionego ukradkowego ataku, lecz posiadającego więcej bojowych atutów, albo druida z mniejszą liczbą czarów na dzień, ale potrafiącego częściej zmieniać kształt.

Pamiętaj jednak, że jeśli stworzyłeś zmodyfikowaną klasę o lepszych zdolnościach podkradania się i oszukiwania niż łotrzyk, albo klasę walczącą lepiej niż wojownik, to się zagalopowałeś. Wariacje powinny zwiększać różnorodność i dodawać smaku, a nie przewyższać standardowe klasy. Warto też pamiętać, iż osłabienie klasy dodatkowo w dziedzinie, w której już i tak jest kiepska, nie musi doprowadzić do zachowania równowagi. Czarodziej z gorszą bazową premią do ataku lub pozbawiony możliwości wybierania bojowych atutów będzie naprawdę niewiele gorszy od zwykłego członka tej klasy (który i tak nie zaangażuje się w walkę wręcz, jeśli może tego uniknąć). Mistrzowie Podziemi zawsze posiadający na uwadze kwestie równowagi gry mogą całkowicie uniemożliwić modyfikowanie klas postaci. To w końcu trudna operacja, której skutki są widoczne dopiero wtedy, gdy zmiany weszły już w życie.

Unikanie pułapek

Porównując barbarzyńcę z wojownikiem widać, jak trudno czasem zrównoważyć klasy postaci. Obydwaj są skuteczni w walce, lecz z różnych przyczyn. Wojownik zdobywa kolejne atuty oraz specjalizację, podczas gdy barbarzyńca osiąga maksimum możliwość w krótkotrwałych napadach szału. Popatrz na premie oraz moce każdej z tych klas. Choć bazowe premie do ataku obu rosną tak samo, dobrze dobrane atuty pozwalają wojownikowi przewyższyć w tej kwestii barbarzyńcę, nawet gdy ten wpadnie w szał (gdy zaś bojowy gniew opadnie, barbarzyńca okazuje się być jeszcze słabszy). Tę sytuację równoważą inne specjalne moce barbarzyńcy: zwiększona szybkość poruszania, większa liczba punktów umiejętności, większy wachlarz umiejętności klasowych, zdolność nieświadomego uniku oraz lepsza Kość Wytrzymałości. Rozważaj wszystkie aspekty, gdy ustalasz równowagę między klasami postaci.

Gdy modyfikujesz klasę, zawsze wykonaj następujące kroki:

1. Sprawdź, która podstawowa klasa wygląda na najbardziej podobną do rezultatu, jaki chcesz uzyskać.
2. Sprawdź, czy inna klasa posiada specjalne zdolności, które mogą zostać zamienione na upatrzone moce nowej klasy.
3. Przyjrzyj się pozostałym klasom i każdą z nich porównaj z nową, biorąc pod uwagę następujące elementy:

- Kości Wytrzymałości;
- Wzrost bazowej premii do ataku;
- Wzrost bazowej premii rzutów obronnych;
- Punkty umiejętności;
- Listy umiejętności klasowych, w tym umiejętności wyłączne;
- Biegłości w orężu i pancerzu;
- Liczba zaklęć na dzień;

ZA KULISAMI: PO CO BAWIĆ SIĘ KLASAMI POSTACI?

Standardowe klasy postaci pasują praktycznie do każdej kampanii. Są elastyczne, zaś wybór umiejętności i atutów pozwala je dopasować do twoich potrzeb. Większość pomysłów na postacie można zrealizować korzystając z gotowych klas. Modyfikowanie klas to przede wszystkim metoda dostosowywania ich tak, aby jak najlepiej pasowały do twojej kampanii. Powinno to zdarzać się rzadko, nie jest bowiem żadną koniecznością.

MP, którzy tworzą własne światy, mogą uznać, że klasy potrzebują pewnych istotnych zmian, aby lepiej pasowały do danej kampanii. Jeśli tworząc świat opisujesz kulturę od dawna żywiąca nienawiść do magii, możesz z wojownika uczynić zabójcę demonów – ograniczyć mu wybór oręża oraz obdarzyć specjalnymi atutami, pozwalającymi skuteczniej walczyć z przybyszami. Tropiciel może stać się łowcą czarodziejów, a kapłan – obrońcą wiary szybko uzyskującym *rozproszenie magii* oraz rozmaite czary defensywne. Wszystkie klasy mogą też otrzymać zdolnością wykrywania magii raz dziennie.

Może się też zdarzyć, iż przyjdzie do ciebie gracz i powie, że podoba mu się określona klasa, lecz chce zmienić jedną czy dwie cechy. Michele zagrałaby tropicielką, ale pragnie tylko jednego ulubionego wroga. Zamierza stworzyć zabójcę bestii, nienawidzącego złowieszczych wilków. Michele interesuje też paladyński wierzchowiec. Jako MP możesz zdecydować, że zamiana zdolności tropiciela na paladyńskiego rumaka jest dopuszczalna. Możesz też uznać, że to nieuczciwa transakcja i stwierdzić, że postać Michele otrzyma również zdolność *wykrycie zła* (w końcu rezygnuje ze zdolności 1. poziomu oraz dostępnej później w zamian za moc, z której nie będzie w stanie korzystać aż do 5. poziomu). Zawsze warto dać graczowi możliwość wykreowania takiej postaci, w którą naprawę chce się wcielić. Owszem, nie zawsze będzie miało to sens – gracz prosi o zbyt wiele lub o coś, co nie pasuje do twojej kampanii – lecz niemal zawsze warto pójść mu na rękę.

- Listy czarów;
- Specjalne właściwości klasowe.

W ostatecznym rachunku żadna klasa nie powinna wybijać się nad inne. Zwróć szczególną uwagę na specjalne cechy i właściwości klasowe.

Listy zaklęć dla zmodyfikowanych czarowników

Jednym z prostych sposobów na zmodyfikowanie istniejącej klasy czarującej i – w efekcie – stworzenie całkowicie nowej, jest zmiana listy zaklęć. Może to być wymieszanie lub dopasowywanie szkół magii czarodzieja czy domen kapłana. Nie ma w tym nic złego. Kapłani o radykalnie odmiennych domenach tudzież dwaj czarodzieje o różnych specjalizacjach mogą wyglądać na zupełnie inne klasy. Modyfikacja list zaklęć może jednak doprowadzić do stworzenia klasy, której samą specjalizacją czy wyborem domem nie udałoby się uzyskać.

Zamiana poziomów różnych czarów tak, by zmodyfikowana klasa miała, na przykład, szybszy dostęp do zaklęć iluzyjnych, a długo nie otrzymywała kluczowych czarów wywoływania może być interesującą opcją. Ostrożnie korzystaj z tej metody. Listy czarów oraz przyporządkowane im poziomy zostały opracowane z zachowaniem starannej równowagi. Przesunięcie zaklęcia w górę bądź w dół o więcej niż jeden poziom to zwykle bardzo zły pomysł. Nie zakładaj również, że wszystkie czary są sobie mniej więcej równoważne. Uczynienie *kuli ognistej* oraz *lotu* czarami 2. poziomu i jednocześnie przeniesienie *niewidzialności* i *magicznych ust* na 3. nie doprowadzi do zachowania równowagi. Owszem, *niewidzialność* oraz *magiczne usta* są przydatnymi zaklęciami, nie mogą się jednak równać *kuli ognistej* (pierwszy naprawdę potężny czar, który rani wiele ofiar) oraz *lotowi* (umożliwia ucieczkę lub uniknięcie niebezpieczeństwa). Zmieniając poziomy zaklęć pamiętaj o tym, że czarownik może być dobry w wieszczeniach i zaklinaniach, lecz nie w czarach posiadających spektakularne efekty. Może też skutecznie leczyć, lecz już nie wpływać na emocje lub umysły.

Nawet jeśli staranie zrównoważysz zaklęcia, których poziomy zmieniasz, możesz uczynić czarownika potężniejszym. Na przykład, *kula ognista* i *błyskawica* są sobie względnie równe, lecz jeśli stworzysz maga z *błyskawicą* na 2. poziomie i *kulą ognistą* na 4., to będzie on potężniejsza od zwykłego czarodzieja bądź zaklinacza.

Najprostszy sposób na stworzenie nowej listy czarów to wzięcie zaklęć z różnych klas, wymieszanie ich i odpowiednie dopasowanie. Jeśli połączysz czary z dwóch klas, stworzysz interesującą, lecz być może naruszającą równowagę klasę. Strzeż się wszechpotężnej hybrydy, czyli klasy o bojowej potędze czarodzieja oraz uzdrowicielskiej mocy kapłana. Nie wybieraj po prostu najlepszych zaklęć ze wszystkich list i nie dawaj ich jednej klasie. Podobnie jak w przypadku zamiany poziomów czarów, nową listę też trzeba zrównoważyć (powinny znaleźć się w niej zarówno potężne, jak i słabsze zaklęcia). Nowa lista może zawierać liczne zaklęcia ofensywne, lecz brakować jej będzie magii defensywnej. Albo też większość czarów będzie leczących i wieszczących, a zabraknie tych związanych z poruszaniem się oraz przemianami. Czarownicy z dostępem do zaklęć z dwóch różnych klas powinni mieć mniej dostępnych czarów niż którakolwiek z pierwotnych klas. Wszechstronność ma swoją cenę.

Klasy, dla których rzucanie czarów jest sprawą drugorzędną – tropiciel, paladyn i ewentualnie bard – zachęcają do manipulacji, gdyż ich listy są krótsze i w związku z tym łatwiej je zmieniać. Subtelne modyfikacje – na przykład: paladyn boga uzdrawiania ma tylko zaklęcia leczące, a tropiciel władca zwierząt wyłącznie czary związane ze zwierzętami – są dość łatwe do przeprowadzenia. Można wprowadzić również większe zmiany, choćby kreując barda objawień (kantora), którego wszystkie czary pochodzą z listy zaklęć kapłańskich.

Czarownica

Oto przykład tworzenia nowej listy czarów dla zmodyfikowanej klasy magicznej: czarownicy – postaci często spotykanej w literaturze fantasy oraz baśniach. Para się ona różnymi rodzajami magii: drobnymi iluzjami, czarami dotyczącymi zdrowia lub życia, zaklęciami związanymi z naturą, prostymi wieszczeniami 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, kapłańskie oraz druidzkie. Korzysta z tabeli czarów na dzień zaklinacza (patrz Tabela 3-17: Zaklinacz, strona 52 w *Podręczniku Gracza*), a jej zaklęcia oparte są na Charyzmie. Lista zaklęć została ułożona w oparciu o następujące założenia.

Czary *lecące*: Jedynie najsłabsze z nich. Czarownica nie posiada też kapłańskiej zdolności spontanicznego rzucania zaklęć leczenia. Nie ma tylu czarów uzdrawiających, co kapłan czy druid, lecz może zaoferować drobną pomoc tym, których ceni.

Iluzje: Jedynie do średnich poziomów. Czarownica potrafi stosować fortele, lecz nie jest w tym tak dobra, jak czarodziej.

Wieszczenia: Jedynie najbardziej bezpośrednie, takie jak *jasnowidzenie* i *wróżenie*, a i tak nie wszystkie.

Uroki: Wiele. To ważna dziedzina magii dla czarownicy.

Zmiana kształtu: Kolejny mocna strona czarownicy. Od *zmiany siebie* do *zmiany kształtu* – posiada większość zaklęć związanych z zamianą 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 dziczy.

Krzykliwe czary: Wszystko od *błyskawicy* poprzez *ścianę ognia* do różnych *dłoni Bigby'ego* jest poza jej zasięgiem. Archetyp czarownicy wyklucza spektakularne zaklęcia ofensywne lub takie, które powołują do istnienia potężne magiczne twory. Nie wzywa potworów, nie umieszcza znaków, nie teleportuje się z miejsca na miejsce. Jej magia jest subtelniejsza.

Różności: Listę uzupełniają przeróżne czary – *szepczący wiatr*, *malutka chatka Leomunda*, *obłożenie klątwą* (i kilka innych związanych z klątwami), a także kilka zaklęć komunikacyjnych. Dla smaczku na pierwszych sześciu poziomów listy czarownicy znajduje się po trzynaście czarów.

Lista zaklęć czarownicy

Czarownica ma dostęp do jednego z dwóch czarów oznaczonych gwiazdką (*) – nie może rzucać tych, które są sprzeczne z jej charakterem.

0 poziom: *cnota, czytanie magii, leczenia drobnych ran, naprawa, odporność, oszołomienie, raca, światło, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny.*

1 poziom: *brzuchomówstwo, hipnoza, identyfikacja, leczenia lekkich ran, niemy obraz, powodowanie strachu, rozkaz, rozumienie języków, uśpienie, wytrzymałość żywiołowa, zagłada, zauroczenie osoby, zmiana siebie.*

2 poziom: *leczenia średnich ran, mniejszy obraz, niewidzialność, opóźnienie trucizny, przekształcenie siebie, rozmawianie ze zwierzętami, szepczący wiatr, ślepota/głuchota, uspokojenie zwierzęcia, wykrycie myśli, wystraszenie, zachwyt, zlokalizowanie przedmiotu.*

3 poziom: *jasnowidzenie/jasnosłyszenie, języki, magiczny krąg przeciwko chaosowi/prawu*, magiczny krąg przeciwko dobru/złu*, malutka chatka Leomunda, obłożenie klątwą, oddychanie pod wodą, stworzenie jedzenia i wody, rozproszenie magii, sugestia, usunięcie ślepoty/głuchoty, większy obraz, zakażenie.*

4 poziom: *emocja, gigantyczne robactwo, mniejsze tworzenie, neutralizacja trucizny, polimorfowanie kogoś, polimorfowanie siebie, strach, usunięcie klątwy, wieszczenie, wróżenie, wykrycie kłamstwa, zauroczenie potwora, zlokalizowanie stworzenia.*

5 poziom: *fałszywy obraz, koszmar, magiczny słój, miraż, nieustający obraz, osłabienie umysłu, posłanie, pozór, sen, większe tworzenie, większe wróżenie, większy rozkaz, wzrastanie zwierzęcia.*

6 poziom: *geas/poszukiwanie, kąśliwy wzrok, kontrolowanie pogody, masowa sugestia, ożywienie przedmiotu, prawdziwe widzenie, transformacja Tensera, uczta bohaterów, wiedza o legendach, wstręt, wyświetlony obraz, zmylenie kierunku, znalezienie ścieżki.*

7 poziom: *obłęd, odpychanie drewna, palec śmierci, pełzająca zagłada, transport przez rośliny, żywodąb.*

8 poziom: *antypatia, ohydne usychanie, pochwycenie duszy, polimorfowanie dowolnego obiektu, sympatia, wykrycie położenia, żądanie.*

9 poziom: *azyl, przezorność, trzęsienie ziemi, wycie banshee, zjawisko, zmiana kształtu.*

TWORZENIE NOWYCH KLAS

Jest oczywiście możliwe tworzenie nowych klas, a raczej przekształcanie istniejących tak drastycznie, by nie dawały się rozpoznać. Możesz, na przykład, dokonać następujących zmian w tropicielu.

- Ograniczyć wybór oręża, by przypominał listę biegłości w broni łotrzyka.
- Zmienić jego zdolność ulubiony wróg, by dostawał ją tylko raz, zaś premie wchodziły do gry za każdym razem, gdy bohater walczy z nieumarłymi.
- Dać mu ukradkowy atak łotrzyka, lecz zmienić go tak, by był przydatny przeciwko nieumarłym i tylko przeciwko nim.
- Zmienić jego listę czarów, by były na niej jedynie zaklęcia dotyczące nieumarłych lub przydatnych podczas forteli oraz podkradania.
- Na 3. poziomie dać mu paladyńską zdolność ugodzenie zła, przydatną tylko przeciw nieumarłym.

Teraz klasa owa 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. Daje ci punkt oparcia oraz pojęcie, co powinieneś zrobić, a czego nie, by stworzyć zrównoważoną postać.

KLASY PRESTIŻOWE

W mieście Greyhawk tajemna gildia najemnych zabójców posługuje się strachem niczym śmiercionośnym orężem. Wstąpić w jej szeregi mogą jedynie najbardziej bezlitośni, a zarazem subtelni osobnicy. Skrytobójca musi przejść rygorystyczne próby, by dowieść swej wartości. Dopiero potem dostąpi zaszczytu nauki sztuki zadawania śmierci w sposób, jaki jedynie członkowie tej gildii znają. Na dalekim południu mała, sekretna kabała czarowników zwanych mistrzami wiedzy rozwija sztukę wieszczenia i prowadzi dogłębne badania w wielu dziedzinach. Wstąpić do tej mistycznej grupy mogą jedynie najbardziej utalentowani i niezwykle dociekliwi magicy.

Skrytobójca oraz mistrz wiedzy to dwie z wielu klas prestiżowych. Postacie, które spełniają odpowiednie wymagania, mogą zgodnie z zasadami wieloklasowości wybrać klasę prestiżową, gdy awansują na następny poziom. Klasa prestiżowa nie powoduje kar w zdobywanym doświadczeniu, normalnie związanych z wieloklasowością.

Klasy prestiżowe to narzędzie dla MP, dzięki któremu będzie on mógł stworzyć specyficzne dla kampanii, wyjątkowe klasy odpowiadające pewnym odgrywanym w społeczności rolom oraz stanowiskom. W ten sposób BG otrzymają zdolności oraz moce inaczej im niedostępnym. Prestiżowe klasy to również sposób na ciekawe i nietypowe ukierunkowanie rozwoju postaci. Posiadający taką klasę bohater będzie lepiej wyspecjalizowany w pewnych aspektach, a przez to nieco lepszy, niż gdyby jej nie zdobył.

Dopiero co stworzona postać na 1. poziomie nie może być członkiem klasy prestiżowej, gdyż moce tych klas nie są odpowiednie dla bohaterów o tak niewielkim zaawansowaniu. Klasy prestiżowe można uzyskać jedynie spełniając konkretne wymagania, które każda z nich stawia. Z tego właśnie powodu dopiero postać na co najmniej średnim poziomie (mniej więcej 5. lub 6.) ma szansę wybrać klasę prestiżową. Bohater musi też spełnić wymagania, które nie są związane z mechaniką, ale ze światem gry – mogą to być, na przykład, specjalne opłaty za członkostwo w organizacji, nietypowy treningi i tak dalej.

Udostępnienie graczom klas prestiżowych to zasada opcjonalna. Nad ewentualnym wyborem powinien zawsze czuwać MP. Na następnych stronach opisano kilka przykładowych klas prestiżowych. Niemniej MP może nie zgodzić się na skorzystanie z nich lub też zdecydować, że są one zarezerwowane jedynie dla BN.

Klasy prestiżowe to narzędzie dla Mistrza Podziemi, które służy dwóm celom. Po pierwsze, pomaga w budowania świata. Po drugie, jest nagrodą dla tych graczy, których bohaterowie osiągną wysoki poziom. Za ich sprawą postać znajdzie się w odpowiednim dla niej otoczeniu, miejscu w świecie gry.

Tworzenie klas prestiżowych

Klasy prestiżowe są niczym normalne klasy. Różnią się one tylko wymaganiami, jakie bohater musi spełnić, by stać się członkiem którejś z nich.

Wymagania są różnorodne, można jednak wyróżnić kilka zasad ogólnych. Wszystko powinno zależeć nie od wykwalifikowania, a od umiejętności. Poziom nie powinien być więc warunkiem, podobnie przynależność do jakiejś klasy. Dlatego też klasa prestiżowa kawaler Heironeousa, na przykład, nie będzie stawiać wymagań w rodzaju: kandydat musi być wojownikiem lub paladynem odpowiedniego poziomu – choć wydaje się to być odpowiednie. Owa klasa prestiżowa będzie natomiast mieć takie wymagania: bazowa premia do ataku +8, dzięki czemu jej członkami będą mogli zostać wojownicy i paladyni 8. poziomu, kapłani i łotrzykowie – 11. poziomu, a czarodzieje – 16. Taki warunek faworyzuje pewne typy postaci (a także minimalne poziomy), lecz nikogo nie wyklucza.

Czasami jednak klasy prestiżowe mogą być bardziej zawężone. Klasa prestiżowa gnomiego druciarza musi postawić wymaganie dotyczące rasy. Takiego rodzaju warunki powiększają różnice między rasami i pomagają objąć wyobraźnią świat gry.

Oto przykłady odpowiednich wymagań.

- Rasa;
- Charakter;
- Bazowa premia do ataku;
- Liczba rang w określonej umiejętności;
- Określone atuty, w tym specyficzne biegłości w broni;
- Zdolność rzucania czarów objawień (lub wtajemniczeń);
- Zdolność rzucania określonego czaru;
- Specyficzne specjalne zdolności, takie jak ukradkowy atak (z odpowiednią liczbą kości dodatkowych obrażeń), odganianie/karcenie nieumarłych lub uchylanie.

Jeśli postać nagle przestanie spełniać wymagania klasy prestiżowej (zmieniony charakter, utracone poziomy i tak dalej), traci wszelkie specjalne zdolności (lecz nie KW, bazową premię do ataku i bazową premię do rzutów obronnych) wynikające z jej poziomów.

Klasy prestiżowe oferują specjalne zdolności, z których przynajmniej część nie powinna być dostępna w żaden inny sposób. Uzyskanie klasy prestiżowej jest trudne, a zdobywanie w niej poziomów wymaga poświęcenia, więc nagroda powinna być znaczna. Tworząc klasę prestiżową, przyjrzyj się specjalnym zdolnościom klasowym postaci – wykorzystaj je, zmodyfikuj i posłuż się jako wskazówkami. Z klasy prestiżowej powinny wynikać przynajmniej takie same korzyści i moce, co z normalnej klasy; jeśli zaś wymagania są wysokie, winna być jeszcze potężniejsza. Pamiętaj, by zawsze równoważyć moc klasy prestiżowej wymaganiami. Klasa prestiżowa dostępna postaciom poniżej 10. poziomu może być potężniejsza niż ta, której członkami mogą zostać bohaterowie na 5. poziomie.

Na następnych stronach znajdziesz sześć przykładowych klas prestiżowych.

Klasy prestiżowe służą do uzupełniania i uwypuklania następujących elementów świata gry.

Różnice rasowe: Każda rasa może mieć pewną liczbę klas prestiżowych, od krasnoludzkich kowali poprzez niziołków zwiadowców po elfickich poetów-wojowników.

Różnice kulturowe: Jeśli barbarzyńcy z mroźnej, leżącej na północy Torrashi poruszają się na wilkach i wykorzystują je podczas polowań, stwórz klasę prestiżową wilczych jeźdźców. Powinna ona zapewnić bohaterowi możliwość rozmawiania z wilkami, zaprzyjaźniania się z nimi, walczenia z ich grzbietu i tak dalej.

Zakony religijne: Z każdą obecną w twojej kampanii religią może być związana klasa prestiżowa – kawaler określonego bóstwa.

Członkostwo w gildiach lub organizacjach: Przyłączenie się do Bandy Ostrej Klingi, Plugawych Zabójców czy Kabały Magów oznacza zdobycie sojuszników i innych korzyści. To oczywisty sposób na stworzenie specyficznej klasy prestiżowej.

Krasnoludzki obrońca

Obrońca jest orędownikiem oddanym krasnoludzkiej sprawie, krasnoludzkiemu arystokracie, krasnoludzkiemu bóstwu lub krasnoludzkiemu sposobowi życia. Jak może sugerować nazwa, postać ta jest wyszkolonym

wojownikiem, specjalizującym się w ochronie i obronie. Szereg stojących ramię przy ramieniu krasnoludzkich obrońców to znacznie lepsze zabezpieczenie niż gruba na 3 metry kamienna ściana – i to w dodatku znacznie bardziej zabójcze.

Większość krasnoludzkich obrońców to wojownicy, paladyni, tropiciele lub kapłani, choć z pewnością również eks-barbarzyńcy, zaklinacze, czarodzieje oraz druidzi mogą skorzystać na obronnych mocach tej klasy prestiżowej. Łotrzykowie, bardowie oraz mnisi za bardzo polegają na ruchliwości, by w pełni wykorzystać zdolności krasnoludzkiego obrońcy.

Krasnoludzcy obrońcy BN są zwykle żołnierzami w krasnoludzkiej cytadeli, wchodzącymi w skład niezależnych oddziałów, i trzymającymi się z dala od zwykłych wojowników czy zbrojnych. Czasami można spotkać samotnego krasnoludzkiego obrońcę wypełniającego jakąś misję. Zwykle jest on jednak milczący i trudno odkryć, jakie jest jego zadanie.

Kość Wytrzymałości: k12.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać krasnoludzkim obrońcą.

Charakter: dowolny praworządny.
Rasa: krasnolud.
Bazowa premia do ataku: +7
Atuty: Krzepkość, Twardość, Uniki.

Umiejętności klasowe

Umiejętności krasnoludzkiego obrońcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Nasłuchiwanie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wyczucie pobudek (Rzt) oraz Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Intelektu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe krasnoludzkiego obrońcy.

Biegłość w pancerzu i broni: Krasnoludzki obrońca biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.



Krasnoludzki obrońca

Postawa obronna: Gdy sytuacja tego wymaga, krasnoludzki obrońca może przemienić się w niemal niezniszczalny żywy bastion. Przyjmując postawę obronną, zyskuje znaczną siłę i wytrzymałość, lecz nie może ruszyć się z chronionego miejsca. Otrzymuje takie oto premie:

- +2 do Siły;
- +4 do Budowy;
- premia za odporność +2 do wszystkich rzutów obronnych;
- premia unikowa +4 do KP.

Wzrost Budowy zwiększa wytrzymałość krasnoludzkiego obrońcy o 2 punkty na poziom. Przestają one być brane pod uwagę, kiedy postawa obronna dobiega końca i wartość Budowy spada do stanu normalnego. Dodatkowe punkty nie są tracone jako pierwsze, jak tymczasowe punkty wytrzymałości. Krasnolud w postawie obronnej nie może wykorzystywać umiejętności lub zdolności, które wymagałyby od niego zmiany położenia, a więc na przykład Cichego poruszania lub Skakania. Krasnolud może przyjąć postawę obronną na 3 plus modyfikator z Budowy rundy (zwiększonej za sprawą opisanej wyżej premii do jej wartości) i może z własnej woli skrócić ten czas. Kiedy postawa obronna dobiegnie końca, krasnolud jest pozbawiony tchu i na resztę spotkania otrzymuje karę –2 do Siły. Krasnoludzki obrońca może przyjąć postawę obronną jedynie określoną liczbę razy dziennie, zależną od jego poziomu (patrz Tabela 2-8: Krasnoludzki obrońca). Przyjęcie postawy nie zajmuje czasu, lecz obrońca może to czynić jedynie w swej akcji (na przykład, nie może przyjąć postawy, gdy zostanie ugodzony strzałą, aby uzyskać dodatkowe punkty wytrzymałości wynikające ze zwiększonej Budowy).

Świadomość obronna: Począwszy od 2. poziomu, krasnoludzki obrońca otrzymuje nadzwyczajną zdolność reagowania na niebezpieczeń-

Tabela 2-8: Krasnoludzki obrońca

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na: Wytrwałość	Refleks	Wolę	Premia do KP	Specjalne
1	+1	+2	+0	+2	+1	Postawa obronna 1/dzień
2	+2	+3	+0	+3	+1	Świadomość obronna (premia ze Zr do KP)
3	+3	+3	+1	+3	+1	Postawa obronna 2/dzień
4	+4	+4	+1	+4	+2	
5	+5	+4	+1	+4	+2	Postawa obronna 3/dzień
6	+6	+5	+2	+5	+2	Redukcja obrażeń (3), świadomość obronna (nie można zajść go z flanki)
7	+7	+5	+2	+5	+3	Postawa obronna 4/dzień
8	+8	+6	+2	+6	+3	
9	+9	+6	+3	+6	+3	Postawa obronna 5/dzień
10	+10	+7	+3	+7	+4	Redukcja obrażeń (6), świadomość obronna (+1 przeciw pułapkom)

stwo zanim nawet je sobie uświadomi. Na 2. poziomie i powyżej zachowuje premię ze Zręczności do KP (jeżeli ją posiada), nawet gdy jest atakowany z zaskoczenia lub przez niewidzianego przeciwnika (traci jednak premię ze Zręczności do KP, gdy jest unieruchomiony).

Od 6. poziomu krasnoludzkiego obrońcy nie można już zaatakować z flanki; potrafi zareagować na przeciwników znajdujących się po dwóch stronach tak dobrze, jak na atak jednego adwersarza. Taka obrona uniemożliwia łotrzykowi wykorzystanie flankowania, aby zaatakować krasnoludzkiego obrońcę ukradkowym atakiem. Wyjątkiem od tej obrony jest postać posiadająca przynajmniej cztery poziomy więcej niż krasnoludzki obrońca, która może już zajść go z flanki, a więc i wykonać ukradkowy atak.

Na 10. poziomie krasnoludzki obrońca zyskuje intuicję, który ostrzega go o niebezpieczeństwie grożącym ze strony pułapek, dając mu premię +1 do rzutów obronnych na Refleks, wykonywanych w celu uniknięcia pułapek.

Świadomość defensywna kumuluje się z nieświadomym unikiem. Jeśli krasnoludzki obrońca posiada też inną klasę, która obdarza postać nieświadomym unikiem, poziomy obu klas należy zsumować i na tej podstawie określić jakość świadomości obronnej.

Redukcja obrażeń: Począwszy od 6. poziomu, krasnoludzki obrońca uzyskuje nadzwyczajną zdolność do zmniejszenia pewnej liczby obrażeń zadanych w wyniku każdego ciosu i ataku. Odejmij 3 od liczby obrażeń za każdym razem, kiedy krasnoludzki obrońca je odnosi. Na 10. poziomie owa redukcja obrażeń wzrasta do 6. Redukcja obrażeń może zmniejszyć liczbę otrzymanych ran aż do 0, ale nie poniżej (a więc krasnoludzki obrońca nie może w ten sposób zdobywać punktów wytrzymałości).

Mistrz wiedzy

Członkowie tej prestiżowej klasy to czarownicy, którzy koncentrują się na wiedzy, przedkładając sekrety ponad złoto. Odkrywają tajemnice, których pozwalają im rozwijać się umysłowo, fizycznie i duchowo.

Bohaterowie, którzy nie posiadają choć jednego poziomu w klasie czarodzieja, zaklinacza, kapłana lub druida, nie zyskają zbyt wiele stając 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 mało znane kabały, częściej jednak organizują się w zakon związany z uniwersytetem, biblioteką czy jakimś innym źródłem informacji lub wiedzy. Często zarabiają dodatkowe pieniądze, służąc jako doradcy czy handlarze informacjami. Zdobyte w ten sposób fundusze wydają na przeróżne badania. Mistrz wiedzy może być też mędrcem, a nawet przywódcą duchowym jakiejś społeczności, który korzysta ze swej wiedzy dla dobra wszystkich.



Mistrz wiedzy

Kość Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać mistrzem wiedzy.

Czarowanie: Umiejętność rzucania siedmiu różnych czarów wieszczących, z których jeden musi być poziomu co najmniej 3.

Dwie umiejętności Wiedzy (dowolne): Ranga 10 w każdej.

Atuty: Dowolne trzy atuty metamagiczne bądź tworzenia przedmiotów plus Zogniskowanie umiejętności (dowolna Wiedza).

Umiejętności klasowe

Umiejętności mistrza wiedzy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Język obcy, Koncentracja (Bd), Leczenia (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int, umiejętność wyłączna), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha, umiejętność wyłączna), Szacowanie (Int), Wiedza (wszystkie kategorie, ujmowane oddzielnie) (Int), Wróżenie (Int), Występy (Cha) oraz Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Intelektu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistrza wiedzy.

Biegłość w pancerzu i broni: Mistrz wiedzy nie umie posługiwać się żadną bronią i żadnym pancerzem. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Rzucanie czarów: Mistrz wiedzy kontynuuje trening magiczny oraz badania w interesującej go dziedzinie. Dlatego też, gdy postać zdobywa nowy poziom mistrza wiedzy, zyskuje czary tak, jakby osiągnęła również nowy poziom w czarującej klasie, do której należała przed wybraniem klasy prestiżowej. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści, jakie uzyskałaby normalnie z owej klasy (czyli choćby wzrostu mocy odganiania lub karcenia nieumarłych, uzyskanie atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów i tak dalej). Praktycznie oznacza to, że dodaje poziom mistrza wiedzy do poziomu innej, już posiadanej czarującej klasy, po czym odpowiednio ustala liczbę czarów na dzień, znane zaklęcia oraz poziom czarującego. Na przykład, Gremda, czarodziejka 8. poziomu, zdobywa poziom mistrza wiedzy, uzyskuje więc nowe zaklęcia tak, jakby awansowała na 9. poziom czarodzieja; jeśli jednak chodzi o inne aspekty awansu – bazową premię do ataku czy do rzutów obronnych – to wykorzystać należy zasady dla mistrza wiedzy. Gdy zaś Gremda uzyska nowy poziom czarodzieja i stanie się 9-poziomową czarodziejką oraz 1-poziomowym mistrzem wiedzy, otrzyma zaklęcia i będzie je rzucać tak, jakby była czarodziejem 10. poziomu.

Sekret: Podczas badań mistrz wiedzy natyka się na przeróżne informacje oraz sekrety, które mogą okazać się przydatne. Na 1. poziomie oraz co

Tabela 2-9: Mistrz wiedzy

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary na dzień
1	+0	+0	+0	+2	Sekret	Obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	Tajniki	Obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	Sekret	Obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	Premiowy język	Obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	Sekret	Obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	Znaczniejsze tajniki	Obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	Sekret	Obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	Premiowy język	Obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	Sekret	Obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	Pewne tajniki	Obecna klasa +1

Tabela 2-10: Sekrety mistrza wiedzy

Poziom + modyf. z Int	Sekret	Efekt
1	Natychmiastowy talent	4 rangi w umiejętności, w której postać nie posiada rang
2	Sekretne zdrowie	+3 punkty wytrzymałości
3	Tajemnica wewnętrznej siły	Premia +1 do rzutów obronnych na Wolę
4	Tajniki prawdziwej krzepkości	Premia +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość
5	Mistyczna moc uchylania	Premia +1 do rzutów obronnych na Refleks
6	Sztuczka z bronią	Premia +1 do testów ataku
7	Sztuczka z unikiem	Premia unikowa +1 do KP
8	Stosowna wiedza	Dowolny atut
9	Nowoodkryta tajemnica	Jeden premiowy czar 1. poziomu*
10	Więcej nowoodkrytych tajemnic	Jeden premiowy czar 2. poziomu*

*Uzyskany tak, jakby wynikał z wysokiej wartości atrybutu.

każde dwa następne (a więc na 3., 5., 7. itd.) wybiera on jeden sekret z Tabeli 2-10: Sekrety mistrza wiedzy. Jego poziom plus modyfikator z Intelektu określają, jakie sekrety może wybrać. Nie można dwa razy wziąć tego samego sekretu.

Tajniki: Jak sama nazwa wskazuje, mistrz wiedzy gromadzi wiedzę. Począwszy od 2. poziomu otrzymuje dostęp do legend lub informacji w rozmaitych dziedzinach. Zdolność ta jest analogiczna do wiedzy bardów. Członek tej prestiżowej klasy dodaje swój poziom oraz modyfikator z Intelektu do testu Wiedzy. Więcej informacji o wiedzy bardów znajduje się na stronie 29 *Podręcznika Gracza*.

Premiowe języki: Mistrzowie wiedzy podczas żmudnych badań poznają nowe języki, chcą bowiem mieć szerszy dostęp do informacji. Mistrz wiedzy może wybrać nowy język na 4. i 8. poziomie.

Znaczniejsze tajniki: Począwszy od 6. poziomu mistrz wiedzy uzyskuje nadzwyczajną zdolność *identyfikacja* magicznych przedmiotów, która działa dokładnie tak, jak czar o tej samej nazwie. Może wykorzystywać ją raz względem konkretnego przedmiotu.

Pewne tajniki: Od 10. poziomu mistrz wiedzy może raz dziennie wykorzystać posiadaną wiedzę – uzyskać efekt analogiczny do działania czaru *wiedza o legendach* lub *analiza dweomeru*. Jest to zdolność nadzwyczajna.

Mistyczny łucznik

Mistyczni łucznicy to istotny element elfickich wojsk. Szkolą się w magii, która zwiększa ich bojową siłę. Nie są jednak znani tylko w lasach elfów. Zdobyli sobie renomę również w innych miejscach, a to za sprawą niezwykłej celności oraz mocy nasączania strzał magią. Połączeni w oddział, potrafią zdziałać wiele wrażemu wojsku, w którego szeregach z łatwością sieją strach.

Wojownicy, tropiciele, paladyni i barbarzyńcy wkraczają na ścieżkę mistycznego łucznictwa, by zwiększyć swe bojowe możliwości za sprawą magii. Z kolei czarodzieje i zaklinacze dzięki tej prestiżowej klasie 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 nieliczne, elitarne jednostki. Między innymi za ich sprawą wrogowie stawiający na polu bitwy czoło elfom czują tak wielki strach przed walką.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać mistyczny łucznikiem.

Rasa: elf lub półelf.

Bazowa premia do ataku: +6.

Atuty: Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał, Zogniskowanie broni (dowolny łuk, lecz nie kusza).

Czarowanie: Umiejętność rzucania 1-poziomowych czarów wtajemniczeń.

Umiejętności klasowe

Umiejętności mistycznego łucznika (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Ciche poruszanie (Zr), Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Rzemiosło (Int), Skakanie (Zr), Stosowanie liny (Zr), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wyczucie kierunku (Rzt) oraz Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Intelektu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistycznego łucznika.

Biegłość w pancerzu i broni: Mistyczny łucznik biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, lekkimi pancerzami oraz tarczami. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Zaklęcie strzały: Począwszy od 1. poziomu mistyczny łucznik zaklina każdą niemagiczną strzałę, którą nałoży na cięciwę i wystrzeli; taki pocisk otrzymując premię z usprawnienia +1. W przeciwieństwie do magicznej broni zaklętej w normalny sposób, łucznik nie musi wydawać punktów doświadczenia ani pieniędzy, by tego dokonać. Magiczne strzały mistycznego łucznika są takim jednak tylko wtedy, gdy on ich używa. Na każde dwa poziomy powyżej 1. w tej klasie prestiżowej, premia magicznych strzał zwiększa się o +1 (+1 na 1. poziomie, +2 na 3., +3 na 5., +4 na 7 i +5 na 9.).

Umagicznienie strzały: Na 2. poziomie mistyczny łucznik zyskuje czaropodobną zdolność, pozwalającą mu nasączyć strzałę mocą czaru obszarowego. Gdy pocisk zostaje wypuszczony z łuku, środek obszaru działania zaklęcia znajdzie się w miejscu, w które strzała trafi, nawet jeśli czar można jedynie centrować na rzucającej go postaci. Ta zdolność umożliwia łucznikowi wykorzystywanie zasięgu łuku, a nie zasięgu zaklęcia. Do rzucenia czaru i wystrzelenia strzały potrzebna jest akcja standardowa. Pocisk musi zostać wypuszczona w rundzie, w której rzu-

Tabela 2-11: Mistyczny łucznik

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+2	+0	Zaklęcie strzały +1
2	+2	+3	+3	+0	*Umagicznienie strzały*
3	+3	+3	+3	+1	Zaklęcie strzały +2
4	+4	+4	+4	+1	*Szukająca strzała*
5	+5	+4	+4	+1	Zaklęcie strzały +3
6	+6	+5	+5	+2	*Celna 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	*Strzała śmierci*

cono zaklęcie – inaczej zostaje ono zmarnowane.

Szukająca strzała: Począwszy od 4. poziomu mistyczny łucznik może raz dziennie wystrzelić strzałę w cel, o którym wie, że znajduje się w jego zasięgu. Pocisk skieruje się do celu, nawet pokonując zakręty. Jedynie przeszkoda, której nie da się ominąć, lub dystans przekraczający zasięg uniemożliwiają trafienie celu. Jeśli więc cel znajduje się w pozbawionym okien pomieszczeniu o zamkniętych drzwiach, strzała go nie trafi. Zdolność ta neguje premię z osłony oraz ukrycie, lecz w pozostałych aspektach test ataku wykonuje się normalnie. Jest to zdolność czaropodobna. Wystrzelenie strzały to część akcji.

Celna strzała: 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 po prostej linii, przechodząc przez każdą niemagiczną barierę lub ścianę stojącą mu drodze (*ściana mocy*, *ściana ognia* itd. zatrzymują strzałę). Zdolność ta neguje premię z osłony oraz ukrycie, a nawet premię z pancerza, lecz w pozostałych aspektach test ataku wykonuje się normalnie. Jest to zdolność czaropodobna. Wystrzelenie strzały to część akcji.

Deszcz strzał: Mistyczny łucznik na 8. poziomie może raz dziennie zamiast normalnego ataku wypuścić strzałę w każdy cel, który znajduje się w jego zasięgu – do maksimum jednego celu na poziom tej klasy prestiżowej. W każdym teście ataku stosuje się zwykłą premię do ataku. W każdego przeciwnika można wystrzelić tylko jedną strzałę. Jest to zdolność czaropodobna.

Strzała śmierci: Mistyczny łucznik na 10. poziomie potrafi stworzyć *strzałę śmierci*. Trafiona nią ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) lub natychmiast zginie. Stworzenie *strzały śmierci* zajmuje jeden dzień. Pocisk ma zabójczą moc tylko pod warunkiem, że używa go mistyczny łucznik, który go stworzył. *Strzała śmierci* przestaje być magiczna, gdy upłynie rok od chwili jej powstania. Mistyczny łucznik może posiadać tylko jeden taki pocisk w tym samym czasie.

Rycerz ciemności

Rycerz ciemności uosabia zło. Jest kimś na kształt czarta obleczonego w śmiertelne ciało. To prawdziwy wojownik zła, zbrodniarz o najgorszej sławie. Wiąże się on z demonami i diabłami, a służy mrocznym bóstwom. Nic więc dziwnego, że wszyscy go nienawidzą równie silnie, jak się go boją. Niektórzy zwą rycerzy ciemności anty-paladynami, a to za sprawą ich natury – złej do cna.

Rycerz ciemności ma do dyspozycji wiele mocy – wykorzystuje mroczne sługi, które spełniają jego zachcianki; umie atakować z ukrycia, nie kłopocząc się myślami o honorze; potrafi też stawiać czoło dobru w otwartej walce. Wojownicy, eks-paladyni, tropiciele, mnisi i druidzi są doskonałymi kandydatami na potężnych, nastawionych na walkę rycerz ciemności. Natomiast łotrzykowie i bardowie, którzy podążą ścieżką tej klasy prestiżowej, wzmocnią swe subtelne moce – magiczne i nie tylko. Z kolei zaklinacze, czarodzieje i kapłani, którzy zostaną rycerz ciemności, a których zwie się też diabolistami, najbardziej cenią siebie kontakty z czartami.

Rycerze ciemności BN zwykle dowodzą legionami nieumarłych, złych przybyszów i innych potworów, powiększając swe krainy zła lub zdobywając nowe terytoria. Czasami są też mrocznymi sługami potężniejszego zła, tzw. prawą ręką. Zdarza się też, że są zabójcami do wynajęcia lub wędrującymi siewcami zła, zniszczenia oraz chaosu.

Kość Wytrzymałości: k10.



Mistyczny łucznik

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać rycerzem ciemności.

Charakter: dowolny zły.

Bazowa premia do ataku: +6

Wiedza (religia): Ranga 2.

Ukrywanie: Ranga 5.

Atuty: Rozszczepienie, Roztrzaskanie.

Specjalne: Rycerz ciemności musi nawiązać pokojowy kontakt ze złym przybyszem (przyzwanym przez niego bądź przez kogoś innego) i podpisać cyrograf, za sprawą którego otrzyma znamię prawdziwego zła.

Umiejętności klasowe

Umiejętności czarnego strażnika (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenia (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int) oraz Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Intelektu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza ciemności.

Biegłość w pancerzu i broni: Rycerz ciemności biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Wykrycie dobra: Rycerz ciemności może wykrywać dobro na życzenie. Jest to zdolność czaropodobna, która duplikuje efekty czaru *wykrycie dobra*.

Stosowanie trucizn: Rycerz ciemności jest szkolony w posługiwaniu się truciznami – nigdy nie ryzykuje, że przypadkowo sam się zatruje, gdy nakłada toksynę na ostrze.

Mroczne błogosławieństwo: Rycerz ciemności dodaje swój modyfikator z Charyzmy (jeśli jest on dodatni) do wszystkich rzutów obronnych.

Czary: Począwszy od 1. poziomu, rycerz ciemności może rzucać niewielką liczbę czarów objawień. Aby rzucić zaklęcie, musi on posiadać wartość Roztropności przynajmniej 10 + poziom czaru. Tak więc członek tej klasy prestiżowej o Roztropności 10 lub mniej nie może rzucać zaklęć. Czary premiowe rycerza ciemności są oparte na Roztropności, a rzuty obronne przeciwko nim mają ST równą 10 + poziom zaklęcia + modyfikator z Roztropności. Kiedy rycerz ciemności otrzymuje 0 czarów danego poziomu, tak jak 0 1-poziomowych zaklęć na 1. poziomie, dostępne mu są jedynie czary premiowe (rycerz nie posiadający czarów premiowych danego poziomu nie potrafi po prostu rzucać tak zaawansowanych zaklęć). Lista czarów rycerza ciemności znajduje się na tej stronie. Rycerz może używać każdego zaklęcia z tej listy i swobodnie wybrać, jaki przygotować, podobnie jak robi to kapłan (nie potrafi jednak spontanicznie rzucać ani czarów *leczenia*, ani *zadawania ran*).

Ugodzenie dobra: Raz dziennie rycerz ciemności na poziomie 2. lub wyższym może ugodzić dobro jednym zwykłym atakiem wręcz. Dodaje swój modyfikator z Charyzmy (jeśli jest on dodatni) do testu ataku i zadaje 1 dodatkowy punkt obrażeń na poziom tej prestiżowej klasy. Na przykład, rycerz ciemności na 9. poziomie uzbrojony w długi miecz zada 1k8+9 punktów obrażeń, plus wszelkie dodatkowe premie z wysokiej Siły lub magicznych efektów, jakie normalnie mają zastosowanie. Jeśli rycerz ciemności przypadkowo ugodzi stworzenie, które nie jest dobre, moc nie przyniesie efektów, ale jestu już wykorzystana na dany dzień. Ugodzenie dobra jest zdolnością nadnaturalną.

Aura rozpaczy: Począwszy od 3. poziomu rycerz ciemności emanuje złowrogą aurą, za sprawą której wrogowie znajdujący się w promieniu 3 metrów od niego otrzymują karę –2 z morale do wszystkich rzutów obronnych. Owa aura to zdolność nadnaturalna.

Rozkazywanie nieumarłym: Rycerz ciemności na 3. poziomie otrzymuje nadnaturalną zdolność kontrolowania i karcenia nieumarłych (patrz *Podręcznik Gracza*, strony 139-140). Rozkazuje nieumarłym tak, jak kapłan znajdujący się dwa poziomy niżej.

Ukradkowy atak: Jeżeli rycerz ciemności ma okazję zaatakować przeciwnika, kiedy ten nie może się bronić, może trafić w punkt witalny i zadać duże obrażenia. W zasadzie zawsze, kiedy cel rycerza pozbawiony jest premii ze Zręczności do KP (niezależnie od tego, czy w ogóle ma premię ze Zręczności, czy nie) lub gdy rycerz go flankuje, atak wyrządza dodatkowe obrażenia. Dodatkowe obrażenia wynoszą +1k6 na 4. poziomie i kolejne +1k6 co każde trzy poziomy (+2k6 na 7., +3k6 na 10. i tak dalej). Jeśli rycerzowi uda się trafić krytycznie za pomocą ukradkowego ataku, dodatkowe obrażenia nie mnożą się.

Ataki na dystans mogą być ukradkowymi atakami tylko wtedy, gdy cel znajduje się w odległości 10 metrów. Rycerz ciemności nie może wykonać ukradkowego ataku i spowodować stłuczeń. Rycerz musi widzieć cel wystarczająco dobrze, żeby dostrzec witalne punkty, i musi mieć możliwość ich dosięgnięcia. Nie może ukradkiem zaatakować stworzenia w ukryciu lub atakując kończyny stworzenia, którego punkty witalne znajdują się poza zasięgiem.

Rycerz ciemności może zaatakować ukradkiem tylko stworzenie z dostrzegalną na oko anatomią – nieumarli, konstrukty, śluzy, rośliny i stworzenia bezcielesne nie mają witalnych punktów, które można byłoby trafić. Także każde stworzenie, które jest odporne na trafienia krytyczne, jest automatycznie odporne na ukradkowy atak.

Jeśli rycerz ciemności otrzymuje premię do ukradkowego ataku z innego powodu (choćby jest łotrzykiem odpowiedniego poziomu), premie do obrażeń kumulują się.



Rycerz ciemności

Lista czarów rycerza ciemności

Rycerze ciemności mogą wybierać czary z tej listy.

1 poziom: *leczenia lekkich ran, magiczna broń, powodowanie strachu, wezwanie potwora I*, zadawanie lekkich ran, zagłada.*

2 poziom: *bycza siła, ciemność, leczenia średnich ran, ostatnie tchnienie, roztrzaskanie, wezwanie potwora II*, zadawanie średnich ran.*

3 poziom: *głębsza ciemność, leczenia poważnych ran, ochrona przed żywiołami, wezwanie potwora III*, zadawanie poważnych ran, zakażenie.*

4 poziom: *leczenia krytycznych ran, swoboda ruchu, trucizna, wezwanie potwora IV*, zadawanie krytycznych ran.*

*Tylko złe stworzenia.

Upadli paladyni

Rycerze ciemności posiadający poziomy paladyna (czyli tacy, którzy – jakby na to nie patrzeć – są teraz byłymi paladynami) otrzymują dodat-

TABELA 2-12: RYCERZ CIEMNOŚCI

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na: Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne	Czary na dzień: 1	2	3	4
1	+1	+2	0	0	Wykrycie dobra, stosowanie trucizn	0	–	–	–
2	+2	+3	0	0	Mroczne błogosławieństwo, ugodzenie dobra	1	–	–	–
3	+3	+3	+1	+1	Rozkazywanie nieumarłym, aura rozpaczy	1	0	–	–
4	+4	+4	+1	+1	Ukradkowy atak +1k6	1	1	–	–
5	+5	+4	+1	+1	Czarci sługa	1	1	0	–
6	+6	+5	+2	+2		1	1	1	–
7	+7	+5	+2	+2	Ukradkowy 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	Ukradkowy atak +3k6	2	2	2	1

CZARCI SŁUGA

Po osiągnięciu 5. poziomu (lub później) rycerz ciemności może wezwać czarciego nietoperza, kota, złowieszczego szczura, konia, kuca, kruka lub żabę – przywołane stworzenie będzie mu służyło (statystyki tych stworzeń znajdują się w *Księdze Potworów*). Istota może być wartownikiem (choćby nietoperz), pomocnikiem (kot) lub wierzchowcem (koń). Sługa czarnego strażnika otrzymuje KW oraz specjalne zdolności zależnie od poziomu rycerza ciemności.

Rycerz ciemności może w danym czasie posiadać tylko jednego czarciego sługę. Jeśli ów zginie, będzie mógł przyzwać kolejnego dopiero po roku i jednym dniu. Nowy czarci sługa będzie posiadał wszystkie zdolności zależne od aktualnego poziomu rycerza.

TABELA 2-13: CZARCIE SŁUGI

Poziom rycerza ciemności	Prem. KW	Natur. pancerz	Dodat. Siła	Int	Specjalne
12 lub mniej	+2 KW	+1	+1	6	Poprawione uchylanie, wspólne czary, więź empatyczna, wspólne rzuty obronne
13–15	+4 KW	+3	+2	7	Rozmawianie z rycerzem ciemności
16–18	+6 KW	+5	+3	8	Więź krwi
19–20	+8 KW	+7	+4	9	Odporność na czary

Poziom rycerza ciemności: Poziom posiadany przez rycerza ciemności (poziom klasy prestiżowej plus poziom klasy podstawowej).

Premiowe Kości Wytrzymałości: To dodatkowe ośmiościenne (k8) Kości Wytrzymałości; do każdej dodaje się modyfikator z Budowy, jak zwykle. Pamiętaj, że dodatkowe Kości Wytrzymałości polepszają bazowe premie do ataków i rzutów obronnych sługi.

Naturalny pancerz: Premia do KP wynikająca z naturalnego pancerza sługi.

Dodatkowa Siła: Dodaj tę liczbę do wartości Siły sługi.

Int: Wartość Intelektu sługi.

Poprawione uchylanie: Jeżeli sługa pada ofiarą ataku, który po udanym rzucie obronnym na Refleks powoduje połowę obrażeń, to sługa nie odnosi żadnych ran, a połowę obrażeń, jeśli rzut obronny się nie powiedzie. Poprawione uchylanie to umiejętność nadzwyczajna.

Wspólne czary: Na życzenie rycerza ciemności każdy czar, jakiego używa na sobie, może dotyczyć sługi. Sługa musi znajdować się w promieniu 1,5 metra. Jeżeli czar ma trwanie dłuższe niż natychmiastowe, przestaje działać, gdy sługa odsunie się od rycerza na więcej niż 1,5 metra i nie będzie działał ponownie, nawet kiedy sługa powróci do rycerza przed końcem działania zaklęcia. Ponadto rycerz może zamiast na siebie, rzucić na sługę czar z celem „Ty" (jako dotykowy czar dystansowy). Rycerz ciemności oraz sługa mogą dzielić zaklęcia, nawet jeśli nie wpływają one normalnie na stworzenia w takie, jak sługa (magiczne bestie).

Więź empatyczna: Rycerz ciemności ma więź empatyczną ze sługą (odległość do 1,5 kilometra). Rycerz nie może patrzeć oczami sługi, ale mogą się komunikować telepatycznie. Nawet inteligentne sługi widzą świat inaczej niż ludzie czy przedstawiciele innych ras, więc nieporozumienia są zawsze możliwe. Jest to umiejętność nadnaturalna.

Ze względu na więź empatyczną łączącą rycerza ciemności z jego sługą, ten pierwszy ma taki sam kontakt z przedmiotem lub miejscem, co sługa.

Wspólne rzuty obronne: Sługa wykorzystuje własne bazowe rzuty obronne lub też rycerza ciemności, w zależności od tego, które są wyższe.

Rozmawianie z rycerzem ciemności: Rycerz ciemności oraz sługa mogą komunikować się werbalnie, nawet jeśli używają innych języków. Inne stworzenia nie zrozumieją tej rozmowy bez pomocy magii.

Więź krwi: Sługa otrzymuje premię +2 do wszystkich ataków, testów oraz rzutów obronnych, jeśli widzi, że rycerzowi ciemności coś grozi lub że został on raniony. Premia ta utrzymuje się dopóty, dopóki groźba występuje i nie pozostawia wątpliwości.

Odporność na czary: Odporność sługi na czary równa się poziomowi rycerza ciemności +5. Aby zaatakować sługę zaklęciem, przeciwnik musi przejść test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego), uzyskując rezultat przynajmniej równy odporności sługi na czary.

TABELA 2-14: ZDOLNOŚCI RYCERZA CIEMNOŚCI – UPADŁEGO PALADYNA

Poziomy paladyna	Dodatkowa zdolność
1–2	Raz dziennie ugodzenie dobra (oprócz zdolności otrzymywanej przez wszystkich rycerz ciemności na 2. poziomie – upadły paladyn może więc ugodzić zło dwa razy dziennie).
3–4	*Nakładanie rąk*. Każdego dnia rycerz ciemności może wyleczyć ogólną liczbę punktów wytrzymałości równą jego premii z Charyzmy (jeżeli ma jakąś) razy poziom. Rycerz może tą zdolnością czaropodobną leczyć jedynie siebie lub swego czarciego sługę.
5–6	Ukradkowy atak zwiększony o +1k6.
7–8	Czarcie wezwanie. Raz dziennie rycerz ciemności może użyć czaru *wezwanie potwora I* i przyzwać złe stworzenie. W przypadku tego zaklęcia poziom czarującego równa się podwojonemu poziomowi rycerza.
9–10	Nieumarły towarzysz. Oprócz czarciego sługi, rycerz ciemności otrzymuje (na 5. poziomie) średni szkielet lub zombie jako towarzysza. Nikt inny nie może odegnać ani skarcić tego nieumarłego. Gdy rycerz ciemności awansuje na poziomy, szkielet lub zombie zdobywa wszystkie moce, które otrzymuje czarci sługa.
11+	Ulubieniec mrocznych bóstw. Złych bóstw nic nie cieszy bardziej niż widok czystego serca, które uległo splugawieniu. Dlatego też upadły paladyn o takiej renomie natychmiast otrzymuje poziom rycerza ciemności na każdy poziom paladyna, który zdecyduje się poświęcić. Na przykład, paladyn 12. poziomu może natychmiast zostać 10-poziomowym rycerz ciemności wraz ze wszystkimi jego zdolnościami. W tym celu musi tylko poświęcić dziesięć poziomów paladyna. Poziom postaci 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 w tej tabeli. I tak upadły paladyn 15. poziomu mógłby stać się 10-poziomowym rycerz ciemności i 5-poziomowym paladynem, dzięki czemu będzie posiadać pierwsze trzy moce podane w tej tabeli.

kowe zdolności, zależne od tego liczby owych poziomów. Ci, którzy posmakowali światła dobra oraz sprawiedliwości i odwrócili się od niego, stają się największymi łajdakami.

Skrytobójca

Skrytobójcy to mistrzowie wyprowadzania zabójczych ciosów i zadawania szybkiej śmierci. Są też doskonałymi szpiegami, potrafiącymi z łatwością zmienić wygląd. Pracują jednak nie tylko jako szpiedzy, ale również jako informatorzy, zabójcy do wynajęcia czy też narzędzie zemsty. Znają się na anatomii, ukrywaniu się, truciznach oraz mrocznych sztukach, dzięki czemu potrafią zadawać śmierć z szokującą, przerażającą wręcz precyzją.

Łotrzykowie, mnisi oraz bardowie, którzy podążą szlakiem tej prestiżowej klasy, zostają klasycznymi skrytobójcami – skradającymi się i kryjącymi w cieniach, a także biegle posługującymi się zabójczym ostrzem. Wojownicy, eks-paladyni, tropiciele, druidzi i barbarzyńcy to już bardziej bojowo nastawieni skrytobójcy, równie skutecznie niosący śmierć w wal-

ce, jak i z ukrycia. Zaklinacze, czarodzieje oraz kapłani mogą stać się jednymi z najbardziej przerażających skrytobójców, gdyż magia w połączeniu z nabytymi mocami pozwala im bezkarnie szpiegować i zabijać.

Skrytobójcy BN pracują w gildiach lub tajemnych 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 żadne wsparcie.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać skrytobójcą.

Charakter: dowolny zły.
Ciche poruszanie: Ranga 8.
Przebieranie: Ranga 4.
Ukrywanie: Ranga 8.
Specjalne: Aby stać się skrytobójcą, kandydat musi kogoś zabić tylko z takiego powodu, iż pragnie zostać członkiem tej klasy prestiżowej.

Skrytobójca



Umiejętności klasowe

Umiejętności skrytobójcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Czytanie z warg (Int, umiejętność wyłączna), Dyplomacja (Cha), Fałszerstwo (Int), Kradzież kieszonkowa (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int, umiejętność wyłączna), Otwieranie zamków (Zr), Pływanie (S), Półsłówka (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (Zr), Stosowanie liny (Zr), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha, umiejętność wyłączna), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwianie urządzeń (Int), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyczucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt) oraz Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Intelektu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe skrytobójcy.

Biegłość w pancerzu i broni: Szkolenie skrytobójcy skupia się na broni pasującej do skradania i szybkiego ataku. Posługują się więc oni biegle kuszami (lekką, ciężką i ręczną), sztyletami (dowolnymi), dzirytem, rapierem, tłukiem, łukami krótkimi (zwykłym i refleksyjnym) oraz krótkim mieczem. Są biegli w używaniu lekkich pancerzy, lecz nie tarcz. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Ukradkowy atak: Jeżeli skrytobójca ma okazję zaatakować przeciwnika, kiedy ten nie może się bronić, jest w stanie trafić w punkt witalny i zadać duże obrażenia. W zasadzie zawsze, kiedy cel skrytobójcy pozbawiony jest premii ze Zręczności do KP (niezależnie od tego, czy w ogóle ma premię ze Zręczności, czy nie) lub gdy skrytobójca go flankuje, atak wyrządza dodatkowe obrażenia. Dodatkowe obrażenia wynoszą +1k6 na 1. poziomie i kolejne +1k6 co każde dwa poziomy (+2k6 na 3., +3k6 na 5. i tak dalej). Jeśli skrytobójcy uda się trafić krytycznie za pomocą ukradkowego ataku, dodatkowe obrażenia nie mnożą się.

Ukradkowy atak wymaga precyzji, musi wszak trafić w punkt witalny. Dlatego też ataki na dystans mogą być ukradkowe tylko wtedy, gdy cel znajduje się w odległości do 9 metrów.

Za pomocą ataku bez broni lub tłukiem skrytobójca może wyprowadzić ukradkowy atak, który powoduje stłuczenia, zamiast zwyczajnych obrażeń. W ukradkowym ataku nie może użyć broni wyrządzającej zwyczajne obrażenia do powodowania stłuczeń, nawet ze zwykłą karą –4, ponieważ w ukradkowym ataku należy optymalnie wykorzystać broń.

Tabela 2-15: Skrytobójca

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na: Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne	Czary na dzień: 1	2	3	4
1	+0	+0	+2	+0	Ukradkowy atak +1k6, zabójczy atak, stosowanie trucizn	0	–	–	–
2	+1	+0	+3	+0	+1 do rzutów obronnych przeciwko truciznom, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP)	1	–	–	–
3	+2	+1	+3	+1	Ukradkowy atak +2k6	1	0	–	–
4	+3	+1	+4	+1	+2 do rzutów obronnych przeciwko truciznom	1	1	–	–
5	+3	+1	+4	+1	Ukradkowy atak +3k6, nieświadomy unik (nie można zajść go z flanki)	1	1	0	–
6	+4	+2	+5	+2	+3 do rzutów obronnych przeciwko truciznom	1	1	1	–
7	+5	+2	+5	+2	Ukradkowy atak +4k6	2	1	1	0
8	+6	+2	+6	+2	+4 do rzutów obronnych przeciwko truciznom	2	1	1	1
9	+6	+3	+6	+3	Ukradkowy atak +5k6	2	2	1	1
10	+7	+3	+7	+3	+5 do rzutów obronnych przeciwko truciznom, nieświadomy unik (+1 przeciwko pułapkom)	2	2	2	1

Skrytobójca może zaatakować ukradkiem tylko stworzenie z dostrzegalną na oko anatomią – nieumarli, konstrukty, śluzy, rośliny i stworzenia bezcielesne nie mają witalnych punktów, które można byłoby trafić. Także każde stworzenie, które jest odporne na trafienia krytyczne, jest automatycznie odporne na ukradkowy atak. Skrytobójca musi widzieć cel wystarczająco dobrze, żeby dostrzec witalne punkty, i musi mieć możliwość ich dosięgnięcia. Nie może ukradkiem zaatakować istoty w ukryciu lub atakując kończyny stworzenia, którego punkty witalne znajdują się poza zasięgiem.

Jeśli skrytobójca otrzymuje premię do ukradkowego ataku z innego powodu (choćby jest łotrzykiem odpowiedniego poziomu), premie do obrażeń kumulują się.

Zabójczy atak: Skrytobójca, który będzie przez trzy rundy przyglądał się ofierze, a następnie wykona udany ukradkowy atak bronią wręcz i zada obrażenia, uzyska dodatkowy efekt – sparaliżuje lub zabije trafionego (wybór skrytobójcy). W trakcie przyglądania się celowi, skrytobójca może wykonywać inne akcje, pod warunkiem jednak, iż cały czas skupia swą uwagę na ofierze, ta zaś go albo nie dostrzega, albo nie uważa za wroga. Ofiara zabójczego ataku wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + poziom skrytobójcy + modyfikator z Intelektu). Jeżeli skrytobójca pragnie ją zabić, nieudany rzut oznacza śmierć. Jeśli zaś decyduje się na sparaliżowanie, to nieudany rzut obronny oznacza, iż umysł i ciało ofiary słabną – staje się zupełnie bezradna i niezdolna do działania na 1k6 rund + runda na poziom skrytobójcy. W przypadku, gdy rzut obronny będzie udany, trafienie należy traktować jak zwykły ukradkowy atak. Zabójczy atak należy przeprowadzić w przeciągu trzech rund od chwili, gdy miną trzy rundy przyglądania się. Nieudany zabójczy atak (na przykład, ofierze powiódł się rzut obronny) lub nie wykonanie go w odpowiednim czasie oznacza, że skrytobójca musi poświęcić kolejne trzy rundy na przyglądanie się ofierze zanim będzie mógł spróbować raz jeszcze.

Stosowanie trucizn: Skrytobójca jest szkolony w posługiwaniu się truciznami – nigdy nie ryzykuje, że przypadkowo sam się zatruje, gdy nakłada toksynę na ostrze.

Czary: Począwszy od 1. poziomu, skrytobójca może rzucać niewielką liczbę czarów wtajemniczeń. Aby rzucić zaklęcie, musi posiadać wartość Intelektu przynajmniej 10 + poziom czaru. Tak więc członek tej klasy prestiżowej o Intelekcie 10 lub mniej nie może rzucać zaklęć. Czary premiowe skrytobójcy są oparte na Intelekcie, a rzuty obronne przeciwko nim mają ST równą 10 + poziom zaklęcia + modyfikator z Intelektu. Kiedy skrytobójca otrzymuje 0 czarów danego poziomu, tak jak 0 1-poziomowych zaklęć na 1. poziomie, dostępne mu są jedynie czary premiowe (skrytobójca nie posiadający czarów premiowych danego poziomu nie potrafi po prostu rzucać tak zaawansowanych zaklęć). Lista czarów skrytobójca znajduje się na tej stronie. Skrytobójca przygotowuje i rzuca zaklęcia dokładnie tak, jak czarodziej.

Premia do rzutów obronnych przeciwko truciznom: Skrytobójcy stykają się z różnymi truciznami i z czasem stają się coraz bardziej odporni na ich efekty. Odzwierciedla to premia do rzutów obronnych przeciwko wszystkim truciznom, którą 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: Począwszy od 2. poziomu, skrytobójca zyskuje nadzwyczajną umiejętność reagowania na niebezpieczeństwo zanim nawet je sobie uświadomi. Na 2. poziomie i powyżej zachowuje premię ze Zręczności do KP (jeśli posiada jakąś), nawet gdy jest atakowany z zaskoczenia lub przez niewidzianego napastnika (traci premię ze Zręczności do KP, jeżeli jest unieruchomiony).

Od 5. poziomu skrytobójcy nie można już zaatakować z flanki; potrafi zareagować na wrogów znajdujących się po przeciwnych stronach tak dobrze, jak na atak jednego adwersarza. Taka obrona uniemożliwia łotrzykowi wykorzystanie flankowania, aby zaatakować skrytobójcę ukradkowym atakiem. Wyjątkiem od tej obrony jest postać posiadająca w odpowiedniej klasie przynajmniej cztery poziomy więcej niż skrytobójca, która może już zajść go z flanki, a więc i wykonać ukradkowy atak.

Na 10. poziomie skrytobójca zyskuje intuicję, który ostrzega go o niebezpieczeństwie grożącym ze strony pułapek, dając mu premię +1 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych w celu uniknięcia pułapek, oraz premię +1 do KP w przypadku ataków pułapek. Na 14. poziomie premie rosną do +2, na 17. do +3, a na 20. do +4.

Jeśli skrytobójca posiada też inną klasę, która obdarza postać nieświadomym unikiem, poziomy obu klas należy zsumować i na tej podstawie określić jakość nieświadomego uniku.

Lista czarów skrytobójcy

Skrytobójcy mogą wybierać czary z tej listy.

1 poziom: *pajęcza wspinaczka, widmowy odgłos, wykrycie trucizny, zaciemniająca mgła, zmiana siebie.*

2 poziom: *ciemność, niewykrywalny charakter, przejście bez śladu, przekształcenie siebie.*

3 poziom: *głębsza ciemność, niewidzialność, niewykrywalność, wprowadzenie w błąd.*

4 poziom: *swoboda ruchu, trucizna, wymiarowe drzwi, zwiększona niewidzialność.*

Tancerz cieni

Tancerze cieni żyją na granicy pomiędzy światłem a ciemnością, nic więc dziwnego, że są mistrzami podstępów. Członkowie tej klasy to osobnicy tajemniczy. Nikt nigdy nie zaufa im w pełni. Lecz mimo to napotkani wywołują zachwyt.

Łotrzykowie, bardowie i mnisi mogą być doskonałymi tancerzami cieni. Natomiast wojownicy, barbarzyńcy, tropiciele i paladyni odkryją, że podążając ścieżką tej prestiżowej klasy zdobywają umiejętności ułatwiające atakować przeciwników z zaskoczeniem. Z kolei czarodzieje, zaklinacze, kapłani oraz druidzi, którzy zostaną tancerzami cieni, zwykle wykorzystują raczej obronne moce tej klasy prestiżowej, dzięki czemu mogą rzucać zaklęcia z bezpiecznej odległości lub też szybko uciec z niebezpiecznej okolicy.

Choć tancerzy łączy się z cieniami i oszustwami, równie dobrze mogą oni być źli, jak i dobrzy. Posiadane przez nich niesamowitych mocy można używać na różne sposoby.

Tancerze cieni często łączą się w grupy. Nigdy nie pozostają długo w jednym miejscu. Niektórzy wykorzystują swe zdolności, by zabawiać pospólstwo i nie tylko. Inni są złodziejami, którym niezwykłe moce ułatwiają pokonywanie zabezpieczeń i omamianie strażników. Warto pamiętać, że każdą grupkę tancerzy cieni otacza wywołująca niepokój aura tajemniczości, gdyż nikt nie wie, czy należy myśleć o nich dobrze, czy też źle.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać tancerzem cieni.

Ciche poruszanie: Ranga 8.
Ukrywanie: Ranga 10.
Występy: Ranga 5.
Atuty: Ruchliwość, Uniki, Zmysł walki.

Umiejętności klasowe

Umiejętności tancerza cieni (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Kradzież kieszonkowa (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int, umiejętność wyłączna), Profesja (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Rzt), Równowaga (Zr), Skakanie (Zr), Stosowanie liny (Zr), Ukrywanie (Zr), Upadanie (Zr), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zr) oraz Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 6 + modyfikator z Intelektu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe tancerza cieni.

Biegłość w pancerzu i broni: Tancerze cieni biegle posługują się pałką, kuszami (ręczną, lekką i ciężką), sztyletami (dowolnym), dzirytem, buzdyganem, morgenszternem, drągiem, rapierem, tłukiem, łukami krótkimi (zwykłym i refleksyjnym) oraz krótkim mieczem. Tancerze cieni

Tabela 2-16: Tancerz cieni

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na: Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+0	+0	+2	+0	Ukrywanie się na widoku
2	+1	+0	+3	+0	Uchylanie, widzenie w ciemnościach, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP)
3	+2	+1	+3	+1	Cienista iluzja, wezwanie cienia
4	+3	+1	+4	+1	Cienisty skok (6 m)
5	+3	+1	+4	+1	Rzut ochronny, nieświadomy unik (nie można zajść go z flanki)
6	+4	+2	+5	+2	Cienisty skok (12 m), wezwanie cienia
7	+5	+2	+5	+2	Szczwany umysł
8	+5	+2	+6	+2	Cienisty skok (24 m)
9	+6	+3	+6	+3	Wezwanie cienia
10	+7	+3	+7	+3	Cienisty skok (48 m), poprawione uchylanie, nieświadomy unik (+1 przeciwko pułapkom)

biegle używają lekkich pancerzy, lecz nie tarcz. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Tancerz cieni

Ukrywanie się na widoku: Tancerz cieni może użyć umiejętności Ukrywanie nawet będąc widocznym. Dopóki znajduje się w odległości 3 metrów od jakiegoś cienia, może schować się na otwartej przestrzeni, nie mając tak naprawdę nic, za czym mogliby się skryć. Nie mogą, niestety, schować się we własnym cieniu. Jest to zdolności nadnaturalna.

Uchylanie: Na 2. poziomie tancerz cieni zyskuje moc uchylania. Jeżeli wykona udany rzut obronny na Refleks przeciwko atakowi, który normalnie przy udanym rzucie obronnym wyrządza połowę obrażeń (takim jak *kula ognista*), nie otrzymuje żadnych ran. Uchylanie może być użyte tylko wtedy, gdy tancerz cieni nosi lekki pancerz lub nie nosi żadnego. Jest to umiejętność nadzwyczajna.

Widzenie w ciemnościach: Na 2. poziomie tancerz cienia zdobywa moc widzenia w ciemności – należy go traktować tak, jakby znajdował się na stałe pod działaniem czaru *widzenie w ciemnościach*. Jest to umiejętność nadnaturalna.

Nieświadomy unik: Począwszy od 2. poziomu tancerz cieni zyskuje nadzwyczajną umiejętność reagowania na niebezpieczeństwo zanim nawet je sobie uświadomi. Na 2. poziomie i powyżej zachowuje premię ze Zręczności do KP (jeśli posiada jakąś), nawet gdy jest atakowany z zaskoczenia lub przez niewidzianego napastnika (traci premię ze Zręczności do KP, jeżeli jest unieruchomiony).

Na 5. poziomie tancerza cieni nie można już zaatakować z flanki; potrafi zareagować na wrogów znajdujących się po przeciwnych stronach tak dobrze, jak na atak jednego adwersarza. Taka obrona uniemożliwia łotrzykowi wykorzystanie flankowania, aby zaatakować tancerza cieni ukradkowym atakiem. Wyjątkiem od tej obrony jest postać posiadająca w odpowiedniej klasie przynajmniej cztery poziomy więcej niż tancerz, która może już zajść go z flanki, a więc i wykonać ukradkowy atak.

Na 10. poziomie tancerz cieni zyskuje intuicję, który ostrzega go o niebezpieczeństwie grożącym ze strony pułapek, dając mu premię +1 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych w celu uniknięcia pułapek, oraz premię +1 do KP w przypadku ataków pułapek. Na 14. poziomie premie rosną do +2, na 17. do +3, a na 20. do +4.

Jeśli tancerz cieni posiada też inną klasę, która obdarza postać nieświadomym unikiem, poziomy obu klas należy zsumować i na tej podstawie określić jakość nieświadomego uniku.

Cienista iluzja: Począwszy od 3. poziomu tancerz może tworzyć iluzje z otaczających go cieni. Ta zdolność czaropodobna jest analogiczna do zaklęcia wtajemniczeń *niemy obraz* i może być stosowana raz dziennie.

Wezwanie cienia: Na 3. poziomie tancerz otrzymuje moc wezwania cienia – nieumarłej istoty (statystyki znajdują się w *Księdze Potworów*). W przeciwieństwie do typowego cienia, charakter tego stworzenia jest taki sam, jak charakter tancerza. Wezwanego nieumarłego nikt nie może odegnać, skarcić ani kontrolować. Cień staje się towarzyszem tancerza. Mogą się ze sobą porozumiewać. Co trzy poziomy powyżej 3. tancerz może przywołać dodatkowego cienia, a także zwiększa o +2 KW (z czym wiąże się wzrost bazowej premii do ataku oraz rzutów obronnych) nieumarłych sług. Na przykład, 9-poziomowy tancerz cieni może mieć trzech towarzyszy, z których każdy będzie posiadał 6 KW.

W chwili, gdy cienisty towarzysz zostanie zniszczony albo jego pan postanowi go odesłać, tancerz musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 15). Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, tancerz traci 200 punktów doświadczenia na każdy poziom swej klasy prestiżowej. Udany rzut obronny zmniejsza ową stratę o połowę, czyli do 100 PD na poziom tancerza cieni. Odesłanie lub zniszczenie cienia nie może spowodować spadku doświadczenia poniżej 0. Nowego nieumarłego tancerz może przywołać dopiero po upływie roku i dnia od utraty poprzedniego.

Cienisty skok: Na 4. poziomie tancerz cieni zdobywa umiejętność podróżowania pomiędzy cieniami niczym za sprawą czaru *wymiarowe drzwi*. Ograniczenie polega na tym, że magiczny transport musi rozpocząć się i zakończyć w przynajmniej lekko zacienionym obszarze. Tancerz może w sumie dziennie pokonać 6 metrów – może to być jeden długi skok lub dwa 3-metrowe. Co dwa poziomy dzienna długość skoku ulega podwojeniu (12 metrów na 6. poziomie, 24 metry na 8. i 48 metrów na 10.). Odległość może zostać rozdzielona między wiele skoków, lecz każdy – nieważne jak krótki – traktować należy jak przynajmniej 3-metrowy (na przykład, tancerz cieni 6. poziomu, który pokonał 10 metrów, nie może już tego dnia więcej skakać).

Rys. J. Foster

Rzut ochronny: Począwszy od 5. poziomu, tancerz cieni może uniknąć potencjalnie zabójczego ciosu, uskakując. Dzięki temu odniesie mniej obrażeń. Raz dziennie, gdy jego punkty wytrzymałości mogą zostać w wyniku otrzymanych w walce obrażeń (zadanych bronią lub innym ciosem, a nie spowodowanych przez czar czy zdolność specjalną) zredukowane do 0 lub poniżej, tancerz może spróbować odtoczyć się, zmniejszając impet ciosu. W tym celu wykonuje rzut obronny na Refleks (ST = zadane obrażenia). Jeśli test się powiedzie, otrzymuje jedynie połowę obrażeń spowodowanych przez cios. Tancerz musi zdawać sobie sprawę z ataku i być w stanie na niego zareagować – w innym przypadku nie może wykorzystać tej zdolności. Tak więc tancerz nie może korzystać z tej mocy, jeśli został pozbawiony premii ze Zręczności do KP (nawet gdy jej nie ma).

Szczwany umysł: Na 7. poziomie tancerz cieni uzyskuje tę nadzwyczajną zdolność, umożliwiającą mu wymykanie się spod działania magii kontrolującej lub przymuszającej. Jeśli tancerz cieni znajduje się pod wpływem zaklęcia i nie uda mu się rzut obronny, rundę później może wykonać go raz jeszcze. Otrzymuje jednak tylko jedną taką dodatkową szansę. Jeżeli ona również się nie powiedzie, czar działa normalnie.

Poprawione uchylanie: Ta nadzwyczajna zdolność, którą tancerz zdobywa na 10. poziomie, działa jak uchylanie (patrz wcześniej). W tym jednak wypadku członek tej prestiżowej klasy nie odnosi obrażeń, jeżeli powiedzie mu się rzut obronny na Refleks przeciwko atakom w rodzaju *kuli ognistej* lub broni oddechowej. Ponadto w tym przypadku nieudany rzut oznacza, iż tancerz odnosi tylko połowę obrażeń. Obdarzony jest on nadzwyczajnym refleksem, dzięki czemu potrafi wyjść z opresji z niewiarygodną szybkością.

KLASY BN

W *Podręczniku Gracza* znajduje się wiele informacji o poszukiwaczach przygód. Co jednak z pozostałymi mieszkańcami świata? Z pewnością nie każdy jest wojownikiem, łotrzykiem lub czarodziejem. Dla zwykłych mieszkańców opracowano więc specjalne klasy – klasy BN. Żadna z nich – z wyjątkiem może eksperta i arystokraty – nie jest odpowiednią dla postaci graczy. Pozwalają one jednak opisać w mechanice gry mieszkańców otaczającego BG świata. W końcu nie każdy żyje po to, by doświadczać przygód czy badać lochy.

Do tych klas należy stosować takie same reguły, jak do zwykłych. Awansujące w nich postacie otrzymują atuty co trzy poziomy, a wartość atrybutu zwiększają co cztery poziomy (patrz Tabela 3-2: Korzyści związane z doświadczeniem i poziomem, strona 22 w *Podręczniku Gracza*). Większość BN wybiera atuty w rodzaju Krzepkości, Tropienia czy Zogniskowania umiejętności, albo też te związane z walką. Postacie tła, podobnie jak bohaterowie graczy, mogą być wieloklasowcami.

Dzięki poziomom MP może porównywać BN ze sobą. Zwykły kowal będzie pewnie plebejuszem 3. poziomu, a mistrz kowalstwa światowej sławy – najpewniej fachowcem 20. poziomu. Ów 20-poziomowy kowal to osoba niezwykle uzdolniona, posiadająca wiele umiejętności, lecz nie potrafi on walczyć tak dobrze, jak wojownik na tym samym poziomie (ani nawet na znacznie niższym poziomie). Nie umie też rzucać czarów ani robić innych rzeczy, które są dostępne BG o odpowiedniej klasie.

BN zdobywają doświadczenie tak jak BG (szczegóły w Rozdziale 7: Nagrody). Ponieważ jednak nie są poszukiwaczami przygód, nie mają tak wielkich możliwości. Dlatego też plebejusz będzie bardzo wolno awansował na poziomy. Większość przez całe życie osiągnie najpewniej maksymalnie 2. lub 3. poziom. Zbrojny będący strażnikiem miejskim ma większe szanse zdobyć doświadczenie, a więc i awansować na wyższe poziomy. Niemniej nawet on nie może się równać z poszukiwaczami przygód. Warto jednak zdawać sobie sprawę, że na niebezpiecznych terenach będzie zapewne więcej BN na wyższych poziomach niż w spokojnej okolicy. Chłop, który regularnie walczy z gnollami próbującymi złupić jego gospodarstwo lub spalić plony, może być wysokopoziomowym plebejuszem.

Szybko odkryjesz, iż opisane dalej klasy wystarczają, by każdy napotkany przez postacie graczy BN był członkiem jednej z nich.

Powinieneś uznać, że owe klasy BN dostarczają wystarczająco wiele rozróżnień, by każdy, kogo spotkają BG, a kto nie jest poszukiwaczem przygód, mógł być stworzony przy użyciu jednej z nich. W części Tworzenie miast (strona 136) w Rozdziale 4: Poszukiwanie przygód znajdziesz informacje o tym, ilu w danym mieści żyje przedstawicieli jakiejś klasy i na jakich są oni poziomach.

Adept

W wielu społecznościach plemiennych lub w bardziej rozwiniętych regionach nie ma wystarczających środków i możliwości, by szkolić czarodziejów czy kapłanów. Adepci są niejako rozwiązaniem tego problemu. Nie znają się oni tak świetnie na magii, ale łączą w ciekawy sposób wiedzę tajemną i objawioną. Są również wiedzącymi i mędrcami, a także duchowymi obrońcami lub przewodnikami.

Adeptów można znaleźć w odosobnionych społecznościach ludzi, elfów, gnomów i niziołków. Znacznie częściej spotykani są oni pośród zwierzęcych humanoidów oraz u popularniejszych ras – orków, goblinów, gnolli, bugbearów i ogrów.

Kość Wytrzymałości: k6.

Umiejętności klasowe

Umiejętności adepta (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenia (Rzt), Postępowanie ze

Tabela 2-17: Adept

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na: Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne	Czary na dzień: 0	1	2	3	4	5
1	+0	+0	+0	+2		3	1	–	–	–	–
2	+1	+0	+0	+3	Przywołanie chowańca	3	1	–	–	–	–
3	+1	+1	+1	+3		3	2	–	–	–	–
4	+2	+1	+1	+4		3	2	0	–	–	–
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1	–	–	–
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1	–	–	–
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2	–	–	–
8	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	–	–
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	–	–
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	–	–
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	–	–
12	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	–
13	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	–
14	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	–
15	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	–
16	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza Wiedza (wszystkie kategorie, ujmowane oddzielnie) (Int) oraz Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Intelektu) × 4.
Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Intelektu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe adepta.

Biegłość w pancerzu i broni: Adepci biegle posługują się wszystkimi prostymi rodzajami broni. Nie są biegli w używaniu jakichkolwiek pancerzy ani tarcz. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Czary: Adept rzuca czary objawień. Jest ograniczony do określonej liczby zaklęć na poziom każdego dnia, zależnie od swego poziomu. Podobnie jak kapłan, adept może przygotować i rzucić dowolny czar ze swojej listy, zakładając, że jest w stanie to uczynić. Tak jak kapłan, przygotowuje zaklęcia wcześniej każdego dnia (patrz strona 156 *Podręcznika Gracza*, Rozdział 10: Magia).

ST rzutu obronnego przeciwko czarom adepta wynosi 10 + poziom zaklęcia + modyfikator z Roztropności adepta.

Adepci, w przeciwieństwie do czarodziejów, nie uczą się nowych zaklęć z ksiąg ani ze zwojów, nie wymyślają ich również w trakcie badaniom. Zamiast tego medytują lub modlą się o nie, a otrzymują je za sprawą boskiego objawienia lub siły swej wiary. Każdy adept wybiera porę dnia, podczas której musi poświęcić godzinę cichej kontemplacji lub modlitwie, by odzyskać swój dzienny dostęp do czarów. Czas spędzony na odpoczynku nie ma wpływu na to, czy adept może przygotować zaklęcia.

Kiedy adept otrzymuje 0 zaklęć danego poziomu (patrz Tabela 2-17: Adept), dostępne mu są jedynie czary premiowe (adept nie posiadający czarów premiowych danego poziomu nie potrafi po prostu rzucać tak zaawansowanych zaklęć). Czary premiowe adepta wynikają z jego Roztropności.

Każdy adept posiada święty symbol (służący za kondensator objawiony), nawiązujący do tradycji lub kultury.

Chowaniec: Począwszy od 2. poziomu adept może przywołać chowańca, tak jak czarodziej i zaklinacz. Więcej informacji znajduje się w *Podręczniku Gracza*, strona 54.

Ekwipunek początkowy

Wyposażenie warte 2k4 × 10 sz.

Lista czarów adepta

Oto lista czarów adepta.

0 poziom: *czytanie magii, leczenia drobnych ran, naprawa, oczyszczenie jedzenia i wody, przewodnictwo, stworzenie wody, światło, widmowy odgłos, wykrycie magii.*

1 poziom: *błogosławieństwo, leczenia lekkich ran, ochrona przed chaosem, ochrona przed dobrem, ochrona przed prawem, ochrona przed złem, płonące dłonie, powodowanie strachu, rozkaz, rozumienie języków, uśpienie, wykrycie chaosu, wykrycie dobra, wykrycie prawa, wykrycie zła, wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła.*

2 poziom: *bycza siła, ciemność, dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracja, leczenia średnich ran, lustrzany obraz, niewidzialność, odporność żywiołowa, opóźnienie trucizny, sieć, wspomożenie, wytrzymałość, zwierzęcy trans.*

3 poziom: *błyskawica, głębsza ciemność, języki, leczenie poważnych ran, neutralizacja trucizny, nieustający płomień, obłożenie klątwą, ożywienie umarłego, światło dnia, usunięcie choroby, usunięcie klątwy, zakażenie.*

4 poziom: *kamienna skóra, leczenia krytycznych ran, mniejsze tworzenie, odnowienie, polimorfowanie kogoś, polimorfowanie siebie, ściana ognia.*

5 poziom: *obcowanie, przełamanie zaklęcia, prawdziwe widzenie, przywołanie z martwych, ściana kamienia, uzdrowienie, większe tworzenie.*

Arystokrata

Arystokraci to zwykle wyedukowane, bogate osoby z tzw. wyższych sfer. Ich zaletą nie jest jednak samo pochodzenie. Są również bogaci lub też wpływowi. 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 znaczące w państwie, a nawet na całym świecie. Niektórzy wyruszają nawet na poszukiwanie przygód, a towarzyszą im wtedy wojownicy, czarodzieje czy członkowie innych klas. Zwykle czynią to, by zabić nudę.

Arystokrata może być również ciekawą klasą dla BG. Ma imponującą liczbę umiejętności, a także nieźle walczy. Arystokratą nie zostaje się jednak z wyboru – nim się należy 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.

Kość Wytrzymałości: k8.

Tabela 2–18: Arystokrata

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na: Wytrwałość	Refleks	Wolę
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

Umiejętności klasowe

Umiejętności arystokraty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Czytanie z warg (Int, umiejętność wyłączna), Dyplomacja (Cha), Fałszerstwo (Int), Jeździectwo (Zr), Język obcy, Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Półsłówka (Rzt), Przebieranie (Cha), Szacowanie (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (wszystkie kategorie, ujmowane oddzielnie) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt) oraz Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (4 + modyfikator z Intelektu) × 4.
Punkty umiejętności na każdym nast. poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe arystokraty.

Biegłość w pancerzu i broni: Arystokrata biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Ekwipunek początkowy

Wyposażenie warte 6k8 × 10 sz.

Fachowiec

Fachowcy to specjaliści, pracujący jako rzemieślnicy lub w innych zawodach. Zwykle nie mają ani chęci na poszukiwanie przygód, ani wyszkolenia, które pozwoliłoby im na to. Za przykład fachowców mogą posłużyć: dobry kowal, przebiegły adwokat, zmyślny kupiec, wykształcony mędrzec oraz mistrz szkutnictwa.

Fachowiec może być również ciekawą klasą dla BG, pod warunkiem, że gracz myśli raczej o postaci skupiającej się na czymś innym niż kariera poszukiwacza przygód. Na fakt ten wpływa przede wszystkim duża liczba umiejętności, które posiadają członkowie tej klasy. W większości osad i społeczności jest przynajmniej kilku fachowców w różnych dziedzinach. MP powinien wykorzystać tę klasę tworząc na przykład takich BN: przedstawiciel rzemieślniczej elity, doświadczony kupiec, wytrawny przewodnik, wilk morski, uczony mędrzec i tym podobni specjaliści wysokiej klasy.

Kość Wytrzymałości: k8.

Tabela 2-19: Fachowiec

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na: Wytrwałość	Refleks	Wolę
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

Umiejętności klasowe

Fachowiec może wybrać dowolne dziesięć umiejętności, które będą jego umiejętnościami klasowymi. Jedna lub dwie z nich mogą być umiejętnościami wyłącznymi innej klasy. Opisy umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (6 + modyfikator z Intelektu) × 4.
Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 6 + modyf. z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe fachowca.

Biegłość w pancerzu i broni: Fachowiec biegle posługuje się wszystkimi prostymi rodzajami broni oraz lekkimi pancerzami, lecz nie tarczami. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Ekwipunek początkowy

Wyposażenie warte 3k4 × 10 sz.

Plebejusz

Osoby z ludu uprawiają ziemię, pracują w sklepach, budują domy, wytwarzają lub transportują towary, zaludniając otaczający poszukiwaczy przygód świat. Plebejusze nie wędrują, nie prowadzą też niebezpiecznego trybu życia poszukiwaczy przygód. Nie posiadają po prostu umiejętności potrzebnych, by stawiać czoło wyzwaniom, z którymi radzą sobie bohaterowie. Plebejusze stanowią większość populacji. Poświęcają się zaś swojej pracy, życiowemu zajęciu.

Bohaterowie graczy nie powinni być plebejuszami – nie jest to materiał na poszukiwaczy przygód. Jest to klasa nadająca się natomiast idealnie dla każdej postaci, która nie pasuje do wszystkich pozostałych.

Kość Wytrzymałości: k8.

Umiejętności klasowe

Umiejętności plebejusza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Wspinaczka (S) oraz



Zbrojny, fachowiec, plebejusz, arystokrata i adept

Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Intelektu) × 4.
Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyf. z Int.

Tabela 2-20: Plebejusz

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę
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 pancerzu i broni: Plebejusz biegle posługuje się jedną prostą bronią. Nie umie używać żadnego innego oręża ani pancerzy i tarcz. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Ekwipunek początkowy

Wyposażenie warte 5k4 sz.

Zbrojny

Zbrojny to osoba silna i krzepka. Nie przeszła ona treningu wojownika i nie posiadła jego finezji. Nie ma też umiejętności przetrwania barbarzyńcy czy tropiciela. Nie wspominając o religijnym poświęceniu paladyna. Zbrojny walczy bez finezji i sprytu, co jednak nie oznacza, że można go lekceważyć.

Ta klasa nie może się równać klasie wojownika, dlatego też gracze powinni raczej tworzyć postacie sięgając po ciekawsze klasy opisane w *Podręczniku Gracza*. Niemniej zbrojni to osoby doświadczone w walce i pokrewnych jej dziedzinach, choć pozbawione lepszego wyszkolenia. Wielu humanoidów i gigantów (orków, ogrów i tak dalej) to członkowie tej klasy. Zbrojny to również idealna klasa dla żołnierzy (jednak nie dla dowódców czy „żołnierzy zawodowych"), strażników, miejscowych zbirów, osiłków, twardzieli, a nawet zwykłych osób, które życie zmusiło do obrony domostw.

Kość Wytrzymałości: k8.

Umiejętności klasowe

Umiejętności zbrojnego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (Zr), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Skakanie (S), Wspinaczka (S) oraz Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Intelektu) × 4.
Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Intelektu.

Tabela 2-21: Zbrojny

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę
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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe zbrojnego.

Biegłość w pancerzu i broni: Zbrojny biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami. Zwróć uwagę, że kary z pancerza za zbroję cięższą niż skórznia odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się. Także test Pływania ponosi karę –1 za każde 2,5 kilograma noszonego pancerza lub ekwipunku.

Ekwipunek początkowy

Wyposażenie warte 3k4 × 10 sz.

WARIANT: WIELOKLASOWE POSTACIE NA 1. POZIOMIE

Za zgodą MP postać może być wieloklasowcem już na 1. poziomie. Taki bohater może być członkiem jedynie dwóch klasy, a jedna z nich musi być ulubioną klasą jego rasy (patrz *Podręcznik Gracza*, Rozdział 2: Rasy). Półelfy i ludzie nie faworyzują żadnych szczególnych klas, więc mogą na 1. poziomie łączyć dwie dowolne.

Ponieważ poziom BG jest równy sumie jego poziomów klasowych, 1-poziomowa postać wieloklasowa nie mogła jeszcze osiągnąć 1. poziomu w obydwu klasach. Uznaje się więc, iż jest ona nowicjuszem w obu wypadkach. Nowicjusz otrzymuje część, lecz nie wszystkie właściwości klasowe otrzymywane na 1. poziomie. Kiedy jednak osiągnie 2. poziom jako postać, każda klasa awansuje na 1. poziom, a wtedy nowicjusz uzyska te moce klasowe, których nie posiadł wcześniej.

1. poziom postaci

Znajdź w Tabeli 2-22: Nowicjusze obydwie klasy, których członkiem jest rozpoczynająca grę postać. Bohater otrzymuje wszystkie właściwości obydwu klas, z wyjątkiem tych, które opisano poniżej.

Oprócz podanych tutaj standardowych i specjalnych zdolności, postać posiada biegłość w broni i pancerzu wynikającą z obydwu klas (zazębiające się umiejętności nie kumulują się).

Jeśli chodzi o punkty wytrzymałości, należy zadecydować, która z dwóch klas będzie klasą podstawową – pod uwagę bierze się punkty wynikające z tej właśnie klasy, uznając, że bohater jest na 1. poziomie w tej klasie. Druga klasa uznawana jest za drugorzędną – kiedy postać awansuje na 2. poziom, gracz wykorzystuje Kość Wytrzymałości wynikającą z tej właśnie klasy (patrz dalej).

Postać otrzymuje punkty umiejętności tak, jakby była członkiem podstawowej klasy na 1. poziomie. Umiejętności wybierane są z listy (patrz

Podręcznik Gracza, Tabela 4-2: Umiejętności, strona 59) dla członka klasy podstawowej. Jeśli chodzi o maksymalne rangi, nowicjusz jest traktowany jak postać na 1. poziomie, więc umiejętności klasowe (dla klasy podstawowej) mogą mieć maksymalnie rangę 4, a umiejętności międzyklasowych (również dla klasy podstawowej) – rangę 2.

Wieloklasowa postać na 1. poziomie otrzymuje ekwipunek początkowy zgodnie z zasadami dla klasy podstawowej.

Przykład: Gersh to postać 1. poziomu – gnom czarodziej (iluzjonista) oraz łotrzyk. Jest uważany za nowicjusza w obydwu klasach. Gracz korzysta z Tabeli 2-22: Nowicjusze, z której uzyskuje następujące informacje:

Premia do ataku: +0

Rzut obronny na Wytrwałość: +0

Rzut obronny na Refleks: +1

Rzut obronny na Wolę: +1

Specjalne: brak

Czary: Dwie sztuczki i 0 czarów 1-poziomowych, plus trzy sztuczki otrzymywane z racji rasy (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 17), premiowe zaklęcie 1. poziomu z racji wysokiego Intelektu (patrz *Podręcznik Gracza*, Tabela 1-1: Modyfikatory z atrybutów oraz czary premiowe, strona 8) oraz premiowy czar iluzyjny 1. poziomu, gdyż Gersh jest iluzjonistą (patrz *Podręcznik Gracza*, Specjalizacje w szkole, strona 54). Bohater może więc w ciągu dnia rzucić pięć sztuczek oraz dwa 1-poziomowe zaklęcia, z których jedno musi być iluzją.

Punkty wytrzymałości: Gracz decyduje, że podstawową klasą będzie łotrzyk. W związku z tym rozpoczyna grę z sześcioma punktami wytrzymałości plus modyfikator z Budowy (patrz *Podręcznik Gracza*, Tabela 1-1: Modyfikatory z atrybutów oraz czary premiowe, strona 8).

Umiejętności: Podstawową klasa Gersha jest łotrzyk. Ponieważ Intelekt postaci ma wartość 15 (modyfikator +2), posiada na początku 40 punktów umiejętności ([8+2] × 4). Może kupić umiejętności z Tabeli 4-2: Umiejętności (*Podręcznik Gracza*, strona 59) tak, jak czyniłby to łotrzyk. Maksymalna ranga wynosi 4 dla umiejętności klasowych łotrzyka i dwa dla umiejętności międzyklasowych łotrzyka (nawet w przypadku umiejętności klasowych iluzjonisty).

Ponadto Gersh jest biegły we wszelkiej broni i każdym pancerzu, w jakim biegły jest łotrzyk. Niestety, czarodziej nie posługuje się orężem i zbrojami na tyle dobrze, by zwiększyć w tej kwestii możliwości nowicjusza – łotrzyk jest wyszkolony w każdej broni, jakiej może bez problemu używać czarodziej, który na dodatek nie umie nawet nosić pancerza.

Awans na 2. poziom

Po zdobyciu 1000 PD postać awansuje na 2. poziom i wtedy każda z klas staje się 1-poziomową. Należy dokonać następujących zmian.

- Dodaj wynik rzutu Kość Wytrzymałości klasy drugorzędnej do punktów wytrzymałości (plus modyfikator z Budowy) postaci. (Klasa drugorzędna nie miała wpływu na punkty wytrzymałości postaci na 1 poziomie).
- Zwiększ bazową premię do ataku, premie do rzutów obronnych, dodaj specjalne moce oraz zdolności czarowe wynikające z obydwu klas tak, by odpowiadały one możliwościom bohatera na 1. poziomie w każdej z klas. Dodaj wszystkie liczby, by uzyskać wartości należące się postaci wieloklasowej.
- Oblicz punkty umiejętności tak, jakby postać była jedynie członkiem klasy drugorzędnej. Wykorzystaj je tak, jakby bohater miał tylko jedną klasę i to tą drugorzędną. Listy umiejętności itp. dotyczy klasy drugorzędnej (patrz *Podręcznik Gracza*, Tabela 4-2: Umiejętności, strona 59). Maksymalna ranga wynosi 5 dla umiejętności klasowych i 2,5 dla umiejętności międzyklasowych.

Przykład: Awansując na 2. poziom, Gersh przestaje być nowicjuszem – staje się 1-poziomowym łotrzykiem oraz 1-poziomowym czarodziejem (iluzjonistą). Wynikają z tego następujące korzyści.

Bazowa premia do ataku oraz *rzut obronny na Wytrwałość:* Wciąż wynoszą +0, ponieważ taka właśnie jest premia dla 1-poziomowych łotrzyków oraz czarodziejów.

Rzut obronny na Refleks: teraz +2 (wynika z 1. poziomu łotrzyka).

Rzut obronny na Wolę: teraz +2 (wynika z 1. poziomu czarodzieja).

Specjalne: Gersh jest łotrzykiem, zdobywa więc zdolność wykonywania ukradkowego ataku. Jest również czarodziejem, więc otrzymuje moc przywołania chowańca oraz atut Zapisanie zwoju (tworzenie przedmiotu).

Czary: Gresh otrzymuje trzy sztuczki oraz jeden czar 1. poziomu, plus zwyczajowe premie – w sumie dziennie sześć sztuczek oraz trzy zaklęcia 1. poziomu (jeden z czarów 1. poziomu wciąż musi być iluzyjny, w tej bowiem szkole specjalizuje się postać).

Punkty wytrzymałości: Rzut k4 wynikający z klasy drugorzędnej (czarodziej), plus modyfikator z Budowy.

Umiejętności: Gersh otrzymuje 4 punkty umiejętności (2 z racji awansu w klasie czarodziej, plus 2 z racji Intelektu), które musi wydać tak, jak czarodziej. Maksymalna ranga wynosi 5 dla umiejętności klasowych i 2,5 dla umiejętności międzyklasowych (nawet w przypadku umiejętności klasowych łotrzyka).

Teraz Gresh ma dokładnie takie same cechy i możliwości jak zwykły łotrzyk, która awansując na 2. poziom zdecydował się zostać wieloklasowcem, a na drugą klasę wybrał czarodzieja (iluzjonistę).

AWANSOWANIE NA POZIOMY

Awansując na kolejne poziomy, postacie zdobywają nowe zdolności, umiejętności i atuty – ogólnie rzecz biorąc: stają się lepsze w tym, co robią. Dalej zebrano informacje, o których warto pamiętać, gdy bohater awansuje na następny poziom.

Tabela 2–22: Nowicjusze

Klasa	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na: Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne	Czary*: 0	1
Barbarzyńca	+0	+1	+0	+0	Szał, szybkie poruszanie się	–	–
Bard	+0	+0	+1	+1	–	1	–
Czarodziej	+0	+0	+0	+1	–	2	0**
Druid	+0	+1	+0	+1	–	2	1
Kapłan	+0	+1	+0	+1	Odegnanie nieumarłego†	2	1††
Łotrzyk	+0	+0	+1	+0	–	–	–
Mnich	+0	+1	+1	+1	Walka bez broni, premia z Rzt do KP	–	–
Paladyn	+0	+1	+0	+0	Wykrycie zła, nakładanie rąk†	–	–
Tropiciel	+0	+1	+0	+0	Jeden ulubiony wróg	–	–
Wojownik	+0	+1	+0	+0	Jeden atut premiowy	–	–
Zaklinacz	+0	+0	+0	+1	–	4	2

*Czarownicy nowicjusze znają tyle samo zaklęć, co ich członkowie ich klasy na 1. poziomie. Po prostu nie potrafią rzucać tak wielu czarów dziennie. Czarownicy nowicjusze po osiągnięciu 1. poziomu mogą rzucać więcej zaklęć, lecz nie poznają podczas awansu żadnych nowych czarów. W przypadku nowicjuszy stosuje się czary premiowe.

**Specjalista jak zwykle otrzymuje dodatkowy czar ze swej szkoły.

†Zdolność ta jest zależna od poziomu. Traktuj nowicjusza jak postać 0. poziomu.

††Kapłan otrzymuje tylko jedno zaklęcie 1. poziomu – czar domenowy, który wybiera każdego dnia z jednej z dwóch posiadanych domen.

Dostępność szkolenia

W *Podręczniku Gracza* przyjęto założenie, że postacie mają dostęp do wszystkiego, czego potrzebują, aby awansować na kolejny poziom – a więc bibliotek, w których mogą szukać nowych czarów; trenerów, którzy będą doglądali ich szkolenia; odpowiedniego miejsca do ćwiczeń nowych umiejętności oraz zdolności. Badania i szkolenie nie są częścią standardowych zasad. Uznaje się, że mają one miejsce w tle. Ty jednak kontrolujesz owo tło i decydujesz, w jaki sposób chcesz sobie radzić z takimi sprawami. Pamiętaj jednak, że pozostawienie ich po prostu jako tło rozgrywki to naprawę dobry pomysł.

Wariant: poznawanie umiejętności i atutów

Reguły opisane w *Podręczniku Gracza* mówią, że postać zdobywa nowe atuty i umiejętności, gdy awansuje na kolejny poziom. Możesz jednak zadecydować, że w twoich kampaniach bohater nie zdobędzie nowej umiejętności czy atutu, jeżeli znajduje się w niesprzyjających okolicznościach. Na przykład, postać przebywająca akurat na pustyni nie może nauczyć się pływać, chyba że spędzi jakiś czas w oazie. Możesz nawet zdecydować, że postać nie może podnieść rangi już posiadanych umiejętności, jeżeli nie jest w stanie trenować.

Masz też prawo pójść krok dalej i zdecydować, że do zdobycia nowych umiejętności i atutów potrzebny jest postaci nauczyciel. W takiej sytuacji bohater nauczy się pływać tylko wtedy, gdy będzie miał dostęp do wodnego zbiornika i gdy jakaś chętna osoba umiejąca pływać przekaże mu swą wiedzę. Podobnie rzecz się będzie miała w przypadku atutów. Postać zdobędzie Rozszczepianie pod warunkiem, że ma trenera, który ów atut posiada, oraz czas i miejsce, by szkolić się w odpowiednim kierunku. Trenerem może być inny BG (co zachęca do interakcji oraz współpracy między graczami) lub BN. Przyjaciele BG mogą uczyć postacie za darmo, jednak zawodowcy, których spotkać można przede wszystkim w dużych miastach, będą żądać pieniędzy za szkolenie.

Koszt treningu: 50 sz za tydzień dla zawodowego trenera (oraz wydatki dodatkowe).

Czas treningu: Tydzień na rangę w umiejętności; dwa tygodnie w przypadku atutu. Postać może jednocześnie pracować nad dwoma umiejętnościami czy atutami, płacąc za każdy oddzielnie.

Tracąc nieco na realizmie, możesz zdecydować, że bohater trenuje jakby z wyprzedzeniem. Gracz prowadzący postać aktualnie znajdująca się na 2. poziomie wie, że podczas awansu na 3. poziom czeka go wybór nowego atutu. Dlatego też postanawia, iż bohater będzie trenować już teraz, bowiem akurat nadarza się taka sposobność albo też nie chce sobie zajmować głowy tym później. (Utrata realizmu polega na tym, że choć postać przeszła szkolenie, ale nie może używać nowego atutu, dopóki nie zgromadzi tyle PD, by awansować).

Rozróżnienie umiejętności od atutów: Nie musisz tak samo traktować umiejętności i atutów. Na przykład, możesz wymagać uczenia się umiejętności lecz nie poznawania atutów – choćby uznając, że atuty to coś kształtującego się samoistnie wraz z rozwojem bohatera. Możesz również zdecydować wręcz przeciwnie, usprawiedliwiając to faktem, że atuty są dużo potężniejsze od umiejętności, a w związku z tym ich zdobycie winno być trudniejsze.

Wariant: uczenie się nowych czarów

Czarownicy objawień zyskują nowe zaklęcia wraz z prawem do ich rzucania – o wszystko po prostu troszczy się bóstwo. Dlatego też nie spotkasz tropiciela w bibliotece, poszukującego nowego czaru. Natomiast czarownicy wtajemniczeń mają znacznie trudniej.

Czarodzieje muszą uczyć się nowych zaklęć i zapisywać je w swych księgach, który to proces opisano ze szczegółami w *Podręczniku Gracza* (strona 154). Zdobywają czary, znajdując je zapisane w księgach lub na zwojach, na które natrafiają podczas przygód. Mogą też czekać do chwili awansu na kolejny poziom, kiedy to otrzymują dwa nowe zaklęcia. Jeśli chcesz, by czarodzieje rzeczywiście poświęcali czas w świecie gry na poszukiwanie oraz naukę owych nowych zaklęć, uznaj, iż na każdy czar potrzeba jednego dnia (nie dotyczy to zaklęć zdobywanych podczas awansu) i że badania kosztują dwa razy tyle, co koszt rzucenia danego zaklęcia przez BN (patrz BN rzucający czary, strona 149).

Nie ma nic złego w tym, że dwaj czarodzieje bohaterowie graczy wymienią się zaklęciami.

Zasady mówią, że zaklinacze i bardowie nie muszą studiować ksiąg, by zdobywać czary – otrzymują je automatycznie podczas awansu na kolejny poziom. Możesz jednak wymagać, by każdy zaklinacz skontaktował się z inteligentną nadnaturalną istotą (cokolwiek od lammasu po demona), która przekaże mu odpowiednią wiedzę. Stworzenia zwykle nie będą chciały zapłaty w złocie, lecz dobicia targu i uzyskania jakiejś przysługi. Owe nadnaturalne istoty uczą śmiertelnych przyjaciół zaklęć w zamian za jakieś przysługi, nie zajmą zbyt wiele czasu, a mogą stać się zaczątkiem ekscytujących przygód. Zachowanie danego stworzenia zależy tylko od MP, lecz jego natura będzie mieć wpływ na targ, jakiego zechce dobić. Oto kilka przykładów.

- Lammasu będzie dobijać targu jedynie z zaklinaczami o dobrym charakterze. W zamian za czary, zaklinacz co dwa poziomy musi naprawić zło lub wykonać określony dobry uczynek, na przykład uwolnić kapłana niesprawiedliwie zamkniętego w więzieniu, zbudować schronienie dla zarażonych żebraków lub zniszczyć świątynię plugawego bóstwa.
- Smok będzie rozmawiał jedynie z zaklinaczami o tym samym charakterze, jaki posiada. W zamian za czary, będzie wymagać zapłaty albo w magicznych skarbach, albo w przysługach. Jeśli chodzi o skarby, przedmiot musi mieć wartość dwukrotnie wyższą niż normalny koszt rzucenia danego zaklęcia przez BN (patrz BN rzucający czary, strona 149). Jeżeli zaś chodzi o przysługę, to co dwa poziomy (zazwyczaj) zaklinacz musi wykonać jakieś wskazane przez smoka zadanie. Zwykle będzie to zdobycie jakiegoś określonego przedmiotu i dostarczenie go nauczycielowi, zabicie istoty uznawanej przez smoka za niebezpieczną, bądź też szpiegowanie któregoś z wrogów mentora i donoszenie o jego posunięciach.
- Diabeł dogadywać się będzie jedynie z praworządnym lub złym zaklinaczem. W zamian za czary, uczeń musi co dwa poziomy wykonać jakieś zadanie. Zawsze będzie to zły czyn. Na przykład, diabeł może wymagać, by zaklinacz zabił jakąś osobę o dobrym charakterze, zniszczył świątynię dobrego boga, rozsiał plugawe i destrukcyjne kłamstwo lub też skusił dobrą postać do dokonania złego czynu.

Bardowie zdobywają nowe czary ucząc się pieśni. Możesz tu wykorzystać opisaną wcześniej metodę uzyskiwania nowych zaklęć przez czarodzieja, który spędza czas w bibliotece. Minstrel będzie jednak raczej przyglądał się koledze po fachu i uczył muzyki. Możesz też zadecydować, że bard musi poświęcić wspomnianą ilość czasu oraz pieniędzy na poszukiwanie oraz naukę krążących po okolicy pieśni, opowieści i tak dalej.

Opracowywanie własnych czarów

Każdy czarownik może wymyślić nowe zaklęcie. Wymaga to jednak dostępu do dobrej biblioteki, które znaleźć można tylko w dużych miastach i stolicach. Koszt całego procesu wynosi 1000 sz na tydzień, badanie zaś zajmuje tydzień na poziom czaru. Pieniądze idą na honoraria, konsultantów, eksperymenty z materialnymi komponentami oraz inne rozmaite rzeczy. Pod sam koniec badań należy wykonać test Czarostwa (ST 10 plus poziom czaru). Jeśli zakończy się on powodzeniem, bohater wymyśli nowe zaklęcie. Jeżeli zaś test się nie uda, operację należy powtórzyć raz jeszcze od początku – oczywiście pod warunkiem, że postać ma na to ochotę.

Czarownik może wymyślać tylko takie zaklęcia, które pozwolisz używać w trakcie gry. Nie mów jednak graczowi, którego postać rozpoczyna badania nad czarem, że opracowywanie zaklęcia ma lub nie ma sensu. Po prostu współpracuj z graczem i dawaj mu rady dotyczące właściwości czaru, które sprawią, że dopuścisz do jego wymyślenia. Oczywiście masz pełne prawo zawczasu nie wyrazić zgody na pewne efekty, na przykład uznać, że w twojej kampanii nie pojawią się zaklęcia pozwalające na podróżowanie w czasie.

Wymyślanie nowych zaklęć to uzupełnieniem pozostałych sposobów zdobywania czarów (nawet jeśli w twojej kampanii uczenie się zaklęć wymaga przeprowadzenia badań lub zdobycia wiedzy od jakiejś istoty). Pamiętaj jednak, że zaklinacze i bardowie mogą znać ograniczoną liczbę czarów – owego limitu nie mogą przekroczyć nawet wynajdując zaklęcia na własną rękę.

Wariant: zdobywanie zdolności klasowych

Możesz zdecydować, że zdobycie nowej mocy wynikającej z awansu na kolejny poziom wymaga przejścia jakiegoś szkolenia. Trening ów zajmuje tydzień na dwa poziomy, zaokrąglając w górę (innymi słowy osiągnięcie 3. poziomu wymaga dwutygodniowego szkolenia). W tym czasie postać uczy się pod okiem członka jej klasy o 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 potrzebny na trening czas. Pieniądze idą na honoraria, konsultantów, eksperymenty z komponentami materialnymi oraz inne rozmaite rzeczy. Bohater, który nie przejdzie treningu, nie otrzymuje punktów wytrzymałości, nie zdobywa zdolności klasowych, nie zwiększa rzutów obronnych ani premii do ataku, nie może też rzucić większej liczby czarów dziennie, nie rozwija też starych umiejętności, nie zdobywa oraz nie poznaje zaklęć i tak dalej.

Jeżeli decydujesz się na ten wariant, nie wymagaj, by postacie niezależnie poznawały nowe atuty i umiejętności oraz uczyły się nowych czarów. W podanych powyżej kosztach i wymaganym czasie ujęto rozwój umiejętności, zdobywanie atutów oraz wynajdywanie zaklęć.

Wariant: 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 nowy poziom (lub 1k4 dni). W tym czasie bohater trenuje, szkoli się, prowadzi badania, je, odpoczywa i tak dalej – nie może jednak rzucać zaklęć, poszukiwać przygód i tym podobne. Ten wariant można interpretować w następujący sposób: postać robi sobie raz na jakiś czas przerwę, by nieco odetchnąć, a to z pewnością jest realistyczne. W końcu mało kto lubi każdego dnia ryzykować życiem.

Wariant: ustalone punkty wytrzymałości

Gdy zdecydujesz się stosować ten wariant uzupełniający zasady, postać awansująca na kolejny poziom nie otrzymuje losowej liczby punktów umiejętności, a określoną – czyli średni wynik rzutu Kością Wytrzymałości odpowiednią dla danej klasy, zaokrąglony w dół (patrz Tabela 2-23: Ustalone punkty wytrzymałości). Gracz za każdym razem decyduje, czy chce rzucać, czy też zwiększyć wytrzymałość swego bohatera o ustaloną liczbę (do której, jak zwykle, dodaje się modyfikator z Budowy).

Ponieważ w tym przypadku dokonuje się zaokrąglenia rzutu w dół, może się wydawać, iż postacie będą tracić, jeśli gracz zdecyduje się na ten wariant. Wbrew pozorom pewność wyniku nieco poniżej średniej równoważy niewielką szansę na rezultat znacznie ją przekraczający.

Tabela 2-23: Ustalone punkty wytrzymałości na Kość Wytrzymałości

Klasa	Kość	Punkty wytrzymałości
Czarodziej, zaklinacz	k4	2
Bard, łotrzyk	k6	3
Druid, kapłan, mnich	k8	4
Paladyn, tropiciel, wojownik	k10	5
Barbarzyńca	k12	6

TWORZENIE POSTACI NA POZIOMIE WYŻSZYM NIŻ 1.

Zapewne zdarzy się, iż zapragniesz stworzyć postać, która będzie na poziomie wyższym niż 1. Może potrzebujesz BN, który będzie odpowiednim wyzwaniem dla bardzo zaawansowanych postaci. Może kupiłeś przygodę i już chcesz ją poprowadzić, lecz brak ci bohaterów na odpowiednich poziomach. Może wreszcie chcesz rozpocząć kampanię, w której postacie będą od razu na 5. poziomach. Jaki by jednak powód nie był, stworzenie bohatera na dowolnym poziomie nie jest specjalnie trudne, a wielu graczy może uznać ów proces za zabawny.

Mówiąc graczom, by stworzyli postacie na poziomie wyższym niż 1., ustal liczbę punktów doświadczenia, które mają do dyspozycji. To lepszy sposób niż samo określenie danego poziomu, gdyż dzięki temu bohaterowie wieloklasowi i jednoklasowi będą tak samo traktowani.

Po tej decyzji gracze muszą postępować w taki oto sposób.

1. Normalnie określić atrybuty i rasę.
2. Ustalić klasę postaci. Jeśli postać jest wieloklasowa, określ ile poziomów ma w której klasie i w jakiej kolejności były one zdobywane (kolejność jest ważna w punkcie 3).
3. Ustalić statystyki postaci. Dotyczy to bazowej premii do ataku, premii do rzutów obronnych, czarów, zdolności, atutów, punktów wytrzymałości (maksymalne pw na 1. poziomie i losowe na każdym następnym). Jeśli postacie są na poziomie 4. i wyższym, pozwól im zwiększyć wartości atrybutów (patrz *Podręcznik Gracza*, Tabela 3-2: Korzyści związane z doświadczeniem i poziomem, strona 22). Należy uważać, czy zwiększono Intelekt, ponieważ może to wpłynąć na liczbę punktów umiejętności, lecz dopiero na każdym następnym poziomie (dodatkowe punkty umiejętności nie działają wstecz).
4. Ustalić umiejętności. Najlepiej kupować rangi poziom po poziomie. W ten sposób na pewno ewentualny wzrost Intelektu zostanie wzięty pod uwagę, podobnie jak zmiany wynikające z wieloklasowości. Jeśli jednak co poziom zdobywana jest ta sama liczba punktów umiejętności (zwiększana jest wartość innego atrybutu niż Intelekt) i w grę nie wchodzi wieloklasowość, gracz może kupić rangi za jednym zamachem. Trzeba jednak pamiętać, że maksymalna ranga wynosi poziom postaci +3 w przypadku umiejętności klasowych i połowa tej liczby w przypadku umiejętności międzyklasowych.
5. Wyposażyć postać. Podczas tworzenia postaci na 1. poziomie kupowany jest normalny ekwipunek. Na wyższych poziomach zdecydować należy również, jakie przedmioty magiczne bohater zdobył do tego czasu. Zajrzyj do Rozdziału 8: Magiczne przedmioty, gdzie opisano tego rodzaju wyposażenie, podając jego rynkową cenę. Tabela 2-24: Ekwipunek postaci na poziomie wyższym niż 1. podaje całkowitą wartość wyposażenia postaci na danym poziomie. Suma ta dotyczy nie tylko zwyczajnych przedmiotów opisanych w Rozdziale 7: Ekwipunek w *Podręczniku Gracza*, lecz przede wszystkim (zwłaszcza na wyższych poziomach) magicznych przedmiotów. Pamiętaj, że podana liczba dotyczy tylko BG. Ustalając wartość wyposażenia BN skorzystać należy z Tabeli 2-44: Wartość ekwipunku BN (strona 58).

Tabela 2-24: Ekwipunek postaci na poziomie wyższym niż 1.

Poziom	Bogactwo	Poziom	Bogactwo
2	900 sz	12	88 000 sz
3	2700 sz	13	110 000 sz
4	5400 sz	14	150 000 sz
5	9000 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		

Ograniczenie magicznych przedmiotów: Masz prawo ograniczać dostęp do przedmiotów magicznych, bo to przecież ty decydowałbyś, jakie skarby zdobywają postacie w trakcie gry. Możesz akceptować lub nie każdy przedmiot z osobna, łatwiej jednak jest ustalić limit cenowy. Na przykład, bohater 8. poziomu ma do dyspozycji 27 000 sz, lecz nie może zakupić przedmiotu droższego niż 5000 sz. To dobry sposób na zachowanie równowagi – dzięki temu żaden 8-poziomowy wojownik nie będzie uzbrojony w *grabieżcę dziewięciu żyć*, na którego się wykosztował, pozostawiwszy sobie ledwie kilka miedziaków.

Możesz również ograniczyć typ magicznych przedmiotów, które podzielone są na słabe, przeciętne i potężne. Na przykład, gracz tworzący bohatera na 3. poziomie ma do dyspozycji 2700 sz. Możesz jednak zadecydować, że nie może on zakupić żadnej rzeczy, który nie zalicza się do słabych przedmiotów magicznych.

Bez względu na poziom tworzonych bohaterów, nie mogą oni zdobyć artefaktów – te przedmioty są bezcenne (dosłownie i w przenośni).

Magiczne przedmioty stworzone przez bohaterów: Czarujące postacie 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 odpowiednie warunki.

Ładowane magiczne przedmioty: Gracz może wybrać częściowo zużyty magiczny przedmiot, na przykład różdżkę z jedynie 25 ładunkami. Przedmiot będzie posiadał tylko połowę maksymalnej liczby ładunków, a jego wartość będzie proporcjonalna do owej liczby (połowa ceny za różdżkę z 25 ładunkami).

6. Dopracować szczegóły. Paladyn potrzebuje rumaka, druid i doświadczony tropiciel – zwierzęcego towarzysza, a czarodziej może posiadać chowańca. Postać ma też prawo należeć do gildii. I tak dalej...

POSTACIE I OTACZAJĄCY JE ŚWIAT

BG poruszają się po żyjącym, oddychającym świecie. W Rozdział 6: Tworzenie świata zawarto porady dotyczące budowania świata (zajrzyj również do Rozdziału 1: Prowadzenie gry), poniżej zaś znajdziesz szczegóły związane z klasami postaci oraz ich miejscem w świecie.

BG a BN

Opisane wcześniej klasy BN podkreślają różnicę pomiędzy BG a resztą świata. Postacie graczy to najzdolniejsi członkowie populacji, a w najgorszym razie posiadają największy potencjał. Przedział wartości atrybutów (od 3 do 18, a nawet więcej) pokazuje, że nie wszyscy są sobie równi i nie wszyscy mają te same możliwości.

W naszym przypadku te same możliwości oznaczają przejście podobnego treningu. Jednak to wyszkolenie decyduje o różnicy pomiędzy adeptem a czarodziejem, zbrojnym a wojownikiem, plebejuszem a każdą inną postacią. BN posiadający wysokie wartości atrybutów będzie raczej zbrojnym niż wojownikiem – po prostu nigdy nie miał okazji przejścia szkolenia, które uczyniłoby z niego członka klasy wojowników. Potrafi machać mieczem, lecz brak mu finezji wyszkolonego wojownika. Teoretycznie jednak w pewnym momencie może zostać wyszkolony na wojownika, a potem zdobywać poziomy w nowej klasie – umożliwiają to zasady wielokrotności.

Wyszkolenie to oczywiście nie wszystko. Postać o Intelekcie 6 nigdy nie zostanie czarodziejem, ponieważ nie jest w stanie rzucać zaklęć. Teoretycznie jednak każda osoba posiadająca odpowiednio wysoki Intelekt, obdarzona pewnymi talentami oraz skutecznie wyszkolona może uczyć się posługiwać magią.

Role klas w społeczeństwie

Bohaterowie – zwłaszcza ci, którzy awansowali na wysokie poziomy – potrzebują informacji, jakie jest ich miejsce w świecie. W tej części znajdziesz gros pomysłów związanych z następującymi sprawami: członkami jakich klas mogą być dani BN; jakiego typu BN spotykani są w świecie, w którym dostępne są dane klasy; jak w tym wszystkim umiejscowić BG; jakie cele mogą przyświecać BG. Oczywiście postacie graczy mogą dążyć do dowolnych niemal celów, niemniej poniższe informacje mogą podsunąć kilka idei.

Barbarzyńca: Rzecz w tym, że dla barbarzyńcy nie ma miejsca w cywilizowanym społeczeństwie. W swej plemiennej społeczności są myśliwymi, wojownikami i wodzami. Jednakże w cywilizowanym społeczeństwie mogą mieć jedynie nadzieję na przyłączenie się do jakiejś organizacji zrzeszającej wojowników i uchodzenie za jednego z nich. Zazwyczaj cywilizowani wojownicy nie będą słuchać barbarzyńcy, chyba że ten zdoła jakoś zdobyć ich lojalność. Barbarzyńcy opisywani w legendach często pragną zebrać wokół siebie podobnych sobie – stworzyć plemię, a nawet królestwo.

Bard: Artyści oferujący rozrywkę na własną rękę lub też w trupach. Często umilają innym czas w zamian za strawę. Niektórzy pragną zostać trubadurami na usługach jakiegoś arystokraty. Czasami zbierają się w grupki uczące kolegów po fachu i oferujące rozrywkę. Sławni bardowie na wysokich poziomach zakładają nawet akademie. Owe szkoły to nie tylko podstawowe miejsce edukacji, ale również rodzaj gildii bardów, w której mniej doświadczeni członkowie tej klasy uczą się lub zyskują wsparcie.

Czarodziej: Członkowie tej klasy mogą odgrywać w społeczeństwie wiele ról. Najemni czarodzieje przydają się w armii, stanowią wszak potężną siłę ogniową (zdarzają się wojska zatrudniające oddziały czarodziejów, którzy rażą przeciwników, chronią sprzymierzone siły przed niebezpieczeństwami, rozbijają mury fortec i tak dalej). Niektórych członków tej klasy zatrudniają też społeczności, dobrze im płacąc za usuwanie przeróżnych problemów – pozbycie się robactwa z miasta, wzmocnienie przeciekającej tamy czy przewidywanie przyszłości. Czarodziej może też otworzyć sklep i sprzedawać własnoręcznie tworzone magiczne przedmioty lub rzucać zaklęcia za pieniądze. Może również wstąpić na służbę do arystokraty, zostając jego doradcą lub nadwornym magiem. Może wreszcie rządzić własną społecznością. Czasami lud boi się czarodzieja, szczególnie gdy ów jest naprawdę potężny. Zwykle jednak są oni szanowanymi członkami społeczności.

Czarodzieje czasami tworzą gildie, stowarzyszenia czy kabały skupiające osoby poświęcone temu samemu lub podobnym celom. Bywa też i tak, że organizacja powstała tylko po to, by jej członkowie mogli żyć pośród podobnych sobie miłośników magii, rozumiejących ją i korzystających z niej. Gildie czarodziejów kontrolują ceny i dostępność zaklęć w okolicy, w której działają.

Druid: Członkowie tej klasy to zwykle samotnicy. Izolują się w dzikich ostępach, świętych gajach lub innych miejscach, które uznają za swoje. Czasami współpracują z tropicielem bądź grupą tropicieli. Niekiedy tworzą niezbyt zhierarchizowane stowarzyszenia. Rzadko druidzi, którzy poświęcili się temu samemu celowi, skupiają się w zakonie posiadającym jakąś bardziej złożoną organizację. Czasami w skład owych grup wchodzą również inne istoty – satyrowie, centaury itp.

Wszyscy członkowie tej klasy są – przynajmniej nominalnie – członkami społeczeństwa druidów całego świata. Jest to jednak luźna organizacja, która ma niewielki wpływ na konkretnego druida.

Druidzi wspierają, a czasami nawet przewodzą małym wiejskim społecznościom, których członkowie czerpią z mądrości i mocy tych miłośników natury.

Kapłan: Zhierarchizowana struktura jest niejako wpisana w tę klasę. W religijnych organizacjach każdy kapłan ma wyznaczone miejsce. Członkowie tej klasy mogą więc mieć obowiązki narzucone im przez Kościół, ale mogą też działać samodzielnie. Niektórzy kapłani służą w wojsku arystokraty, którego ich religia akceptuje. Inni są członkami niezależnego wojskowego zakonu religijnego, którego podstawowym zadaniem jest obrona wiary. Kapłan na wysokim poziomie ma dużą szansę na posiadanie własnej trzódki i świątyni. Może jednak również być religijnym doradcą arystokraty lub przywódcą jakiejś społeczności, która uznaje kapłana za przewodnika duchowego i doczesnego. Członkowie tej klasy często współpracują z paladynami. Ponadto w szeregach niemal każdego zakonu rycerskiego znajduje się przynajmniej jeden kapłan.

Łotrzyk: Członkowie tej klasy często są szpiegami lub zwiadowcami. Zdarza im się też pracować na zlecenie świątyń lub arystokratów, a zajmują się rozwiązywaniem różnorodnych problemów. Swą wysoką pozycję uzyskują za sprawą szerokiej gamy umiejętności i zdolności.

Łotrzykowie często skupiają się w gildiach i cechach poświęconych temu, w czym są najlepsi, czyli złodziejstwu. Te organizacje istnieją niemal w każdej osadzie – im większe miasto, tym większa pewność, iż gdzieś na jego terenie działa bractwo złodziei. Zwykle owe gildie nie są zbyt lubiane ani przez zwykłych obywateli, ani przez stróżów prawa. Niekiedy jednak cechy są tolerowane, a nawet akceptowane – dopóty jednak, dopóki sprawy nie wymkną się im spod kontroli. W okolicy, gdzie korupcja jest na porządku dziennym, wspomniana aprobata osiągana jest za pomocą łapówek.

Mnich: Tradycja zakonów mnichów przywędrowała z daleka, stała się jednak na tyle powszechna, iż dziś pełno jest klasztorów, w których poznawać można zarówno sztuki walki, jak i szkolić hart ducha. W dużych miastach istnieją akademie, w których szkoleni są młodzi uczniowie. Często po zakończeniu treningu mnisi decydują się służyć klasztorowi lub szkole, w której się uczyli. Czasem jednak wstępują do innej akademii lub zakonu. Sławny mnich na wysokim poziomie może założyć nawet własny klasztor.

W rzadkich przypadkach mnisi opuszczają klasztor i znajdują miejsce w społeczeństwie. Zwykle są oni duchowymi doradcami, dowódcami

wojskowymi czy nawet przedstawicielami prawa. Oddział mnichów w armii lub pośród miejscowych strożów prawa może naprawdę wzbudzić obawy.

Paladyn: Rycerze wiary, walczący dla dobra Kościoła lub zakonu. Nie jest łatwo wstąpić do zakonu, a jeśli to już się paladynowi uda, 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. Żadne bractwo paladynów nie przetrwa jednak długo bez duchowego wsparcia, porady i przewodnictwa kapłana.

Niektórzy paladyni służą w wojsku arystokraty, który jest akceptowany przez ich wiarę. Inni są członkami niezależnego wojskowego zakonu religijnego, którego podstawowym zadaniem jest obrona wiary. Paladyn na wysokim poziomie może zapragnąć wywalczenia sobie własnej krainy (dzięki temu z jego dobra czerpać będzie lud) lub też założenia świątyni tam, gdzie nie ma żadnego przybytku jego boga. Może również być prawą ręką stojącego wysoko w kościelnej hierarchii kapłana lub zasługującego na szacunek arystokraty. Oddający się takiej służbie paladyni często zwani są justycjariuszami lub w podobny sposób, który potwierdza, iż są zbrojnym ramieniem świętej kościelnej sprawiedliwości.

Tropiciel: Członkowie tej klasy często żyją samotnie, długi czas spędzając w dzikich ostępach. Nieliczni pragną przewodzić innym i stają się zwykle strażnikami małych, granicznych społeczności. Niektórzy łączą się w pozbawione złożonych struktur organizacje, często działające w tajemnicy. Członkowie bractwa tropicieli bacznie obserwują dany obszar i śledzą toczące się na nim wydarzenia, spotykając się raz na jakiś czas, by wymienić informacje. Z tego też powodu często mają najlepszy ogląd całej sytuacji. Tropiciele na wysokich poziomach zwykle pragną zakładać bractwa lub tworzyć społeczności, którym przewodzą, a które powstały w dzikich ostępach.

ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE

Jesteś osobą, za którą inni z chęcią podążają. Dużo pracy włożyłeś w zdobywanie kompanów i rekrutowanie poplecznków.

Warunki wstępne: Postać musi być na co najmniej 6. poziomie.

Korzyści: Posiadanie tego atutu sprawia, że postać zdobywa lojalnych towarzyszy i oddanych poplecznków – podwładnych, którzy będą jej pomagać. Z Tabeli 2-25: Zdolności przywódcze dowiesz się, jakich kompanów i jak wielu poplecznków postać może rekrutować.

TABELA 2-25: ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE

Liczba poplecznków danego poz.	Wartość Zdolności przywód.	Poziom kompana 1	2	3	4	5	6
1 lub mniej	–	–	–	–	–	–	–
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+	17	135	13	7	4	2	2

Wartość Zdolności przywódczych: Wartość Zdolności przywódczych postaci jest równa jej poziomowi plus ewentualny modyfikator z Charyzmy. Wspomniany atrybut może też powodować kary, dlatego w Tabeli 2-25: Zdolności przywódcze pojawia się tak mała wartość tego atutu. Niemniej postać musi znajdować się na 6. poziomie, by wybrać atut Zdolności przywódcze, a więc i zdobyć kompana. Na wartość Zdolności przywódczych mogą wpłynąć też inne czynniki, które podano w Tabeli 2-26: Modyfikatory Zdolności przywódczych.

Poziom kompana: Postać może próbować zdobyć kompana o poziomie nie przekraczającym podanej tu liczby. Niezależnie od wartości Zdolności przywódczych bohatera, nie ma on prawa rekrutować kompana na poziomie równym lub wyższym jego poziomowi. Tak więc paladyn na 6. poziomie i z premią z Charyzmy +3 może zdobyć kompana na poziomie 5. lub niższym.

Liczba poplecznków danego poziomu: Bohater może dowodzić poplecznikami w liczbie nie przekraczającej podanej dla danego poziomu wartości. Na przykład, postać ze Zdolnościami przywódczymi o wartości 14 może przewodzić maksymalnie piętnastoma poplecznikami na 1. poziomie i jednym na 2.

TABELA 2-26: MODYFIKATORY ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZYCH

Ogólne modyfikatory zdolności przywódczych

Przywódca cieszy się:	Modyfikator Zdolności przywódczych
Wielkim prestiżem	+2
Reputacja osoby sprawiedliwej i szczodrej	+1
Reputacja osoby o wyjątkowych możliwościach	+1
Reputacja nieudacznika	–1
Reputacja osoby powściągliwej	–1
Reputacja okrutnika	–2

Modyfikatory Zdolności przywódczych dotyczące jedynie kompana

Przywódca	Modyfikator Zdolności przywódczych
Ma chowańca /paladyńskiego rumaka/ zwierzęc. tow.	–2
Rekrutuje kompana o innym charakterze	–1
Przyczynił się do śmierci kompana	–2*

*Kumuluje się za każdego zabitego kompana.

Modyfikatory Zdolności przywódczych dotyczące jedynie poplecznków

Przywódca	Modyfikator Zdolności przywódczych
Posiada fortecę, bazę, siedzibę gildii itp.	+2
Dużo się przemieszcza	–1
Przyczynił się do śmierci innych poplecznków	–1

TABELA 2-27: PRZYKŁADY SPECJALNYCH KOMPANÓW

Istota	Charakter	Odpowiednik poziomu
Niedźwiedziołak	Praworządny dobry	9
Pegaz	Chaotyczny dobry	6
Jednorożec*	Chaotyczny dobry	8
Złowieszczy wilk	Neutralny	6
Sowoniedźwiedź	Neutralnyl	6
Gryf	Neutralny	9
Dragonne**	Neutralny	10
Piekielny ogar	Praworządny zły	6
Złudna bestia	Praworządny zły	7
Imp	Praworządny zły	7
Młody zielony smok†	Praworządny zły	9
Erynia (diabeł)	Praworządny zły	15
Quasit	Chaotyczny zły	8
Ettin	Chaotyczny zły	8

*Przywódca musi być dziewicą rasy ludzkiej, elfickiej lub półelfickiej.
**Przywódca jest odporny na ryk dragonne.
†Smok starzeje się, lecz nie otrzymuje PD.

Tropiciele i druidzi często współpracują ze sobą, czasem wspólnie tworząc tajemną siatkę. Czasami do bractwa tropicieli należy kilku druidów, bądź odwrotnie.

Wojownik: Członkowie tej klasy to najczęściej najemnicy lub oficerowie w armii. Wojownikiem może również być szeryf małego miasteczka. Zwykli żołnierze i gwardziści to najczęściej zbrojni (patrz strona 40).

Wojownicy mogą łączyć się w wojenne bractwa czy inne oddziały lub grupy (na przykład: kompania najemników, jednostka ochroniarzy do wynajęcia). Najczęściej założycielem takiej organizacji jest wojownik na wysokim poziomie, który zdobył sławę. Wojownik pochodzący z gminu może żywić nadzieję, że pewnego dnia stanie się szermierzem lub kawalerem arystokraty. Niemniej niektórzy mają większe aspiracje i pragną zdobyć ziemię oraz tytuł szlachecki.

Zaklinacz: Zwykli mieszkańcy świata nie są w stanie odróżnić zaklinaczy od czarodziejów, gdyż członkowie obu klas spełniają podobną rolę w społeczności. Niemniej zaklinacze rzadko wstępują do gildii czarodziejów, nie potrzebują bowiem uczyć się i prowadzić badań. Członkowie tej klasy trzymają się jednak razem bardziej nawet niż czarodzieje. Często żyją też poza społeczeństwem, pośród istot, które inni nazwaliby potworami.

Są jednak zaklinacze, którzy dochodzą do wniosku, że wojskowe życie bardzo im pasuje – bardziej niż czarodziejom. Członkowie tej klasy często skupiają się na zaklęciach bitewnych, stając się iście śmierciorośną bronią. I zwykle górują pod tym względem nad czarodziejami.

Zaklinacz wysokiego poziomu może posiadać podobne cele, co czarodziej. Niemniej pomimo licznych podobieństw, odmienne podejście do magii członków obu klas sprawia, że częściej rywalizują oni ze sobą, niż współpracują.

Gildie i organizacje

Jak już wspomniano wcześniej, bohaterowie często tworzą organizacje z członkami ich klasy. Wydaje się to być doskonały sposób na znalezienie miejsca w społeczeństwie i zdobycie przyjaciół o podobnych zainteresowaniach. Czasami takie zachowanie jest wymuszone przez prawo lub wywołane jakimś naciskiem zewnętrznym. Na przykład, w mieście Dyvers każdy czarodziej musi być zarejestrowany w miejscowej kabale. Czarodziej, który nie spełni tego wymogu i będzie rzucał zaklęcia bez błogosławieństwa tej organizacji, naraża się na duże ryzyko. Złodziejskie cechy również znane są z niechęci do tzw. „niezrzeszonych" łotrzyków, którzy działają na ich terenie – i odpowiednio impulsywnych reakcji, gdy dostaną w swoje ręce jakiegoś wolnego strzelca. Gildie mogą jednak przynosić też korzyści przedstawicielom danej klasy (patrz dalej). Bywają również sposobem na kontrolowanie członków przez jakąś zewnętrzną siłę. Na przykład, miasto może wymagać, by wszyscy bardowie występujący w obrębie jego murów posiadali licencję miejscowej gildii trubadurów, aby łatwiej było uciszać tych, którzy śpiewają paszkwile oczerniające miejscowe władze.

Gildie od swych członków wymagają zwykle złożenia przysięgi lojalności, nakładają na nich różne obowiązki i tak dalej. Owe wymagania zależą od korzyści, jakie należąca do organizacji osoba zyskuje. Oto typowe korzyści wynikające z członkostwa w gildii.

- dostęp do szkolenia;
- dostęp do ekwipunku;
- zakwaterowanie;
- dostęp do informacji;
- możliwości znalezienia pracy;
- wpływowe kontakty
- korzyści prawne (członkom wolno robić rzeczy zabronione innym);
- bezpieczeństwo.

Do wstąpienia do gildii zachęca fakt, iż pomaga ona swym członkom w szkoleniu. Jeżeli w twojej 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 szkolą swych członków za darmo, wymagając tylko corocznych opłat członkowskich w wysokości 1000 sz. Inne organizacje szkolą za pół ceny, ale wymagają opłaty wstępnej w wysokości jedynie 50 sz.

ZWIERZĘCY TOWARZYSZE

Druidzi i tropiciele mogą używać czaru *zwierzęca przyjaźń* do zdobywania zwierzęcych towarzyszy, którzy bardzo przypominają kompanów. Używaj tych zasad, gdy postacie mają zwierzęcych towarzyszy.

Choć czar zezwala postaci mieć zwierzęta, których suma Kości Wytrzymałości jest dwukrotnie wyższa od poziomu odpowiedniej klasy bohatera, owo maksimum zakłada sytuację idealną. Typowy poszukiwacz przygód powinien posiadać zwierzęcych towarzyszy o liczbie Kości Wytrzymałości równej połowie maksimum (poziom czarującego w przypadku druida, połowa poziomu czarującego w przypadku tropiciela). Jeśli postać większość czasu przebywa w naturalnym środowisku zwierząt i traktuje je dobrze, może osiągnąć, a nawet przekroczyć ową maksymalną liczbę Kości Wytrzymałości. Jeżeli spędza większość czasu na morzu, w miastach lub w innych miejscach, których zwierzęta nie lubią, te opuszczają ją i nie będzie w stanie utrzymać nawet połowy wspomnianego maksimum. Pamiętaj, że zwierzęta są lojalnymi przyjaciółmi, lecz nie oswojonymi zwierzętami domowymi ani sługami. Przestaną być lojalne, jeśli przyjaźń okaże się zbyt uciążliwa.

Zwierzę pozostaje jednak zwierzęciem. Nie jest magiczną bestią, jak chowaniec czy wierzchowiec paladyna. Choć mogło nauczyć się paru sztuczek, wciąż nie jest inteligentniejsze niż inne zwierzę z jego gatunku. Wciąż cechuje je zwierzęcy instynkt. W przeciwieństwie do inteligentnych poplecznków czy kompanów, zwierzęta nie potrafią wypełniać złożonych instrukcji, takich jak „Zaatakuj gnolle różdżką". Postać może wydać prostą słowną komendę – „Atakuj" czy „Chodź" – co będzie akcją darmową, pod warunkiem oczywiście, iż wykonania owego rozkazu zwierzę się wcześniej nauczyło. Bardziej złożona instrukcja – na przykład rozkazanie zaatakowania określonego celu – to akcja standardowa. Zwierzęta zwykle nie są w stanie poradzić sobie w nietypowych, niezwykłych sytuacjach, choćby w walce z niewidzialnymi przeciwnikami. Zwykle wahają się też przed zaatakowaniem dziwnych i nienaturalnych wrogów, jak beholdery czy śluzy.

Zwierzę pozostawione samemu sobie podąża za postacią i atakuje wszystko, co napadnie bohatera lub na nie. Aby robić coś więcej, musi nauczyć się sztuczek. Zwierzę z Intelektem 2 może poznać sześć sztuczek. Oto przykładowe rozkazy.

Atakuj: Zwierzę atakuje widocznych przeciwników. Postać może wskazać stworzenie, dając zwierzęciu do zrozumienia, kogo ma zaatakować. Zwykłe zwierzę nie zaatakuje nienaturalnych stworzeń (ale będzie przed nimi chronić miejsca, postacie i inne osoby). Nauczenie zwierzęcia, by atakowało nienaturalne istoty należy traktować jak wyszkolenie go w dwóch sztuczkach.

Broń: Zwierzę broni postać (lub jest gotowe ją bronić, jeśli nie widać zagrożenia).

Chodź: Zwierzę przychodzi do postaci, nawet jeśli normalnie by tego nie zrobiło (na przykład, idzie za nią do łodzi).

Chroń: Zwierzę podąża za wybranym bohaterem i chroni go przed niebezpieczeństwem (jak „Broń", ale względem innej osoby).

Noga: Zwierzę podąża tuż za postacią, nawet do miejsc, do których normalnie by nie weszło.

Przynieś: Zwierzę podążą w dane miejsce i bierze stamtąd określoną rzecz. Postać musi wskazać przedmiot, inaczej zwierzę przyniesie coś wybranego losowo.

Sztuczka: Zwierzę wykonuje rozmaite proste sztuczki: siada, staje słupka, fika koziołki i tak dalej.

Szukaj: Zwierzę wkracza na jakiś obszar i rozgląda się w poszukiwaniu czegoś niezwykłego.

Trop: Zwierzę podąża tropem podsuniętej mu woni.

Waruj: Zwierzę zostaje w miejscu i nie pozwala zbliżać się innym.

Wycofaj się: Zwierzę opuszcza walkę lub w inny sposób się wycofuje.

Zostań: Zwierzę zostaje w miejscu, czekając na powrót postaci. Nie zaatakuje żadnego przechodzącego stworzenia, lecz będzie się bronić, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Nie wszystkie organizacje skupiają członków tylko jednej klasy. Choćby Obrońcami Prawdy są przedstawiciele niemal każdej klasy (nawet łotrzykowie), którzy utrzymują porządek i walczą o prawa w danej społeczności. Z kolei Stowarzyszenie Pazura to sekretna organizacja skupiająca złych mnichów, wojowników, łotrzyków i zaklinaczy, która postawiła sobie za cel obalenie króla i przejęcie władzy.

Kompani i poplecznicy

Awansując na poziomu, BG zdobywają również reputację. Wiele postaci ma zadatki na przywódców, posiada władzę, dąży wprost do celu lub też cechuje się przyjacielskim nastawieniem do świata. Za takimi osobami wielu bohaterów niezależnych może zechcieć podążyć. Owi BN mogą być nowicjuszami, pracownikami lub po prostu szukać przywódcy.

Zdobywanie kompanów

Postać na poziomie co najmniej 6. może zdobywać kompanów (unikatowych towarzyszy) oraz poplecznków (lojalnych podwładnych). W tym celu postać musi posiadać atut Zdolności przywódcze (patrz ramka na str. 45). W przeciwieństwie do innych atutów, ten jest związany ze scenerią świata, jego mieszkańcami, miejscem, w którym znajduje się drużyna BG, oraz jej ruchliwością. Możesz zrezygnować z tego atutu, jeśli uznasz, że nie pasuje do twojej kampanii. Zdaj sobie sprawę, że posiadanie kompana ma duży wpływ na grę. Kompan to de facto kolejny BG, znajdujący się pod kontrolą któregoś z graczy. A to oznacza, iż otrzymywać będzie część PD, skarbów i czasu, który wcześniej w całości przeznaczony był dla BG. Jeżeli masz nieliczną grupę, kompani to świetny pomysł. Jeśli jest jednak na tyle duża, że wprowadzenie takiej postaci spowodowałoby dodatkowe problemy, nie pozwól BG na coś takiego.

Kompan zdobywa połowę PD postaci gracza. Nie awansuje automatycznie na poziomy, gdy podnosi się wartość Zdolności przywódczych bohatera. Wartość tego atutu nie ogranicza również jego poziomu.

Postać może próbować zdobyć 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 otrzymuje karę 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 2-44: Wartość ekwipunku BN, strona 58). Więcej informacji o kompanach znajdziesz się w Rozdziale 5: Kampanie.

Specjalni kompani

MP może pozwolić, by postać obdarzona atutem Zdolności przywódcze zdobyła specjalnego kompana. Istota ta nie będzie przedstawicielem typowej dla bohaterów graczy rasy. W przypadku stworzeń, które mogą być członkami klas (na przykład: jaszczuroludzie), poziom obliczany jest zgodnie z zasadami dla BG należącymi do rasy innej niż typowa (patrz Potwory jako rasy, strona 22). Tak więc postać ze Zdolnościami przywódczymi o wartości 8 może mieć za kompana wojownika człowieka na 5. poziomie lub wojownika jaszczuroludzia na 4. poziomie, bądź też wojownika bugbeara na 3. W przypadku istot jeszcze niezwyklejszych dodaj co najmniej 3 do ich Skali Wyzwania, aby określić ich realny poziom. Pamiętaj, że im więcej specjalnych zdolności ma stworzenie, tym większą liczbę powinieneś dodać. Zajrzyj do Tabeli 2-27: Przykłady specjalnych kompanów. Zauważ, że specjalni źli kompani mogą posiadać podwładnych.

Poplecznicy

Poplecznicy mogą być zbrojnymi, fachowcami lub plebejuszami. Zasadniczo przywódca może wybierać ich rasy i klasy. Postać zdobywa poplecznków, których charaktery różnią się tylko o stopień od jej charakteru. Na przykład, neutralny dobry przywódca zdobędzie neutralnych dobrych, praworządnych dobrych, chaotycznych dobrych i neutralnych poplecznków. Postacie te mają ekwipunek odpowiedni dla BN na ich poziomie (patrz Tabela 2-44: Wartość ekwipunku BN, strona 58). Gdy Zdolności przywódcze bohatera wzrosną, będzie on mógł zdobyć większą liczbę poplecznków. Dodatkowe informacje znajdują się w dziale Przyjaciele, na stronie 147, w Rozdziale 5: Kampanie.

Zastępowanie kompanów i poplecznków

Jeśli bohater straci kompana lub poplecznika, może go zastąpić zgodnie z aktualną wartością Zdolności przywódczych. Jeśli to przywódcę należy obwiniać za śmierć kompana lub poplecznika, na znalezienie nowego potrzeba więcej czasu – całego roku. Zauważ, że przywódca ma w tym czasie reputację nieudacznika, co obniża jego wartość Zdolności przywódczych.

Więcej informacji o zachowania BN znajduje się na stronie 149. Pamiętaj, że nawet fanatycznie lojalni poplecznicy nie są głupcami.

STATYSTYKI BN

W tej części rozdziału zamieszczono współczynniki bohaterów niezależnych na poziomach od 1. do 20 należących do każdej ze standardowych klas. Statystyki uzupełniono informacjami, jak je należy modyfikować zależnie od rasy lub rodzaju potwora. Wychodząc od poziomu BN (lub Skali Wyzwania, która zwykle oznacza to samo), możesz stworzyć postać tła losowo, albo też połączyć różne elementy w sposób, który uważasz za odpowiedni. Zamieszczone zasady dotyczą wszystkich bohaterów niezależnych – począwszy na zwykłym krasnoludzkim najemniku, a skończywszy na połczarcim minotaurze zaklinaczu.

ODCZYTYWANIE OPISÓW BN

Opisy BN zawierają wiele informacji o postaciach tła. Oto wyjaśnienia elementów, które nie są zrozumiałe wprost.

Zwiększone wartości atrybutów: Magicznie polepszone wartości podano w nawiasach.

Poz: Poziom klasowy.

Init: Premia do testów inicjatywy. Ta oraz wszystkie inne liczby to sumy, w których wzięto pod uwagę odpowiednie modyfikatory.

Szyb: Szybkość.

Broń: Każdy BN jest wyposażony w broń do walki wręcz oraz dystansową (w przypadku mnicha pojawia się też atak bez broni). W wartościach w kolumnach dotyczących broni wyliczono wszystkie premie do ataku związane z klasą i poziomem oraz sumaryczną premię do obrażeń (podana w nawiasie). Jeśli BN ma więcej niż jeden rodzaj pocisków, liczby podane przy ataku oraz obrażeniach oparto na tych pociskach, które mają najwyższe premie.

Wy/R/Wo: Premie do rzutów obronnych na Wytrwałość, Refleks i Wolę.

Umiejętności: Zastosowano następujące skróty – Alch (Alchemia), C por (Ciche poruszanie), Czar (Czarostwo), Dypl (Dyplomacja), Konc (Koncentracja), Nasł (Nasłuchiwanie), O zamk (Otwieranie zamków), Prze (Przeszukiwanie), Równ (Równowaga), Skak (Skakanie), S m urz (Stosowanie magicznych urządzeń), Szac (Szacowanie), Taj dz (Tajniki dziczy), Ukr (Ukrywanie), Un urz (Unieszkodliwianie urządzeń), Upad (Upadanie), Wie (wiedza, jedna odpowiednia dla klasy), W pod (Wyczucie pobudek), Wspin (Wspinaczka), Wyst (Występy), Zw emp (Zwierzęca empatia).

Modyfikatory do umiejętności zawierają kary z pancerza do testu, gdy te mają miejsce.

Za każde 2 punkty Intelektu, o które wzrasta lub spada Intelekt BN (w związku z jego rasą lub rodzajem istoty), zyskuje on bądź traci jedną umiejętność. Nowe umiejętności mają rangę 3 + poziom klasowy (lub połowę tego w przypadku umiejętności międzyklasowych).

Czary: Liczba posiadanych przez czarownika zaklęć danego poziomu, od najniższego do najwyższego. „6/7/4" u zaklinacza 4. poziomu oznacza sześć czarów 0-poziomowych, siedem 1-poziomowych i cztery 2-poziomowe.

Ekwipunek: W kilku akapitach w każdym opisie wyliczono pancerz, broń oraz rozmaite wyposażenie posiadane przez BN. Uwagi w nawiasach informują, postać jakiego poziomu bądź poziomów posiada dany przedmiot.

Przedmioty przechowujące zaklęcia mają je na najniższym poziomie czarującego koniecznym, by je rzucić (chyba że zaznaczono inaczej). Wylosuj liczbę ładunków w przedmiotach z ładunkami, tak jak byś to zrobił normalnie dla losowego magicznego przedmiotu.

Sztylety są wymienione w ekwipunku nie przy broni, lecz BN mogą też używać ich jak oręża, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Wykorzystując wspomniane statystyki otrzymasz zwykłe postacie przy minimum pracy. Jeżeli chcesz włożyć więcej wysiłku w tworzenie BN, możesz je wykorzystać jako podstawę lub zacząć od zera.

Tworząc postać tła, możesz wybierać informacje z zamieszczonych dalej tabel, losowo określać pewne informacje lub też zacząć od zera.

BN NA PODSTAWIE TABELI

Tworząc BN w oparciu o tabele wykonuj następujące kroki.

1. Określ klasę, poziom i rasę lub rodzaj potwora BN.
2. Znajdź klasę i poziom w tabelach BN (od tabeli 2-33 do 2-43).
3. Zmodyfikuj podane tu statystyki o informacje odnoszące się do rasy lub rodzaju BN podane w Dostosowywaniu BN w zależności od rasy lub rodzaju.

LOSOWI BN

Tworząc losowo BN, zacznij od jego klasy (lub Skali Wyzwania, co zwykle oznacza to samo). Następnie losowo określ następujące informacje:

1. Wylosuj charakter BN w Tabeli 2-28: Losowanie charakteru BN.
2. Wylosuj klasę w Tabeli 2-29: Losowanie klasy BN.
3. Wylosuj rasę lub rodzaj w odpowiedniej kolumnie w Tabeli 2-30: Rasa lub rodzaj dobrych BN, Tabeli 2-31: Rasa lub rodzaj neutralnych BN, bądź też Tabeli 2-32: Rasa lub rodzaj złych BN.
4. Połącz zależne od klasy statystyki korzystając z odpowiedniej z tabel od 2-33 do 2-43 oraz informacjami na temat rasy lub rodzaju z Modyfikacji BN w zależności od rasy lub rodzaju, strona 57.

SAMODZIELNE TWORZENI BN

Tworząc BN od zera, wykorzystaj po prostu informacje z *Podręcznika Gracza*, *Księgi Potworów* oraz z początku tego rozdziału.

Potrzebujesz tylko jednej dodatkowej informacji: wartość wyposażenia BN, którą znajdziesz w Tabeli 2-44: Wartość ekwipunku BN. Wybierz ekwipunek, którego całkowita wartość jest równa lub mniejsza od podanej sumy, i pozwól, by pieniądze zadecydowały o równowadze. Możesz skorzystać z pozostałych tabel – są to sensowne wskazówki i ułatwienia.

Licz przedmiot z ładunkami jako połowę jego pełnej wartości i wylosuj posiadaną przez niego liczbę ładunków, tak jak byś to zrobił normalnie dla losowego magicznego przedmiotu (jeśli jednak przedmiot należy do tych nielicznych, które posiadają jeszcze inną wartość nie zależną tylko od ładunków, podziel jedynie wartość opartą na ładunkach; użyj zdrowego rozsądku).

Gdy wybierasz wyposażenia dla czarownika, licz magiczne przedmioty, które samodzielnie tworzy, jako warte 70% normalnej ceny. Dzięki tej zasadzie koszt w PD zastąpi dodatkowy koszt w sztukach złota. Jeśli przedmiot posiada ładunki, to policz go jako połowę jego pełnej wartości (czyli 35%) i wylosuj posiadaną przez niego liczbę ładunków.

TABELA 2-28: 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 2-29: 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	11–25	36–40	Druid
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

PODEJŚCIE ŁĄCZONE

Możesz oczywiście połączyć owe podejścia, korzystając z zamieszczonego tu materiału jako bazy i dokonując odmiennych wyborów – zdecydować się na inne umiejętności, atuty, wyposażenie czy nawet inne klasy (w przypadku postaci wieloklasowych).

UWAGI DOTYCZĄCE TWORZENIA BN

Korzystając z tabel, pamiętaj o następujących uwagach:

- Statystyki postaci są przeciętne, ale punkty wytrzymałości są wyjątkowe (maksymalne punkty wytrzymałości na 1. poziomie). Zdolności obejmują standardowy zakres. Możesz wylosować statystyki, lecz wtedy sprawdź, jak wpływają one na resztę cech. Na przykład, wojownik z niską wartością Zręczności nie będzie mógł posiadać atutu Uniki.

TABELA 2-30: RASA LUB RODZAJ DOBRYCH BN

Bbr	Brd	Cza	Drd	Kap	Łtr	Mch	Pal	Trp	Woj	Zak	Rasa/rodzaj	Poziom**
–	01	01	–	01	–	01–02	01–10	–	–	01–02	Aasimar (planokrwisty)	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 rodu	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	Svirfnebli (gnom)	–1
99	99	98	100	97–98	98	98	98	98	98	97	Półniebianin*	–1
100	100	99	–	99	99	99	99	99	99	98–99	Półsmok*	–2
–	–	100	–	100	100	100	100	100	100	100	Niedźwiedziołak (likantrop)*	–2

*Rzuć ponownie, aby określić podstawową rasę lub rodzaj BN (przy przerzucie ignoruj rezultaty oznaczone gwiazdkami).

**Jeśli stworzenie jest wyjątkowo potężne, zmniejsz poziom jego klasy, by to zrównoważyć. Jeżeli poziom klasy wyniesie 0 lub mniej, rzuć ponownie.

Tabela 2-31: Rasa lub rodzaj neutralnych BN

Bbr	Brd	Cza	Drd	Kap	Ltr	Mch	Trp	Woj	Zak	Rasa/rodzaj	Poziom**
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 rodu	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	24–33	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	56	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	Jaszczuroludź	Normalny
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Svirfnebli (gnom)	–1
–	–	98	–	98	98	–	–	98	98	Doppleganger	–3
99	99	99	99	99	99	–	99	99	99	Dzikołak (likantrop)*	–1
100	100	100	100	100	100	–	100	100	100	Tygrysołak (likantrop)*	–1

*Rzuć ponownie, aby określić podstawową rasę lub rodzaj BN (przy przerzucie ignoruj rezultaty oznaczone gwiazdkami).
**Jeśli stworzenie jest wyjątkowo potężne, zmniejsz poziom jego klasy, by to zrównoważyć. Jeżeli poziom klasy wyniesie 0 lub mniej, rzuć ponownie.

Tabela 2-32: Rasa lub rodzaj złych BN

Bbr	Brd	Cza	Drd	Kap	Ltr	Mch	Trp	Woj	Zak	Rasa/rodzaj	Poziom**
–	–	–	–	01–02	01	–	–	01–02	–	Krasnolud, podziemny	Normalny
–	–	–	–	03	–	–	–	03–04	–	Krasnolud, wzgórzowy	Normalny
–	01	01–10	–	04	02	–	01	05	–	Elf, wysokiego rodu	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	Jaszczuroludź	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	–	–	–	Diablę (planokrwisty)	–1
–	–	–	–	69–71	–	–	–	87	–	Drow (elf) [kobieta]	–1
–	–	82–91	–	–	–	–	–	88	–	Drow (elf) [mężczyzna]	–1
–	–	–	–	72	–	–	–	89	–	Duergar (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	Bugbear	–2
87–90	–	–	–	92	–	–	95	94	92	Ogr	–2
91–94	–	–	–	93	94	–	–	–	93	Minotaur	–4
–	–	94	–	94	–	–	–	95	94	Łupieżca umysłu	–8
–	–	95–96	–	95	95–96	95–96	–	96	95	Ogr 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

*Rzuć ponownie, aby określić podstawową rasę lub rodzaj BN (przy przerzucie ignoruj rezultaty oznaczone gwiazdkami).
**Jeśli stworzenie jest wyjątkowo potężne, zmniejsz poziom jego klasy, by to zrównoważyć. Jeżeli poziom klasy wyniesie 0 lub mniej, rzuć ponownie.

- Modyfikacje wynikające z należenia do nietypowej rasy mogą dziwnie wpływać na właściwości wynikające z klasy. Na przykład, kobold wojownik nie jest na tyle duży czy silny, by biegle posługiwać się mieczem półtoraręcznym i nie będzie miał atutu Potężny atak. Bądź przygotowany na modyfikacje ekwipunku i atutów (przede wszystkim), gdy okaże się to konieczne. (Oczywiście istnieje cenna, acz niezbyt liczna garstka koboldzkich wojowników).
- Statystyki dotyczą wyjątkowych postaci (tak samo jak BG są wyjątkowi). Dlatego też choćby gnoll tropiciel ma wyższą wartość Siły niż ten opisany w *Księdze Potworów*.

Tabela 2-33: Barbarzyńca BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Wielki topór (1k12)	Refleksyjny łuk długi (1k8)	Wy/R/Wo	Wsp	Ska	Nasł	Td
1	13	16	+2	9 m	+5 (+2 obrażenia)	+3 (+2 obrażenia)	+3/+2/+1	+3	+3	+5	+5
2	20	17	+2	9 m	+6 (+2)	+5 (+2)	+4/+2/+1	+4	+4	+6	+6
3	28	17	+2	9 m	+7 (+2)	+6 (+2)	+4/+3/+2	+5	+5	+7	+7
4	35	17	+2	9 m	+9 (+3)	+7 (+3)	+5/+3/+2	+7	+6	+8	+8
5	43	18	+2	9 m	+10 (+3)	+8 (+3)	+5/+3/+2	+8	+8	+9	+9
6	50	18	+2	9 m	+11/6 (+3)	+9/4 (+3)	+6/+4/+3	+9	+9	+10	+10
7	58	18	+2	9 m	+12/7 (+4)	+10/5 (+3)	+6/+4/+3	+10	+10	+11	+11
8	73	19	+2	9 m	+13/8 (+4)	+11/6 (+3)	+8/+4/+3	+11	+11	+12	+12
9	81	20	+2	9 m	+14/9 (+4)	+12/7 (+3)	+8/+5/+4	+12	+12	+13	+13
10	90	20	+2	9 m	+15/10 (+4)	+14/9 (+4)	+9/+5/+4	+13	+13	+14	+14
11	98	21	+2	9 m	+16/11/6 (+4)	+15/10/5 (+4)	+9/+5/+4	+14	+14	+15	+15
12	107	22	+2	9 m	+17/12/7 (+4)	+16/11/6 (+4)	+10/+6/+5	+15	+15	+16	+16
13	115	24	+2	9 m	+18/13/8 (+4)	+17/12/7 (+4)	+10/+6/+5	+16	+16	+17	+17
14	124	24	+2	9 m	+20/15/10 (+5)	+18/13/8 (+4)	+11/+6/+5	+17	+17	+18	+18
15	132	24	+2	18 m	+22/17/12 (+6)	+19/14/9 (+4)	+11/+7/+6	+18	+28	+19	+19
16	141	24	+2	18 m	+25/20/15/10 (+9)	+23/18/13/8 (+8)	+12/+7/+6	+19	+29	+20	+20
17	149	26	+2	18 m	+27/22/17/12 (+9)	+24/19/14/9 (+8)	+12/+7/+6	+21	+31	+21	+21
18	158	28	+2	18 m	+28/23/18/13 (+9)	+26/21/16/11 (+9)	+13/+7/+6	+22	+32	+22	+22
19	166	29	+3	18 m	+31/26/21/16 (+11)	+28/23/18/13 (+9)	+13/+8/+6	+25	+35	+23	+23
20	175	29	+3	18 m	+32/27/22/17 (+11)	+29/24/19/14 (+9)	+19/+13/+11	+26	+36	+24	+24

Postacie elitarne i przeciętne

Wszyscy BG i BN opisani w tym dziale są „elitarni". Elita (bez względu na to, czy chodzi o BG, czy nie) ma ponadprzeciętne wartości atrybutów i automatycznie otrzymuje maksymalną liczbę punktów wynikających z pierwszej Kości Wytrzymałości. Natomiast przeciętne postacie uzyskują średnie wartości atrybutów (rzut 3k6) i nie otrzymują maksymalnej liczby punktów wynikających z pierwszej Kości Wytrzymałości. Potwory opisane w *Księdze Potworów* są postaciami przeciętnymi, a nie elitą (choć elitarne potwory również istnieją). Analogicznie, niektórzy wojownicy, czarodzieje i tak dalej są przeciętni, a nie elitarni – mają mniej punktów wytrzymałości i niższe atrybuty niż opisani tu BN.

Barbarzyńca BN

Początkowe wartości atrybutów: S 15, Zr 14, Bd 13, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Zwiększone wartości atrybutów: 4 – S 16; 8 – Bd 14; 12 – S 17; 16 – 18; 17 – S 18 (20); 19 – S 18 (24), Zr 14 (16); 20 – S 19 (25).

Atuty: 1 – Zogniskowanie broni (wielki topór); 3 – Uniki; 6 – Tropienie; 9 – Walka na ślepo; 12 – Poprawione trafienie krytyczne (wielki topór), 15 – Potężny atak; 18 – Poprawione trafienie krytyczne (refleksyjny łuk długi).

Właściwości klasowe: 1 – szał 1/dzień; 2 – nieświadomy unik (premia do KP); 4 – szał 2/dzień; 5 – nieświadomy unik (bez flankowania); 8 – szał 3/dzień; 10 – nieświadomy unik (+1 przeciwko pułapkom); 11 – redukcja obrażeń 1/—; 12 – szał 4/dzień; 13 – nieświadomy unik (+2 przeciwko pułapkom); 14 – redukcja obrażeń 2/—; 15 – potężniejszy szał; 16 – szał 5/dzień, nieświadomy unik (+3 przeciwko pułapkom); 18 – nieświadomy unik (+4 przeciwko pułapkom); 20 – szał 6/dzień, bez zmęczenia po szale, redukcja obrażeń 4/—.

Pancerz: mistrzowska koszulka kolcza (1), mistrzowski napierśnik (2-4), *napierśnik +1* (5-8), *napierśnik +2* (9-10), *napierśnik +3* (11-16), *napierśnik +4* (17), *napierśnik +5* (18-20).

Wielki topór (broń do walki wręcz): mistrzowski (1-6), +1 (7-13), +2 (14), +3 (15), +4 (16-20).

Refleksyjny łuk długi (broń dystansowa): potężny [S 14] (1-3), potężny [S 16] (4-9), *potężny +1* [S 16] (10-15), *potężny +2* [S 18] (16-17), *potężny +3* [S 18] (18-20).

Strzały: 20 normalnych (1), 20 mistrzowskich (2-15), 20 +2 (16-20).

Eliksiry: *1 leczenia lekkich ran* (1), *1 leczenia średnich ran* (2), *1 opóźnienia trucizny* (2-3), *1 mniejszego odnowienia* (2-3), *2 leczenia średnich ran* (3), *3 leczenia średnich ran* (4-5), *1 neutralizacji trucizny* (4-5), *2 mniejszego odnowienia* (4-20), *2 leczenia poważnych ran* (6-14), *2 neutralizacji trucizny* (6-20), *2 przyspieszenia* (10-14), *4 leczenia poważnych ran* (15-20), *4 przyspieszenia* (15-20), *4 heroizmu* (16-20).

Inny magiczny ekwipunek: *amulet naturalnego pancerza +1* (8-11), *amulet naturalnego pancerza +2* (12-16), *pierścień ochrony +2* (13-17), *buty kroków i podskoków* (15-20), *amulet naturalnego pancerza +3* (17-20), *rękawice ogrowej siły +2* (17-18), *pierścień ochrony +3* (18-20), *pojemna torba 2* (19-20), *pas siły giganta +6* (19-20), *rękawiczki zręczności +2* (19-20), *płaszcz odporności +5* (20), *berło gromów i piorunów* (20).

Inny normalny ekwipunek: zestaw wspinaczkowy (1-20), sztylet (1), srebrny sztylet (2-20), 3 flaszki ognia alchemicznego (3-20).

Bard BN

Początkowe wartości atrybutów: S 10, Zr 13, Bd 12, Int 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).

Atuty: 1 – Uniki; 3 – Zogniskowanie broni (miecz długi); 6 – Poprawiona inicjatywa; 9 – Zogniskowanie umiejętności (Występy); 12 – Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo); 15 – Zogniskowanie umiejętności (Dyplomacja); 18 – Zogniskowanie umiejętności (Blefowanie).

Właściwości klasowe: 1 – muzyka barda, wiedza barda.

Pancerz: mistrzowska ćwiekowana skóra (1-9), żaden (10-20).

Miecz długi (broń do walki wręcz): mistrzowski (1-10), +1 (11-13), +2 (14-20).

Lekka kusza (broń dystansowa): mistrzowska (1-20).

Bełty: 10 normalnych (1-20).

Eliksiry: *1 charyzmy* (1-5), *3 leczenia lekkich ran* (1-2), *1 języki* (2-6), *3 leczenia średnich ran* (3-7), *1 krasomówstwa* (3-6), *1 latania* (4-8), *2 charyzmy* (6-20), *2 krasomówstwa* (7-8), *2 języki* (7-20), *3 leczenia poważnych ran* (8-20), *2 lot* (9-20), *3 krasomówstwa* (9-20).

Inny magiczny ekwipunek: *różdżka wezwania potwora I* (2-13), *amulet naturalnego pancerza +1* (5-9), *płaszcz charyzmy +2* (8-16), *karwasze pancerza +2* (10), *amulet naturalnego pancerza +2* (10-16), *karwasze pancerza +3* (11-15), *pierścień ochrony +2* (12), *pierścień ochrony +3* (13-20), *róg jerychoński* (14-20), *różdżka wezwania potwora II* (14-18) *karwasze pancerza +4* (16), *różdżka polimorfowania siebie* (16-20), *karwasze pancerza +5* (17-20), *amulet naturalnego pancerza +3* (17), *płaszcz charyzmy +4* (17), *amulet naturalnego pancerza +4* (18-20), *płaszcz charyzmy +6* (18-20), *latający dywan* [1,5 m x 2,5 m] (19-20), *oczy zauraczania* (20).

Czarodziej BN

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 14 (16); 15 – Int 18 (22); 16 – Int 19 (23); 18 – Int 19 (25); 20 – Int 20 (26).

Tabela 2-34: Bard BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Miecz długi (1k8)	Lekka kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Blef	Dypl	Wyst	W pob	Cza	Upa
1	7	14	+1	9 m	+1	+2	+1/+3/+1	+6	+6	+6	+3	+6	+5
2	11	14	+1	9 m	+2	+3	+1/+4/+2	+7	+7	+7	+4	+7	+6
3	16	14	+1	9 m	+4	+4	+2/+4/+2	+8	+8	+8	+5	+8	+7
4	20	14	+1	9 m	+5	+5	+2/+5/+3	+10	+10	+10	+6	+9	+8
5	25	15	+1	9 m	+5	+5	+2/+5/+3	+11	+11	+11	+7	+10	+9
6	29	15	+5	9 m	+6	+6	+3/+6/+4	+12	+12	+12	+8	+11	+10
7	34	15	+5	9 m	+7	+7	+3/+6/+4	+13	+13	+13	+9	+12	+11
8	38	15	+5	9 m	+8/3	+8	+3/+7/+5	+15	+15	+15	+10	+13	+12
9	43	15	+5	9 m	+8/3	+8	+4/+7/+5	+16	+16	+18	+11	+14	+13
10	47	15	+5	9 m	+9/4	+9	+4/+8/+6	+17	+17	+19	+12	+15	+14
11	52	16	+5	9 m	+10/5 (+1 obrażenia)	+10	+4/+8/+6	+18	+18	+20	+13	+16	+15
12	56	18	+5	9 m	+11/6 (+1)	+11	+5/+9/+7	+20	+20	+22	+14	+19	+16
13	61	19	+5	9 m	+11/6 (+1)	+11	+5/+9/+7	+21	+21	+23	+15	+20	+17
14	65	19	+5	9 m	+13/8 (+2)	+12	+5/+10/+8	+22	+22	+24	+16	+21	+18
15	70	19	+5	9 m	+14/9/4 (+2)	+13	+6/+10/+8	+23	+25	+25	+17	+22	+19
16	74	20	+5	9 m	+15/10/5 (+2)	+14	+6/+11/+9	+24	+26	+26	+18	+23	+20
17	79	22	+5	9 m	+15/10/5 (+2)	+14	+6/+11/+9	+26	+28	+28	+19	+24	+21
18	83	23	+5	9 m	+16/11/6 (+2)	+15	+7/+12/+10	+30	+30	+30	+20	+25	+22
19	88	28	+5	9 m	+17/12/7 (+2)	+16	+7/+12/+10	+31	+31	+31	+21	+26	+23
20	92	28	+5	9 m	+18/13/8 (+2)	+17	+7/+13/+11	+32	+32	+32	+22	+27	+24

Czary rzucane/znane
(na poziomach 1-9 szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 15%)

Poziom klasowy	Poziom czaru 0	1	2	3	4	5	6
1	2/4	–	–	–	–	–	–
2	3/5	1/2	–	–	–	–	–
3	3/6	2/3	–	–	–	–	–
4	3/6	3/3	1/2	–	–	–	–
5	3/6	4/4	2/3	–	–	–	–
6	3/6	4/4	3/3	–	–	–	–
7	3/6	4/4	3/4	1/2	–	–	–
8	3/6	4/4	4/4	2/3	–	–	–
9	3/6	4/4	4/4	3/3	–	–	–
10	3/6	4/4	4/4	3/4	1/2	–	–
11	3/6	4/4	4/4	4/4	2/3	–	–
12	3/6	5/4	4/4	4/4	3/3	–	–
13	3/6	5/4	4/4	4/4	3/4	1/2	–
14	4/6	5/4	4/4	4/4	4/4	2/3	–
15	4/6	6/4	4/4	4/4	4/4	3/3	–
16	4/6	6/5	5/4	4/4	4/4	3/4	–
17	4/6	6/5	6/5	5/4	4/4	4/4	2/3
18	4/6	6/5	6/5	6/5	5/4	4/4	3/3
19	4/6	6/5	6/5	6/5	5/5	5/4	4/4
20	4/6	6/5	6/5	6/5	6/5	5/5	5/4

Atuty: 1 – Zapisanie zwoju, Twardość; 3 – Czarowanie w walce; 5 – Warzenie eliksirów; 6 – Poprawiona inicjatywa; 9 – Błyskawiczny refleks; 10 – Przyspieszenie czaru; 12 – Maksymalizacja czaru; 15 – Stworzenie cudownej rzeczy, Podniesienie czaru; 18 – Przenikanie czaru; 20 – Stworzenie laski.

Właściwości klasowe: 1 – przywołanie chowańca.

Drąg (broń do walki wręcz): normalny (1-12), +1 (13-17), drąg mrozu (18-20).

Lekka kusza (dystansowa): normalna (1), mistrzowska (2-20).

Bełty: 10 normalnych (1), 10 mistrzowskich (2-20).

Zwoje: *rozproszenie magii* (1-3), *lot* (1-4), 2 *wezwanie potwora I* (1), *sieć* (2, 5), *błyskawica* (4), *zakłopotanie* (5), 2 *kula ognista* (5), *poprawiona niewidzialność* (6), 2 *wstrzymanie osoby* (7), *błyskawica* [czarujący 7. poziomu] (7), 2 *zauroczenie potwora* (8), *kula ognista* [czarujący 7. poziomu] (8), *wezwanie potwora IV* [czarujący 8. poziomu] (9), *kula ognista* [czarujący 10. poziomu] (10), *ciało w kamień* (10), *teleportacja* (10-12), *zabójcza chmura* (11), *kwaśna mgła* (12), *zapalająca chmura* (14), *słowo mocy, oszołomienie* (14), *trwała mgła* (14), *dominacja* (15), *zmiana kształtu* (16), *wycie banshee* (16), *zaciśnięta pięść Bigby'ego* (17), *ohydne usychanie* (17), *labirynt* (18-20), *wezwanie potwora IX* (18-20).

Eliksiry: *kociej gracji* (1), *leczenia lekkich ran* (2), *niewidzialności* (2-3), *leczenia średnich ran* (3-6), *leczenia poważnych ran* (5, 8-9, 14-20), *przekształcenia siebie* (6), *przyspieszenia* (10), *wykrycia myśli* (11).

Inny magiczny ekwipunek: *różdżka płonących rąk* (2), *różdżka promienia osłabienia +1* (3), *karwasze pancerza +1* (4-8), *różdżka magicznego pocisku* (4), *płaszcz odporności* (5-12), *różdżka wezwania potwora II* (6), *pierścień ochrony +1* (7-12), *różdżka kwasowej strzały Melfa* (7), *różdżka magicznego pocisku* [czarujący 9. poziomu] (8-9), *karwasze pancerza +2* (9-11), *różdżka błyskawicy* (10), *amulet naturalnego pancerza +1* (11-14), *różdżka kuli ognistej* [czarujący 9. poziomu] (11), *karwasze pancerza +3* (12-16), *obręcz intelektu +2* (12-14), *różdżka błyskawicy* [czarujący 9. poziomu] (12), *płaszcz odporności +2* (13-14), *pierścień ochrony +2* (13-20), *różdżka kuli ognistej* [czarujący 10. poziomu] (13), *rękawiczki zręczności +2* (14-20), *różdżka magicznego pocisku* [czarujący 9. poziomu, zmaksymalizowany] (14-15), *amulet naturalnego pancerza +2* (15-20), *płaszcz odporności +3* (15), *obręcz intelektu +4* (15-17), *perła mocy* [3-poziomowy czar] (16), *różdżka kamiennej skóry* (16-17), *karwasze pancerza +5* (17), *pierścień czarodziejstwa I* (17-20), *karwasze pancerza +6* (18-20), *obręcz intelektu +6* (18-20), *laska mrozu* (18-20), *berło wchłaniania* (20).

Inny normalny ekwipunek: sztylet (1-20, 2 torby plączonożne (2).

Druid BN

Początkowe wartości atrybutów: S 10, Zr 14, Bd 13, Int 12, Rzt 15, Cha 8.

Zwiększone wartości atrybutów: 4 – Rzt 16; 8 – Rzt 17; 11 – Rzt 17 (19); 12 – Rzt 18 (20); 14 – Rzt 18 (22), 16 – Rzt 19 (23); 17 – Rzt 19 (25); 20 – Rzt 2- (26).

Atuty: 1 – Zapisanie zwoju; 3 – Tropienie; 6 – Uniki; 9 – Czarowanie w walce; 12 – Unieruchomienie czaru; 15 – Zogniskowanie czaru (Zaklinanie); 18 – Maksymalizacja czaru.

Właściwości klasowe: 1 – zmysł natury, zwierzęcy towarzysz, 2 – leśny krok; 3 – krok bez śladów; 4 – odparcie uroku natury; 9 – odporność na jad; 13 – tysiąc twarzy; 15 – bezczasowe ciało.

Pancerz: zbroja skórzana (1-5), duża drewniana tarcza (1-8), *zbroja skórzana +1* (6-12), *duża drewniana tarcza +1* (9-16), *zbroja skórzana +2* (13-17), *duża drewniana tarcza +2* (17), *zbroja skórzana +3* (18-20), *duża drewniana tarcza +3* (18-20).

Sejmitar (broń do walki wręcz): mistrzowski (1-12), +1 (13-15), +2 (16-20).

Proca (dystansowa): normalna (1-20)

Kulki: 10 mistrzowskich (1-20)

Zwoje: 3 *leczenie lekkich ran* (1), 2 *wytrzymałość żywiołowa* (1-2), *rozgrzanie metalu* (2-4), 2 *korowa skóra* (3-4), 2 *płonąca kula* (3-4), *wypaczenie drewna* (3-4), 2 *przywołanie błyskawicy* (5-6), 2 *neutralizacja trucizny* (5-6), *ochrona przed żywiołami* (5-6), 2 *rozmawianie z roślinami* (5-6), 2 *ogniste uderzenie* (7-8), 2 *reinkarnacja* (7-20), 2 *deszcz ze śniegiem* (7-8), *burza lodowa* (9-10), *ściana*

Tabela 2-35: Czarodziej BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Drąg (1k6)	Kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Cza/Wdz (dow. 2)	Kon	Alch	Wie	Czary/dzień
1	8	12	+2	9 m	+0	+2	+1/+2/+3	+6	+5		–	3/2
2	11	12	+2	9 m	+1	+4	+1/+2/+4	+7	+6		–	4/3
3	15	12	+2	9 m	+1	+4	+2/+3/+4	+8	+7		–	4/3/2
4	18	13	+2	9 m	+2	+5	+2/+3/+5	+10	+8		–	4/4/3
5	22	13	+2	9 m	+2	+5	+3/+4/+6	+11	+9	+4	–	4/4/3/2
6	25	13	+6	9 m	+3	+6	+4/+5/+7	+12	+10	+5	–	4/4/4/3
7	29	14	+6	9 m	+3	+6	+4/+5/+7	+13	+11	+6	–	4/5/4/3/1
8	34	14	+6	9 m	+4	+8	+4/+5/+8	+14	+12	+7	–	4/5/4/4/2
9	38	15	+6	9 m	+4	+8	+5/+6/+8	+15	+13	+8	–	4/5/5/4/2/1
10	41	15	+6	9 m	+5	+9	+5/+6/+9	+16	+14	+9	–	4/5/5/4/3/2
11	45	16	+6	9 m	+5	+9	+5/+6/+9	+17	+15	+10	–	4/5/5/5/3/2/1
12	48	17	+7	9 m	+6/1	+10/5	+6/+7/+10	+19	+16	+13	–	4/5/5/5/4/3/2
13	52	18	+7	9 m	+7/2 (obrażenia +1)	+10/5	+7/+8/+11	+20	+17	+15	–	4/5/5/5/5/3/2/1
14	55	19	+7	9 m	+8/3 (+1)	+12/7	+7/+9/+12	+22	+18	+18	–	4/6/5/5/5/4/3/2
15	59	20	+7	9 m	+8/3 (+1)	+12/7	+9/+11/+13	+23	+19	+21	–	4/6/5/5/5/5/3/2/1
16	62	20	+7	9 m	+9/4 (+1)	+13/8	+9/+11/+14	+24	+20	+24	+7	4/6/5/5/5/5/3/3/2
17	66	22	+7	9 m	+9/4 (+1)	+13/8	+9/+11/+14	+26	+21	+26	+10	4/12/6/5/5/5/5/3/2/1
18	69	23	+7	9 m	+10/5	+14/9	+10/+12/+15	+27	+22	+27	+13	4/12/6/5/5/5/5/3/3/2
19	73	23	+7	9 m	+10/5	+14/9	+10/+12/+15	+28	+23	+28	+16	4/12/6/5/5/5/5/4/3/3
20	76	23	+7	9 m	+11/6	+15/10	+10/+12/+16	+31	+24	+31	+20	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4

ognia (9-10), *osłona antywitalności* (11-12), *krąg leczniczy* (11-12), *wezwanie naturalnego sojusznika VI* (11-12), *kontrolowanie pogody* (13-14), *ognista burza* (13-14), *uzdrowienie* (13-16), *prawdziwe widzenie* (13-14), *palec śmierci* (15-16), *odpychanie metalu lub kamienia* (15-16), *2 wezwanie naturalnego sojusznika VIII* (15-16), *trzęsienie ziemi* (17-20), *2 rój żywiołaków* (17-20), *2 masowe uzdrowienie* (17-20), *zmiana kształtu* (17-20).

Inny magiczny ekwipunek: *eliksir zamazania* (2-4), *różdżka leczenia lekkich ran* (2-14), *2 pierzasty talizman Quaala – drzewo* (3-20), *relikwiarz wierności* (4-8), *torba sztuczek* [szara] (6-14), *2 eliksiry widzenia w ciemnościach* (6-8), *pierścień ochrony +1* (8-15), *różdżka ognia faerie* (9-12), *amulet naturalnego pancerza +1* (10-14), *wisiorek roztropności +2* (11-13), *ornat druida* (12-20), *kamień szczęścia* (12-20), *wisiorek roztropności +4* (14-16), *amulet naturalnego pancerza +2* (15-20), *torba sztuczek* [czerwona] (15-17), *różdżka leczenia nieznacznych ran* (15-20), *pierścień ochrony +2* (16-20), *płaszcz odporności +2* (17-20), *wisiorek roztropności +6* (17-20), *torba sztuczek* [brunatna] (18-20), *kula burz* (19-20), *pierścień spadających gwiazd* (20).

Zwierzęcy towarzysze: 1-2 – wilk; 3 – orzeł, wilk; 4 – niedźwiedź czarny, orzeł; 5 – niedźwiedź czarny, orzeł, sowa; 6 – orzeł, 2 lwy; 7 – niedźwiedź brunatny, orzeł; 8 – złowieszczy dzik, orzeł; 9 – złowieszczy lew, orzeł; 10 – złowieszczy lew, orzeł, sowa; 11 – złowieszczy lew, 2 orły, sowa; 12 – złowieszczy niedźwiedź; 13 – złowieszczy niedźwiedź, orzeł; 14 – złowieszczy niedźwiedź, orzeł, sowa; 15 – złowieszczy niedźwiedź, 2 orły,

Tabela 2-36: Druid BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Sejmitar (1k6)	Proca (1k4)	Wy/R/Wo	Cza/Kon/Wdz	Post ze zw	T dz	Zw kształt
1	9	17	+2	9 m	+1	+3	+3/+2/+4	+5	+3	+6	
2	14	17	+2	9 m	+2	+4	+4/+2/+5	+6	+4	+7	
3	20	17	+2	9 m	+3	+5	+4/+3/+5	+7	+5	+8	
4	25	17	+2	9 m	+4	+6	+5/+3/+7	+8	+6	+10	
5	31	17	+2	9 m	+4	+6	+5/+3/+7	+9	+7	+11	1/dzień
6	36	18	+2	9 m	+5	+7	+6/+4/+8	+10	+8	+12	2/dzień
7	42	18	+2	9 m	+6	+8	+6/+4/+8	+11	+9	+13	3/dzień
8	47	19	+2	9 m	+7/2	+9	+7/+4/+9	+12	+10	+14	Duże
9	53	20	+2	9 m	+7/2	+9	+7/+5/+9	+13	+11	+15	
10	58	21	+2	9 m	+8/3	+10	+8/+5/+10	+14	+12	+16	4/dzień
11	64	21	+2	9 m	+9/4	+11	+8/+5/+11	+15	+13	+18	Malutkie
12	69	21	+2	9 m	+10/5	+12	+9/+6/+12	+16	+14	+20	Złowieszcze
13	75	22	+2	9 m	+10/5 (+1 obrażenia)	+12	+9/+6/+12	+17	+15	+21	
14	80	22	+2	9 m	+11/6 (+1)	+13	+11/+7/+15	+18	+16	+23	5/dzień
15	86	23	+2	9 m	+12/7/2 (+1)	+14	+11/+8/+15	+19	+17	+24	Wielkie
16	91	24	+2	9 m	+14/9/4 (+2)	+15	+12/+8/+17	+20	+18	+25	Żywiołak ×1
17	97	25	+2	9 m	+14/9/4 (+2)	+15	+14/+10/+20	+21	+19	+27	
18	102	27	+2	9 m	+15/10/5 (+2)	+16	+15/+11/+21	+22	+20	+28	6/dzień, żywiołak ×3
19	108	27	+2	9 m	+16/11/6 (+2)	+17	+15/+11/+21	+23	+21	+29	
20	113	27	+2	9 m	+17/12/7 (+2)	+18	+16/+11/+23	+24	+22	+31	

Czary na dzień

Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary
1	3/2	2	4/3	3	4/3/2	4	5/4/3
5	5/4/3/2	6	5/4/4/3	7	6/5/4/3/1	8	6/5/4/4/2
9	6/5/5/4/2/1	10	6/5/5/4/3/2	11	6/6/5/5/4/2/1	12	6/7/5/5/4/3/2
13	6/7/6/5/5/4/2/1	14	6/7/7/5/5/4/4/2	15	6/7/7/5/5/5/4/2/1	16	6/7/7/6/5/5/4/3/2
17	6/7/7/7/6/5/5/4/2/1	18	6/7/7/7/6/5/5/4/3/2	19	6/7/7/7/6/6/5/5/3/3	20	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4

Tabela 2-37: Kapłan BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Morgensztern (1k8)	Lekka kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Cza	Kon	Czary na dzień
1	10	17	–1	6 m	+2 (obrażenia +1)	–1	+4/–1/+4	+4	+6	3/3
2	16	18	–1	6 m	+3 (+1)	+0	+5/–1/+5	+5	+7	4/4
3	23	19	–1	6 m	+4 (+1)	+1	+5/+0/+5	+6	+8	4/4/3
4	29	19	–1	6 m	+5 (+1)	+2	+6/+0/+7	+7	+9	5/5/4
5	36	19	–1	6 m	+5 (+1)	+2	+7/+1/+8	+8	+10	5/5/4/3
6	42	20	–1	6 m	+6 (+1)	+3	+8/+2/+9	+9	+11	5/5/5/4
7	49	20	–1	6 m	+7 (+1)	+4	+8/+2/+9	+10	+12	6/6/5/4/2
8	55	21	–1	6 m	+8/3 (+1)	+5	+9/+2/+10	+11	+13	6/6/5/5/3
9	62	22	–1	6 m	+8/3 (+1)	+5	+9/+3/+10	+12	+14	6/6/6/5/3/2
10	68	22	–1	6 m	+9/4 (+1)	+6	+10/+3/+12	+13	+15	6/6/6/5/5/3
11	75	22	–1	6 m	+10/5 (+1)	+7	+10/+3/+12	+14	+16	6/7/6/6/5/3/2
12	81	23	–1	6 m	+11/6 (+2)	+8	+11/+4/+14	+15	+17	6/8/6/6/5/5/3
13	88	24	0	6 m	+11/5 (+2)	+10 (obrażenia +1)	+11/+5/+14	+16	+18	6/8/7/6/6/5/3/2
14	94	24	0	6 m	+12/6 (+2)	+11 (+1)	+12/+5/+16	+17	+19	6/8/8/6/6/5/5/3
15	101	24	0	6 m	+13/8/3 (+2)	+12 (+1)	+13/+7/+17	+18	+20	6/8/8/7/6/6/5/3/2
16	107	26	0	6 m	+14/9/4 (+2)	+13 (+1)	+15/+8/+19	+19	+21	6/8/8/7/6/6/5/4/3
17	114	26	0	6 m	+14/9/4 (+2)	+13 (+1)	+15/+8/+20	+20	+22	6/8/8/8/7/6/6/5/3/2
18	120	26	0	6 m	+15/10/5 (+2)	+14 (+1)	+16/+9/+21	+21	+23	6/8/8/8/7/6/6/5/4/3
19	126	26	0	6 m	+16/11/6 (+2)	+15 (+1)	+16/+9/+21	+22	+24	6/8/8/8/7/7/6/6/4/3
20	133	26	0	6 m	+17/12/7 (+2)	+16 (+1)	+17/+9/+23	+23	+25	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5

Uwaga: Na każdy poziom czarów musisz wybrać jedno zaklęcie z odpowiednich domen.

sowa; 16 – złowieszczy tygrys; 17 – złowieszczy tygrys, orzeł; 18 – złowieszczy tygrys, orzeł, sowa; 19 – złowieszczy tygrys, 2 orły, sowa; 20 – złowieszczy tygrys, złowieszczy nietoperz.

Kapłan BN

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).

Atuty: 1 – Zapisanie zwoju; 3 – Warzenie eliksirów; 6 – Czarowanie w walce; 9 – Stworzenie różdżki; 12 – Podniesienie czaru; 15 – Maksymalizacja czaru; 18 – Przyspieszenie czaru.

Właściwości klasowe: 1 – odegnanie lub skarcenie nieumarłego.

Pancerz: zbroja płytkowa (1), zbroja półpłytowa (2), pełna zbroja płytowa (3-5), *pełna zbroja płytowa +1* (6-15), *pełna zbroja płytowa +2* (16-20), duża metalowa tarcza (1-7), *duża metalowa tarcza +1* (8-15), *duża metalowa tarcza +2* (16-20).

Morgensztern (broń do walki wręcz) [lub ulubiona broń bóstwa]: mistrzowski (1-11), *+1* (12-20).

Lekka kusza (dystansowa): normalna (1-20).

Bełty: 10 normalnych (1-12), 10 *+1* (13-20).

Zwoje: *ochrona przed żywiołami* (1-2), *3 leczenie lekkich ran* (2-3), *5 leczenie lekkich ran* (4-6), *milczenie* (6), *neutralizacja trucizny* (7), *przywołanie z martwych* (7-13), *eteryczny spacer* (9-14), *powietrzny spacer* (11-13), *wskrzeszenie* (12-13), *implozja* (13-20), *2 wskrzeszenie* (14-20), *prawdziwe wskrzeszenie* (15), *2 prawdziwe wskrzeszenie* (16-20), *eteryczność* (17-20), *osłona antywitalności* (17-20), *masowe uzdrowienie* (17-20).

Eliksiry: *zamazania* (2-6), *lewitacji* (2-6), *latania* (4-16), *pajęczej wspinaczki* (8-10), *heroizmu* (9-12).

Inny magiczny ekwipunek: *płaszcz odporności +1* (5-14), *różdżka leczenia lekkich ran* (7-8), *pierścień ochrony +1* (9-20), *różdżka wstrzymania osoby* (9-13), *wisiorek roztropności +2* (10-13), *różdżka piekącego światła* (11-14), *amulet naturalnego pancerza +1* (12-20), *rękawiczki zręczności +2* (13-20), *wisiorek roztropności +4* (14-16), *płaszcz odporności +2* (15), *różdżka piekącego światła* [10. poziom] (15-20), *płaszcz odporności +3* (16-20), *wisiorek roztropności +6* (17-20), *pierścień migotania* (18-20), *klejnot widzenia* (19-20), *berło wchłaniania* (20).

Łotrzyk BN

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 – Zr 19 (23); 19 – Zr 19 (25); 20 – Zr 20 (26).

Atuty: 1 – Poprawiona inicjatywa; 3 – Biegłość w tarczy; 6 – Czujność; 9 – Błyskawiczny refleks; 12 – Finezja w broni (rapier); 15 – Poprawione trafienie krytyczne (rapier), 18 – Zmysł walki.

Właściwości klasowe: 1 – ukradkowy atak +1k6; 2 – uchylanie; 3 – nieświadomy unik (premia ze Zr do KP), ukradkowy atak +2k6; 5 – ukradkowy atak +3k6; 6 – nieświadomy unik (nie można flankować); 7 – ukradkowy atak +4k6; 9 – ukradkowy atak +5k6; 10 – poprawione uchylanie, nieświadomy unik (+1 przeciwko pułapkom), ukradkowy atak +6k6; 13 – rzut ochronny, ukradkowy atak +7k6; 14 – nieświadomy unik (+2 przeciwko pułapkom); 15 – ukradkowy atak +8k6; 16 – szczwany umysł; 17 – nieświadomy unik (+3 przeciwko pułapkom), ukradkowy atak +9k6); 19 – sprzyjający moment, ukradkowy atak +10k6; 20 – nieświadomy atak (+4 przeciwko pułapkom).

Pancerz: mistrzowska ćwiekowana skóra (1-6), mistrzowski puklerz (3-6), *puklerz +1* (7-9), *ćwiekowana skóra +1* (7-9), *puklerz +2* (10-14).

Rapier (broń do walki wręcz): mistrzowski (1-8), *+1* (9-12), *+2* (13-18), *+3* (19-20).

Refleksyjny łuk krótki (broń dystansowa): potężny [S 12] mistrzowski (1-8), *potężny +1* [S 12] (9-16), *potężny +2* [S 12] (17-19), *potężny +3* [S 12] (20).

Strzały: 20 mistrzowskich (1-9), 10 *strzał +1* (10-20), 10 strzał mistrzowskich (10-20).

Eliksiry: *2 leczenia lekkich ran* (1), *ukrywania* (1), *skradania* (1), *2 pajęczej wspinaczki* (1), *4 leczenia lekkich ran* (2-4), *widzenia w ciemnościach* (2-8), *neutralizacji trucizny* (2-4), *6 leczenia lekkich ran* (5), *przyspieszenia* (6-20), *przekształcenia siebie* (12-20), *2 leczenia ciężkich ran* (12-20), *niewidzialności* (12-15), *stanu lotnego* (18-20).

Inny magiczny ekwipunek: *płaszcz odporności +1* (4-11), *pojemna torba 1* (8-12), *karwasze pancerza +2* (10-14), *pierścień ochrony +1* (10-14), *amulet naturalnego pancerza +1* (12-16), *płaszcz odporności +2* (12-13), *rękawiczki zręczności +2* (12-16), *pojemna torba 2* (13-17), *płaszcz odporności +3* (14-15), *karwasze pancerza +4* (15-16), *pierścień ochrony +2* (15-20), *płaszcz odporności +4* (16-20), *pierścień niewidzialności* (16-20), *amulet ochrony przed wykryciem i zlokalizowaniem* (17-20), *karwasze pancerza +5* (17-20), *rękawiczki zręczności +4* (17-18), *pojemna torba 3* (18-20), *rękawiczki zręczności +6* (19-20), *skrzydlate buty* (19-20), *lawendowozielony kamień Ioun* (20).

Inny ekwipunek: 15 metrów jedwabnej liny (1-20), narzędzia złodziejskie (1), mistrzowskie narzędzia złodziejskie (2-20).

Mnich BN

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).

Tabela 2-38: Łotrzyk BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Rapier (1k6)	Refleksyjny łuk krótki (1k6)	Wy/R/Wo	Ukr/C po/ Upa	O za	Nasł/ Zauw	Prze/ Szac	Un urz	St m urz
1	7	15	+6	9 m	+2 (obrażenia +1)	+4 (obrażenia +1)	+1/+4/+0	+6	+6	+4	+6	+6	+3
2	11	15	+6	9 m	+3 (+1)	+5 (+1)	+1/+5/+0	+7	+9	+5	+7	+9	+4
3	16	16	+6	9 m	+4 (+1)	+6 (+1)	+2/+5/+1	+8	+10	+6	+8	+10	+5
4	20	17	+7	9 m	+5 (+1)	+8 (+1)	+3/+8/+2	+10	+12	+7	+9	+11	+6
5	25	17	+7	9 m	+5 (+1)	+8 (+1)	+3/+8/+2	+11	+13	+8	+10	+12	+7
6	29	17	+7	9 m	+6 (+1)	+9 (+1)	+4/+9/+3	+12	+14	+11	+11	+13	+8
7	34	19	+7	9 m	+7 (+1)	+10 (+1)	+4/+9/+3	+13	+15	+12	+12	+14	+9
8	38	19	+7	9 m	+8/3 (+1)	+11/6 (+1)	+4/+10/+3	+14	+16	+13	+13	+15	+10
9	43	19	+7	9 m	+8/3 (+2)	+11/6 (+2)	+5/+12/+4	+15	+17	+14	+14	+16	+11
10	47	19	+7	9 m	+9/4 (+2)	+12/7 (+3)	+5/+13/+4	+16	+18	+15	+15	+17	+12
11	52	19	+7	9 m	+10/5(+2)	+13/8 (+3)	+5/+13/+4	+17	+19	+16	+16	+18	+13
12	56	22	+9	9 m	+15/10 (+2)	+16/11 (+3)	+7/+17/+6	+20	+22	+17	+17	+19	+14
13	61	22	+9	9 m	+16/11 (+3)	+16/11 (+3)	+7/+17/+6	+21	+23	+18	+18	+20	+15
14	65	22	+9	9 m	+17/12 (+3)	+17/12 (+3)	+8/+19/+7	+22	+24	+19	+19	+21	+16
15	70	22	+9	9 m	+18/13/8 (+3)	+18/13/8 (+3)	+9/+19/+8	+23	+25	+20	+20	+22	+17
16	74	22	+9	9 m	+19/14/9 (+3)	+19/14/9 (+3)	+10/+21/+9	+24	+26	+21	+21	+23	+18
17	79	23	+10	9 m	+20/15/10 (+3)	+21/16/11 (+4)	+10/+22/+9	+26	+28	+22	+22	+24	+19
18	83	27	+10	9 m	+21/16/11 (+3)	+22/17/12 (+4)	+11/+23/+10	+27	+29	+23	+23	+25	+20
19	88	28	+11	9 m	+24/19/14 (+4)	+24/19/14 (+4)	+11/+24/+10	+29	+31	+24	+24	+26	+21
20	92	29	+12	9 m	+26/21/16 (+4)	+26/21/16 (+5)	+11/+26/+10	+31	+33	+25	+25	+27	+22

Atuty: 1 – Uniki; 3 – Zogniskowanie broni (kama); 6 – Ruchliwość; 9 – Atak z doskoku; 12 – Poprawione trafienie krytyczne (bez broni); 15 – Zmysł walki; 18 – Poprawiona inicjatywa.

Właściwości klasowe: 1 – uderzenie bez broni, oszałamiający atak, uchylanie; 2 – Odbicie strzał; 3 – spokojny umysł; 4 – powolny upadek (6 m); 5 – czystość ciała; 6 – powolny upadek (9 m), poprawione przewracanie; 7 – jedność ciała, skok w chmury; 8 – powolny upadek (15 m); 9 – poprawione uchylanie; 10 – uderzenie *ki* (+1); 11 – diamentowe ciało; 12 – daleki krok; 13 – diamentowa dusza, uderzenie *ki* (+2); 15 – drżąca pięść; 16 – uderzenie *ki* (+3); 17 – bezczasowe ciało, język słońca i księżyca; 18 – powolny upadek (każda wysokość); 19 – puste ciało; 20 – idealne ja.

Kama (broń do walki wręcz): mistrzowska (1-2), +1 (3-9), +2 (10-13), +3 (14-16), +4 (17), +5 (18-20).

Proca (dystansowa): normalna (1), mistrzowska (2-8), +1 (9-11), +2 (12-20).

Kulki: 10 normalnych (1-10), 10 +1 (11-20).

Eliksiry: 2 *leczenia lekkich ran* (1-2), 1 *kocia gracja* (1-5), 1 *heroizmu* (2, 9, 12-16), 1 *leczenia średnich ran* (4-12), 2 *kociejgracji* (11-12), 3 *heroizmu* (17-20).

Inny magiczny ekwipunek: *karwasze pancerza +1* (5-10), *płaszcz odporności +1* (6-9), *pierścień ochrony +1* (7-16), *amulet naturalnego pancerza +1* (8-17), *karwasze pancerza +2* (11-14), *pas mnicha* (13-20), *karwasze pancerza +3* (15-19), *perła roztropności +2* (15-18), *rękawiczki zręczności +2* (15-18), *płaszcz przemieszczenia* (16-20), *pantofle pajęczej wspinaczki* (17-20), *pierścień ochrony +2* (17-20), *amulet naturalnego pancerza +2* (18-20), *diadem piekącego światła* [słabszy] (18-20), *perła roztropności +4* (19), *rękawiczki zręczności +4* (19), *różowy kamień Ioun* (19-20), *błękitny kamień Ioun* (19-20), *karwasze pancerza +4* (20), *perła roztropności +6* (20), *rękawiczki zręczności +6* (20).

Paladyn BN

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).

Atuty: 1 – Zogniskowanie broni (miecz długi); 3 – Konna walka; 6 – Błyskawiczny refleks; 9 – Poprawione trafienie krytyczne (miecz długi); 12 – Wyjątkowe odganianie; 15 – Żelazna wola; 18 – Przenikanie czaru.

Właściwości klasowe: 1 – *wykrycie zła*, łaska objawiona, *nakładanie rąk*, objawione zdrowie; 2 – aura odwagi, ugodzenie zła; 3 – *usunięcie choroby*, odegnanie nieumarłego; 5 – wyjątkowy wierzchowiec; 6 – *usunięcie choroby* 2/tydzień; 9 – *usunięcie choroby* 3/tydzień; 12 – *usunięcie*

Tabela 2-39: Mnich BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Bez broni	Kama (1k6)	Proca (1k4)	Wy/R/Wo	Ska	Rów/Ukr/Upa
1st	9	13	+1	9 m	+2 (1k6+2)	+3 (obrażenia +2)	+1 (1k4)	+3/+3/+4	+6	+5
2nd	14	13	+1	9 m	+3 (1k6+2	+4 (+2)	+3 (1k4)	+4/+4/+5	+7	+6
3rd	20	13	+1	12 m	+4 (1k6+2)	+6 (-3)	+4 (1k4)	+4/+4/+5	+8	+7
4th	25	14	+2	12 m	+5 (1k8+2)	+7 (-3)	+6 (1k4)	+5/+6/+6	+9	+9
5th	31	16	+2	12 m	+5 (1k8+2)	+7 (-3)	+6 (1k4)	+5/+6/+6	+10	+10
6th	36	16	+2	15 m	+6/3 (1k8+2)	+8/5 (+3)	+7/2 (1k4)	+7/+8/+8	+11	+11
7th	42	17	+2	15 m	+7/4 (1k8+2)	+9/6 (+3)	+8/3 (1k4)	+7/+8/+8	+12	+12
8th	47	19	+2	15 m	+8/5 (1k10+2)	+10/7 (+3)	+9/4 (1k4)	+8/+9/+10	+13	+13
9th	53	19	+2	18 m	+8/5 (1k10+2)	+10/7 (+3)	+9/4 (1k4+1)	+8/+9/+10	+14	+14
10th	58	20	+2	18 m	+9/6/3 (1k10+2)	+12/9/6 (+4)	+10/5 (1k4+1)	+8/+9/+10	+15	+15
11th	64	21	+2	18 m	+10/7/4 (1k10+2)	+13/10/7 (+4)	+12/7 (1k4+2)	+8/+9/+10	+16	+16
12th	69	21	+2	21 m	+11/8/5 (1k12+2)	+14/11/8 (+4)	+14/9 (1k4+3)	+9/+10/+11	+17	+17
13th	75	21	+2	21 m	+11/8/5 (1k12+2)	+14/11/8 (+4)	+14/9 (1k4+3)	+9/+10/+11	+18	+18
14th	80	21	+2	21 m	+12/9/6/3 (1k12+2)	+16/13/10/7 (+5)	+15/10 (1k4+3)	+10/+11/+12	+19	+19
15th	86	25	+3	24 m	+13/10/7/4 (1k12+2)	+17/14/11/8 (+5)	+17/12/7(1k4+3)	+10/+12/+13	+20	+21
16th	91	26	+3	24 m	+14/11/8/5 (1k20+2)	+18/15/12/9 (+5)	+19/14/9 (1k4+3)	+11/+14/+14	+21	+23
17th	97	27	+3	24 m	+14/11/8/5 (1k20+2)	+19/16/13/10 (+6)	+19/14/9 (1k4+3)	+11/+14/+14	+22	+24
18th	102	28	+7	27 m	+15/12/9/6/3 (1k20+2)	+21/18/15/12/9 (+7)	+20/15/10 (1k4+3)	+12/+15/+15	+23	+25
19th	127	30	+8	27 m	+17/14/11/8/5 (1k20+3)	+23/20/17/14/11 (+8)	+22/17/12 (1k4+3)	+13/+16/+16	+25	+27
20th	133	34	+9	27 m	+18/15/12/9/6 (1k20+3)	+24/21/18/15/12 (+8)	+24/19/14 (1k4+3)	+14/+17/+17	+26	+29

Tabela 2-40: Paladyn BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Miecz długi (1k8)	Refleksyjny łuk długi (1k8)	Wy/R/Wo	Lecz	Jeź	Kon	Czary na dzień
1	11	17	–1	6 m	+5 (obrażenia +2)	+0	+5/+1/+3	+5	+3	–	–
2	17	18	–1	6 m	+6 (+2	+2 (obrażenia +2)	+6/+1/+3	+6	+4	–	–
3	24	18	–1	6 m	+7 (+2)	+4 (+3)	+6/+2/+4	+7	+5	–	–
4	30	19	–1	6 m	+8 (+2)	+5 (+3)	+7/+2/+5	+8	+5	+3	1
5	37	19	–1	6 m	+9 (+2)	+6 (+3)	+7/+2/+5	+9	+6	+3	1
6	43	19	–1	6 m	+10/5 (+3)	+7/2 (+3)	+8/+5/+6	+9	+7	+4	2
7	50	20	–1	6 m	+11/6 (+3)	+8/3 (+3)	+8/+5/+6	+10	+7	+5	2
8	56	21	–1	6 m	+12/7 (+3)	+9/4 (+3)	+10/+6/+7	+11	+8	+5	2/1
9	63	22	–1	6 m	+13/8 (+3)	+10/5 (+3)	+10/+7/+8	+11	+9	+6	2/1
10	69	22	–1	6 m	+14/9 (+3)	+11/6 (+3)	+11/+7/+8	+12	+9	+7	2/2
11	76	22	–1	6 m	+16/11/6 (+4)	+12/7/2 (+3)	+11/+7/+8	+13	+10	+7	2/2
12	82	23	–1	6 m	+17/12/7 (+4)	+13/8/3 (+3)	+13/+9/+10	+13	+11	+8	2/2/1
13	89	24	–1	6 m	+18/13/8 (+4)	+14/9/4 (+4)	+14/+10/+11	+14	+11	+9	2/2/1
14	95	24	–1	6 m	+20/15/10 (+5)	+15/10/5 (+4)	+15/+10/+11	+15	+12	+9	3/2/1
15	102	26	–1	6 m	+21/16/11 (+5)	+16/11/6 (+4)	+16/+12/+15	+15	+13	+10	3/2/1/1
16	108	28	–1	6 m	+22/17/12/7 (+5)	+17/12/7/2 (+4)	+18/+13/+16	+16	+13	+11	3/3/1/1
17	115	29	–1	6 m	+24/19/14/9 (+6)	+18/13/8/3 (+4)	+18/+13/+16	+17	+14	+11	3/3/2/1
18	121	30	–1	6 m	+26/21/16/11 (+7)	+19/14/9/4 (+4)	+20/+15/+18	+17	+15	+12	4/3/2/1
19	128	30	–1	6 m	+27/22/17/12 (+7)	+21/16/11/6 (+5)	+20/+15/+18	+18	+15	+13	4/4/3/2
20	134	30	–1	6 m	+28/23/18/13 (+7)	+22/17/12/7 (+5)	+21/+15/+18	+19	+16	+13	4/4/3/3

choroby 4/tydzień; 15 – *usunięcie choroby* 5/tydzień; 18 – *usunięcie choroby* 6/tydzień.

Pancerz: zbroja płytkowa (1), duża metalowa tarcza (1-3), zbroja półpłytowa (2), mistrzowska zbroja półpłytowa (3), zbroja płytowa (4-6), mistrzowska duża metalowa tarcza (4-7), *zbroja płytowa* +1 (7-11), *duża metalowa tarcza* +1 (8-12), *zbroja płytowa* +2 (12-14), *duża metalowa tarcza* +2 (13-14), *zbroja płytowa* +3 (15-16), *duża metalowa tarcza* +3 (15-17), *zbroja płytowa* +4 (17-20), *duża metalowa tarcza* +4 (18-20).

Miecz długi (broń do walki wręcz): mistrzowski (1-5), +1 (6-10), +2 (11-13), +3 (14-16), +4 (17), +5 (18-20).

Refleksyjny łuk długi (broń dystansowa): normalny (1), potężny [S 14] mistrzowski (2-12), *potężny* +1 [S 14] (13-18), *potężny* +2 [S 14] (19-20).

Strzały: 20 normalnych (1-12), 5 *strzał* +1 (3-12), 20 *strzał* +1 (13-20).

Eliksiry: 4 *leczenia lekkich ran* (1-7), 2 *leczenia lekkich ran* (8-14), 2 *leczenia nieznacznych ran* (8-9, 15-20), 2 *leczenia poważnych ran* (10-20), *latania* (10-20), *języków* (10-20), *roztropności* (10-20).

Zwoje: 2 *magiczna broń* (4-20), 2 *ochrona przed złem* (4-14), *usunięcie paraliżu* (11-20), *wykrycie trucizny* (12-14), 3 *opóźnienie trucizny* (12-20), 2 *odporność żywiołowa – ogień* (13-20), *odpędzenie śmierci* (13-20).

Inny magiczny ekwipunek: 2 *oszczepy błyskawic* (7-11), *pierścień ochrony* +1 (9-15), *zwierciadło próżności* +2 (12-18), *relikwiarz wierności* (13-20), *naszyjnik modlitewnych paciorków* (karma) (15-20), *amulet naturalnego pancerza* +1 (16-20), *róg dobroci* (16-20), *maść Keoghtoma* (16-20), *pierścień ochrony* +2 (16-20), *kamień szczęścia* (18-20), *zwierciadło próżności* +6 (19-20), *diadem piekącego światła* [potężniejszy] (20).

Koń i ekwipunek: uzda i wędzidło (2-20), ciężki rumak (2-4), siodło wojskowe (2-20), juki (2-20), ladry – ćwiekowana skóra (3), mistrzowskie ladry – ćwiekowana skóra (4-5), wierzchowiec paladyna (5-20), mistrzowskie ladry – zbroja łuskowa (6-9), ladry – zbroja kryta (10-11), mistrzowskie ladry – zbroja kryta (12-15), mistrzowskie ladry – zbroja półpłytowa (16-20).

Normalny ekwipunek: sztylet (1-20), zestaw uzdrowiciela (1-5), woda święcona (1-2), drewniany święty symbol (1), srebrny święty symbol (2-20), 3 woda święcona (3-10), 2 antytoksyna (6-20), 4 woda święcona (11-20)

Tropiciel BN

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), Zr 19 (21); 17 – Zr 19 (23); 20 – Zr 20 (24).

Atuty: 1 – Bezpośredni strzał; 3 – Precyzyjny strzał; 6 – Zogniskowanie broni (refleksyjny łuk długi); 9 – Szybki strzał; 12 – Poprawione trafienie krytyczne (refleksyjny łuk długi); 15 – Poprawione trafienie krytyczne (miecz długi); 18 – Poprawiona walka dwoma rodzajami broni.

Właściwości klasowe: 1 – Tropienie, ulubiony wróg (goblinoidzi); 5 – ulubiony wróg (nieumarli); 10 – ulubiony wróg (giganci); 15 – ulubiony wróg (smoki); 20 – ulubiony wróg (diabły).

Pancerz: ćwiekowana skóra (1), mistrzowska ćwiekowana skóra (2-3), *ćwiekowana skóra* +1 (4-10), *ćwiekowana skóra* +2 (11-14), *ćwiekowana skóra* +3 (15-17), *ćwiekowana skóra* +4 (18-20).

Miecz długi (broń do walki wręcz): normalny (1), mistrzowski (2-7), +1 (8-13), +2 (14-17), +3 (18-20).

Miecz krótki (wręcz, druga ręka): normalny (1), mistrzowski (2-8), +1 (9-20).

Refleksyjny łuk krótki (broń dystansowa): potężny [S 14] mistrzowski (1-6), *potężny* +1 [S 14] (7-12), *potężny* +2 [S 14] (13-15), *potężny* +2 [S 18] (16-17), *potężny* +3 [S 18] (18-19), *potężny* +4 [S 18] (20).

Strzały: 20 normalnych (1-14), 12 *strzał* +1 (15-17), 8 *zabójczych strzał* (15), 8 *większych zabójczych strzał* (16-17), 10 *strzał* +1 (18-20), 10 *większych zabójczych strzał* (18-20).

Inny magiczny ekwipunek: 2 *eliksiry leczenia lekkich ran* (1), 1 *eliksir ukrywania* (1), 3 *eliksiry leczenia lekkich ran* (2-8), *oczy orła* (3-20), *płaszcz elfów* (6-20), *eliksir wytrzymałości* (9-10), *rękawiczki zręczności* +2 (10-16), *poręczny plecak Hewarda* (11-20), *eliksir heroizmu* (11-12), *amulet naturalnego pancerza* +1 (13-20), *karwasze łucznictwa* (13-20), *pierścień ochrony* +1 (13-20), *perła roztropności* +2 (14-20), *buty kroków i podskoków* (15-20), *pas siły giganta* +4 (16-20), *rękawiczki zręczności* +4 (17-20), *bladozielony kamień Ioun* (17-20), *pierścień wyzywienia* (17-20), *szata kameleona* (19-20), *pochwa ostrości* (19-20), *różdżka leczenia poważnych ran* (19-20), *posążek cudownej mocy* [rumak z obsydianu] (20).

Wojownik BN

Początkowe wartości atrybutów: S 15, Zr 13, Bd 14, Int 10, Rzt 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), Bd 14 (16); 20 – S 20 (26).

Atuty: 1 – Broń egzotyczna (miecz półtoraręczny); Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny); 2 – Poprawiona inicjatywa; 3 – Potężny atak; 4 – Specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny); 6 – Rozszczepienie, bezpośredni strzał; 8 – Poprawione trafienie krytyczne (miecz półtoraręczny); 9 – Wielkie rozszczepienie; 10 – Uniki; 12 – Precyzyjny strzał, Zogniskowanie broni (refleksyjny łuk długi); 14 – Poprawione trafienie krytyczne (refleksyjny łuk długi); 15 – Konna walka; 16 – Walka na ślepo; 18 – Konne łucznictwo, Daleki strzał; 20 – Zmysł walki.

Pancerz: zbroja płytkowa (1), duża metalowa tarcza (1-7), zbroja półpłytowa (2), zbroja płytowa (3), *duża metalowa tarcza* +1 (8-14), *pełna zbroja płytowa* +1 (6-9), *duża metalowa tarcza* +2 (15), *pełna zbroja płytowa* +2 (10-16), *duża metalowa tarcza* +3 (16-20), *pełna zbroja płytowa* +3 (17), *pełna zbroja płytowa* +4 (18-20).

Tabela 2-41: Tropiciel BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Miecz długi (1k8)	Refleksyjny łuk długi (1k8)	Wy/R/Wo	T dz	Zauw	C po	Ukr
1	11	15	+2	9 m	+3 (obrażenia +2)	+3 (obrażenia +2)	+3/+2/+1	+5	+5	+5	+5
2	17	15	+2	9 m	+4 (+2)	+4 (+2)	+4/+2/+1	+6	+6	+7	+7
3	24	15	+2	9 m	+5 (+2)	+5 (+2)	+4/+3/+2	+7	+12	+8	+8
4	30	17	+3	9 m	+6 (+2)	+7 (+2)	+5/+4/+2	+8	+13	+10	+10
5	37	17	+3	9 m	+7 (+2)	+8 (+2)	+5/+4/+2	+9	+14	+11	+11
6	43	17	+7	9 m	+8/3 (+2)	+10/5 (+2)	+6/+5/+3	+10	+15	+12	+22
7	50	17	+7	9 m	+9/4 (+2)	+11/6 (+3)	+6/+5/+3	+11	+16	+13	+23
8	56	17	+7	9 m	+10/5 (+3)	+12/7 (+3)	+7/+5/+3	+12	+17	+14	+24
9	63	17	+7	9 m	+11/6 (+3)	+13/8 (+3)	+7/+6/+4	+13	+18	+15	+25
10	69	19	+8	9 m	+12/7 (+3)	+15/10 (+3)	+8/+7/+4	+14	+19	+17	+27
11	76	20	+8	9 m	+13/8/3 (+3)	+16/11/6 (+3)	+8/+7/+4	+15	+20	+18	+28
12	82	21	+9	9 m	+14/9/4 (+3)	+19/14/9 (+4)	+9/+9/+5	+16	+21	+20	+30
13	89	23	+9	9 m	+15/10/5 (+3)	+22/17/12 (+5)	+9/+9/+5	+17	+22	+21	+31
14	95	23	+9	9 m	+17/12/7 (+4)	+23/18/13 (+5)	+10/+9/+6	+19	+24	+22	+32
15	102	24	+9	18 m	+18/13/8 (+4)	+25/20/15 (+6)	+10/+10/+7	+20	+25	+23	+33
16	108	24	+9	18 m	+21/16/11/6 (+6)	+26/21/16/11 (+8)	+11/+10/+7	+21	+26	+24	+34
17	115	24	+10	18 m	+23/18/13/8 (+6)	+29/24/19/14 (+8)	+12/+12/+8	+23	+28	+27	+37
18	121	25	+10	18 m	+25/20/15/10 (+7)	+31/26/21/16 (+9)	+13/+13/+9	+24	+29	+28	+38
19	128	25	+10	18 m	+27/22/17/12 (+7)	+32/27/22/17 (+9)	+13/+13/+9	+25	+30	+29	+54
20	134	25	+11	18 m	+29/24/19/14 (+8)	+34/29/24/19 (+10)	+14/+14/+9	+26	+32	+31	+56

Uwaga: Wykonując tylko akcję ataku, może używać w walce miecza długiego i krótkiego. Robiąc tak, ma dodatkowy atak mieczem krótkim o najwyższej premii do ataku, lecz w tej rundzie wszystkie ataki otrzymują karę –2. Od 18. do 20. poziomu czyniąc tak, otrzymuje dwa dodatkowe ataki mieczem krótkim, jeden z najwyższą premią do ataku, a drugi z karą –5 (wciąż biorąc pod uwagę karę –2 do wszystkich ataków).

Czary na dzień

Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary
1	–	2	–	3	–	4	1
5	1	6	2	7	2	8	2
9	2	10	2/1	11	2/1	12	2/1
13	2/1	14	3/2/1	15	3/2/1	16	3/3/1
17	3/3/2	18	4/3/2	19	4/4/3	20	4/4/3

Miecz półtoraręczny (broń do walki wręcz): mistrzowski (1-6), +1 (7-11), +2 (12-14), +3 (15-17), +4 (18-20).

Refleksyjny łuk długi (broń dystansowa): normalny (1), potężny mistrzowski [S 14] (2-3), potężny mistrzowski [S 16] (4-8), *potężny +1* [S 16] (9-11), *potężny +1* [S 18] (12-15), *potężny +2* [S 18] (16-20).

Strzały: 20 normalnych (1-7), 25 *strzał +1* (8-13), 50 *strzał +1* (14-17), 50 *strzał +2* (18-20).

Magiczny ekwipunek: *eliksir leczenia średnich ran* (1-20), *eliksir wytrzymałości* (2-20), *płaszcz odporności +1* (5-10), *płaszcz odporności +2* (11-17), *pierścień ochrony +1* (11-15), *buty szybkości* (13-20), *amulet naturalnego pancerza +2* (14-20), *eliksir heroizmu* (14-16), *oczy orła* (15-20), *pierścień ochrony +2* (16-19), *rękawice ogrowej siły* (17-18), *lina wspinaczki* (17-20), *kołczan Ehlonny* (18-20), *płaszcz odporności +3* (18-20), *pas siły giganta +6* (19-20), *różowy kamień Ioun* (19-20), *pierścień ochrony +4* (20), *hełm teleportacji* (20).

Zaklinacz BN

Początkowe wartości atrybutów: S 8, Zr 14, Bd 13, Int 10, Rzt 12, Cha 15.

Tabela 2-42: Wojownik BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Miecz półtoraręczny (1k10)	Refleksyjny łuk długi (1k8)	Wy/R/Wo	Wsp/Ska	Jeźdz
1	12	18	+1	6 m	+5 (obrażenia +2)	+2	+4/+1/+1	–3	–
2	19	19	+5	6 m	+6 (+2)	+4 (+2)	+5/+1/+1	–2	–
3	27	21	+5	6 m	+7 (+2)	+5 (+2)	+5/+2/+2	+0	–
4	34	21	+5	6 m	+9 (+5)	+6 (+3)	+6/+2/+2	+2	–
5	42	21	+5	6 m	+10 (+5)	+7 (+3)	+7/+3/+3	+3	–
6	49	22	+5	6 m	+11/6 (+5)	+8/3 (+3)	+8/+4/+4	+5	–
7	57	22	+5	6 m	+12/7 (+6)	+9/4 (+3)	+8/+4/+4	+6	–
8	64	23	+5	6 m	+13/8 (+6)	+11/6 (+4)	+9/+4/+4	+8	–
9	72	23	+5	6 m	+14/9 (+6)	+12/7 (+5)	+9/+5/+5	+9	–
10	79	24	+5	6 m	+15/10 (+6)	+13/8 (+5)	+10/+5/+5	+10	–
11	87	25	+5	6 m	+16/11/6 (+6)	+14/9/4 (+5)	+11/+6/+6	+11	–
12	94	25	+5	6 m	+19/14/9 (+8)	+16/11/6 (+6)	+12/+7/+7	+13	–
13	102	25	+5	6 m	+20/15/10 (+8)	+17/12/7 (+6)	+12/+7/+7	+14	–
14	109	27	+5	6 m	+21/16/11 (+8)	+18/13/8 (+6)	+13/+7/+7	+15	–
15	117	28	+5	6 m	+23/18/13 (+9)	+19/14/9 (+6)	+13/+8/+8	+15	+2
16	124	30	+5	6 m	+24/19/14/9 (+9)	+21/16/11/6 (+7)	+14/+8/+8	+15	+4
17	132	31	+5	6 m	+27/22/17/12 (+11)	+22/17/12/7 (+7)	+14/+8/+8	+16	+6
18	139	32	+5	6 m	+28/23/18/13 (+11)	+24/19/14/9 (+8)	+16/+10/+10	+16	+8
19	166	32	+5	6 m	+31/26/21/16 (+13)	+25/20/15/10 (+8)	+17/+10/+10	+18	+10
20	175	34	+5	6 m	+33/28/23/18 (+14)	+26/21/16/11 (+8)	+18/+10/+10	+18	+12

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).

Atuty: 1 – Twardość; 3 – Poprawiona inicjatywa; 6 – Czarowanie w walce; 9 – Uniki; 12 – Maksymalizacja czaru; 15 – Stworzenie różdżki; 18 – Przenikanie czaru.

Właściwości klasowe: 1 – przywołanie chowańca.

Krótka włócznia (broń do walki wręcz): normalna (1-12), +1 (13-20).

Lekka kusza (dystansowa): normalna (1-20).

Bełty: 10 normalnych (1-3), 10 mistrzowskich (4-20).

Eliksiry: *zamazania* (1-2), *niewidzialności* (1-3), *kociej gracji* (2-4), *leczenia średnich ran* (3-6, 9-20), *leczenia poważnych ran* (5, 8), *przyspieszenia* (5-18), *wykrycia myśli* (11).

Zwoje: 2 *magiczny pocisk* (1-2), 2 *tarcza* (1-3), 2 *uśpienie* (1-3), 2 *deszcz kolorów* (2-3), *niewidzialność* (4), 2 *niewidzialność* (5), 2 *kwasowa strzała Melfa* (5), 2 *sieć* (5), *wstrzymanie osoby* (6-7), *zauroczenie potwora* (8), *wezwanie potwora IV* [czarujący 8. poziomu] (9), *teleportacja* (11), *strach* (12), *słowo mocy: oszołomienie* (14), *dominacja* (15), *przymaglyczny deszcz* (15), *zaciśnięta pięść Bigby'ego* (17), *ohydne usychanie* (17), *labirynt* (18-20), *rój meteorów* (18-20), *wezwanie potwora IX* (18-20).

Inny magiczny ekwipunek: *różdżka uśpienia* (2), *różdżka płonących rąk* (3), *karwasze pancerza +1* (4-8), *różdżka magicznego pocisku* (4), *różdżka kwasowej strzały Melfa* (6-7), *pierścień ochrony +1* (7-11), *różdżka magicznego pocisku* [czarujący 9. poziomu] (8), *karwasze pancerza +2* (9-12), *paciorek mocy* (10, 18-20), *różdżka błyskawicy* (10), *amulet naturalnego pancerza +1* (11-16), *maść Keoghtoma* (11), *różdżka kuli ognistej* [czarujący 6. poziomu] (11), *zwierciadło próżności +2* (12-14), *pierścień ochrony +2* (12-20), *różdżka błyskawicy* [czarujący 10. poziomu] (12), *karwasze pancerza +3* (13-16), *różdżka kuli ognistej* [czarujący 10. poziomu] (13), *rękawiczki zręczności +2* (14-20), *różdżka magicznego pocisku* [czarujący 9. poziomu, zmaksymalizowany] (14-15, 18), *zwierciadło próżności +4* (15-17), *pierścień odporności na ogień* [słabszy] (16), *różdżka kamiennej skóry* (16-17), *amulet naturalnego pancerza +2* (17-20), *karwasze pancerza +4* (17), *pierścień czarodziejstwa I* (17-18), *karwasze pancerza +5* (18-20), *zwierciadło próżności +6* (18-20), *płaszcz przemieszczenia* (19-20), *pierścień czarodziejstwa II* (19), *pierścień czarodziejstwa III* (20).

Inny ekwipunek: kamień grzmotów (1), sztylet (1-20), 2 torby plączonożne (2), patyk dymny (3), ogień alchemiczny (3).

Dostosowywanie BN według rasy lub gatunku

Dodaj poniższe modyfikatory do statystyk wynikających z klasy. Stosuj te uzupełnienia analogicznie do zmian w wartości atrybutów. Na przykład, niziołek otrzymuje rasowy modyfikator +2 do Zręczności (a w związku z tym premię +1 ze Zr) oraz +1 do rzutów obronnych na Refleks, co oznacza, iż skończona postać będzie miała premię +2 do rzutu obronnego na Refleks. Jeśli atut pojawi się dwa razy, wybierz nowy.

Zajrzyj do *Podręcznika Gracza* lub *Przewodnika Mistrza Podziemi*, by poznać cechy ras oraz gatunków (cechy rasowe, które zawsze wpływają na test umiejętności, zostały już uwzględnione w modyfikatorach do całkowitych premii do umiejętności).

Wyjaśnienia/definicje

Poniższe uwagi definiują pewne terminy stosowane na liście uzupełnień.

Rangi/umiejętność -3: Odejmij 3 od każdej umiejętności, jaką BN ma wyliczoną na 1. poziomie (BN uzyskał tę klasę w wyniku wieloklasowości, a w związku z tym na 1. poziomie nie będzie mieć tak wielu rang).

Duży: KP postaci oraz premie do ataku są o 1 niższe; otrzymuje też karę –4 do testów Ukrywania. Broń postaci jest większa, przez co zadaje znaczniejsze obrażenia. Ze wstępu do *Księgi Potworów* dowiesz się, jak zwiększają się obrażenia. Stworzenie ma zasięg 3 metry.

Powolny: Bazowa szybkość postaci wynosi 6 metrów, nie 9.

Mały: KP postaci oraz premie do ataku są o 1 wyższe; otrzymuje też premię +4 do testów Ukrywania. Broń postaci jest mniejsza. Musisz ją wybrać.

Biegłość w broni: Niezależnie od klasy, BN jest biegły w przynajmniej jednej broni prostej oraz w broni wymienionej w jego opisie w *Księdze Potworów*.

Dostosowywanie BN

Aasimar (planokrwisty): Rzt +2, Cha +2, Nasłuchiwanie +2, Zauważanie +2.

Bugbear: SW +2, S +4, Zr +2, Bd +2, Cha –2. KW +3k8, bazowy atak +2, Wytrw +1, Ref +3, Wola +1. Naturalny pancerz +3. Rangi/umiejętność –3, Ciche poruszanie +2, Nasłuchiwanie +1, Ukrywanie +2, Wspinaczka +2, Zauważanie +1. Biegłość w broni, Czujność.

Człowiek: 1 dodatkowy atut. Umiejętności +1 (rangi = poziom +3).

Tabela 2-43: Zaklinacz BN

Poz	pw	KP	Init	Sz	Krótka włócznia (1k8)	Kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Cza	Kon	Czary na dzień
1	8	12	+2	9 m	–1 (obrażenia –1)	+3	+1/+2/+3	+4	+5	5/4
2	11	12	+2	9 m	+0 (–1)	+4	+1/+2/+4	+5	+6	6/5
3	15	12	+6	9 m	+0 (–1)	+4	+2/+3/+4	+6	+7	6/6
4	18	13	+6	9 m	+1 (–1)	+6	+2/+3/+5	+7	+8	6/7/4
5	22	13	+6	9 m	+2 (–1)	+6	+3/+4/+6	+8	+9	6/7/5
6	25	13	+6	9 m	+3 (–1)	+7	+4/+5/+7	+9	+10	6/7/6/4
7	29	14	+6	9 m	+3 (–1)	+7	+4/+5/+7	+10	+11	6/7/7/5
8	34	14	+6	9 m	+4 (–1)	+8	+4/+5/+8	+11	+12	6/7/7/6/3
9	38	15	+6	9 m	+4 (–1)	+8	+5/+6/+8	+12	+13	6/7/7/7/4
10	41	15	+6	9 m	+5 (–1)	+9	+5/+6/+9	+13	+14	6/7/7/7/5/3
11	45	16	+6	9 m	+5 (–1)	+9	+5/+6/+9	+14	+15	6/7/7/7/6/4
12	48	17	+6	9 m	+6/1 (–1)	+10	+6/+7/+10	+15	+16	6/8/7/7/7/6/3
13	52	18	+6	9 m	+6 /1	+10	+6/+7/+10	+16	+17	6/8/7/7/7/7/4
14	55	19	+7	9 m	+7/2	+12	+6/+8/+11	+17	+18	6/8/7/7/7/7/5/3
15	59	19	+7	9 m	+7/2	+12	+7/+10/+11	+18	+19	6/8/8/7/7/7/7/4
16	62	19	+7	9 m	+8/3	+13	+7/+10/+12	+19	+20	6/8/8/7/7/7/7/5/3
17	66	21	+7	9 m	+8/3	+13	+7/+10/+12	+20	+21	6/16/8/7/7/7/7/6/4
18	69	22	+7	9 m	+9/4	+14	+8/+11/+13	+21	+22	6/16/8/8/7/7/7/7/5/3
19	73	22	+7	9 m	+9/4	+14	+7/+10/+12	+22	+23	6/8/16/8/7/7/7/7/6/4
20	76	22	+7	9 m	+10/5	+15	+7/+10/+13	+23	+24	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6

Znane czary

Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary	Poziom	Czary
1	4/2	2	5/2	3	5/3	4	6/3/1
5	6/4/2	6	7/4/2/1	7	7/5/3/2	8	8/5/3/2/1
9	8/5/4/3/2	10	9/5/4/3/2/1	11	9/5/5/4/3/2	12	9/5/5/4/3/2/1
13	9/5/5/4/4/3/2	14	9/5/5/4/4/3/2/1	15	9/5/5/4/4/4/3/2	16	9/5/5/4/4/4/3/2/1
17	9/5/5/4/4/4/3/3/2	18	9/5/5/4/4/4/3/3/2/1	19	9/5/5/4/4/4/3/3/3/2	20	9/5/5/4/4/4/3/3/3/3

Derro (krasnolud): SW +1. S –2, Zr +4, Bd +2, Cha –4. Walka na ślepo. Powolny.

Diablę (planokrwisty): Zr +2, Int +2, Cha –2. Blefowanie +2, Ukrywanie +2.

Doppelganger: SW +3. S +2, Zr +2, Bd +2, Int +4, Rzt +2, Cha +2. KW +4k8, bazowy atak +3. Wytrw +4, Ref +4, Wola +4. Naturalny pancerz +4. Rangi/umiejętności –3, Blefowanie +11, Nasłuchiwanie +7, Przebieranie +11, Wyczucie pobudek +4, Zauważanie +4. Biegłość w broni, Czujność, Uniki.

Drow, kobieta (elf): SW +1. Zr +2, Bd –2, Int +2, Cha +2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2.

Drow, mężczyzna (elf): SW +1. Zr +2, Bd –2, Int +2, Cha –2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2.

Duergar (krasnolud): SW +1, Bd +2, Cha –4. Ciche p +4, Nasłuchiwanie +1, Zauważanie +1. Czujność. Powolny.

Dzikołak (likantrop): SW +1. Naturalny pancerz +2. Wytrw +2, Wola +2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2. Informacje o postaci dzika znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie zwierzęcej BN traci ekwipunek.

Elf, dziki: Zr +2, Int –2, Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2.

Elf, leśny: S +2, Zr +2, Bd –2, Int –2, Cha –2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2.

Elf, szary: S –2, Zr +2, Bd –2, Int +2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2.

Elf, wysokiego rodu [standardowy]: Zr +2, Bd –2, Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2.

Gnoll: SW +1. S +4, Bd +2, Int –2, Cha –2. KW +2k8. Bazowy atak +1. Wytrw +3. Naturalny pancerz +1. Rangi/umiejętności –3, Nasłuchiwanie +3, Zauważanie +3. Biegłość w broni, Potężny atak.

Gnom, skalny [standardowy]: S –2, Bd +2. Mały. Powolny.

Gnom, leśny: S –2, Bd +2. Mały. Ukrywanie się +4. Powolny.

Goblin: S –2, Zr +2, Cha –2. Mały. Ciche poruszanie +4.

Hobgoblin: Zr +2, Bd +2. Ciche poruszanie +4.

Jaszczuroludź: SW +1. S +2, Bd +2, Int –2. KW +2k8. Bazowy atak +1. Ref +3. Naturalny pancerz +5. Rangi/umiejętności –3, Pływanie +8, Równowaga +4, Skakanie +6. Biegłość w broni, Wielokrotny atak.

Kobold: S –4, Zr +2. Mały. Profesja (górnik) +2, Przeszukiwanie +2, Rzemiosło (robienie pułapek) +2.

Krasnolud, górski: Bd +2, Cha –4. Powolny.

Krasnolud, podziemny: Bd +2, Cha –4. Powolny.

Krasnolud, wzgórzowy [standardowy]: Bd +2, Cha –4. Powolny.

Łupieżca umysłu: SW +8. S +2, Zr +4, Bd +2, Int +8, Rzt +6, Cha +6. KW +8k8. Bazowy atak +6. Wytrw +2, Ref +2, Wola +6. Naturalny pancerz +3. Rangi/umiejętności –3, Blefowanie +6, Ciche poruszanie +11, Koncentracja +11, Nasłuchiwanie +11, Ukrywanie +11, Wiedza +4 (dowolne dwie), Zastraszanie +11, Zauważanie +11. Biegłość w broni, Czarowanie w walce, Czujność, Finezja w broni (macka), Poprawiona inicjatywa, Uniki.

Minotaur: SW +4. S +8, Bd +4, Int –4, Cha –4. KW +6k8. Bazowy atak +6, Wytrw +2, Ref +5, Wola +5. Duży. Naturalny pancerz +5. Rangi/umiejętności –3, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +8, Skakanie +4, Zastraszanie +6, Zauważanie +8. Biegłość w broni. Potężny atak.

Niedźwiedziołak (likantrop): SW +2. Naturalny pancerz +2. Wytrw +2, Wola +2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2. Informacje o postaci niedźwiedzia znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie zwierzęcej BN traci ekwipunek.

Niziołek, długol: S –2, Zr +2. Wytrw +1, Ref +1, Wola +1. Atak bronią rzucaną (jeśli ma) +1. Mały. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2. Powolny.

Niziołek, lekkostopy [standardowy]: S –2, Zr +2. Wytrw +1, Ref +1, Wola +1. Atak bronią rzucaną (jeśli ma) +1. Mały. Nasłuchiwanie +2. Powolny.

Niziołek, podziemny: S –2, Zr –2. Wytrw +1, Ref +1, Wola +1. Atak bronią rzucaną (jeśli ma) +1. Mały. Nasłuchiwanie +2. Powolny.

Ogr mag: SW +8. S +10, Bd +6, Int +4, Rzt +4, Cha +6. KW +5k8. bazowy atak +3. Wytrw +4, Ref +1, Wola +1. Duży. Naturalny pancerz +5. Rangi/umiejętności –3, Czarostwo –2, Koncentracja +3, Nasłuchiwanie +3, Zauważanie +3. Biegłość w broni, poprawiona inicjatywa.

Ogr: SW +2. S +10, Zr –2, Bd +4, Int –4, Cha –4. KW +4k8. bazowy atak +3. Wytrw +4, Ref +1, Wola +1. Naturalny pancerz +5. Rangi/umiejętności –3, Nasłuchiwanie +2, Wspinaczka +2, Zauważanie +2. Biegłość w broni, Zogniskowanie broni (wielka maczuga).

Ork: S +4, Int 02, Rzt –2, Cha –2.

Półczart: SW +2. Naturalny pancerz +1. S +4, Zr +4, Bd +2, Int +4, Cha +2. 50% na skrzydła, lot z normalną szybkością.

Półelf: Nasłuchiwanie +1, Przeszukiwanie +1, Zauważanie +1.

Półniebianin: SW +1, S +4, Zr +2, Bd +4, Int +2, Rzt +4, Cha +4. naturalny pancerz +1. 75% na skrzydła (podwójna szybkość).

Półork: S +2, Int –2, Cha –2.

Pólsmok: SW +2. S +8, Bd +2, Int +2, Cha +2. Kość Wytrzymałości zwiększa się o jeden rodzaj do maksymalnie k12 (dla wszystkich poza barbarzyńcą, dodaj +1 pw/poziom +1 dodatkowy punkt wytrzymałości). Jeśli jest duży, ma ez skrzydła i może latać z normalną szybkością.

Svirfnebli (gnom): SW +1. Zr +2, Rzt +2, Cha –4. Wytrw +2, Ref +2, Wola +2. Mały. Premia unikowa +4 do KP. Ukrywanie +2. Powolny.

Szczurołak (likantrop): SW +1. Naturalny pancerz +2. Wytrw +2, Wola +2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2. Informacje o postaci szczura i mieszanej znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie szczura BN traci ekwipunek.

Troglodyta: SW +1. Zr –2, Bd +4, Int –2. KW +2k8. Wytrw +3. Bazowy atak +1. Naturalny pancerz +6. Rangi/umiejętności –3, Nasłuchiwanie +3, Ukrywanie +7. Biegłość w broni, Wielokrotny atak, Zogniskowanie broni (oszczep).

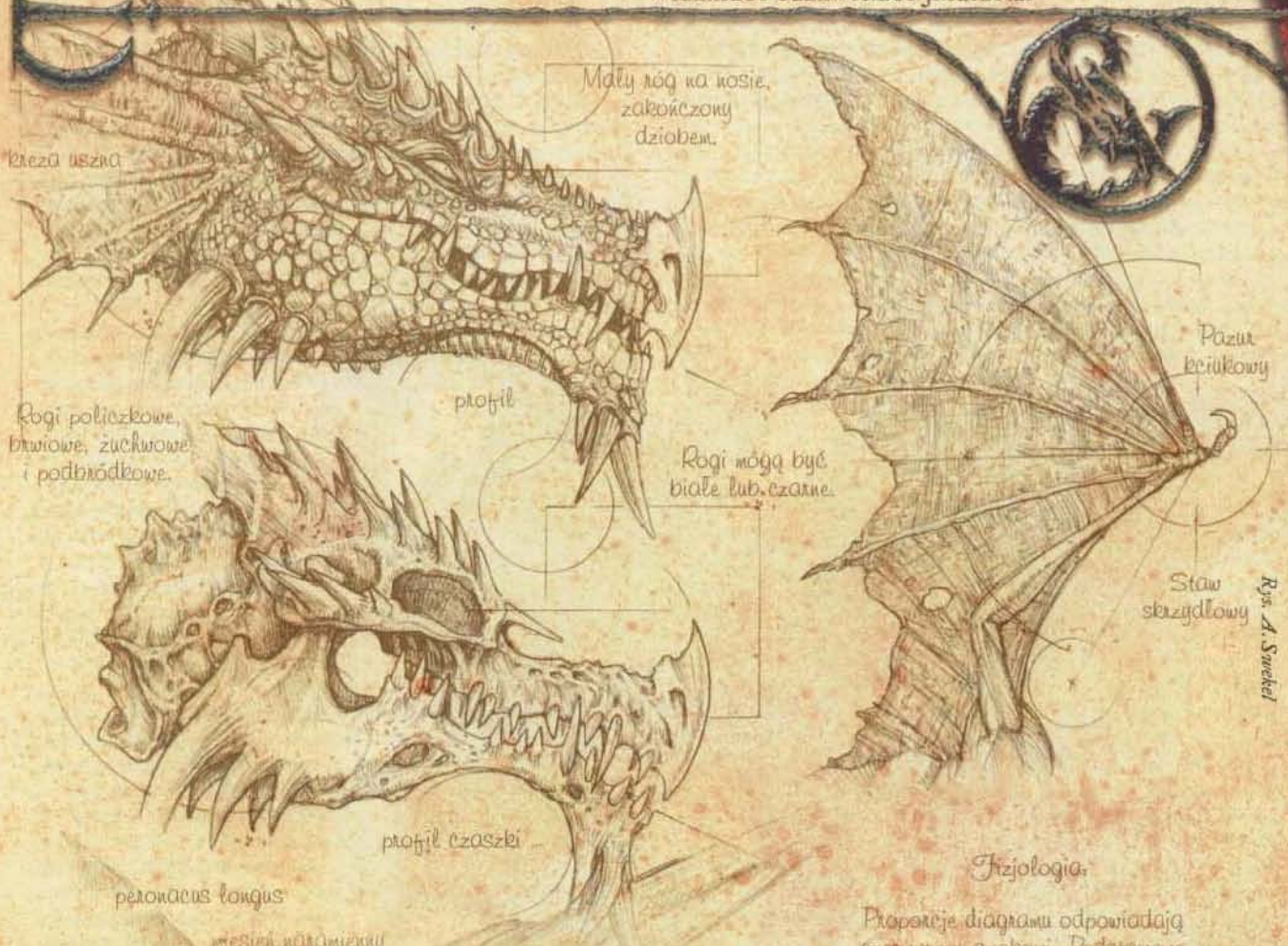
Tygrysołak (likantrop): SW +1. Naturalny pancerz +2. Wytrw +2, Wola +2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2. Informacje o postaci tygrysa i mieszanej znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie zwierzęcej BN traci ekwipunek.

Wilkołak (likantrop): SW +1. Naturalny pancerz +2. Wytrw +2, Wola +2. Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Zauważanie +2. Informacje o postaci wilka i mieszanej znajdziesz w *Księdze Potworów*. W formie zwierzęcej BN traci ekwipunek.

Tabela 2-44: Wartość ekwipunku BN

Poziom BN	Wart. ekwip.	Poziom BN	Wart. ekwip.
1	900 sz	11	21 000 sz
2	2000 sz	12	27 000 sz
3	2500 sz	13	35 000 sz
4	3300 sz	14	45 000 sz
5	4300 sz	15	59 000 sz
6	5600 sz	16	77 000 sz
7	7200 sz	17	100 000 sz
8	9400 sz	18	130 000 sz
9	12 000 sz	19	170 000 sz
10	16 000 sz	20	220 000 sz

Diagram anatomii
Wielkiego Czerwonego Jaszczura



Do MP należy pilnowanie, by gra przebiegała gładko. Ma obowiązek radzić sobie nie tylko z walkami, ale wiedzieć też, jak na drużynę wpłynie burza śnieżna, co się stanie z bohaterem w postaci gazowej i ile obrażeń otrzyma mnich po upadku z 20-metrowej wieży.

ODLEGŁOŚĆ W CHWILI SPOTKANIA

Jadąc przez równinę poszukiwacze przygód już z oddali dostrzegają wlekącego się gigantycznego żuka. Gdy przedzierają się przez góry, złudna bestia pojawi się nagle na skalistej półce nad nimi, w odległości zaledwie kilkunastu metrów. Kiedy zaś rozbiją na noc obóz w lesie, mogą usłyszeć istotę przedzierającą się knieje, lecz jej nie zobaczą, będzie bowiem poza zasięgiem rzucanego przez ognisko światła. Określenie, jaki dystans dzieli przeciwników w chwili spotkania, determinuje całą scenę walki i nie tylko. Opisane dalej zasady dotyczą spotkań, które mają miejsce na mniej lub bardziej otwartej przestrzeni. Z kolei na spotkania w pomieszczeniach wszelkiej maści duży wpływ ma ilość światła i pole widzenia obu stron.

Po ustaleniu, że BG napotkają jakąś istotę lub rzecz, musisz określić dystans, w jakim ujrzą przeciwnika (bądź też on ich). Postaci mogą dostrzec stwory z pewnej odległości (i odwrotnie). Jeśli jednak tak się nie stanie, przeciwnicy tak czy inaczej się ujrzą, gdy zbliżą się do siebie. Wykonaj następujące czynności.

1. Określ widoczność i teren. Wybierz je z Tabeli 3-1: Dystans w chwili dostrzeżenia.
2. Jeżeli pole widzenia lub zasięg światła mają wpływ na dystans dzielący przeciwników w chwili spotkania (co mam zwykle miejsce w przypadku, gdy akcja toczy się w jakimś pomieszczeniu), należy wziąć te czynniki pod uwagę i dokładnie ustalić odległość. W innym przypadku należy wykonać rzut w oparciu o Tabelę 3-1: Dystans w chwili dostrzeżenia.
3. Wszystkie istoty biorące udział w spotkaniu wykonują testy Zauważania. Sukces oznacza, że dane stworzenie widzi przeciwnika lub całą grupę wrogów. Modyfikatory tego testu podano w Tabeli 3-2: Trudność zauważania.
4. Jeśli test nie powiedzie się żadnej ze stron, wszystkie stworzenia biorące udział w spotkaniu dostrzegają siebie nawzajem w połowie wylosowanej odległości.

Oto okoliczności, które mogą wpłynąć na ST testu Zauważania (patrz Tabela 3-2).

Rozmiar: Dodaj +4 do bazowej ST 20 za każdą kategorię rozmiaru zauważanego stworzenia mniejszą niż średni. Odejmij natomiast –4 od bazowej ST 20 za każdą kategorię większą od średniej. W przypadku stworzeń o nietypowym kształcie możesz dokonywać dodatkowych modyfikacji – dobrym przykładem jest duży wąż pełzający po ziemi, którego przez to równie trudno zauważyć co małe stworzenie.

Kontrast: Czy ubarwienie stworzenia wyróżnia się na tle otoczenia? Łatwo jest dostrzec jaskrawego couatla w ciemnej dżungli, a trudno zimowe wilki na śniegu.

Bezruch: Trudniej dostrzec nieruchome stworzenie.

Sześć lub więcej stworzeń: Łatwiej dostrzec grupę stworzeń, nawet jeśli mają one rozmiar mniejszy niż średni.

Światło księżyca: Noc, lecz ze światłem księżyca (lub podobnym).

Światło gwiazd: Bezksiężycowa noc, ale niebo jest czyste i gwieździste (lub podobnym światłem).

Całkowita ciemność: Chmurna noc lub brak światła.

Przykład: Czworo poszukiwaczy przygód podróżuje przez rzadki las. MP ustalił, że drużyna napotka patrol ośmiu trolli. MP rzuca 3k6 × 3 i otrzymuje rezultat 36 metrów – oto odległość, w jakiej grupy mają szansę dostrzec się nawzajem.

ST zauważania trolli wynosi 20 – 4 (ponieważ są duże) – 2 (sześć lub więcej stworzeń), czyli 14.

ST dostrzeżenia BG przez trolle wynosi 20. Modyfikator Zauważania stworów wynosi +5, jest więc dość prawdopodobne, że przynajmniej jeden dostrzeże drużynę.

Grupa, której nie udało się dostrzec przeciwnika, zrobi to automatycznie, gdy odległość zmaleje do 18 metrów.

KRYCIE SIĘ A ZAUWAŻANIE

Jeśli stworzenia starają się pozostać niezauważone, to zwykle trudniej jest je dostrzec. Z drugiej jednak strony istoty, które poruszają się pochylone (bądź w inny sposób poruszają się w ukryciu), mają jednocześnie mniejszą szansę ujrzeć inne stworzenia.

Kryjące się stworzenia mogą poruszać się jedynie z połową normalnej szybkości marszowej. Otrzymują również karę –2 do swych testów Zauważania w przypadku dostrzegania innych istot – w końcu są pochylone i używają każdej możliwej osłony.

W tym przypadku bazowa ST 20 dostrzeżenia tych istot wzrasta do ST 25 + modyfikator ich umiejętności Ukrywanie. Oczywiście wciąż pod uwagę bierze się również modyfikatory wynikające z panujących warunków, podane w Tabeli 3-2: Trudność zauważania. Nie liczy się natomiast modyfikatora z rozmiaru, który jest wszak częścią modyfikatora umiejętności. Warto zauważyć, że istotę, której ranga Ukrywania, modyfikator ze Zręczności i kara do testu z pancerza dają w sumie –6 i mniej, łatwiej dostrzec niż gdyby się chowała (ST wynosi mniej niż 20). W tym przypadku należy po prostu ST obliczać tak, jakby stworzenie się nie chowało (czyli wykorzystując Tabelę 3-2: Trudność zauważania). Jeśli istota otrzymuje specjalną premię do Ukrywania wynikającą z kamuflażu, wyjątkowego ubarwienia i tym podobne, wykorzystaj wspomnianą premię, a nie premię za kontrast podaną w Tabeli 3-2: Trudność zauważania.

Ponadto inne stworzenia nie dostrzegają automatycznie kryjącej się istoty w połowie wylosowanej odległości. Jest to natomiast odległość, w jakiej wspominane stworzenia mogą wykonać testy Zauważania, by dostrzec ukrywającego się. Są to zwyczajne testy Zauważania, sporne wobec testów Ukrywania chowających się.



Tabela 3-1: Dystans w chwili dostrzeżenia

Warunki/teren	Dystans
Dym lub gęsta mgła	2k4 × 1,5 m (przeciętnie 7,5 m)
Dżungla lub gęsty las	2k4 × 3 m (15 m)
Rzadki las	3k6 × 3 m (30 m)
Zarośla, krzaki lub busz	6k6 × 3 m (60 m)
Trawa, niewielka osłona	6k6 × 6 m (120 m)
Całkowita ciemność	Ograniczenie widoczności
Wewnątrz budynków (oświetlonych)	Ograniczenie widoczności

Tabela 3-2: Trudność zauważania

Okoliczności	ST
Bazowa	20
Rozmiar	+/–4 za kategorię rozmiaru
Kontrast	+/–5 lub więcej
Bezruch (nie porusza się)	+5
Sześć lub więcej stworzeń	–2
Światło księżyca*	+5
Światło gwiazd**	+10
Całkowita ciemność	Niemożliwa†

*Premia +5 do testu Zauważania, jeśli bohater widzi w słabym świetle lub na tak duży dystans widzi w ciemnościach.

**Premia +5 do testu Zauważania, jeśli bohater widzi w słabym świetle lub na tak duży dystans widzi w ciemnościach.

†Jeśli zauważający nie widzi w ciemnościach na tak duży dystans.

NIEZAUWAŻONE SPOTKANIA

Opisane wcześniej zasady zakładają, iż przeciwnicy koniec końców się zauważą i po prostu określają odległość, w jakiej to nastąpi. Czasem może się jednak zdarzyć, iż któraś ze stron nie dostrzeże przeciwnika lub przegapią się nawzajem. Na przykład, poszukiwacze przygód zauważą krążącego po okolicy behira i się ukryją w nadziei, że ten ich niedostrzeże. Mogą również przemykać się obok wartowników, próbując zakraść się do wrogiego obozu. Istnieje też oczywiście możliwość, że grupy miną się, nie wiedząc o sobie nawzajem.

Jeżeli chcesz wziąć pod uwagę taką sytuację, uznaj po prostu, że istnieje 50% szansy, iż napotkane stworzenie i BG nie zbliżą się do siebie, lecz się miną. Na przykład, jedna grupa może poruszać się na północ, a druga na wschód (stworzenia podążające śladem BG zawsze się oczywiście do nich zbliżą).

Jeśli stosujesz tę zasadę regularnie, zwiększ szansę na losowe spotkanie (bowiem tylko niektóre tak naprawdę doprowadzą do konfrontacji).

WALKA

Odważni poszukiwacze przygód rozwalają drewniane drzwi i wpadają prosto w pułapkę zastawioną przez krwiożerczych hobgoblinów, uzbrojonych we włócznie i zardzewiałe miecze. Trzech rycerzy szarżuje przez las na walecznych wierzchowcach, by wbić kopie w łuskowate ciało straszliwej hydry, czającej się w pobliżu brzegu rzeki. Smok wzbija się w powietrze i ściga elfickiego arystokratę oraz jego świtę, kłapiąc szczękami tuż za uciekającymi w popłochu.

To przede wszystkim walka sprawia, iż gra w D&D jest tak ekscytującą zabawą. Nie istnieje zbyt wiele lepszych sposobów na wykazanie się niż bitwa. Jednym z najważniejszych zadań MP jest prowadzenie walk, decydowanie, co dzieje się w danej rundzie, i sprawienie, by wszystko szło szybko i gładko.

ROZPOCZYNANIE SPOTKANIA

Spotkanie można zacząć na trzy różne sposoby.

- Jedna strona jest świadoma drugiej i w związku z tym może zadziałać jako pierwsza.
- Obydwie strony są siebie świadome i działają jednocześnie.

- Część, lecz nie wszystkie stworzenia po jednej lub obu stronach są świadome przeciwników, przez co mogą zadziałać jako pierwsze.

Ustalając, czy któraś ze stron jest świadoma przeciwnika, korzystaj z testów Nasłuchiwania i Zauważania, nie zapominaj też o zasięgu wzroku i tak dalej. Dzięki temu uda ci się zdecydować, która z trzech opisanych wyżej sytuacji ma miejsce. Niemniej warto dać BG szansę na dostrzeżenie nadciągającego spotkania. Koniec końców to ty decydujesz, kiedy rozpocznie się pierwsza runda i gdzie znajdują się wtedy obie strony.

Jedna strona świadoma jest drugiej i może zadziałać pierwsza: W tym przypadku ustalasz ile czasu ma świadoma strona, zanim przeciwnik będzie miał okazję zareagować. Czasami grupa nieświadoma nie może nic zrobić, a świadoma otrzymuje szansę wykonania jakiejś akcji. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, świadome istoty mogą przeprowadzić akcję cząstkową zanim zostanie wykonany test inicjatywy. W tym czasie nieświadome stworzenia nic nie robią i są nieprzygotowane, nie otrzymują też premii ze Zręczności do KP. Po owej akcji cząstkowej obydwie strony wykonują testy inicjatywy i ustalany jest porządek, w jakim będą działać uczestnicy.

Zdarza się też, że strona świadoma ma kilka rund na przygotowania (jeśli, na przykład, istoty z daleka widzą kierujących się ku nim przeciwników). MP powinien od tej chwili mierzyć czas w rundach, dzięki czemu wiadomo będzie, ile mogą zrobić świadome wroga postacie. Gdy dojdzie do kontaktu pomiędzy stronami, świadome istoty mogą wykonać akcję cząstkową, a nieświadome nic nie robią. Pamiętaj, że jeśli świadome postacie zwrócą uwagę strony nieświadomej zanim nastąpi rzeczywisty kontakt, to obydwie grupy należy traktować jak świadome i żadna nie będzie miała okazji do wykonania akcji cząstkowych na początku spotkania.

Przykład (nagła świadomość): Kobold zaklinacz widzący w ciemnościach dostrzega idącą długim korytarzem drużynę poszukiwaczy przygód. Widzi śmiałków, ponieważ mają światło. Oni natomiast nie widzą jego, bowiem jest poza zasięgiem blasku. Zaklinacz otrzymuje akcję cząstkową i rzuca w drużynę błyskawicą. Zaskoczona drużyna nie może zrobić nic – z wyjątkiem wykonania rzutów obronnych. Po ustaleniu obrażeń spowodowanych przez czar należy przerowadzić testy inicjatywy wszystkich uczestników starcia.

Przykład (czas na przygotowanie): Kapłan Jozan słyszy stworzenia poruszające się za drzwiami lochu. Do jego uszu dochodzą również jakieś słowa. Orientuje się, że stworzenia mówią po orkowemu. Uznaje, że nie wiedzą one o jego obecności. Wykorzystuje więc czas, by rzucić na siebie *błogosławieństwo* i *tarczę wiary*. Dopiero później otwiera drzwi i korzysta z akcji cząstkowej, by rzucić na pierwszego z zauważonych przeciwników *wstrzymanie osoby*. Może utkać zaklęcie zanim ktokolwiek wykona test inicjatywy, chyba że w poprzednich dwóch rundach orki usłyszały, jak rzuca *błogosławieństwo* i *tarczę wiary* i zdały sobie sprawę z jego obecności. Jozan nie otrzymałby wtedy akcji cząstkowej, która pozwoliła mu utkać *wstrzymanie osoby*, i musiałby mieć nadzieję na lepszy wynik testu inicjatywy niż uzyskają orkowie.

Obydwie strony są siebie świadome i działają jednocześnie: Gdy obydwie strony stają się siebie nawzajem świadome w tym samym czasie 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 stają się siebie nawzajem świadome w tym samym momencie, ale spotkanie nie następuje natychmiast, mierz czas w rundach. Obie grupy winny otrzymać tyle samo rund na przygotowania itp. zanim nastąpi rzeczywisty kontakt.

Przykład (obydwie świadome i kontakt następuje natychmiast): Przemierzająca podziemne korytarze drużyna poszukiwaczy przygód wpada do komnaty pełnej orków. Żadna z grup nie wiedziała wcześniej o przeciwnikach. Obydwie są zaskoczone i nieprzygotowane na atak. Wykonywany jest test inicjatywy, bo w takich sytuacjach szybciej zadziałają postacie obdarzone większym refleksem.

Przykład (obydwie świadome, lecz kontakt nie może nastąpić natychmiast): Drużyna poszukiwaczy przygód wędruje podziemnym korytarzem. Dociera do drzwi, zza których śmiałków dochodzi śmiech orków. Mniej więcej w tym samym momencie orkowy strażnik spogląda przez judasza, dostrzega drużynę i ostrzega kamratów. Drzwi są zamknięte, więc bezpośredni kontakt nie jest jeszcze możliwy. Jozan rzuca *błogosławieństwo*, Lidda wypija eliksir, a Tordek i Mialee podchodzą do drzwi. W tym samym czasie orkowie zajmują pozycje obronne, a jeden z nich używa *pierścienia niewidzialności* i się ukrywa. MP zapisuje, że upłynęła jedna runda. Poszukiwacze przygód stają przy drzwiach i szybko ustalają plan. Tymczasem orkowie przewracają stoły i nakładają strzały na cięciwy krótkich łuków. MP zapisuje upływ kolejnej rundy. Wojownik otwiera drzwi, a MP nakazuje wszystkim wykonanie testu inicjatywy. Zaczyna się trzecia runda, jednak tym razem kolejność działań jest już ważna, a ustalają ją wyniki wspomnianego rzutu.

Część, lecz nie wszystkie stworzenia po jednej lub obu stronach są świadome przeciwników, przez co mogą zadziałać jako pierwsze: W tym przypadku działać mogą jedynie te stworzenia, które są świadome obecności przeciwników. Mogą one przeprowadzić akcje cząstkowe zanim rozpocznie się spotkanie jako takie.

Przykład: Lidda idzie na szpicy, w przedniej straży. Ona i gargulec jednocześnie dostrzegają się nawzajem. Jednakże reszta śmiałków nie widzi potwora (choć są na tyle blisko, by usłyszeć rozpoczynającą się walkę). Lidda oraz gargulec przeprowadzają akcje cząstkowe, a następnie rozpoczyna się normalna walka. Lidda i gargulec wykonują testy inicjatywy przed akcjami cząstkowymi, zaś pozostali rzucają po wspomnianych akcjach cząstkowych.



Rys. S. Wood

Wariant: runda zaskoczeniowa

Bez względu na to, czy jedna strona jest świadoma drugiej, czy też nie, MP może poprowadzić pierwszą rundę walki jak rundę zaskoczeniową, w której dozwolone są jedynie akcje cząstkowe. Jakiekolwiek akcje mogą jednak wykonać jedynie istoty świadome przeciwnika. W ten sposób odzwierciedlony zostaje fakt, że nawet przygotowany walczący pewną ilość czasu poświęca na ocenę sytuacji, a w związku z tym na początku ma jedynie akcję cząstkową.

Ta opcjonalna 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 będzie mógł wykonać tylko jeden atak, zanim wróg zareaguje. W przypadku użycia typowych zasad niektórych graczy może zdenerwować fakt, że wysokopoziomowy łucznik, który wygrał inicjatywę, zdoła oddać cztery czy pięć strzałów we wrogów zanim ci zadziałają. Ten wariant rozwiązuje ów potencjalny problem.

NOWI WALCZĄCY WCHODZĄ W OGIEŃ POTYCZKI

Poszukiwacze przygód walczą w lochu o życie. Ich przeciwnikami jest kilka trolli, które zamierzających wrzucić śmiałków do ciemnej jamy, a potem nakarmić nimi smoka – władcę podziemi. Nagle, w samym środku walki, do pomieszczenia, w którym toczy się starcie, wpada krasnoludzka grupa uderzeniowa. Jeśli do potyczki pomiędzy dwiema stronami przyłącza się jakaś trzecia grupa, powinna przystąpić do działania „pomiędzy rundami". O takiej właśnie sytuacji mówią poniższe zasady. Nie ma na nie wpływu to, czy nowa grupa jest sprzymierzona z jedną ze stron zaangażowanych w spotkanie.

Nowoprzybyli są świadomi: Jeśli jeden (bądź wszyscy) nowoprzybyli są świadomi jednej lub obydwu walczących stron, wykonują akcje przed wszystkimi innymi. Dlatego też 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 rozróżnienie kolejność akcji nowoprzybyłych, 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 starcia, lecz nie mogą otrzymać akcji cząstkowej (wszak spotkanie się już rozpoczęło). Niemniej mają przewagę, którą odzwierciedla fakt, iż działają pierwsi. Dzieje się to niezależnie od tego, czy pozostali walczący są świadomi pojawienia się nowych sił.
- Fakt, iż nowoprzybyli działają jako pierwsi w danej rundzie sprawia też, że na ich pojawienie się najpierw zareagują postacie o najwyższej inicjatywie. To zapewnia tym ostatnim istotną przewagę.

Nowoprzybyli nie są świadomi: Jeśli któryś (lub wszyscy) nowoprzybyły nie jest świadomy obecności walczących stron, gdy dołącza do toczącego się spotkania (na przykład, BG przemierzający lochy przypadkowo trafiają w sam środek walki między dwoma potworami), również pojawia się na początku rundy, lecz w normalny sposób wykonuje test inicjatywy. Ci z walczących, którzy mają wyższą inicjatywę niż nowoprzybyły (lub nowoprzybyli), mogą zareagować na jego pojawienie się zanim ten będzie miał szansę zadziałania (nowoprzybyli są w tym przypadku zaskoczeni i nieprzygotowani).

Jeżeli do spotkania dołącza się więcej niż jedna grupa, musisz wpierw zadecydować, kto zdaje sobie sprawę z toczącej się walki. Nieświadomi wpadają w wir walki nie spodziewając się jej. 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 nagą w komnacie lochu. Naga ma kiepską inicjatywę i wszyscy śmiałkowie działają przed nią. Jednak pomiędzy trzecią a czwartą rundą walki do komnaty wpadają trzej orkowie patrolujący lochy, zaskoczeni tym, co widzą. W tym samy czasie pojawiają się też dwie nagi, zaalarmowane odgłosami bitwy. Na początku czwartej rundy dwie nowe nagi działają w porządku zależnym od ich Zręczności. Z kolei orkowie wykonują testy inicjatywy, których wyniki decydują o kolejności działania i są porównywane do inicjatyw ustalonych na początku bitwy. W tym przypadku uzyskali kiepskie rezultaty i działają na samym końcu, nawet po nadze, która od początku bierze udział w walce.

Teraz działają poszukiwacze przygód. Mogą zareagować zarówno na pojawienie się nieprzygotowanych orków, jak i na posiłki nag. Później działa pierwsza naga, po niej zaś orkowie (które najprawdopodobniej uciekają, bowiem walczący już na pierwszy rzut oka wydają się przekraczać ich możliwości). Tak ustaloną kolejność działania (inicjatywy) należy wykorzystywać w następnych rundach walki, chyba że coś się zmieni.

ŻEBY WSZYSTKO TOCZYŁO SIĘ GŁADKO

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 wszystko dobrze się toczy. Zachęcaj graczy, by wiedzieli, co zrobią prowadzeni przez nich bohaterowie, gdy nadchodzi ich kolej. Wszyscy gorzej się będą bawić, czekając, aż ktoś zadecyduje, co czyni jego postać.

Pomysłowi gracze zapewne nauczą się pomagać ci kierować sytuacją. Będą jednocześnie rzucać kośćmi za test ataku i obrażeń, dzięki czemu, jeśli trafią, od razu powiedzą ile zadali obrażeń. Jeżeli zaś zdecydują się wykonać jakąś akcję wcześniej, rzucą kośćmi zawczasu, dzięki czemu kiedy ich zapytasz, co robią, będą mogli odrzec: „Atakuję toporem bojowym. Trafiam do KP 14. Jeśli to wystarcza, zadaję 9 punktów obrażeń". Oczywiście niektórzy MP lubią widzieć każdy rzut graczy, musisz więc powiedzieć wcześniej, czy pozwalasz na taką operację, czy też nie.

MP może ułatwić wszystkim życie, zapisując kolejność inicjatywy, gdy ta już zostanie ustalona. Jeśli każdy będzie widział kartkę z tą informacją, nie pojawią się problemy, kto po kim działa i kiedy dana postać może wykonać akcję. Dzięki temu gracze wcześniej przemyślą swe działania i ogłoszą, co robią, gdy nadejdzie ich czas. Nie umieszczaj w owym porządku inicjatywy BN – przynajmniej dopóki ci nie zadziałają. Przecież gracze nie powinni wiedzieć, kto zadziała przed przeciwnikami, a kto po nich. Łatwiej bowiem zaplanować akcje, jeśli się wie, kto jest przed nami, a kto po nas.

Równoczesność

Czasami musisz zdecydować się na równoczesność ad hoc. Na przykład, załóżmy, że Tordek pędzi korytarzem 5 metrów przed przyjaciółmi, skręca i pędzi kolejne 3 metry odnogą tylko po to, by pod koniec swej rundy uruchomić pułapkę. Masz wszelkie prawo zarządzić, że Tordek nie uruchomi pułapki aż do końca rundy. W końcu pokonanie korytarza zajmie mu trochę czasu. W tej sytuacji masz trzy możliwości.

- Wykorzystaj standardową inicjatywę i pozwól pozostałym graczom dowiedzieć się o pułapce na początku ich akcji.
- Zanim ustalisz, co pułapka uczyniła Tordekowi, każ pozostałym graczom powiedzieć, co uczynią ich postacie. W ten sposób informacja o pułapce (o której przecież nie wiedzą) nie wpłynie na ich działania.
- Nie mów Tordekowi o pułapce aż do końca rundy, dopóki wszyscy pozostali nie wykonają swych akcji.

Wariant: rzut co rundę

Niektórzy gracze mogą uznać, że walka stanie się zabawniejsza, jeśli testy inicjatywy będą wykonywane w każdej rundzie, a nie raz na początku spotkania. W tym przypadku kolejność nie będzie ustalana na początku spotkania poprzez jeden test inicjatywy wykonywany 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.

Ta opcjonalna zasada nie zmienia zbytnio sytuacji. Spowalnia jednak rozgrywkę, bowiem w każdej rundzie ustala się nową kolejność – jest więcej rzutów kośćmi, obliczenia się mnożą, trzeba poświęcać dodatkowy czas na organizację. Nie zmienia to natomiast czasu trwania zaklęć ani działania rozmaitych akcji wykonywanych w trakcie walki. Efekty ciągnące 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 (choćby szarżę), która spowoduje karę aż do jego następ-

nej akcji. Jeśli ta osoba uzyska wysoki rezultat w teście inicjatywy, to może zadziałać jako pierwsza, a przez to kara nie będzie miała zastosowania. To zaś oznacza, że czasem warto jest uzyskać niski wynik testu inicjatywy.

Weź pod uwagę jeszcze taką sytuację: Czarodziej chce rzucić zaklęcie w taki sposób, by pędzący na niego mnich mu tego nie utrudnił. Zdaje sobie sprawę, że jeśli przeciwnik się do niego zbliży, rzucenie czaru będzie trudniejsze, gdyż czyniąc to będzie prowokował okazyjny atak. 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 podejścia do rozgrywania walk). Z drugiej jednak strony mnich może dotrzeć do czarodzieja i oszałamiającym atakiem uniemożliwić utkanie zaklęcia. Tak czy inaczej, wykonywany jest test inicjatywy. Czarodziej uzyskuje wyższy wynik i rzuca zaklęcie. Jednak mnich zdołał się przed nim obronić (udany rzut) i nic się nie dzieje. Teraz mnich podbiega i skutecznie otumania przeciwnika, który pozostanie w tym stanie aż do następnej akcji tego pierwszego. W następnej rundzie mnich wygrywa inicjatywę i znów atakuje, lecz chybia. Teraz czarodziej rzuca kolejne zaklęcie – otumanienie nie wpłynęło na niego, gdyż miał mniejszą inicjatywę i zadziałał po przeciwniku.

W przypadku, gdy zdecydujesz się korzystać z tego opcjonalnego wariantu, zmieniają się pewne zasady dotyczące opóźniania akcji. Przygotowanie akcji w tej samej rundzie oraz przestój w tej samej rundzie powodują kumulatywną karę –2 do następnych testów inicjatywy (za pierwszym razem kara wynosi –2; jeśli zdecydujesz się na kolejne przygotowanie akcji lub przestój, kara wzrośnie do –4 i tak dalej). Jednakże przygotowanie akcji do wykorzystania w następnej rundzie oraz przestój aż do następnej rundy nie powodują kar, lecz w danej rundzie nie będziesz mógł wykonać żadnego działania. Zmiana obiektu uwagi niweluje wszystkie skumulowane kary wynikające z przygotowywania i przestoju.

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 ścierają się z drowem czarodziejem, który rzucił na siebie *zwiększoną niewidzialność*. Jest to kulminacyjne spotkanie przygody, w trakcie którego życie członków drużyny wisi na włosku. W swej inicjatywie drow zbliża się do Jozana, który rzucił *wyczyszczenie niewidzialności* i nagle staje się widoczny. Stosując 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 jako pierwszym. Niemniej wszyscy bohaterowie będą mieli okazję zadziałać zanim znów nadejdzie kolej drowa. Mimo to możesz zadecydować, że uczestnicy spotkania nie wykonają akcji we wcześniej ustalonym porządku i że wszyscy (włącznie z drowem) raz jeszcze rzucą inicjatywę. W ten sposób oddasz różną szybkość reakcji postaci na nową sytuację – pojawienie się drowa.

AKCJE W WALCE

Troll, który dosiada purpurowego robala i dzierży długą włócznię, może atakować przeciwników znajdujących się dwa pola od niego. Otoczony przez wrogów, może nakazywać swemu wierzchowcowi, by atakował tych samych oponentów, których i on próbuje trafić – w ten sposób ma większe szanse na wyeliminowanie adwersarza. Może jednak też sam atakować jednego przeciwnika i nakazać robalowi, by ugryzł i spróbował połknąć innego, jednocześnie dźgając jadowitym żądłem trzeciego. Walka to rozgrywka taktyczna, w której podejmuje się równie wiele dobrych, co złych decyzji.

Musisz odpowiednio odgrywać każdego BN. Utalentowany wojownik o dużym Intelekcie nie będzie prowokował okazyjnych ataków, chyba że nie będzie miał innego wyjścia. Głupi goblin z kolei może to czynić. Pająk fazowy o Intelekcie 7 może uznać, że międzywymiarowy skok za plecy zręcznego czarodzieja, z którym walczy, to dobry pomysł (tym bardziej, że ów rzucił na niego *magiczny pocisk*). Natomiast ankheg, który ma Intelekt 1, nie będzie wiedzieć, która postać stanowi największe zagrożenie.

Rozgrywanie nie opisanych akcji

W *Podręczniku Gracza* szczegółowo opisano dużo różnorodnych akcji, które postacie mogą wykonać w trakcie walki. Niemniej nikt nie jest w stanie przewidzieć wszystkich sytuacji, jakie mogą mieć miejsce podczas starcia – a co za tym idzie, również wszystkich działań, jakie podejmą bohaterowie. Do ciebie należy zaimprowizowanie zasad, które rozwiążą wszelkie pojawiające się przy takiej okazji problemy. Uznaj po prostu reguły walki za wskazówki, wykorzystuj też testy atrybutów czy umiejętności i (rzadko) rzuty obronne, gdy ma to zastosowanie (więcej informacji o tego rodzaju rozstrzygnięciach znajdziesz w Rozdziale 1: Rola Mistrza Podziemi).

Oto kilka przykładów zaimprowizowanych na szybko zasad.

- Poszukiwacze przygód walczą z bugbearami, w którym w sukurs przychodzą pobratymcy. Tordek słyszy, że posiłki są za drzwiami i właśnie próbują je sforsować. Podbiega więc do drzwi i stara się nie pozwolić, by przeciwnicy je otworzyli. Pozostali śmiałkowie radzą sobie z przeciwnikami, którzy są w komnacie. Gdyby drzwi były normalne, mógłbyś zdecydować się na test sporny Siły Tordeka i napierających bugbearów. Ponieważ jednak drzwi są zatrzaśnięte, postanawiasz, że bugbeary najpierw muszą poradzić sobie z zasuwą, a dopiero potem (jeśli uda im się pierwszy krok) przepchnąć krasnoluda, wykonując sporny test Siły.
- Mnich chce podskoczyć, złapać się żyrandola i „przefrunąć" do przeciwnika. Decydujesz, że udany test Zręczności o ST 13 pozwoli mu chwycić żyrandol i się rozbujać. Gracz pyta, czy prowadzony przez niego mnich może wykorzystać umiejętność Upadanie, na co wyrażasz zgodę. Po chwili namysłu dochodzisz do wniosku, iż taki rozhuśtany bohater nabiera impetu podobnego do szarżującej postaci, dlatego też dajesz mu premię +2 do tak niezwykłego ataku.
- Zaklinacz przygotowuje czar ofensywny, który chce rzucić tuż po tym, jak dostrzeże promienie wystrzeliwujące z małych oczu beholdera (gracz doszedł do wniosku, że to najlepszy sposób na ustalenie, czy antymagiczny wzrok stwora działa). Oznacza to oczywiście, że promienie pojawią się przed rzuceniem zaklęcia (na pewno nie na odwrót). Niemniej zaklinacz stara się zaczarować przed ewentualnym ugodzeniem promieniem. Decydujesz więc, że jeśli bohater zdoła pokonać beholdera w teście spornym, to uda mu się rzucić zaklęcie. Zaklinacz wykonuje test Roztropności, stwór zaś Zręczności.

Bojowe akcje nie stosowane w walce

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

Rozważ następującą sytuację przykładową, która nie ma miejsca w trakcie walki. Lidda postanawia pociągnąć tajemniczą dźwignię, którą znalazła w komnacie. Stojąca tuż obok niej Mialee uważa, że to nieprzemyślany i zły 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 wygra druga, może spróbować chwycić Liddę, wymaga to jednak testy dotykowego ataku wręcz (analogicznie do rozpoczęcia zwarcia). Udany rzut oznacza, złapanie przyjaciółki za rękę. Teraz Lidda może zadecydować, czy mimo wszystko spróbuje pociągnąć za dźwignię, czy też zrezygnuje z tego planu (koniec końców bohaterki są dobrymi kumpelami, więc chwycenie za rękę powinno wystarczyć). Jeśli jednak nie zmieni decyzji, należy użyć zasad zwarcia, by ustalić, czy Mialee odciągnie towarzyszkę od dźwigni.

Problemy z przygotowanymi akcjami

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. Jeżeli bohater przygotowuje czar, który chce rzucić w chwili, gdy wróg ruszy na niego, gracz musi powiedzieć, jakie to zaklęcie i o jakiego przeciwnika mu chodzi (czy o konkretnego widzianego, czy może takiego, który nadejdzie z konkretnej strony).

Postać, która przygotowała się do dokładnie określonego działania i która mimo wszystko postanawia go nie wykonać (mimo spełnionych warunków), będzie nadal w gotowości. Niemniej w trakcie pełnej zamętu walki

nie zawsze jest czas na zastanowienie, dlatego też możesz utrudnić życie takiego bohatera. Jeśli więc postać nie wykona przygotowanej akcji, gdy spełnione zostały określone warunki, możesz postąpić na jeden z dwóch sposobów.

- 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 w zamiarze strzelenia 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 towarzysza. Niepowodzenie w teście Roztropności oznacza zaś, że postać wykonuje przygotowaną akcję i strzela do pierwszej istoty, która staje w drzwiach – czyli do pechowego sprzymierzeńca.

Inteligentni gracze szybko odkryją, że ścisłe określenie jest zwykle lepsze niż ogólne stwierdzenie. Postać, która pilnuje przejścia, może powiedzieć: „Strzelę do pierwszego wroga, który pojawi się w drzwiach". Gracze mogą oczywiście uściślać warunki ponad miarę, powinieneś więc decydować, kiedy za dużo już tego dobrego. Dlatego też stwierdzenie „Pilnuję drzwi i zamierzam strzelić do pierwszego w pełni zdrowego ghoula, który w nich stanie" masz prawo uznać za zbyt ścisłe, ponieważ trudno odróżnić rannego nieumarłego od zdrowego, szczególnie gdy na ocenę sytuacji ma się tylko chwilę. Pamiętaj, że decyzja zawsze należy do ciebie.

Na przygotowywanie akcji powinieneś pozwalać tylko w trakcie walki. Powyższe przykłady potwierdzają, że przygotowywanie działania świetnie sprawdza się w trakcie starcia. Niemniej nie powinieneś pozwolić postaci na pilnowanie drzwi, jeśli walka się nie toczy. W przypadku, gdy bohater coś takiego powie i gdy walka nie ma miejsca, to będzie to oznaczać tyle, że nie zaskoczy go pojawienie się kogoś w drzwiach. Jeśli osoba stająca w progu nie zdaje sobie sprawy z obecności postaci po drugiej stronie, pilnujący będzie miał prawo wykonać akcję cząstkową, gdyż zaskoczył wroga (ma prawo do strzelenia do zaskoczonego wchodzącego). W pozostałych przypadkach pilnujący musi wykonać normalny test inicjatywy.

TESTY ATAKU

Kwintesencją walki jest rzut k20 decydujący o tym, czy atak dojdzie celu, czy też nie. Będzie to niewątpliwe najczęściej wykonywany test podczas sesji. Dlatego też istnieje ryzyko, iż te rzuty staną się męczące, uciążliwe, lub po prostu nudne. A wtedy coś trzeba zrobić, nie ma bowiem nic gorszego niż znudzenie, które wywołuje coś, co winno być ekscytujące.

Testy ataku mogą stać się nudne, gdy graczowi będzie się wydawać, że wynik został już przesądzony wcześniej 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 ciosach. W związku z tym nawet jeśli pierwszy atak dojdzie celu, gracz nie będzie pewien, czy trafi również za następnym razem.

Również ciekawy opis walki pozwala uniknąć monotonii. Należy więc nie mówić o zwykłym trafieniu, ale o cięciu smoczej szyi, po którym trysnęła istna fontanna plugawej, gadziej juchy. Dalej znajdziesz bardziej opisowe porady.

Wariant: automatyczne trafianie i pudłowanie

Podręcznik Gracza mówi, że naturalne 1 w teście ataku (na k20 wypada 1) to zawsze pudło. Naturalne 20 (na k20 wypada 20) to zawsze trafienie.

Ta zasada oznacza, że najmniejszy nawet kobold może trafić chronioną najpotężniejszą magią, opancerzoną i zręczną postać, jeżeli w teście wypadnie 20. Oznacza to również, że niezależnie od wyszkolenia 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 ktoś posiadający premię do ataku +6 ma w sumie rezultat –4, który oczywiście oznacza pudło. Natomiast osoba posiadająca premię do ataku +23 wyrzuciwszy 1 trafiłby do KP 13 i słabszej. Z drugiej strony, naturalne 20 należy traktować jak wynik 30 – czyli ktoś z karą do ataku –2 w tym przypadku trafia do KP 28.

Wariant: rzut defensywny

Na pierwszy rzut oka wydaje się nieprawdopodobne, by postać wysokiego poziomu nie trafiła niskopoziomowego bohatera, który z kolei nie ma żadnych szans na odwet. Można sobie z tym poradzić zwiększając losowość poprzez wprowadzenie opcjonalnej zasady rzutów 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 atakowany porównują ze sobą swoje zmodyfikowane rzuty. (Można na to spojrzeć w taki sposób: reguły nie pozwalające na wykonanie rzutu defensywnego milcząco korzystają z zasady 10 w każdej rundzie – stąd bazowa wartość Klasa Pancerza to 10).

Rzut defensywny opisuje taki oto wzór:

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

Na przykład, paladyn atakuje złego wojownika. Napastnik wyrzuca 13 i dodaje swą premię do ataku +10, uzyskując w sumie 23. Wojownik wykonuje rzut defensywny i otrzymuje 9. Dodaje swe premie defensywne (wszystko, co modyfikuje KP, w tym pancerz), wynoszące +11. Wojownik ma w sumie 20, czyli mniej niż 23 – paladyn trafia.

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

Trafienia krytyczne

Pamiętaj, by zawsze zaznaczać, że uzyskanie naturalnej 20 (lub nieco mniej w niektórych przypadkach) w teście ataku to zagrożenie trafieniem krytycznym, a nie sam krytyk. W ten sposób nie wzbudzisz niepotrzebnych oczekiwań, bo przecież wcale nie musi dojść do krytyka. Niemniej udane trafienie krytyczne zawsze oznacza ugodzenie przeciwnika w witalny punkt. To idealna okazja, by opisać wszystko graczom (ze szczegółami!), potęgując bojowe podniecenie. „Trafiłeś orka w głowę buzdyganem. Doskonały cios! Przeciwnik jęknął, padł na kolana, po czym osuną się na ziemię".

Istnieją stworzenia odporne na trafienia krytyczne – nie mają one witalnych organów, słabych punktów czy też wyróżniających się części ciała. Kamienny golem to lita, człekokształtna skalna struktura. Z kolei zjawa to niematerialna mglista chmura. Natomiast szary śluz nie ma ani przodu, ani tyłu, ani środka.

Wariant: natychmiastowa śmierć

Jeśli w teście ataku (twoim lub któregokolwiek z graczy) wypadnie naturalne 20, sprawdza się, czy nastąpiło trafienie krytyczne. Jeżeli i w owym drugim teście wypadnie naturalne 20, istnieje zagrożenie natychmiastowej śmierci. W tym przypadku wykonywany jest trzeci test (analogiczny do rzutu sprawdzającego, czy zagrożenie krytycznym przerodziło się w krytyk). Jeśli wypadnie w nim rezultat oznaczający trafienie w dany cel, ofiara zostaje natychmiast zabita. Istot odpornych 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 walczącego i broni (w przeciwnym przypadku oręż, atuty i magiczne moce zwiększające zakres zagrożenia krytykiem byłby potężniejsze niż zamierzano je uczynić).

Wprowadzenie tego wariantu sprawi, że gra stanie się bardziej śmiertelna, a w walce zagości kolejny element przypadkowości. Warto jednak pamiętać, że zwiększenie losowości spowoduje wzrost szans słabszych. Ponieważ zaś to BG zwyciężają w większości walk zwyciężają, 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 siłę krytyka każdego oręża. Po tej operacji broń zagrażająca krytycznym przy wyniku 20 i obrażeniami x2 nie będzie powodować krytyków. Z kolei oręż o większym przedziale zagrożenia będzie z mniejszym prawdopodobieństwem powodował krytyki. Natomiast broń o dużych mnożnikach obrażeń będzie miała je odpowiednio mniejsze.

Standardowy zakres zagrożenia	Zmniejszony zakres zagrożenia
19-20	20
18-20	19-20

Standardowy mnożnik obrażeń	Zmniejszony mnożnik obrażeń
×3	×2
×4	×3

Wprowadzenie tego wariantu sprawi, że większość rodzajów broni w ogóle nie będzie powodować krytycznych. Pozostały oręż będzie to czynił rzadziej i zadawał mniej obrażeń. W ten sposób znaczenie atutów oraz magicznych mocy zwiększających zakres zagrożenia zmaleje. Jednocześnie zmaleje też znaczenie odporności na krytyczne. Mniejsza będzie też w walce losowość.

Wariant: krytyczne pudła (niefart)

Być może zechcesz wprowadzić taką oto zasadę, za sprawą której postać ma szansę upuścić oręż. Jeżeli gracz w teście ataku uzyska naturalne 1, nakaż wykonanie testu Zręczności (ST 10). W przypadku, gdy ów się nie powiedzie, bohater ma niefart. Oczywiście to ty decydujesz o tym, jak się pech objawi. Zasadniczo postać powinna stracić akcję na odzyskanie równowagi, podniesienie upuszczonej broni, oczyszczenie myśli, wyprostowanie się czy coś w tym stylu.

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

Wariant: strzelanie do walczących

Podstawowe zasady mówią, że strzelając z broni dystansowej do wroga toczącego walkę z kimś, kogo nie chcesz zranić, otrzymujesz karę –4 do testu ataku (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 124). Czasem jednak gracz chce wiedzieć, gdzie poleciał pocisk, który nie doszedł celu. Na to pytanie można odpowiedzieć korzystając z niniejszych wskazówek, które przeznaczone są dla osób lubujących się w symulowaniu rzeczywistości na sesjach. Miej jednak świadomość, że ten wariant bardzo komplikuje zasady D&D – pracy jest dużo, a zysk niewielki.

Atakujący normalnie wykonuje test. W przypadku pudła należy sprawdzić, czy pocisk (wystrzelony lub rzucony) dotarł do celu. Jeżeli wynik jest na tyle dobry, by oznaczał sukces w dotykowym ataku na dystans, wtedy pocisk trafia ofiarę, lecz jej nie rani. W przeciwnym wypadku atakujący chybia.

Teraz określ tor lotu pocisku, który chybił. W przypadku bezpośredniego strzału, najprawdopodobniej nastąpiło odchylenie w lewo lub w prawo. W przypadku strzału niebezpośredniego zaś, pocisk najpewniej poleci za daleko lub za blisko. Zasięg bezpośredni broni (rzucanej i strzeleckiej) podano w Tabeli 3-3, poniżej. Jeżeli pocisk może polecieć na większą odległość niż podana w tabeli, wtedy atak nie jest bezpośredni.

Tabela 3-3: Zasięg bezpośredniego ataku

Broń	Zasięg bezpośredniego ataku
Łuk krótki	Do 18 m
Łuk długi	Do 30 m
Refleksyjny łuk krótki	Do 24 m
Refleksyjny łuk długi	Do 36 m
Ręczna kusza	Do 36 m
Lekka kusza	Do 60 m
Ciężka kusza	Do 75 m
Proca	Do 15 m
Każda broń rzucana	Do 6 m

Tabela 3-4: Tor bezpośredniego ataku

1k20	Zmiana toru
1-8	Na lewo
9-16	Na prawo
17-19	Za daleko
20	Za blisko

Tabela 3-5: Odchylenie bezpośredniego ataku

1k20	Odchylenie
1-12	Jedna dziesiąta odległości pomiędzy atakującym a celem (zaokrąglenie do najbliższego pola).
13-17	Jedna piąta odległości pomiędzy atakującym a celem (zaokrąglenie do najbliższego pola).
18-19	Jedna trzecia odległości pomiędzy atakującym a celem (zaokrąglenie do najbliższego pola).
20	Połowa odległości pomiędzy atakującym a celem (zaokrąglenie do najbliższego pola).

Po ustaleniu kierunku i odległości odchylenia należy określić tor lotu pocisku, którego początkiem jest atakujący. Jeśli na drodze pocisku znajdą się jakieś istoty (wpierw pod uwagę bierze się oczywiście te stojące najbli-

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 częściej są celem ataków niż jakiekolwiek postacie tła. Wszak to BG biorą udział w każdej walce, a większość BN tylko w jednej (czyli w tej, w której zostaną pokonani). Dlatego też każdy BG będzie ofiarą znacznie większej liczby trafień krytycznych niż dowolna postać tła (a przecież ona i tak raczej nie przetrwa spotkania). Oczywiście BG mają większą szansę przetrwać spotkanie, choć krytyki mogą to zmienić. Zdawaj sobie z tego sprawę i zawczasu zdecyduj, które zasady i jak masz zamiar stosować (w Rozdziale 1 znajdziesz informacje o naginaniu reguł).

Fakt, iż w przypadku krytyka mnoży się wszystkie obrażenia, nie tylko wynik rzutu kością, sprawia, że ma on sens również na wysokich poziomach. Zaawansowany wojownik będzie prawdopodobnie miał premię do obrażeń +5 z magii i +10 ze zwiększonej Siły. W tym przypadku zadawane przez miecz 1k8 ran to nic, nawet po podwojeniu wynikającemu z trafienia krytycznego. Z drugiej jednak strony mnożenie rzutu oraz premii czyni krytyki bardzo niebezpiecznymi. Mogą one diametralnie zmienić przebieg walki, szczególnie gdy w jednym starci zdarzą się na przykład dwa. Niemniej to właśnie dlatego gra z użyciem 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 potrojone obrażenia odpowiada jednemu zwykłemu trafieniu plus dwóm dodatkowym. Natomiast krytyk ×4 jest niczym trafienie raz i jeszcze trzy razy ekstra.

Broń w *Podręczniku Gracza* jest równoważona przy użyciu następującej koncepcji: dobra broń, która zadaje potrójne trafienia krytyczne, robi to jedynie przy 20; dobra broń, która zadaje podwójne trafienia krytyczne, robi to przy 19–20. Topory są duże i ciężkie. Dość trudno jest je stosować skutecznie, lecz gdy ktoś potrafi, efekt jest piorunujący. Właśnie dlatego kat używa topora. Z drugiej strony, miecze są dokładniejsze – miecznicy częściej wykonują decydujące uderzenia, lecz nie są one tak niszczące jak trafienia toporem. Rozważono również kilka innych czynników (zasięg, możliwość stosowania broni jako zasięgowej i inne), lecz zasadniczo na tym właśnie polega podstawowa reguła. W związku z tym pomyłką byłoby dodawanie do listy broni nowego oręża, który zadaje potrójne trafienia krytyczne przy 19–20 (takie rezultaty byłyby możliwe dzięki magii lub atutom, lecz nie powinny być podstawową cechą broni).

żej atakującego), zdecyduj, czy mogło nastąpić trafienie. Gdy odpowiedź będzie pozytywna, zarządź test ataku dotykowego na dystans, w którym nie będą jednak brane pod uwagę umiejętności atakującego, ale za to magia i modyfikatory z osłony już tak. Jeżeli test się powiedzie (nastąpi trafienie), wykorzystaj wynik raz jeszcze, tym razem porównując go z całkowitą KP celu (nie będzie to więc już atak dotykowy na dystans). W przypadku, gdy znów będzie miało miejsce trafienie, należy wykonać test obrażeń. Jeśli jednak wynik nie będzie oznaczał trafienia, pocisk po prostu się zatrzyma.

Jeśli test dotykowego ataku na dystans zakończył się niepowodzeniem, pocisk dalej podążą ustalonym torem, a całą procedurę należy powtórzyć dla każdego celu znajdującego się na jego drodze. Nie stosuje się modyfikatorów wynikających z zasięgu, ale pocisk nie pokona dystansu przekraczającego podaną wcześniej odległość – po prostu upadnie w określonym miejscu.

Tabela 3-6: Celu pośredniego ataku

1k20	Ścieżka strzału
1-4	Na lewo
5-8	Na prawo
9-14	Za daleko
15-20	Za blisko

Tabela 3-7: Odchylenie pośredniego ataku

1k20	Odchylenie
1-12	Jedna dziesiąta odległości pomiędzy atakującym a celem (zaokrąglenie do najbliższego pola).
13-17	Jedna piąta odległości pomiędzy atakującym a celem (zaokrąglenie do najbliższego pola).
18-19	Jedna trzecia odległości pomiędzy atakującym a celem (zaokrąglenie do najbliższego pola).
20	Połowa odległości pomiędzy atakującym a celem (zaokrąglenie do najbliższego pola).

Po ustaleniu kierunku i odległości odchylenia należy stwierdzić, czy na danym polu znajduje się jakaś istota. Jeśli tak, należy wykonać test ataku broni dystansowej, nie biorąc pod uwagę umiejętności atakującego, ale za to magię i modyfikatory z osłony już tak. Jeżeli test będzie udany, losuje się odpowiednie obrażenia. Jeśli zakończy się niepowodzeniem, pocisk nie leci dalej.

OBRAŻENIA

Walka to istotna część gry, dlatego też kontrolowanie obrażeń to jedno z ważniejszych zadań MP.

Stłuczenia

Prowadząc walkę pilnuj, by stłuczenia i normalne obrażenia opisywać oddzielnie. To rozróżnienie musi być jasne i wyraźne – zarówno w wyobraźni graczy, jak na ich kartach postaci.

Wykorzystuj stłuczenia, gdy tylko uznasz to za stosowne. Mogą być szczególnie przydatne, jeśli zamierzasz pojmać lub pokonać BG, nie zabijając ich przy okazji. Jeżeli jednak BN będą częściej zadawać stłuczenia niż obrażenia, gracze mogą nagle zdać sobie sprawę, że ich postaciom nic nie grozi. Dlatego też wykorzystuj stłuczenia od czasu do czasu, ale skutecznie i celowo.

Możesz być pewien, że graczom raczej się nie spodoba, gdy BN będą chcieli pojmać ich postacie. Kiedy więc się zorientują, że przeciwnicy powodują tylko stłuczenia, mają szansę bardziej się przestraszyć, niż gdyby dostawali normalne obrażenia! To może być dobry sposób na wystraszenie graczy podczas spotkania, które w innych aspektach jest zupełnie zwyczajne.

Jeśli odczuwasz taką potrzebę, możesz zadecydować, że pewne efekty, które normalnie zadają obrażenia, będą powodować stłuczenia. Na przykład, opcjonalna zasada opisana w Rozdziale 4: Przygody mówi, iż pierwsze 1k6 obrażeń spowodowanych przez upadek możesz uznawać za stłuczenia. Taką operację masz jednak prawo przeprowadzić w wielu innych przypadkach. Choćby wieśniak rzucający kamieniem w rycerza również może spowodować stłuczenia. Pamiętaj jednak, że pewne obrażenia nigdy nie mogą zmienić się na stłuczenia – przede wszystkim rany kłute i większość ataków energetycznych, na przykład zadanych przez ogień.

Wariant: poturbowanie

Obrażenia nie mają znaczenia tak długo, jak długo postać pozostaje przytomna i żyje. Nie wpływają na to, czy bohater jest w stanie stać i walczyć. Łatwo sobie jednak wyobrazić, że bohater może zostać poważnie poturbowany, a jednocześnie być żywy i przytomny.

Niniejsza zasada dotyczy sytuacji, kiedy postać otrzyma w jednym ataku obrażenia równe połowie jej aktualnych punktów wytrzymałości. Takiego właśnie bohatera uznaje się za poturbowanego. Gdy przyjdzie kolej na jego działanie, będzie mógł wykonać tylko akcję cząstkową. To jednak jedyny efekt poturbowania – w następnej rundzie postać działa normalnie.

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

Wariant: śmierć w wyniku ogromnych obrażeń a rozmiar

Stworzenie, które w jednym ataku otrzymało 50 i więcej punktów obrażeń, musi wykonać rzut obronny lub umrze. Ta zasada została wprowadzona po to, by w świecie dość abstrakcyjnych punktów wytrzymałości pojawiła się choć odrobina realizmu. Jeżeli pragniesz więcej realizmu, 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 niziołkami i gnomami, a także chowańców i zwierzęcych towarzyszy. Mówiąc wprost – faworyzuje on potwory.

Wariant: obrażenie w określoną część ciała

Obrażenia i punkty wytrzymałości to rzeczy dość abstrakcyjne. Możesz dodać nieco realizmu, decydując, iż zranione mogą zostać określone części ciał istot –



Tropiciel i jego gryf wysoko w powietrzu stawiają czoło wywernom.

Rys. J. Foster

Tabela 3-8: Ogromne obrażenia a rozmiar

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

Tabela 3-9: Efekty obrażeń w określoną część ciała

Część ciała	Obrażenia wpływają na
Dłoń	testy ataku oraz testy umiejętności: Alchemia, Fałszerstwo, Kradzież kieszonkowa, Leczenie, Otwieranie zamków, Rzemiosło, Stosowanie liny, Unieszkodliwianie mechanizmów, Wspinaczka i Wyzwalanie się
Ręka	testy ataku, Siły oraz testy umiejętności Pływanie i Wspinaczka
Głowa	testy ataku, rzuty obronne i wszystkie inne testy
Jedno oko	testy inicjatywy i Zręczności oraz testy umiejętności: Alchemia, Czarostwo, Czytanie z warg, Fałszerstwo, Odcyfrowywanie zapisów, Otwieranie zamków, Przeszukiwanie, Rzemiosło, Szacowanie, Unieszkodliwianie mechanizmów, Wieszczenie, Wyczucie pobudek i Zauważanie; testy Tajników dziczy (w przypadku tropieniu); rzuty obronne na Refleks; poważne obrażenia obu oczu sprawiają, że postać staje się ślepa (patrz Oślepiony w Skróconym opisie stanów, strona 84)
Jedno ucho	testy inicjatywy i testy Nasłuchiwania; poważne obrażenia obu sprawiają, że postać staje się głucha (patrz Ogłuszony w Skróconym opisie stanów, strona 84)
Stopa/noga	testy Zręczności oraz testy umiejętności: Ciche poruszanie, Jeździectwo, Pływanie, Równowaga, Skakanie, Upadanie i Wspinaczka; rzuty obronne na Refleks

na przykład: włożone w ogień dłonie, stopy poharatane przez pajączki, oko przebite strzałą (co może się zdarzyć, gdy postać próbuje zajrzeć przez dziurę, która okazuje się być pułapką), zmiażdżone palce czy ucięte nogi (to mogą również być efekty działania pułapek).

Obrażenia zadane określonej części ciała sprawiają, iż każda akcja wykonywana przy ich użyciu podlega karze –2. I tak, na przykład, zranione palce sprawią, iż testy ataku bronią trzymaną w poharatanej dłoni będą podlegać karze –2; kara będzie dotyczyć także testów następujących umiejętności: Fałszerstwo, Otwieranie zamków, Unieszkodliwianie mechanizmów, Wspinaczka i innych. Postać, która nastąpiła na pajączka, otrzyma za to kary do testów Równowagi, Skakania, Wspinaczki i tym podobnych (oczywiście nie należy zapomnieć, że pajączki mają też efekt opisany na 109 stronie *Podręcznika Gracza*).

W Skróconym opisie stanów (strona 83) znajdują się definicje uszkodzeń niektórych funkcji ciała – na przykład, co stanie się, gdy postać zostanie ogłuszona lub oślepiona. Dodatkowe informacje, przede wszystkim listę modyfikowanych testów, znajdziesz powyżej, w Tabeli 3-9. Jeśli uznasz za stosowne, ustal inne kary.

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

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

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

Opisana tu zasada daje duże pole do popisu MP i zmusza go do improwizowania. Jeśli ci to pasuje, stosuj ją. Jeżeli nie, zapomnij o niej.

WYKORZYSTYWANIE FIGUREK I PLANSZY Z POLAMI

D&D jest grą wyobraźni. Niemniej wizualne pomoce sprawią, że wszyscy wyobrażą sobie mniej więcej to samo. Pozwolą one też uniknąć nieporozumień, a może też wynieść rozgrywkę w inny wymiar. Jeśli korzystasz z figurek lub żetonów – informacje znajdziesz w Rozdziale 1: Rola Mistrza Podziemi – poniższe wskazówki pomogą ci w taktycznych rozgrywkach.

Ruch i położenie

Mało kto stoi w trakcie walki w bezruchu. Wrogowie pojawiają się i szarżują na śmiałków, poszukiwacze przygód odpowiadają na ich ataki i przemieszczają się od jednego przeciwnika do następnego. Czarodzieje krążą wokół pola walki, szukając okazji i miejsca do wykorzystania magii w możliwie najlepszy sposób. Łotrzykowie przemykają po kryjomu, wypatrując maruderów i nieuważnych przeciwników, by zaatakować ukradkiem. A jeśli walka wygląda na przegraną, bohaterowie pewnie postanowią oddalić się na z góry upatrzone pozycje. We wszystkich tych manewrach, w całej tej taktyce można się pogubić. Dlatego też niezwykle cenne okazuje się wprowadzenie sposobu pozwalającego na pokazanie położenia i ruchu postaci. To naprawdę ułatwi prowadzenie gry.

Do rozwiązania kwestii ruch i położenia wystarczą miniaturowe figurki (symbolizujące postacie i potwory), stawiane na planszy z wyrysowanymi kwadratowymi polami (reprezentującej każde pole bitwy). Dzięki figurkom wiadomo, gdzie kto się znajduje, plansza zaś pozwala określić odległość.

Standardowa skala

Pole o boku 2,5 centymetrów = obszar 1,5 × 1,5 metra (2,5 cm = 1,5 m)
Figurka 30 mm = stworzenie rozmiarów człowieka

Tabela 3-10: Rozmiar i skala stworzeń

Rozmiar stworzenia	Przykładowe stworzenie	Naturalny zasięg	Front*
Filigranowe	Mucha	0**	1/100 pola
Drobne	Żaba	0**	1/25 pola
Malutkie	Kot	0**	1/4 pola
Małe	Niziołek	1 pole	1 pole
Średnie	Człowiek	1 pole	1 pole
Duże (wysokie)	Gigant wzgórzowy	2 pola	1 pole
Duże (długie)	Koń	1 pole	1 × 2 pola
Wielkie (wysokie)	Gigant chmurowy	3 pola	2 × 2 pola
Wielkie (długie)	Bulette	2 pola	2 × 4 pola
	Odbieracz	2 pola	3 × 3 pola
Olbrzymie (wysokie)	15-metrowa ożywiona rzeźba	4 pola	4 × 4 pola
Olbrzymie (długie) (zwinięte)	Kraken	2 pola†	4 × 8 pola
	Purpurowy robal	3 pola	6 × 6 pola
Kolosalne (wysokie)	Tarrasque	5 pól	8 × 8 pola
Kolosalne (długie)	Wielki czerwony jaszczur	3 pola	8 × 16 pola

*Front = szerokość na długość.
**Stworzenia z zasięgiem 0 muszą być na tym samym polu, co przeciwnik, aby zaatakować.
†Atak przez ugryzienie.

Skala i pola

Podstawową miarą na naszych taktycznych mapach będzie kwadratowy obszar o boku 1,5 metra. Rysując mapy lochów itp. (zwykle na papierze milimetrowym lub w kratkę), a także przedstawiając sytuacje z pomocą figurek warto używać odpowiedniej skali.

Podczas walki każda mała lub średnia postać zajmuje jedno kwadratowe pole o boku 1,5 metra. Większe stworzenia potrzebują więcej miejsca, a kilka mniejszych zmieści się na jednym polu. Patrz Tabela 3-10: Rozmiar i skala stworzeń.

Rozmiar stworzenia: Kategoria rozmiaru danego stworzenia. „Wysokie" stworzenia, na przykład dwunożne, zwykle stoją wyprostowane. „Długie" stworzenia – większość czworonożnych – jest długa lub szeroka, lecz nie wyprostowana.

Przykładowe stworzenie: Przykładowe stworzenie tego rozmiaru.

Liczba pól: Liczba pól zajmowanych przez typowe stworzenie tego rozmiaru. Wielkie lub większe stworzenia mają kilka możliwych ustawień, zależnie od swego kształtu. W tabeli podano podstawowe ustawienie, nie należy jednak zapominać, że może ono nie być jedynym.

Naturalny zasięg: Na jak wiele pól sięga normalny atak stworzenia danego typu. Istoty posługujące się wyjątkowo długą bronią mogą mieć większy zasięg.







Pole widzenia

Pole widzenia to sposób na określenie, które z umiejscowionych na planie istot i rzeczy widzi dana postać. Rysuj sobie w wyobraźni linię (ewentualnie używaj linijki lub nitki) łączącą środek pola, na którym stoi postać, z obiektem, o który chodzi. Jeśli owej linii nic nie blokuje, to w polu widzenia danej istoty znajduje się interesujący ją obiekt (może więc na niego rzucić czar, strzelić do niego z łuku itp.). W przypadku, gdy wspomniany obiekt to inna istota, wyimaginowana linia musi łączyć środki pól, na których stoją stworzenia. Jeżeli bohater widzi tylko jakąś część dużej istoty zajmującej więcej niż jedno pole, to może być ona celem czaru i innych ataków.

Jeżeli obiekt znajduje się poza polem widzenia (wyimaginowaną linię coś blokuje), postać nie może rzucać na niego zaklęć i używać przeciw niemu broni dystansowej. Jeśli zaś coś ogranicza pole widzenia (choćby narożnik budynku), czary działają normalnie, natomiast ataki dystansowe podlegają karze wynikającej z osłony.

Broń wybuchowa

Broń wybuchowa to taka, która „rozpryskuje się", gdy uderzy w twardą powierzchnią, rażąc istoty znajdujące się blisko miejsca „eksplozji". Do tego rodzaju broni zaliczane są flaszki z kwasem i buteleczki z alchemicznym ogniem. Skuteczne rzucenie takiego przedmiotu wymaga przejścia testu dotykowego ataku na dystans. Pudło zmusza do wykonania rzutu 1k6, by ustalić, jak daleko od zamierzonego celu broń upadnie (pomnóż wynik na kości przez 30 centymetrów; dodaj 30 centymetrów za każdy przyrost zasięgu, na jaki rzucasz przedmiotem). W przeciwieństwie do zaklęć, środek rozprysku znajduje się na polu. Po ustaleniu wielkości odchylenia, użyj odpowiedniego diagramu (patrz wyżej) i rzuć 1k4, 1k8 lub 1k12 (zależnie od sytuacji). W ten sposób ustalisz, gdzie wylądowała broń względem celu.

W *Podręczniku Gracza* (strony 114 i 138) znajdziesz informacje o obrażeniach zadawanych w wyniku użycia broni rozpryskowej.









Czary obszarowe

Są to czary, których celem nie jest konkretne stworzenie. Rzuca się je na pewną określoną przestrzeń, w związku z tym ich obszar działania musi być dostosowany do planszy, abyś mógł stwierdzić, na kogo zadziała, a na kogo już nie. Miej świadomość, że bardzo często będziesz musiał dostosowywać obszar działania do pól ad hoc. Oto wskazówki, które ci w tym pomogą.

Rozpryski i emanacje: Czarujący wybiera przecięcie się linii wyznaczających pola, które staje się środkiem zaklęcia. Z tego miejsca łatwo liczy się promień działania, korzystając ze skali i pól. Jeślibyś narysował koło o środku w wyznaczonym miejscu i promieniu ustalonym przez skalę, to w obszarze działania czaru znajdą się te pola, których ponad połowa powierzchni znajduje się w kole. Powyżej znajdziesz diagram obszaru działania zaklęcia *uśpienie*, stanowiący idealny przykład określania powierzchni, którą obejmuje rozprysk. Z kolei diagram *płonących dłoni* pokazuje, jak wygląda rozprysk o kształcie półkola, nie koła. Spójrz również na stronę 68 – z diagramu *wykrycia zła* dowiesz się, jak od czarującego rozchodzi się emanacja.

Stożki: Czarujący decyduje, czy rzuca zaklęcie na wprost, czy też po przekątnej. W obu wypadkach musi jednak wyznaczyć przecięcie się linii pól – będzie to punkt, z którego rozchodzi się stożek. Zajmie on obszar równie szeroki, co długi. Szerokość stożka w przypadku zaklęcia rzuconego na wprost rośnie o jedno pole na każde pole odległości od czarującego. W przypadku zaklęcia rzuconego po przekątnej, sprawa jest trudniejsza. Obliczanie odległości po ukosie to nie tak prosta sprawa. Mimo to stosować należy tę samą zasadę – szerokość stożka w dowolnym miejscu musi być równa odległości od czarującego. Wcześniej znajdziesz diagram obszaru działania zaklęcia *deszcz kolorów*, który ułatwi ci ustalanie, jak wyglądać będą stożki na planie.

Rozmaite: Wykorzystując opisane powyżej zasady, dostosowuj obszary działania zaklęć do pól na planszy tak dokładnie, jak to jest możliwe. Pamiętaj, by zwracać uwagę na fakt, iż przekątna kwadratowego pola jest dłuższa od jego boku, dlatego też musisz uważać podczas wszystkich obliczeń i zachować spójność.

RUCH

Symulacja runda po rundzie – szczególnie przy użyciu figurek – sprawia, że ruch wygląda na rwany, choć tak naprawdę jest ciągły. Postać biegnąca dwie rundy przez komnatę zdaje się najpierw pokonywać połowę drogi, potem stawać, a potem ruszać dalej. Tak naprawdę nie ma sposobu innego przedstawienia ruchu i zawsze będzie on wyglądał właśnie na tak rwany. Pamiętaj jednak – i podkreślaj to – że tak naprawdę ruch jest płynny.

Niekonwencjonalny ruch

Nie wszystkie stworzenia chodzą lub biegają. Rekin oczywiście pływa, ale może zrobić to szybciej, wykonując akcję „bieg". Postać, na którą rzucono zaklęcie *lot*, może zaszarżować w powietrzu. Wspinający się złodziej może część ruchu wykonać na pokonanie do końca ściany, a resztę na dobiegnięcie do wroga. Zasady opisujące ruch należy więc stosować do każdego sposobu przemieszczania się – nie tylko do poruszania się po płaskiej powierzchni.

Taktyczny ruch w powietrzu

Elficki barbarzyńca dosiadający ogromnego orła pikuje na łupieżców umysłu, szyjąc z łuku. Jeden z przeciwników nosi *skrzydlate buty* – wzbija się w powietrze, by łatwiej mu było walczyć z elfem. Wszystko zaczyna się komplikować, gdy ruch odbywa się w trzech wymiarach, bowiem pojawiają się zasady dotyczące zwrotów oraz utrzymania minimalnej prędkości potrzebnej do poruszania się w powietrzu.

Większość latających stworzeń, by wykonać zwrot, musi choć odrobinę zwolnić. Wiele ma ograniczoną zwrotność, a na dodatek musi poruszać się z minimalną prędkością. Każdemu latającemu stworzeniu przepisano pewną zwrotność, którą podano w Tabeli 3-11: Zwrotność latających istot.

Minimalna szybkość do przodu: Jeśli latające stworzenie nie jest w stanie poruszać się do przodu z minimalną prędkością, musi pod koniec ruchu wylądować. Jeżeli jest zbyt wysoko, by wylądować, spada pionowo w dół, tracąc w pierwszej rundzie 50 metrów wysokości. Gdy sprowadzi ją to na ziemię, otrzymuje obrażenia wynikające z upadku. Jeśli jednak w ten sposób nie spadnie na ziemię, musi poświęcić całą następną rundę na wyrównanie lotu. W tym celu musi wykonać udany rzut obronny na Refleks (ST 20). Inaczej spada kolejne 100 metrów. Jeśli tym razem uderzy w ziemię, otrzymuje obrażenia wynikające z upadku. Jeżeli tak się nie stanie, ma w następnej swej akcji kolejną szansę na wyrównanie lotu.

Unoszenie się: Zdolność pozostawania do unoszenia się w powietrzu w jednym miejscu.

Lot do tyłu: Umiejętność latania do tyłu.

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

Tabela 3-11: Zwrotność latających istot

	Zwrotność i przykładowe stworzenie				
	Doskonała (błędny ognik)	Dobra (beholder)	Przeciętna (gargulec)	Słaba (wywern)	Kiepska (mantikora)
Minimalna szybkość do przodu	Żadna	Żadna	Połowiczna	Połowiczna	Połowiczna
Unoszenie się	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie
Lot do tyłu	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie
Zmiana kierunku	Darmowa	–1,5 m	–	–	–
Skręt	Dowolny	90°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/3 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	Połowiczna	Połowiczna	Połowiczna	Połowiczna
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

Skręt: Jak bardzo stworzenie może skręcić po pokonaniu ustalonej odległości.

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

Maksymalny skręt: Jak bardzo stworzenie może skręcić na danej przestrzeni.

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

Szybkość wznoszenia: Jak szybko stworzenie może się wznosić.

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

Szybkość opadania: Stworzenie może lecieć w dół dwa razy szybciej niż wynosi jego normalna szybkość lotu.

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



Umykanie i pościg

Jeśli ruch rozgrywany jest runda po rundzie i pokonywane pola liczone są w zwykły sposób, powolna postać nie zdoła uciec zdeterminowanemu i szybkiemu 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 prędkością, rozstrzyganie pościgu to prosta sprawa. Jeśli ścigający i ścigany poruszają się tak samo szybko, a pościg trwa już co najmniej kilka rund, wystarczy wykonać sporne testy Zręczności, by ustalić, kto przez ten czas okazał się lepszy. Gdy wygra ścigany, umknie. Kiedy zaś szczęście uśmiechnie się do ścigającego, ten złapie ofiarę.

Czasami lądowy pościg może trwać cały dzień, a ścigający i ścigani będą się widzieć jedynie od czasu do czasu, gdzieś w oddali. W przypadku długotrwałej pogoni strony winny wykonać sporny test Budowy, który pozwoli stwierdzić, kto był w stanie utrzymać tempo. Gdy wygra ścigany, umknie. Kiedy zaś szczęście uśmiechnie się do ścigającego (okaże się wytrwalszy), ten złapie ofiarę.

Poruszanie się po polach

Postacie stoją w korytarzu szerokim na ledwie 1,5 metra. Wojownik jest na jednym jego końcu, w ślepym zaułku. Co gorsza, został otruty i umiera. Kapłan chce do niego dotrzeć, ale na drodze stoją mu dwie postacie. Nie ma więc jak podejść do wojownika i rzucić *neutralizację trucizny*. Oczywiście, możesz zdecydować, że kapłan zdoła przecisnąć się obok blokujących drogę postaci, rzucić czar, a następnie wrócić na swoje miejsce.

Ogólnie rzecz biorąc, postacie nie zaangażowane w walkę toczącą się runda po rundzie, powinny mieć możliwość poruszania się w 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 figurek mają znaczenie w trakcie walki, lecz kiedy się ona nie toczy, tylko niepotrzebnie utrudniają życie postaci.

OPISYWANIE DZIAŁAŃ

Gracze otrzymują informacje od ciebie i tylko od ciebie. Jeśli opiszesz coś niedokładnie lub słabo, nie będą wiedzieli, co w świecie gry się dzieje. Dobre opisy mają znaczenie cały czas, 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 decydować, co zrobią ich postacie. Musisz więc być niezwykle precyzyjny. Zwracaj się do każdego gracza pojedynczo. Nie tytułuj wszystkich BN „Ten facet", bo nikt nie będzie wiedział, o kogo ci chodzi. Opisz rogi, kły czy pazury stwora, który atakuje bohaterów – gracze muszą zdawać sobie sprawę z tego, co bestia może zrobić. Jeśli gracze nie do końca pojęli, co miałeś na myśli, wyjaśnij wszystko raz jeszcze. Pamiętaj też, że czasami rzeczy istotne giną pod masą nowych faktów. Bez obaw powtarzaj, że od kraty bije ciepło; że każdy krok dragonne wywołuje drżenie całego pomieszczenia; że na podłogę raz po raz spada gruz. W najgorszym wypadku gracze się zorientują, iż powtarzasz coś dlatego, że jest istotne – i odpowiednio postąpią.

Opisuj graczowi otoczenie, w jakim porusza się jego postać. Mów: „Mantikora odsuwa się od dziury w przeciwległej ścianie. Czujesz dochodzący ze środka, paskudny smród". Albo też: „Barbarzyńca podchodzi jeszcze bliżej do jamy" czy „Sznurowiec powoli przesuwa się po nierównej podłodze". Opisuj przedmioty, których używają bohaterowie lub które są używane przeciw nim – „Zbrojny tnie cię falistym sztyletem" 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 urywane, gracze poczują jakieś ponaglenie, może nieco rozpaczy czy desperacji.

Czasami opisy warto uzupełnić małą pantomimą. Gdy przeciwnik podnosi wielki, dwuręczny miecz nad głowę, by zaatakować – unieś ręce, jakbyś trzymał w nich oręż. Kiedy komuś uda się szczególnie dobrze trafić wroga, wzdrygnij się lub skul, udając ból. Jeśli zaś BG walczą z gigantem, opisując jego działania wstań (albo nawet wejdź na krzesło), by patrzeć na graczy z góry.

Niewątpliwie trudno jest zawsze unikać wypowiedzi w rodzaju: „Chybiasz. A on trafił i zadał ci 12 obrażeń". Czasami nie ma w tym nic złego. Długie opisy również mogą nudzić – zarówno osobę, która ja wypowiada, jak i słuchaczy. Koniec końców najistotniejszą rzeczą jest efekt. Pamiętaj jednak, że to tylko wyjątek od reguły, a nie zasada. Staraj się raczej mówić: „Uchylił się, a teraz tnie cię mieczem, co mu się udało – 12 obrażeń". Lepiej jednak opisywać obrażenia, a nie mówić wprost o punktach. „Pazury rozszarpały twe ciało – 8 punktów obrażeń" brzmi z pewnością lepiej niż nic nie mówiące „Otrzymałeś 8 obrażeń".



Ryc. S. Fischer

Pamiętaj też, że nie każdy atak nie powodujący obrażeń to pudło. Ciężko opancerzone postacie łatwo jest trafić, chroni je jednak zbroja. Mówiąc „Jego miecz ześlizgnął się po twojej zbroi płytowej" nie tylko opiszesz akcję, ale też dasz graczowi do zrozumienia, że dobrze zrobił, wydając tyle złota na dobry pancerz.

Działania BN

Gracze muszą wiedzieć, jakie akcje wykonują walczący z nimi BN – zarówno jeśli chodzi o wyimaginowany świat gry, jak i jej mechanikę. Jeśli więc jakiś jaszczuroludź będzie osłaniał drzwi celując z kuszy (przygotowanie akcji), gracze powinni mieć jasność, że gdy staną na progu, przeciwnik wystrzeli.

Zastanów się wcześniej, jak opisać pewne działania. Pomyśl sobie, że oglądasz film walki. Co zobaczysz, jeśli któryś z bohaterów będzie zmieniał obiekt uwagi, rzucał zaklęcie czy robił coś innego, czego nigdy nie widziałeś w rzeczywistości? Opisuj czynności dokładnie, ale unikaj nadmiernych wyjaśnień, gdyż te tylko spowolnią tempo akcji. Wystrzegaj się też niespójności – twoje słowa to wszak nie tylko opis, ale też wskazówki, na podstawie których gracze podejmują decyzje. Jeśli przed chwilą jedna postać pomogła drugiej w jej następnej akcji i użyłeś wyrazów „rozpraszające" oraz „dręczące", znów je wypowiedz. Gdy po jakimś czasie słuchający cię gracze po twoim opisie stwierdzą: „UUU! Ten czarodziej rzuca zaklęcie!", to znak, że osiągnąłeś niezły wynik. Gracze wiedzą już, jakie są wskazówki dotyczące czarowania. Dzięki temu będą mogli podejmować odpowiednie decyzje opierając się na twoich opisach. Ponadto w ten sposób świat gry wyobraźni nabierze wiarygodności.

Oto kilka typowych działań wraz z przykładowymi, krótkimi opisami.

Akcja	Opis
Szarża	„Pochyla się i pędzi naprawdę szybko".
Pełna obrona	„Unosi broń i przygląda się bacznie twoim atakom, starając się sparować każdy z nich".
Pomaganie komuś	„W chwili, gdy jego towarzysz atakuje, rzuca się w kierunku przeciwnika, a potem odskakuje, rozpraszając wroga".
Przygotowywanie broni dystansowej	„Trzyma wycelowaną broń i najwyraźniej na coś czeka".
Rzucanie czaru	„Wykonuje dłońmi zawiłe gesty i wymawia słowa przypominające raczej inwokację niż zwykłe zdanie".
Rzucanie unieruchomionego czaru	„Wymawia kilka krótkich słów, wpatrując się uważnie w pewne miejsce".
Rzucanie przyspieszonego czaru	„Jedno słowo, szybki gest i...".
Rzucanie wyciszonego czaru	„Gestykuluje w milczeniu".
Używanie specjalnej zdolności	„Nic nie mówi, nie gestykuluje, ale mimo to przywołuje jakąś potężną moc, najwyraźniej posłuszną jego woli".
Aktywowanie magicznego przedmiotu	„Skupia się na przedmiocie, czerpiąc z niego moc".
Opóźnianie	„Rozgląda się, oceniając sytuację i czekając na odpowiedni moment".

Interesujące walki

Spiralna ścieżka prowadziła na okrągłą platformę, na której spoczywało siedemnaście magicznych klejnotów. Poniżej otwierała się szczelina wypełniona surową magiczną, raz po raz wybuchającą energią – wyglądała niczym otwarta paszcza jakiegoś potwora. Ścieżką wspinała się czwórka poszukiwaczy przygód, najwyraźniej szybko zmierzająca do celu. Nagle z jakiejś niszy wyskoczył quasit i poleciał ku śmiałkom. 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 dowiadywać.

Każda walka może być ekscytująca. Mimo to czasami możesz zaaranżować taką sytuację, w której BG będą stawiali czoło przeciwnikowi w nietypowym otoczeniu. Ciekawe wydają się walki konne lub powietrzne. Równie ciekawa może być sceneria podwodna. Oto kilka propozycji, które możesz wykorzystać.

Czynnik	Efekt w grze
Jamy, rozpadliny, mosty i półki skalne	Postacie mogą próbować spychać przeciwników byczą szarżą (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 136).
Mgła	Połowiczne ukrycie (szansa spudłowania 20%) dla wszystkich w jej obrębie.
Wirujące ostrza lub gigantyczne, obracające się przekładnie	Postacie muszą wykonać test Zr (ST 13) w każdej rundzie albo otrzymają 6k6 ciętych lub miażdżonych obrażeń.
Obłoki pary	Jedna losowo wybrana postać musi w każdej rundzie wykonywać test Zr (ST 15) lub otrzyma 3k6 obrażeń od gorąca.
Podnoszące się lub opadające platformy	Postacie mogą ścierać się wręcz jedynie z przeciwnikami na tym samym poziomie; platformy zmieniają poziom co drugą rundę.
Lód lub inne śliskie powierzchnie	Postacie muszą wykonywać testy Równowagi (ST 10) w każdej rundzie lub się przewrócą; stanięcie na nogi wymaga poświęcenia akcji będącej odpowiednikiem ruchu.

Więcej pomysłów znajdziesz w Rozdziale 4: Przygody, a także w dalszej części niniejszego rozdziału, zatytułowanej Środowisko. Czerp też inspiracje z filmów i książek.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

W podręcznikach znajdziesz odwołania do przeróżnych zdolności specjalnych – wystrzeliwania promieni energii, dotyku powodującego odrętwienie czy mocy stawania się niematerialnym, by wymienić tylko kilka. Na następnych stronach znajdziesz informacje o podstawowych zdolnościach i dowiesz się jak ich używać oraz jak wyglądają ich efekty.

Nieco dalej znajdziesz listę stanów, w jakich może się znaleźć istota – *wstrzymane*, spanikowana, bezradna itp. Kiedy postać stanie się ofiarą mocy mającej dziwny efekt, zajrzyj do tej części rozdziału, a dowiesz się, jak sobie poradzić w danej sytuacji.

Specjalne zdolności dzielą się na nadzwyczajne, czaropodobne lub nadnaturalne.

Zdolności nadzwyczajne (zw): Zdolności nadzwyczajne są niemagiczne. Tych mocy nie można wykorzystywać ani nauczyć się nie przechodząc specjalistycznego szkolenia (co w mechanice gry reprezentowane jest przez zdobycie nowej klasy). Zdolność mnicha do uchylania się przed atakami oraz nieświadomy unik barbarzyńcy zaliczamy właśnie do tej grupy. Obszary, w których magia jest negowana lub jej działanie ulega zakłóceniu, oraz moce o podobnych efektach nie mają wpływu na zdolności nadzwyczajne.

Zdolności czaropodobne (zc): Jak sama nazwa wskazuje, działanie tych mocy bardzo przypomina efekty zaklęć. Zdolności czaropodobne podlegają odporności na czary oraz *rozproszeniu magii*. Nie działają na obszarach, na których magia jest zduszona lub zanegowana (takich jak *pole antymagii*).

Zdolności nadnaturalne (zn): Zdolności nadnaturalne są magiczne, lecz nie czaropodobne. W tej obszernej kategorii jest miejsce dla petryfikującego spojrzenia bazyliszka, uderzenia ki mnicha oraz paraliżującego dotyku ghoula. Zdolności nadnaturalne nie podlegają odporności na czary, ale nie działają na obszarach, na których magia jest zduszona lub zanegowana (takich jak *pole antymagii*). Mogą być rozpraszane, pod warunkiem jednak, że czas ich trwania jest dłuższy niż chwilowy. Nie można ich jednak kontrczarować.

Tabela 3-12: Rodzaje specjalnych zdolności

	Nadzwyczajne	Nadnaturalne	Czaropodobne
Rozproszenie	Nie	Nie	Tak
Odporność na czary	Nie	Nie	Tak
Pole antymagii	Nie	Tak	Tak
Okazyjny atak	Nie	Nie	Tak

Rozproszenie: Czy *rozproszenie magii* i podobne czary rozpraszają efekty tego rodzaju zdolności?

Odporność na czary: Czy odporność na czary chroni istotę przed tymi zdolnościami?

Pole antymagii: Czy pole antymagii lub podobna magia tłumi zdolność?

Okazyjny atak: Czy stosowanie zdolności prowokuje okazyjne ataki, tak jak rzucanie czarów?

ANTYMAGIA

Beholder otwiera wielkie, środkowe oko i nagle dotąd niewidzialna Lidda staje się widoczna, a Tordek, który jeszcze przed chwilą latał, pada na podłogę. Magiczna broń poszukiwaczy przygód jest już tylko orężem mistrzowskim, a ich czarodziejskie osłony znikły. Wspierający beholdera gigant ogniowy waży w dłoni topór, uśmiecha się paskudnie i szarżuje na drużynę.

Zaklęcie *pole antymagii* oraz promień, którym emanuje z głównego oka beholdera, całkowicie anulują działanie magii. Ten czaropodobny efekt jest niesłychanie potężny – to najwyższy stopień obrony przed magią.

- Żadna zdolność nadnaturalna, zdolność czaropodobna oraz żaden czar nie działają w obszarze antymagii (lecz zdolności nadzwyczajne wciąż działają).
- Antymagia nie rozprasza magii, lecz ją tłumi. Gdy magiczny efekt nie znajduje się już pod działaniem antymagii (antymagia ustępuje, centrum efektu przesuwa się itp.), magia ponownie zaczyna działać. Czary, których czas trwania nie dobiegł końca, ponownie działają, magiczne przedmioty znów są użyteczne i tak dalej.
- Czar, którego obszar działania częściowo nakłada się na pole antymagii, lecz którego środek nie leży w owym polu, wciąż działa, jednak tylko na zwykłym obszarze (nie objętym antymagią). Jeżeli centrum zaklęcia znajduje się w polu antymagii, czar nie działa.
- Antymagia nie wpływa na niektóre artefakty – dowiesz się o tym z ich opisów, zamieszczonych w Rozdziale 8: Magiczne przedmioty.
- Golemy oraz inne magiczne konstrukty, żywiołaki, przybysze i cieleśni nieumarli normalnie funkcjonują w obszarze antymagii (choć antymagia w zwykły sposób tłumi ich nadnaturalne, czaropodobne i czarowe zdolności). Jeśli jednak takie stworzenia są wezwane lub przyzwane, patrz poniżej.
- Wezwane lub przyzwane stworzenia dowolnego rodzaju oraz bezcieleśni nieumarli znikają, gdy znajdą się w polu antymagii. Pojawiają się ponownie w tym samym miejscu, jeśli antymagia przestanie działać.
- Magiczne przedmioty o efektach ciągłych – na przykład *pojemna torba* – nie funkcjonują w polu antymagii, lecz ich działanie nie zostaje zanegowane (czyli zawartość torby jest niedostępna, ale nie rozsypuje się w obszarze antymagii i nie znika na zawsze).
- Dwa pola antymagii działające na tym samym obszarze, ani się nawzajem nie regują, ani nie kumulują ze sobą.
- *Ściana ognia*, *pryzmatyczna ściana* i *pryzmatyczna kula* nie podlegają antymagii. *Przełamanie zaklęcia*, *rozproszenie magii* oraz *większe rozproszenie* nie rozpraszają antymagii. *Rozłączenie Mordenkainena* ma szansę 1% na poziom czarującego na zniszczenie *pola antymagii*. Jeśli *pole antymagii* przetrwa *rozłączenie Mordenkainena*, żadne przedmioty w jego obszarze nie podlegają działaniu tego ostatniego czaru.

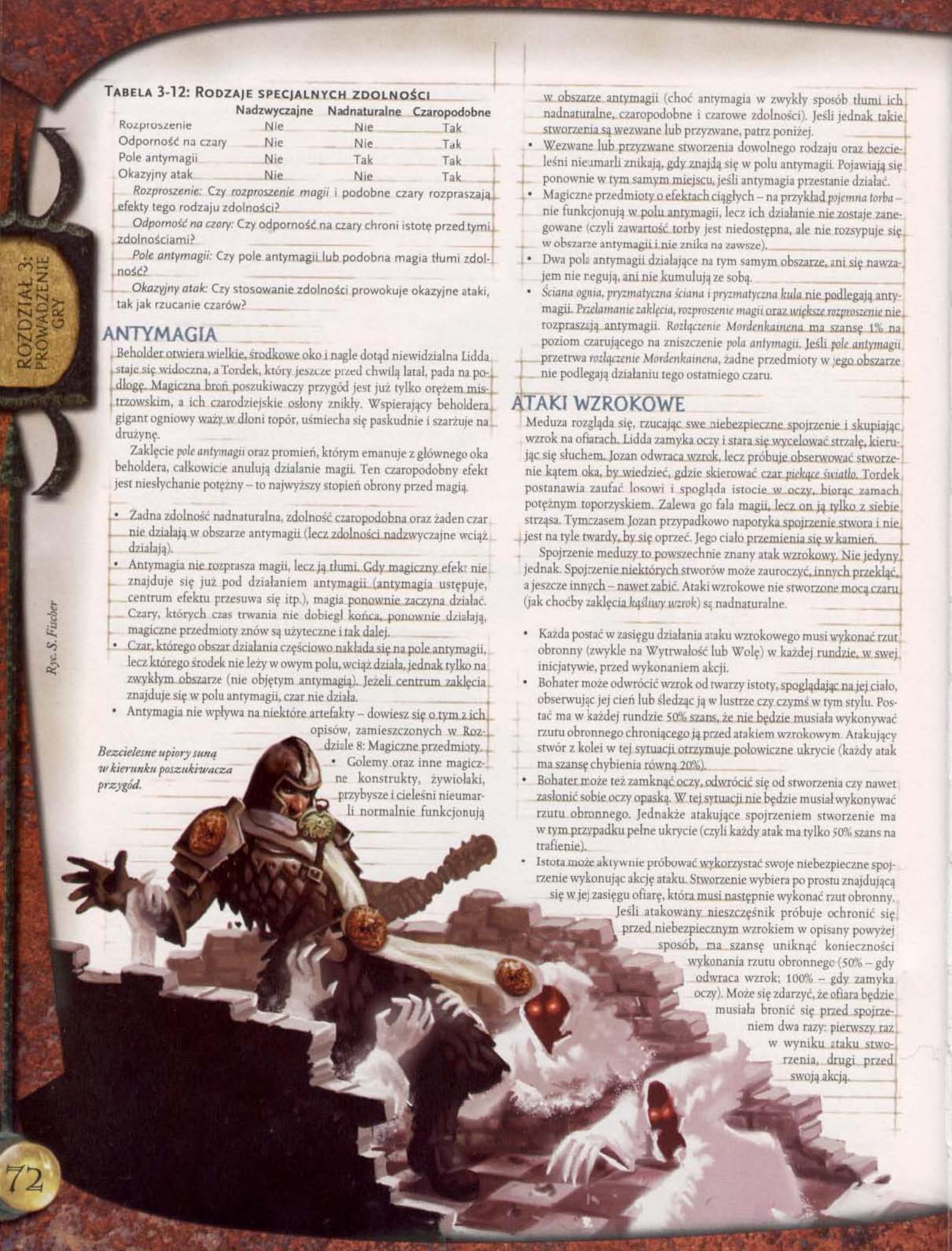
Bezcielesne upiory suną w kierunku poszukiwacza przygód.

ATAKI WZROKOWE

Meduza rozgląda się, rzucając swe niebezpieczne spojrzenie i skupiając wzrok na ofiarach. Lidda zamyka oczy i stara się wycelować strzałę, kierując się słuchem. Jozan odwraca wzrok, lecz próbuje obserwować stworzenie kątem oka, by wiedzieć, gdzie skierować czar *piekące światło*. Tordek postanawia zaufać losowi i spogląda istocie w oczy, biorąc zamach potężnym toporzyskiem. Zalewa go fala magii, lecz on ją tylko z siebie strząsa. Tymczasem Jozan przypadkowo napotyka spojrzenie stwora i nie jest na tyle 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 nie stworzone mocą czaru (jak choćby zaklęcia *kąśliwy wzrok*) są nadnaturalne.

- Każda postać w zasięgu działania ataku wzrokowego musi wykonać rzut obronny (zwykle na Wytrwałość lub Wolę) w każdej rundzie, w swej inicjatywie, przed wykonaniem akcji.
- Bohater może odwrócić wzrok od twarzy istoty, spoglądając na jej ciało, obserwując jej cień lub śledząc ją w lustrze czy czymś w tym stylu. Postać ma w każdej rundzie 50% szans, że nie będzie musiała wykonywać rzutu obronnego chroniącego ją przed atakiem wzrokowym. Atakujący stwór z kolei w tej sytuacji otrzymuje połowiczne ukrycie (każdy atak ma szansę chybienia równą 20%).
- Bohater może też zamknąć oczy, odwrócić się od stworzenia czy nawet zasłonić sobie oczy opaską. W tej sytuacji nie będzie musiał wykonywać rzutu obronnego. Jednakże atakujące spojrzeniem stworzenie ma w tym przypadku pełne ukrycie (czyli każdy atak ma tylko 50% szans na trafienie).
- Istota może aktywnie próbować wykorzystać swoje niebezpieczne spojrzenie wykonując akcję ataku. Stworzenie wybiera po prostu znajdującą się w jej zasięgu ofiarę, która musi następnie wykonać rzut obronny. Jeśli atakowany nieszczęśnik próbuje ochronić się przed niebezpiecznym wzrokiem w opisany powyżej 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 ataku stworzenia, drugi przed swoją akcją.



Rys. S. Fischer

- Spoglądanie na odbicie stworzenia (na przykład: w lustrze lub w wyniku działania jakiejś iluzji) nie wystawia patrzącego na atak wzrokowy.
- Stworzenie jest odporne na swój atak wzrokowy.
- Ograniczenie widoczności (słabe oświetlenie, mgła itd.) powodujące ukrycie sprawia, że postać ma szansę równą szansie pudła 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 używać ataków wzrokowych.
- Postacie używające widzenia w ciemnościach w całkowitym mroku w normalny sposób podlegają atakom wzrokowym.
- Jeśli nie stwierdzono inaczej, inteligentne stworzenie z atakiem wzrokowym może go kontrolować i „wyłączać", gdy sobie tego życzy.

BEZCIELESNOŚĆ

Lidda dostrzega półprzezroczystą twarz wyłaniającą się ze ściany. Niestety, obraz znika, zanim zdąży zaalarmować towarzyszy. Drużyna wycofuje się ze zniszczonej sali tronowej, którą przeszukiwała. Nagle w ich kierunku rusza kilka widmowych stworzeń, które wyłaniają się ze ścian. Tordek unosi magiczną tarczę, by odeprzeć atak spektr, lecz bezcielesna ręka przechodzi przez osłonę oraz przez magiczną zbroję płytową. Niematerialna dłoń zaciska się na sercu krasnoluda, mrożąc je.

Spektry, widma oraz niektóre inne stworzenia nie posiadają fizycznych ciał. Takie istoty nazywane są bezcielesnymi. Nie można ich tknąć niemagiczną materią oraz energią. Z drugiej jednak strony, one nie mogą wpływać na przedmioty i oddziaływać na nie fizyczną siłą. Bezcielesne stworzenia są jednak namacalnie obecne, a czasem mogą nawet fizycznie zaatakować cielesną istotę (tak jak wspomniana wyżej spektra).

- Istoty bezcielesne mogą zranić jedynie inne stworzenia bezcielesne, broń +1 lub potężniejsza, zaklęcia, efekty czaropodobne i nadnaturalne. Są one odporne na wszystkie niemagiczne formy ataku. Nie spali ich zwykły ogień, nie zrani zimno czy kwas.
- Zaatakowane magią lub magiczną bronią bezcielesne stworzenie ma 50% szans na zignorowanie wszelkich obrażeń o materialnym źródle – poza efektami magicznych mocy w rodzaju *magicznego pocisku* czy ranami spowodowanymi przez widmowy oręż (strona 187).
- Stworzenia bezcielesne bez problemu poruszają się w dowolnym kierunku (nawet w górę i w dół). Nie muszą chodzić po ziemi.
- Stworzenia bezcielesne mogą swobodnie przechodzić przez materialne przedmioty, choć nie widzą, gdy ich oczy znajdują się w czymś takim.
- Stworzeń bezcielesnych nie słychać, chyba że postanowią wywołać hałas.
- Fizyczne ataki stworzeń bezcielesnych ignorują materialny pancerz, nawet magiczny, chyba że jest to jakaś zbroja mocy (na przykład: *zbroja maga* czy *karwasze pancerza*) albo widmowy pancerz.
- Stworzenia bezcielesne przechodzą przez wodę bez przeszkód. Mogą w niej działać równie łatwo, jak w zwykłych warunkach.
- Stworzenia bezcielesne nie upadają i nie otrzymują obrażeń w wyniku upadku.
- Istoty cielesne nie mogą przewrócić ani pochwycić w zwarcie stworzeń bezcielesnych.
- Stworzenia bezcielesne nie posiadają wagi i nie uruchamiają pułapek uaktywnianych przez nacisk.
- Stworzenia bezcielesne nie pozostawiają śladów, nie wydzielają woni i nie wydają dźwięków, chyba że się zamanifestują – nawet wtedy jednak wywołują dźwięki jedynie kiedy tego chcą.

BROŃ ODDECHOWA (ZIONIĘCIE)

Czerwony smok otwiera paszczę i wypluwa jęzor płomieni. Ogarnięci nim poszukiwacze przygód starają się znaleźć osłonę za narożnikami i pod stołami. Jednego ze śmiałków obejmują płomienie – kuli się i zasłania twarz rękoma.

Klasycznym przykładem broni oddechowej jest oczywiście smoczy ogień, ale może mieć ona postać trującego gazu, błyskawicy czy strumienia kwasu. Stworzenie naprawdę zionie jakąś substancją, a nie powołuje ją do istnienia za sprawą czaru lub innej mocy magicznej. Większość istot posługujących się bronią oddechową może to czynić ograniczoną liczbę razy dziennie; ponadto między użyciami musi minąć nieco czasu. Stworzenia są zwykle na tyle roztropne, że nie szafują zionięciami – sięgają po nie, gdy jest to konieczne.

- Używanie broni oddechowej to zwykle akcja standardowa.
- Nie jest konieczny test ataku. Zionięciem objęty zostaje po prostu określony obszar. Na przykład, średni czarny smok pluje kwasem na obszarze o długości 18 metrów, wysokości 1,5 metra i szerokości 1,5 metra.
- Każda postać, która znajdzie się w obszarze zionięcia, musi wykonać odpowiedni rzut obronny lub będzie cierpieć wszystkie skutki działania broni oddechowej. W wielu przypadkach bohater, któremu powiedzie się rzut obronny, otrzymuje połowę obrażeń lub cierpi jakiś inny, słabszy efekt.
- Zionięcie to zdolność nadnaturalna, chyba że zaznaczono inaczej (na przykład: *eliksir ognistego oddechu*, który jest czaropodobny, albo niemagiczna plwocina, która jest nadzwyczajna).
- Stworzenia są odporne na własną broń oddechową.
- Stworzenia niezdolne do oddychania mogą korzystać ze swej broni oddechowej (nazwa jest trochę myląca).

CHOROBA

Brudny, paskudny otyugh gryzie Tordeka, lecz twardy krasnolud przeżył. Dwa dni później zaczyna go jednak trawić gorączka, ma dreszcze i jest cały czas zmęczony. Gorączka jeszcze kilka dni męczy krasnoluda, a potem mija. Następnie organizm powoli wraca do zdrowia. Tordek powinien uznać się za szczęśliwca, ponieważ niektóre choroby osłabiają już na zawsze.

Czasem wraz z ranami postaci przyplącze się jakaś zaraza, może też dotknąć przedmiotu wysmarowanego jakąś plugawą substancją, albo spożyć zakażony napój lub żywność. W takiej sytuacji musi natychmiast wykonać rzut obronny na Wytrwałość. Udany oznacza, że choroba nie powoduje żadnych efektów – system immunologiczny istoty zwalczył infekcję. Nieudany zaś sprawi, że po okresie inkubacji choroby stworzenie otrzyma obrażenia (osłabienie atrybutu). Od tej chwili raz dziennie musi wykonywać udany rzut obronny na Wytrwałość, by uniknąć kolejnych obrażeń. Dwa udane rzuty obronne pod rząd oznaczają, że postać zwalczyła chorobę i zdrowieje, nie otrzymując już więcej obrażeń.

Możesz sam wykonywać rzuty obronne na Wytrwałość zamiast gracza, dzięki czemu nie będzie on 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 Tabeli 3-14: Choroby.

Choroba: Choroby pisane *kursywą* są nadnaturalne. Reszta jest nadzwyczajna.

Infekcja: Metoda przenoszenia choroby – przez spożycie, wciągnięcie do płuc wraz z powietrzem, przez ranę lub kontakt. Pamiętaj, że zarazić się niektórymi chorobami przenoszonymi wraz z ranami można nawet za sprawą niewielkiego ukąszenia pchły. Ponadto większość chorób, którymi zarazić się można przez wdychanie, przenoszona jest również przez pokarm (i vice versa).

ST: ST rzutów obronnych pozwalających zapobiec infekcji (jeśli postać została zarażona), kolejnym obrażeniom i umożliwiających wyleczenie.

Okres inkubacji: Czas, jaki upływa zanim istota zacznie otrzymywać obrażenia.

Obrażenia: Obrażenia, jakie postać otrzymuje po okresie inkubacji i w każdym następnym dniu. Obniżenia wartości atrybutów są tymczasowe, chyba że stwierdzono inaczej.

Rodzaje chorób: Oto kilka typowych chorób.

Ciarki: Powoduje niekontrolowane drgawki, dreszcze i napady apopleksji.

Czerwony ból: Skóra nabiera czerwonej barwy, puchnie i jest ciepła w dotyku.

Demoniczna gorączka: Przenoszą ją wiedźmy nocy.

Diabelskie dreszcze: Tę chorobę przenoszą barbazu i czarty otchłani. Potrzebne są trzy, nie dwa udane rzuty obronne pod rząd, by wyleczyć się z tej zarazy.

Gorączka brudu: Przenoszona przez złowieszcze szczury i otyughi. Zarazić się nią mogą również osoby zranione w brudzie.

Gorączkowe chichoty: Do symptomów zalicza się wysoką gorączkę, dezorientację oraz częste wybuchy opętańczego śmiechu. Znana również pod nazwą wrzaski.

Mumijna zgnilizna: Przenoszona przez mumie. Udane rzuty obronne nie pozwalają postaci wydobrzeć (choć w normalny sposób zapobiegają obrażeniom).

Ogień umysłu: Chory czuje się tak, jakby palił mu się mózg. Powoduje letarg.

Oślepiająca zaraza: Przenoszona wraz z zakażoną wodę.

Oślizgła zagłada: Ofiara zamienia się od środka w zakaźną, lepką substancję.

TABELA 3-13: CHOROBY

Choroba	Infekcja	ST	Wyleganie	Obrażenia
Ciarki	Kontakt	13	1 dzień	1k8 Zr
Czerwony ból	Rana	15	1k3 dni	1k6 S
Demoniczna gorączka	Rana	18	1 dzień	1k6 Bd**
Diabelskie dreszcze†	Rana	14	1k4 dni	1k4 S
Gorączka brudu	Rana	12	1k3 dni	1k3 Zr, 1k3 Bd
Gorączkowe chichoty	Wdychanie	16	1 dzień	1k6 Rzt
*Mumijna zgnilizna**	Kontakt	20	1 dzień	1k6 Bd
Ogień umysłu	Wdychanie	12	1 dzień	1k4 Int
Oślepiająca zaraza	Spożywanie	16	1k3 dni	1k4 S††
Oślizgła zagłada	Kontakt	14	1 dzień	1k4 Bd**

*Udane rzuty obronne to za mało, aby wydobrzeć. Jedynie magiczne leczenie ocali postać.

**Osłabiona postać musi wykonać kolejny rzut obronny – nieudany oznacza, że tymczasowe osłabienie będzie trwałe.

†Ofierze muszą udać się trzy rzuty obronne na Wytrwałość pod rząd, aby wyleczyła się z diabelskich dreszczy.

††Za każdym razem, gdy ofiara otrzymuje 2 lub więcej obrażeń wywołanych przez chorobę, musi wykonać kolejny rzut obronny na Wytrwałość lub oślepnie na stałe.

Leczenie chorób

Wykorzystanie Leczenia to sposób na ratowanie chorego. Za każdym razem, gdy zarażona osoba wykonuje rzut obronny przeciwko efektom choroby, uzdrowiciel wykonuje test umiejętności. Chory może użyć wyniku uzyskanego przez medyka, a nie rezultatu swojego rzutu obronnego, jeśli ten pierwszy jest wyższy. Zarażony musi znajdować się pod opieką uzdrowiciela i spędzać większość każdego dnia odpoczywając.

Postacie odzyskują obniżone w wyniku choroby wartości atrybutu w tempie punktu na dzień na każdy obniżony atrybut i zasada ta ma zastosowanie nawet podczas trwania choroby. Oznacza to, że mająca szczęście postać zarażona niezbyt poważną dolegliwością może przetrwać chorobę nie tracąc wartości atrybutów.

ETERYCZNOŚĆ

Wielki niczym koń pająk pojawia się znikąd i gryzie Mialee. Lidda chce go dźgnąć, lecz stwora już po chwili nie ma. Poszukiwacze przygód wiedzą, że fazowy pająk jest gdzieś w pobliżu, że czai się na Planie Eterycznym, obserwując ich i czekając.

Fazowe pająki oraz pewne inne stworzenia mogą istnieć na Planie Eterycznym, który jest równoległy do Planu Materialnego (normalnego świata). Znajdujące się na Planie Eterycznym stworzenie jest eteryczne.

- Stworzenia eteryczne są niewidzialne, niesłyszalne, niematerialne i pozbawione zapachu dla istot z Planu Materialnego (normalnego świata). Nie działa na nie również większość magicznych ataków. *Dostrzeganie niewidzialnego* i *prawdziwe widzenie* ujawniają stworzenia eteryczne.
- 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 przez normalną ścianę). Obiekty na Planie Materialnym jawią się eterycznej postaci szaro, niewyraźnie i widmowo. Stworzenie eteryczne nie może wpływać na Plan Materialny, nawet magicznie. Wpływa ono jednak na inne istoty oraz przedmioty eteryczne dokładnie tak, jak czynią to byty materialne na przedmioty i stworzenia materialne.
- Stworzenia eteryczne 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 oczy znajdują się w nieprzezroczystym przedmiocie).
- Efekty działania mocy są wyjątkiem. Efekt materialnej siły rozciąga się na Plan Eteryczny, tak więc *ściana mocy* blokuje stworzenie eteryczne, a *magiczny pocisk* może je ugodzić (zakładając, że czarownik widzi eteryczny cel). Efekty wzrokowe oraz odpychania również rozciągają się z Planu Materialnego na Plan Eteryczny. Żaden z tych efektów nie przenosi się z Planu Eterycznego na Plan Materialny.
- Zjawy posiadają moc zwaną manifestacja, która pozwala im pojawiać się na Planie Materialnym i przybierać postać bezcielesnej istoty. Mimo to wciąż pozostają one na Planie Eterycznym i inne stworzenia eteryczne mogą w normalny sposób oddziaływać na zjawę stosująca tę moc.
- Stworzenia eteryczne przechodzą przez wodę bez przeszkód. Mogą w niej działać równie łatwo, jak w zwykłych warunkach.
- Stworzenia eteryczne nie upadają i nie otrzymują obrażeń w wyniku upadku.

NIEWIDZIALNOŚĆ

Niewidzialny quasit szpieguje poszukiwaczy przygód. Lidda czuje coś dziwnego.

– Coś tu jest – szepcze i, przykładając palec do ust, pokazuje, by towarzysze zachowali milczenie. Chce usłyszeć, gdzie może znajdować się przeciwnik.

Bycie niewidzialnym to cudowna umiejętność, nie jest jednak niezawodna. Niewidoczne istoty można wszak usłyszeć, poczuć lub wywąchać.

- Niewidzialność sprawia, że stworzenia nie można wykryć wzrokiem, w tym również widzeniem w ciemnościach.
- Każdy ma szansę zauważyć obecność istoty niewidzialnej, która robi coś w odległości 9 lub mniej metrów – wystarczy udany test Zauważenia (ST 20). Obserwator będzie miał przeczucie, że „coś tam jest", nie będzie jednak tego czegoś widział, nie zdoła też dokładnie wycelować ewentualnego ataku. Stojąca w miejscu niewidzialna istota jest praktycznie nie do zauważenia (ST 30). Jeszcze trudniej dostrzec przedmiot nieożywiony, nieżywą i znajdującą się w bezruchu istotę (ST 40). W zasadzie niemożliwe jest także wskazanie miejsca, w którym znajduje się niewidzialne stworzenie stosując test Zauważenia (ST +20). A jeśli nawet się to uda, niewidzialna istota wciąż ma pełne ukrycie (szansa nietrafienia wynosi więc 50%).
- Do znalezienia niewidzialnej istoty można wykorzystać słuch. W tym celu postać może w każdej rundzie wykonywać test Nasłuchiwania (darmowa akcja). Jeżeli wynik owego rzutu będzie równy rezultatowi testu Cichego poruszania niewidzialnego stwora, to bohater odkryje jego obecność (istota posiadająca rangę 0 we wspomnianej umiejętności wykonuje po prostu test Zręczności, w którym brana jest pod uwagę kara z pancerza).

  Udany test pozwala postaci usłyszeć, że „gdzieś tam" znajduje się niewidzialne stworzenie. Niemniej dokładne wskazanie położenia niewidocznej istoty jest praktycznie niemożliwe. Jedynie wynik test Nasłuchiwania o 20 wyższy niż ST ujawnia położenie niewidzialnego stworzenia.

TABELA 3-14: ST TESTÓW NASŁUCHIWANIA DLA WYKRYCIA NIEWIDZIALNYCH STWORZEŃ

Niewidzialne stworzenie	ST
Toczy walkę lub mówi	0
Porusza się z połową szybkości	Test Cichego poruszania
Porusza się z pełną szybkością	Test Cichego poruszania –4
Biegnie lub szarżuje	Test Cichego poruszania –20
Jest nieco dalej	+1 za każde 3 metry
Jest za czymś (drzwi)	+5
Jest za czymś (kamienna ściana)	+15

- Bohater może po omacku szukać niewidzialnej istoty. W tym celu wykonuje atak dotykowy dłońmi lub bronią, którym obejmuje dwa pola (standardowa akcja). Jeżeli niewidzialne stworzenie znajduje się w atakowanym miejscu, wciąż istnieje 50% szans jego nietrafienia. Jeśli dotykowy atak się powiedzie, bohater nie zadaje niewidzialnemu obrażeń, ale może wskazać położenie stworzenia (oczywiście gdy niewidoczna istota się poruszy, jej położenie znów będzie nieznane).
- Kiedy niewidzialna istota trafi bohatera, ten pozna jej położenia (oczywiście, znów tylko do momentu, w którym niewidoczne stworzenie się nie poruszy). Wyjątek 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 wskazać dokładnie położenia.
- Postać, która stara się trafić niewidzialne stworzenie o znanym położeniu (wskazanym wcześniej w sposób opisany powyżej), atakuje normalnie, lecz niewidoczna istota wciąż ma pełne ukrycie (szansa pudła wynosi więc 50%). Jeżeli uznasz za stosowne, może zmniejszyć szansę nietrafienia szczególnie dużych i powolnych niewidzialnych stworzeń. Czarodziej, który zamierza wystrzelić promień dezintegracji w sam środek niewidocznego wielkiego czarnego pudingu, nie powinien mieć wielkich problemów z trafieniem – spudłować celując w coś tak dużego to wielka sztuka.
- Kiedy bohater próbuje trafić niewidzialne stworzenie, którego położenie nie zostało wskazane, prowadzący go gracz powinien wskazać atakowane przez postać miejsce. Jeżeli niewidoczna istota znajduje się we wskazanym miejscu, atak wykonuje się normalnie. Jeśli jednak przeciwnik jest gdzie indziej, rzuć w ukryciu na szansę nietrafienia udając, że stworzenie może zostać trafione, po czym powiedz, że cios nie doszedł celu. Ta sztuczka sprawi, że gracz nie będzie wiedział, czy atak chybił z powodu ukrycia, czy dlatego, że wróg znajduje się w innym miejscu.
- Niewidzialna istota biorąca do ręki przedmiot nie sprawi, że zniknie on z widoku. Dlatego też niewidocznego można pokryć mąką lub podobną substancją, a potem śledzić jego ruchu (oczywiście, dopóki mąka nie spadnie lub nie zostanie zdmuchnięta). Niewidzialna istota może wziąć mały przedmiot i ukryć go przy sobie (włożyć do kieszeni lub pod płaszcz), czyniąc go niewidocznym.
- Niewidzialne stworzenia zostawiają tropy, można je więc normalnie śledzić. Ślady na piasku, błocie czy innych miękkich powierzchniach mogą również dać wskazówki dotyczące położenia niewidzialnej istoty.
- Niewidzialna istota znajdująca się w wodzie powoduje jej ruch, ujawniając przy okazji swe położenie. Mimo to trudno wciąż ją dostrzec i dlatego ma połowiczne ukrycie (szansa chybienia 20%).
- Stworzenie obdarzone wyczulonym zmysłem węchu może wykrywać niewidzialne stworzenia tak, jakby były widzialne (patrz Węch, dalej).
- Istota posiadająca atut Walka na ślepo ma większą szansę na trafienie niewidzialnego stworzenia. W tym przypadku wykonuje się dwa rzuty na szansę chybienia – pudło będzie miało miejsce jedynie wtedy, gdy w obu wypadkach wynik wskaże nietrafienie (możesz też wykonać jeden rzut na szansę chybienia 25%, nie dwa na szansę 50%).
- Istota obdarzona ślepowidzeniem może atakować i inaczej oddziaływać na niewidoczną istotę, nie zwracając uwagi na niewidzialność.
- Niewidzialna płonąca pochodnia wciąż daje światło, podobnie jak niewidzialny przedmiot, na który rzucono czar *światło* (lub podobny).



Mialee nie udaje się przełamać odporności na czary marilith.

- Stworzenia eteryczne są niewidzialne. A ponieważ na dodatek nie są obecne w materialnym sensie, testy Nasłuchiwania i Zauważania, węch, Walka na ślepo i ślepowidzenie nie pomagają w ich zlokalizowaniu. Stworzenia bezcielesne często są też niewidzialne. Węch, Walka na ślepo i ślepowidzenie nie pomagają w odnajdywaniu czy atakowaniu niewidocznych, bezcielesnych stworzeń, lecz testy Zauważania (a być może też Nasłuchiwania) mogą się przydać.
- Stworzenia niewidzialne nie mogą korzystać z ataków wzrokowych.
- Niewidzialność nie przeszkadza w działaniu czarom *wykrycia*.
- Niektóre stworzenia posiadają moc widzenia lub wykrywania niewidzialnych, dlatego też warto nie tylko być niewidocznym, ale również pozostawać w ukryciu.

ODPORNOŚĆ NA CZARY (OC)

Mialee rzuciła *kulę ognistą*, która otoczyła ogrowego maga. Ten wzdrygnął się odruchowo, lecz nie zdołał umknąć przed zaklęciem. Kiedy jednak płomienie znikły, ogrowy mag stał nietknięty.

Odporność na czary jest nadzwyczajną zdolnością pozwalającą unikać działania zaklęć (zapewniają ją również niektóre czary).

- Aby wpłynąć 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 (odporność na czary ewentualnej ofiary zaklęcia jest niczym KP 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 świadom zagrożenia, aby odporność na czary zadziałała.

- Odporności na czary działa jedynie w przypadku zaklęć i zdolności czaropodobnych. Na zdolności nadzwyczajne i nadnaturalne (w tym premie z usprawnienia magicznego oręża) – już nie. Na przykład, odporność na czary ma wpływ na efekt *strachu* powołany do istnienia za sprawą *berła dostojnej potęgi*, gdyż jest to efekt czaropodobny. Z kolei na bojową premię berła (choćby +2 z tej przyczyny, że ma postać buzdyganu) – już nie. Stworzenie może posiadać moce, na które odporność na czary ma wpływ, a także takie, na które nie ma. Na przykład, na zaklęcia objawień androsfinksa działa odporność na czary, lecz na jego ryk – nie (ryk jest zdolnością nadnaturalną). Przed zaklęciami kapłana chroni odporności na czary, lecz nie przed pozytywną lub negatywną energią, której może użyć. Również nieliczne zaklęcia ignorują odporność na czary – patrz Kiedy stosuje się odporność na czary, dalej.
- Stworzenie może dobrowolnie obniżyć swą odporność na czary – akcja standardowa, nie prowokująca okazyjnego ataku. Obniżona odporność pozostaje taką aż do następnej rundy, do momentu inicjatywy istoty. Tuż przed akcją w następnej rundzie odporność na czary stworzenia automatycznie wraca do stanu początkowego, chyba że stwór chce inaczej (również będzie to akcja standardowa, która nie prowokuje okazyjnego ataku).
- 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 stworzenia i ledwie kilka magicznych przedmiotów posiada zdolność przenoszenia odporności na czary na innych.
- Odporność na czary nie kumuluje się, a zazębia. Kapłan, który nosi *koszulkę kolczą +1* zapewniającą OC 15 i który rzuca *świętą aurę* dającą OC 25 przeciwko zaklęciom zła i rzucanym przez złe stworzenia, będzie miał OC 25 względem owych czarów oraz OC 15 względem pozostałych zaklęć i zdolnościom czaropodobnych.

Kiedy stosuje się odporność na czary

W opisie każdego zaklęcia zamieszczonego w *Podręczniku Gracza* znajduje się informacja o tym, jak względem niego działa odporność na czary. Ogólnie rzecz biorąc, od działania zaklęcia zależy efekt odporności.

- *Czary celowane*: Odporność na czary stosuje się, gdy zaklęcie jest wycelowane w stworzenie. Niektóre zaklęcia można wycelować w kilka pojedynczych celów jednocześnie (choćby *magiczny pocisk* rzucany przez czarownika 3. poziomu). W takim przypadku odporność na czary stworzenia dotyczy tylko tego efektu zaklęcia, który został użyty przeciwko niemu. Jeśli tego rodzaje zaklęcie rzucono na kilka różnych istot odpornych na czary, to dla każdej niezależnie testuje się odporność.
- *Czary obszarowe*: Odporność na czary skutkuje, gdy istota znajduje się w obszarze działania zaklęcia. Chroni ona stworzenie nie wpływając na sam czar.
- *Czary efektów*: Większość zaklęć posiadających efekty albo powołuje coś do istnienia, albo coś przyzywa, dlatego też nie działa na nie odporność na czary. Na przykład, *wezwanie potwora I* przywołuje 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: *sieć*).

Odporność na czary może chronić stworzenie przed zaklęciem, które zostało już rzucone. W tym przypadku testuj odporność, gdy istota po raz pierwszy dostaje się pod wpływ tego czaru. Na przykład, jeśli ogrowy mag lata w odległości 3 metrów od *ściany ognia*, postać, która rzuciła zaklęcie, musi wykonać test poziomu czarującego przeciwko OC stwora, równej 18. Jeśli czarującemu się nie uda, ściana nie zrani ogrowego maga.

Testuj odporność na czary tylko raz dla każdego użycia zaklęcia czy zdolności czaropodobnej. Jeśli odporność zawiedzie za pierwszym razem, zawiedzie również i kolejny raz, gdy istota zetknie się z efektem tego samego czaru. I na odwrót: jeśli odporność na czary poskutkuje za pierwszym razem, już zawsze będzie działać. Na przykład, sukkub napotyka efekt zaklęcia *bariera z ostrzy*, które rzucił Jozan. Jeśli kapłan zdoła przełamać odporność na czary sukkuba, zaklęcie zada istocie obrażenia. Jeżeli sukkub przeżyje i drugi raz wejdzie w tę samą *barierę z ostrzy*, znów zostanie zraniony. Drugi rzut nie będzie potrzebny. Jeżeli stworzenie dobrowolnie obniży swą odporność na czary, a następnie dostanie się pod wpływ zaklęcia, otrzyma jedną szansę oprzeć się mu, gdy odporność znów wzrośnie.

Odporność na czary nie skutkuje, dopóki energia stworzona lub wyzwolona 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 istoty, które nawet nie znajdą się bezpośrednio pod jego działaniem. Na przykład, czar *światło dnia* rani drowa, ponieważ te elfy są wrażliwe na światło. Niemniej owo zaklęcie zwykle rzuca się na obszar, w którym znajduje się drow, 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 trzymany przez drowa przedmiot.

Odporność na czary nie działa, jeśli zaklęcie powołuje do istnienia efekt ogłupiający zmysły chronionego stworzenia (na przykład: *mniejsza iluzja*). 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 chwilowym czasie działania i permanentnym efekcie odporność nie skutkuje, jeśli chroniona istota nie jest wystawiona na działanie czaru w chwili jego rzucania. Na przykład, odporne na czary stworzenie nie będzie w stanie zniszczyć powołanej już do istnienia *ściany kamienia*.

Jeżeli pojawią się wątpliwości dotyczące tego, czy czar ma efekt pośredni, czy bezpośredni, rozwiać je może przyjrzenie się jego szkole.

Iluzja: Na te zaklęcia niemal nigdy nie wpływa odporności na czary. Iluzje atakujące bezpośrednio – choćby *widmowy zabójca* czy *cieniste wywołanie* – to wyjątki potwierdzające regułę.

Nekromancja: Większość zaklęć tej szkoły wpływa na siły życiowe podmiotów, dlatego też odporności na czary w ich przypadku działa. Nietypowe zaklęcia nekromantyczne – na przykład *widmowa dłoń* – nie wpływają bezpośrednio na stworzenia i nie podlegają odporności na czary.

Odpychanie: Podmiot zaklęcia musi być raniony, przemieniany lub w jakiś sposób zaatakowany, aby odporność na czary zadziała. Na zaklęcia zmieniające percepcję – choćby *niewykrywalność* – odporność nie wpływa. Na czary szkoły odpychania, które blokują lub negują ataki, nie działa odporności napastnika, gdyż chronione zaklęciem stworzenie jest pod wpływem magii (staje się odporne na atak).

Przyzywanie: Na zaklęcia z tej szkoły odporności na czary zwykle nie wpływa. Wyjątkiem są zaklęcia powołujące do istnienia jakąś energię, na przykład *kwasowa strzała Melfa* czy *słowo mocy: oszołomienie*. Czary przyzywające stworzenia lub wywołujące efekty analogiczne do istniejących bytów nie podlegają odporności.

Transmutacja: Zaklęcia z tej szkoły podlegają odporności na czary tylko wtedy, gdy chroniona istota staje się podmiotem czaru. Odporność nie działa jednak wtedy, gdy zaklęcie zostaje wycelowane w punkt w przestrzeni, nie w chronione stworzenie. *Transmutacja skały w błoto* oraz *oplątanie* zmieniają otoczenie podmiotu, a nie ofiarę, tak więc w przypadku tych zaklęć odporność na czary nie działa. Niektóre transmutacje sprawiają, że pewne przedmioty stają się niebezpieczne (lub niebezpieczniejsze), na przykład *magiczny kamień*. Również na te zaklęcia nie działa odporność na czary, gdyż wpływają one na przedmioty, a nie na stworzenia, przeciwko którym zostaną później użyte. Odporność na czary zadziała na *magiczny kamień* tylko wtedy, gdy w chwili rzucania zaklęcia chronione stworzenie będzie trzymać kamyk.

Wieszczenie: 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 wykorzystać.

Wywoływanie: Zaklęcia tej szkoły, które powodują obrażenia konkretnej istocie, mają efekt bezpośredni. Jeśli czar krzywdzi coś innego, ma efekt niebezpośredni. Na przykład, gdy ofiarą *błyskawicy* będzie stworzenie odporne na czary, to zaklęcie może nie zadziałać (oczywiście, względem owej istoty, gdyż na samą *błyskawicę* odporność nie wpłynie). Jeżeli zaś *błyskawica* uderzy w strop komnaty, powodując deszcz gruzu, odporności na czary nie poskutkuje.

Zaklinanie: Zaklęcia tej szkoły wpływają na umysły stworzeń i zwykle odporność na czary działa.

Udana odporność na czary

Odporność na czary sprawia, że zaklęcie lub zdolność czaropodobna nie działa na chronione stworzenie. Nie pozwala jednak negować czy rozpraszać magicznych efektów, których ofiarami są inne istoty. Skutecznie działająca odporność na czary sprawia, że chronionej istocie nie można utrudnić rzucania zaklęcia.

W przypadku, gdy zaklęcie rzucono wcześniej i wciąż ono działa, nieudane przełamanie odporności na czary sprawia, że chroniona istota ignoruje wszystkie efekty zaklęcia. Na pozostałe stworzenia magia działa normalnie.

ODPORNOŚĆ NA ENERGIĘ

Mialee rzuciła *kulą ognistą* w dżanny. Zaklęcie tylko rozzłościło stwora, nie czyniąc mu większej krzywdy.

Stworzenie posiadające odporność na energię (zwykle jest to zdolność nadzwyczajna) ignoruje w rundzie pewną liczbę obrażeń spowodowanych przez chłód, elektryczność, ogień itp. Istota nie jest jednak całkowicie odporna na dany typ energii.

- W opisie tej zdolności podawany jest zawsze typ energii, przed którym chroni, a także liczba obrażeń, która jest ignorowana. Na przykład, dżanny posiada odporność na ogień 30. Oznacza to, że istota w każdej rundzie ignoruje pierwsze 30 punktów obrażeń spowodowanych przez ogień. Nie ma tu znaczenia, czy ogień jest magiczny, czy zwyczajny.
- Stworzenie wykonuje normalne rzuty obronne. Tak więc dżanny zaatakowany *kulą ognistą* zadającą 5k6 obrażeń wykonuje rzut obronny na Refleks, choć tak naprawdę czar nie uczyni mu wielkiej krzywdy. Udany rzut oznacza, że istota otrzymuje połowę obrażeń, względem których dopiero jest stosowana odporność na energię.
- Odporność na energię liczona jest od akcji w jednej rundzie do akcji w następnej. Odporność niejako „zeruje się" w momencie inicjatywy, w którym istota zaczyna działać.
- Atak energetyczny, który nie spowodował obrażeń, gdyż zostały one zatrzymane przez odporność, nie utrudnia rzucania zaklęcia.
- Ta zdolność nie kumuluje się z odpornością, którą zapewniają zaklęcia, jak choćby *wytrzymałość żywiołowa*.

ODPORNOŚĆ NA ODEGNANIE

Kapłan unosi wysoko święty symbol, próbując odegnać wampira. Nieumarły tylko uśmiecha się paskudnie i rusza na nieszczęśnika z płomieniem mordu w oczach.

Niekiedy ogromna siła woli lub przeklęta potęga sprawia, że istota (zwykle nieumarły) jest odporna na boską moc kapłanów i paladynów (patrz Odganianie i karcenie nieumarłych, strona 139 w *Podręczniku Gracza*).

Odporność na odganianie jest zdolnością nadzwyczajną.

- Z odpornością na odegnanie jest związana premia, którą w przypadku próby odegnania, skarcenia, rozkazywania lub pokrzepienia dodaje się do Kości Wytrzymałości stworzenia. Na przykład, cień ma odporność +2, a jego KW równa się 3. Dlatego też podczas odegnania, karcenia, rozkazywania lub krzepienia tego nieumarłego traktuje się go, jakby miał 5 KW, choć w pozostałych aspektach ma KW równe 3.

OGIEŃ

Na zaskoczonych poszukiwaczy przygód spadają rozgrzane do czerwoności głazy. Śmiałkowie po chwili dostrzegają śmiejącego się giganta ogniowego.

„Stworzenia ognia" – takie jak wspomniany gigant – są odporne na obrażenia spowodowane przez ogień. Otrzymują one za to dwa razy więcej ran od zimna, chyba że atak pozwala na rzut obronny powodujący redukcję obrażeń o połowę. W tym ostatnim przypadku otrzymują połowę obrażeń po udanym rzucie obronnym oraz podwójne po nieudanym.

PARALIŻ I *WSTRZYMANIE*

Kapłan Hextora wyciąga plugawy symbol w kierunku Tordeka, wykonuje tajemny gest i wymawia niezrozumiałe słowa. Krasnolud czuje, jak jego ciało nieruchomieje. Nie jest w stanie zmusić kończyn do posłuszeństwa. Stoi sztywny i bezradny. Słyszy toczącą się wokół niego walkę i widzi wszystko, co przemyka mu przed oczami. Nie może się jednak odwrócić i sprawdzić, jak wiedzie się jego przyjaciołom. Uszy wypełnia mu odgłos własnego oddechu oraz bicie serca. Nagle słyszy kogoś za sobą i może jedynie mieć nadzieję, że to przyjaciel.

Niektóre potwory mają nadnaturalną lub czaropodobną zdolność paraliżowania bądź *wstrzymywania* ofiar, unieruchamiając je za pomocą magii (paraliż będący wynikiem działania toksyn omówiono w części Trucizna, dalej). Podobnie działają niektóre zaklęcia.

- Sparaliżowana lub *wstrzymana* postać nie może się poruszać, mówić, ani wykonywać innych fizycznych działań. Stoi w miejscu niczym kołek, zastygła i bezradna. Nawet przyjaciele nie zdołają zmusić jej kończyn do ruchu. Ofiara może wykonywać jedynie czysto umysłowe akcje, na przykład rzucać czary nie wymagające komponentów.
- Paraliż wpływa na ciało. Zwykle postać może mu się opierać rzutem obronnym na Wytrwałość. *Wstrzymanie* to zaklęcie przymuszające do czegoś umysł. W tym wypadku postać opiera się rzutem obronnym na Wolę.
- Skrzydlata istota, która zostanie *wstrzymana* lub sparaliżowana podczas lotu, spada, nie może bowiem machać skrzydłami. Podobnie też poruszające się w wodzie stworzenie nie będzie w stanie pływać i może utonąć.

POLIMORFIA

Lidda sądziła, że kapitan straży zachowuje się nieco dziwnie, lecz złożyła to na karb jego zdenerwowania. Kiedy się jednak odwróciła, usłyszała za sobą dziwny, świszczący dźwięk. Obróciła się i ujrzała, jak mężczyzna zamienił się w trzymetrowego, błękitnoskórego potwora z wielkim mieczem – ogrzowego maga.

Magia pozwala istotom na zmienianie kształtu – czasem wbrew ich woli, lecz zwykle wręcz przeciwnie. Spolimorfowane stworzenia zachowują rozum, lecz mają nową postać fizyczną.

- Czar *polimorfowanie kogoś* (patrz *Podręcznik Gracza*) opisuje ogólne efekty działania polimorfii.
- Stworzenia polimorfujące się dzięki zdolności (nie czarowi) nie ulegają dezorientacji (jak to opisano w *polimorfowaniu kogoś*).
- Spolimorfowane stworzenia nie zmieniają tak naprawdę swego rodzaju. Dlatego też zabijająca i niszcząca broń przeznaczona do mordowania lub ranienia istot określonego typu działa na nie nawet, gdy są poddane *polimorfii*. I na odwrót: na stworzenia po *polimorfii* nie działają zabijające i niszczące efekty, które wpływają na dany rodzaj istot.
- Premia za ulubionego wroga u tropiciela opiera się na wiedzy, kim jest przeciwnik, więc gdy ulubiony wróg polimorfuje się w inną postać, tropiciel traci ową premię.
- Krasnoludzka premia stosowana w walce z gigantami wynika z kształtów i rozmiarów tych ogromnych przeciwników. Krasnolud nie otrzyma więc owej premii, jeżeli będzie walczył z gigantem *spolimorfowanym* w inną istotę. Natomiast premia będzie działać w przypadku starcie ze stworzeniem przemienionym w giganta.

POSTAĆ GAZOWA

Postacie zapędziły wampirzycę w róg. Nagle jej sylwetka rozmazuje się. W jednej chwili wraz z całym ekwipunkiem – wliczając w to poszukiwany przez bohaterów sygnet – zmieniła się we mgłę! Po chwili opar wypływa przez strzelniczy otwór w kamiennej ścianie.

Niektóre stworzenia posiadają nadnaturalną lub czaropodobną zdolność przyjmowania postaci obłoku oparów lub gazu.

- Istota, która przyjęła postać gazową, nie może biegać, lecz może latać. Ma prawo robić to, co teoretycznie mogłaby uczynić obłok oparów. Może więc prześlizgnąć się przez szparę w drzwiach, nie zdoła natomiast przejść przez przedmiot pozbawiony szczelin.
- Istota, która przyjęła postać gazową, nie może ani atakować fizycznie, ani rzucać czarów z werbalnymi, somatycznymi czy materialnymi komponentami, tudzież z kondensatorami. Traci też swe nadnaturalne zdolności (oczywiście poza nadnaturalną zdolnością przyjmowania postaci gazowej).
- Istota, która przyjęła postać gazową, posiada redukcję obrażeń 20/+1. Zaklęcia, zdolności czaropodobne oraz nadnaturalne wpływają na nie w normalny sposób. Traci ona wszelkie korzyści wynikające z używania materialnego pancerza (w tym naturalnego), choć wciąż należy stosować modyfikatory wynikające z rozmiaru i Zręczności, a także premie z odbicia oraz premie z pancerza otrzymywane za sprawą mocy magii (jak na przykład *zbroja maga*).
- Istota, która przyjęła postać gazową, nie musi oddychać i jest odporna na ataki wymagające od ofiary oddychania (smród troglodytów, trujący gaz itp.).
- Istota, która przyjęła postać gazową, nie może dostać się do wody ani do innego płynu.
- Istota, która przyjęła postać gazową, nie jest ani eteryczna, ani bezcielesna.
- Na istotę, która przyjęła postać gazową, ma wpływ wiatr oraz inne ruchy powietrza – i to do takiego stopnia, że jest ona spychana w kierunku, w którym powietrze się porusza. Niemniej nawet najsilniejsze podmuchy nie zdołają ani rozproszyć, ani uczynić szkody istocie, która przyjęła postać gazową.
- Odróżnienie istoty, która przyjęła postać gazową, od zwykłej mgły wymaga udanego testu Zauważania (ST 15). Jeśli stworzenie próbuje się ukryć wśród mgły, dymu czy innych oparów, otrzymuje premię +20.

PROMIENIE

Z jednego z oczu beholdera wystrzeliwuje cienki, zielony promień, który uderza w stojącą po drugiej stronie komnaty Mialee. Czarodziejka próbuje się przed nim uchylić tak, jakby próbowała uniknąć strzały czy miecza – niestety, promień ją trafia. Zielona energia ogarnia ciało elficy, które opiera się dezintegrującej mocy. Twarz czarodziejki wykrzywia się w wysiłku. Nagle energia znika i Mialee jest bezpieczna. Nie na długo jednak: wpatruje się w nią już drugie oko beholdera.

Zaatakowanie za pomocą promienia (czy to *promienia osłabienia*, czy mocą któregoś z oczu beholdera) wymaga wykonania udanego testu ataku dotykowego na dystans – tylko pod tym warunkiem energia trafi cel. Promienie działają na różną odległość (zawsze jest to maksymalny dystans rażenia daną mocą) i nie stosuje się w ich wypadku kary za zasięg. Zwykle trafiona ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość lub Wolę. Przed efektem promienia nigdy nie chroni udany rzut obronny na Refleks. Niemniej wysoka premia ze Zręczności do KP utrudnia trafienie promieniem.

PSIONIKA

Łupieżca umysłów spogląda dziwacznymi oczami na poszukiwaczy przygód. Powietrze między nim a śmiałkami zdaje się falować, gdy psioniczna energia emanuje z mózgu stwora. Mialee opiera się atakowi, ale jej przyjaciele zostają otumanieni. Czarodziejka rzuca *wstrzymanie potwora* i łupieżca sztywnieje. Mimo to Mialee czuje, jak umysł potwora wpełza do jej myśli, starając się zmusić ją do posłuszeństwa.

Telepatia, walka umysłów, psychiczne moce – psionika to pojęcie opisujące specjalne zdolności mentalne rozmaitych stworzeń. Owe zdolności są czaropodobne, a istota korzysta z nich tylko mocą swego umysłu – nie potrzebuje ani magicznej energii, ani rytuałów. Najlepiej znane stworzenie obdarzone zdolnościami psionicznymi to oczywiście przerażający łupieżca umysłów. Ta istota potrafi wypalić rozum ofiary tylko po to, by później pożywić się jej mózgiem. Jeśli stworzenie posiada jakieś moce psioniczne, odpowiednie informacje znajdą się w jej opisie podanym w *Księdze Potworów*.

Ataki psioniczne niemal zawsze można odeprzeć udanym rzutem obronnym na Wolę. Nie wszystkie są natomiast atakami umysłowymi. Niektóre zdolności psioniczne pozwalają przekształcać ciało, leczyć rany, czy teleportować się na duże odległości. Pewne obdarzone tymi mocami istoty potrafią zaglądać w przyszłość, przeszłość czy w odległe miejsca w teraźniejszości, a nawet czytać w umysłach innych.

Wariant: niemagiczni psionicy

Psionicy nie korzystają w żaden sposób z magii – posiadają nadzwyczajne moce zupełnie innej natury. Dlatego też nie wpływa na nich pole antymagii (i na odwrót, to znaczy większość psionicznych zdolności nie wpływa na magię). Również specjalne odporności na magię nie chronią przed zdolnościami psionicznymi.

Ten wariant jest dość niebezpieczny. Otóż z magią związane są pewne tradycyjne testy, których brak w przypadku psionicznych zdolności może sprawić, iż okażą się one niezwykle potężne. Dlatego też skarby i zaklęcia należałoby uzupełnić o moce chroniące przed zdolnościami psionicznymi.

REDUKCJA OBRAŻEŃ

Strzała wbija się w wampirzycę, lecz ta po prostu wyciąga pocisk i śmieje się, a rana natychmiast się zabliźnia.

– Musisz się lepiej postarać – syczy.

Są magiczne stworzenia, które posiadają nadnaturalną zdolność natychmiastowego leczenia obrażeń zadanych bronią lub całkowitego ignorowania ciosów. Te istoty wydają się być niezniszczalne.

- Przy redukcji obrażeń podana jest liczba – tyle zadanych w ataku punktów obrażeń istota ignoruje. I tak stworzenie o redukcji obrażeń 5, otrzymując 8 ran, ignoruje 5 punktów i zmniejsza swą wytrzymałość tylko o 3.
- Ową redukcję pokonać można używając określonej broni – zwykle magicznej. Taką informacje podano po liczbie określającej wartość redukcji, oddzielając ją ukośnikiem („/"). Na przykład, wilkołak posiada redukcję obrażeń 15/srebro, co oznacza, że pierwsze 15 obrażeń zadanych w normalnym ataku nic mu nie robi, chyba że broń wykonano ze srebra. Myślnik („–") po ukośniku („/") – jak choćby w przypadku zdolności klasowej barbarzyńcy – oznacza, że moc działa w przypadku każdego ataku, który nie ignoruje redukcji obrażeń.
- Broń potężniejsza od tej podanej po ukośniku („/") również neguje działanie tej zdolności. I tak *miecz długi +1* normalnie zrani wilkołaka, jednak miecz długi wykonany z jakiegoś specjalnego materiału – już nie. Pomocne w określaniu potęgi broni będą informacje o mocy tej zdolności podane w Tabeli 3-13: Rangi redukcji obrażeń.
- Kiedy redukcja obrażeń całkowicie zniweluje rany zadane przez atak, nie zadziała też większość specjalnych efektów związanych z owym atakiem – choćby trucizna mająca dostać się do krwioobiegu, oszałamiający atak mnicha czy infekcja lub choroba. Redukcja obrażeń nie wpływa na ataki dotykowe, obrażenia energetyczne powodowane przy okazji ataku (na przykład, obrażenia od ognia, które powoduje żywiołaka ognia) oraz wysączanie energii. Również nie wpływa na trucizny i choroby, które dostają się do organizmu poprzez wdychanie, spożycie czy kontakt. Ataki, które z racji redukcji obrażeń nie spowodowały ran, nie utrudniają rzucania zaklęć.
- Magiczne ataki oraz ataki energią (nawet zwykły ogień) omijają redukcję obrażeń.
- Broń naturalna stworzenia liczy się jak minimalny oręż potrzebny do pokonania jego redukcji obrażeń. Wartość redukcji obrażeń nie ma znaczenia. Na przykład, duży żywiołak powietrza (redukcja obrażeń 10/+1) zadaje normalne obrażenia wilkołakowi, gdyż jego ataki liczą się tak, jakby wykonywał je bronią +1. Redukcja obrażeń uzyskana za sprawą czarów – na przykład *kamienna skóra* – nie zapewnia tej ostatniej mocy.

TABELA 3-15: RANGI REDUKCJI OBRAŻEŃ

Ranga mocy	Rodzaj broni
Najlepsza	Premia z usprawnienia +5
2 w kolejności	Premia z usprawnienia +4
3 w kolejności	Premia z usprawnienia +3
4 w kolejności	Premia z usprawnienia +2
5 w kolejności	Premia z usprawnienia +1
Najsłabsza	Srebro, mithril czy inny specjalny materiał

- Czasami redukcję obrażeń należy traktować jak natychmiastowe leczenie. Miecz przetnie skórę demona, ale rana natychmiast się zasklepi. Innym razem moc ta będzie odzwierciedlać twardą skórę lub ciało istoty – tak jest choćby w przypadku gargulców czy kamiennych golemów. Tak czy inaczej, postacie widzą, że konwencjonalne ataki nie skutkują.

REGENERACJA

Tordek nie miał szans w walce z trollami. Zrozpaczona Mialee postanowiła rzucić wszystkie *kule ogniste*, mając jednocześnie nadzieję, że krasnolud przetrwa gorące płomienie.

Stworzenie obdarzone tą nadzwyczajną zdolnością leczą rany. Ponadto odcięte kończy im odrastają lub przyrastają z powrotem, jeżeli przyłożone zostaną w odpowiednie miejsce.

- Zadane stworzeniu obrażenia traktowane są jak stłuczenia. Ponadto istota automatycznie leczy się ze stłuczeń w ustalonym tempie (na przykład, 5 punktów na rundę w przypadku trolla).
- Pewne formy ataku – zwykle ogień i kwas – powodują normalne obrażenia, które nie zmieniają się w stłuczenia i nie ulegają wyleczeniu. Szczegóły podano w opisie stworzenia.
- Stworzenia mogą odtworzyć utracone części ciała, a odcięte kończyny mogą im z powrotem przyrosnąć do ciała. Utracone części obumierają, jeśli nie zostaną w taki sposób przyłączone.
- Regeneracja nie przywraca punktów wytrzymałości straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub uduszenia.
- Regeneracja nie ma wpływu na formy ataku, które nie powodują obrażeń obniżających punkty wytrzymałości (na przykład, dezintegracja i większość trucizn).
- Atak powodujący 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 normalne obrażenia.

STRACH

Dorastający zielony smok szarżuje na poszukiwaczy przygód. Tordek czuje ukłucie strachu, lecz zaciska zęby i ignoruje to uczucie. Lidda nie przetrwała szarży tak dobrze. Utrzymuje pozycję, lecz wymaga to od niej wszystkich sił. Natomiast kompan, który niedawno się do nich przyłączył, upuszcza miecz i ucieka nie myśląc o niczym innym, a jego wrzaski nikną w oddali.

Czary, magiczne przedmioty oraz pewne potwory mogą wywoływać w istotach strach. W większości przypadków postać wykonuje rzut obronny na Wolę, by oprzeć się uczuciu przerażenia. Nieudany rzut to znak, że postać jest wstrząśnięta, przerażona lub spanikowana.

Wstrząśnięty: Tak reagujące postacie otrzymują karę z morale –2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności oraz atrybutów.

Przerażony: Przerażone postacie są wstrząśnięte, a na dodatek uciekają od przyczyny strachu tak szybko, jak to jest możliwe. Mają jednak prawo wybrać drogę ucieczki. Gdy stracą z pola widzenia (i ewentualnie przestaną słyszeć) przyczynę swego strachu, mogą robić co im się żywnie podoba. Jeśli zaś przyczyna przerażenia znów się im objawi, kiedy czas trwania strachu nie dobiegł jeszcze końca, istota zostanie zmuszona do dalszej ucieczki. Postacie, które nie mają gdzie umknąć, mogą walczyć (choć pozostają wstrząśnięte).

Spanikowany: Spanikowane postacie są wstrząśnięte, a ponadto mają szansę 50% na upuszczenie trzymanych przedmiotów oraz uciekają od przyczyny strachu tak szybko, jak to jest możliwe. Drogę ucieczki wybierają całkowicie losowo. Umykają również przed wszelkimi innymi niebezpieczeństwami, nawet nie próbując stawić im czoła. Spanikowane postacie, które nie mogą uciec, kulą się.

Jeszcze większy strach: Efekty strachu się kumulują. Wstrząśnięta postać, która zostanie wstrząśnięta raz jeszcze, staje się przerażona. Z kolei wstrząśnięta istota, która ulegnie przerażeniu, będzie spanikowana. Przerażona postać, która stanie się wstrząśnięta lub przerażona, będzie teraz spanikowana.

SZYBKIE LECZENIE

Na oczach walczącego z czerwonym slaadem Tordeka zadane stworowi rany leczą się.

Stworzenie posiada nadzwyczajną zdolność odzyskiwania w wyjątkowym tempie punktów wytrzymałości. W aspektach innych niż tu wymienione, szybkie leczenie jest niczym zwyczajne leczenie (patrz strona 129 w *Podręczniku Gracza*).

- W momencie inicjatywy istota, przed wykonaniem akcji, leczy określoną liczbę punktów wytrzymałości (podaną w jej opisie – zwykle 1 lub 2).
- W przeciwieństwie do regeneracji (patrz wcześniej), szybkie leczenie nie pozwala kończynom odrastać lub przyrastać na powrót do ciała.
- Stworzenie, które otrzymało stłuczenia oraz normalne obrażenia, leczy najpierw te pierwsze.
- Szybkie leczenie nie przywraca punktów wytrzymałości straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub uduszenia.
- Szybkie leczenie nie wpływa na liczbę odzyskanych punktów wytrzymałości, gdy stworzenie się *polimorfuje*.

ŚLEPOWIDZENIE

Młody czarny smok spowija ciemnościami poszukiwaczy przygód, którzy po chwili słyszą, że zabiera się za jednego z nich. Śmiałkom mrok przeszkadza, ale gadowi nie, gdyż korzysta on z innych zmysłów niż wzrok.

Niektóre stworzenia obdarzone są nadzwyczajną zdolnością – posiadają inny niż wzrok zmysł lub kombinację różnych zmysłów, które pozwalają im skutecznie działać niewidząc. Owymi zmysłami może być niezwykła wrażliwość na wibracje, czuły węch czy słuch, albo też echolokacja. Ta zdolność sprawia, że niewidzialność i ciemność (nawet magiczna) nie mają żadnego wpływu na istotę (nie wyczuwa jednak ona stworzeń eterycznych). Zasięg działania ślepowidzenia podany jest 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).
- Oślepiające ataki nie wpływają na stworzenia obdarzone ślepowidzeniem.
- Ogłuszające ataki uniemożliwiają ślepowidzenie, jeśli opiera się ono na słuchu („sonar" nietoperzy).
- Ślepowidzenie działa pod wodą, lecz nie w próżni.

TRUCIZNA

Olbrzymi skorpion chwyta Jozana szczypcami, po czym żądli go. Rana pali niczym ogień, ból rozlewa się po całym ciele, niosąc dziwną słabość. Kapłan próbuje wyrwać się z uchwytu, ale jest coraz słabszy. Skorpion żądli go jeszcze raz. Mialee rzuca *polimorfowanie kogoś* i zamienia skorpiona w karpia. Jozanowi nic już nie grozi – z wyjątkiem trucizny wciąż płynącej w jego żyłach. Wkrótce organizm przestaje walczyć z toksyną i kapłan pada bezradnie na ziemię.

Postać, którą zraniono zatrutą bronią, która dotknęła przedmiotu pokrytego zatrutą substancją kontaktową, spożyła zatrutą żywność lub napitek, bądź też otruła się w jakiś inny sposób, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość. Jeżeli będzie on nieudany, trucizna zadziała, zwykle obniżając któryś z atrybutów. Jeśli rzut się powiedzie, postać czeka jeszcze jeden, minutę później, który pozwala zapobiec kolejnym obrażeniom lub innym nieszczęściom.

Dawka trucizny, którą pokryto broń lub inny przedmiot, działa tylko na jedną ofiarę. Zwykle toksyna utrzymuje się na danej rzeczy dopóki nie zostanie „użyta" – oręż nie zrani kogoś lub ktoś nie dotknie przedmiotu. Oczywiście trucizna może zostać też starta z danej powierzchni. Wystawiona na działanie żywiołów trucizna – choćby poprzez odkorkowanie fiolki – nie zadziała, dopóki nie wejdzie w kontakt z żywą istotą.

Istnieją trucizny nadnaturalne i czaropodobne, jednak ich efekty niemal zawsze są nadzwyczajne.

Trucizny opisano w Tabeli 3-16: Trucizny.

Zagrożenia podczas używania trucizn

Postać, która przygotowuje truciznę do użycia (na przykład, smaruje nią broń), ma 5% szans, że wystawi się na jej działanie. Ponadto bohater, który

w teście ataku zatrutym orężem uzyska wynik 1, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15), albo przypadkowo sam się zatruje.

Odporności na trucizny

Wywern, meduza i inne stworzenia, których atak powoduje zatrucie, są odporne na swą toksynę. Na istoty, które nie żyją (konstrukty i nieumarli), oraz te nie posiadające metabolizmu (choćby żywiołaki) trucizna również nie działa. Śluzy, rośliny i niektóre inne byty (na przykład: tanar'ri) też są odporne na toksyny. Nie jest jednak wykluczone stworzenie trucizny, która na nie zadziała.

UCHYLANIE I POPRAWIONE UCHYLANIE

Błyskawica, którą wypluł błękitny smok, godzi w Tordeka, Mialee i Liddę. Wszyscy uskakują, padają na ziemię lub w inny sposób starają się jej uniknąć. Tordek i Mialee otrzymują rany w wyniku ataku. Lidda zaś tylko się spociła.

Te nadzwyczajne zdolności umożliwiają posiadającej je istocie umknąć przed atakiem obszarowym – uskakując poza pole działania lub usuwając się z drogi. W przypadku łotrzyków i mnichów uchylanie oraz poprawione uchylanie są cechami klasowymi. Te moce posiadają również inne stworzenia.

- Istota, która jest ofiarą ataku pozwalającego na rzut obronny na Refleks (udany oznacza otrzymanie połowy obrażeń) i która posiada uchylanie, nie otrzyma żadnych obrażeń, jeżeli rzut obronny jej się powiedzie.
- Istota musi mieć miejsce, aby umknąć przed atakiem – inaczej nie jest możliwy w ogóle rzut obronny na Refleks. Związana lub w inny sposób ograniczona postać (na przykład, czołgająca się w szybie o średnicy 75 cm), nie może wykorzystać uchylania.
- Analogicznie do rzutu obronnego na Refleks w przypadku każdego stworzenia, uchylanie to odruch. Aby je wykorzystać, nie trzeba wiedzieć o nadciągającym ataku.
- Łotrzykowie i mnisi nie mogą używać uchylania mając na sobie średni lub ciężki pancerz. U niektórych stworzeń obdarzonych wrodzoną zdolnością uchylania nie ograniczają podobne sprawy.
- Poprawione uchylanie przypomina uchylanie, z tą jednak różnicą, że nawet po nieudanym rzucie obronnym postać otrzymuje jedynie połowę obrażeń.

UROK I PRZYMUS

Dziwny, podobny do wilka stwór skoczył na Tordeka. Nagle krasnolud zdał sobie sprawę, że napastnik nie jest jego przeciwnikiem, ale starym dobrym przyjacielem, którego nie chce zranić. Dlaczego tylko Mialee zaatakowała tę istotę *kulą ognistą*? Musi ją powstrzymać, zanim zrobi to raz jeszcze. Lidda nie wiedziała, że gawędzący z nią szlachcic to tak naprawdę wampir. Gdy tylko spojrzała mu w oczy, usłyszała w umyśle głos – rozkazywał jej, a ona go posłuchała bez wahania. Czuła się niczym jakiś 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 wpływa na umysły różnych istot. Zwykle uniemożliwiają one rozróżnienie, kto jest wrogiem, a kto przyjacielem. Czasem jednak mają większą potęgę i sprawiają, że najbliżsi towarzysze wydają się być najzacieklejszymi wrogami. Na postacie i na potwory działają dwa typy zaklinań: *uroki* i *przymusy*.

Zauroczenie sprawia, że korzystająca z tej zdolności postać zaprzyjaźnia się z daną istotą i może sugerować jej pewne czynności. Zauroczone stworzenie nie jest jednak bezmyślne i nie ulega całkowicie. Taką moc posiadają różne zaklęcia należące do typu *uroki*. Ogólnie rzecz biorąc, zauroczo-

TABELA 3-16: TRUCIZNY

Trucizna	Rodzaj	Początkowe obrażenia	Drugorzędne obrażenia	Cena
Jad małej stonogi	Rana; ST 11	1k2 Zr	1k2 Zr	90 sz
Zielonokrwisty olej	Rana; ST 13	1 Bd	1k2 Bd	100 sz
Jad pająka średniej wielkości	Rana; ST 14	1k4 S	1k6 S	150 sz
Krwiokorzeń	Rana; ST 12	0	1k4 Bd + 1k3 Rzt	100 sz
Trucizna purpurowego robala	Rana; ST 24	1k6 S	1k6 S	700 sz
Jad dużego skorpiona	Rana; ST 18	1k6 S	1k6 S	200 sz
Trucizna wywerna	Rana; ST 17	2k6 Bd	2k6 Bd	3000 sz
Błękitny winnis	Rana; ST 14	1 Bd	Utrata przytomności	120 sz
Trucizna olbrzymiej osy	Rana; ST 18	1k6 Zr	2k6 Zr	210 sz
Esencja cieni	Rana; ST 17	1 S*	2k6 S	250 sz
Jad czarnej żmii	Rana; ST 12	0	1k6 S	120 sz
Ostrze śmierci	Rana; ST 20	1k6 Bd	2k6 Bd	1800 sz
Papka z korzenia malyssu	Kontakt; ST 16	1 Zr	2k4 Zr	500 sz
Nitarit	Kontakt; ST 13	0	3k6 Bd	650 sz
Smocza żółć	Kontakt; ST 26	3k6 S	0	1500 sz
Wywar z liścia sassone	Kontakt; ST 16	2k12 pw	1k6 Bd	300 sz
Korzeń terinaw	Kontakt; ST 16	1k6 Zr	2k6 Zr	750 sz
Sok mózgowy gnilnego pełzacza	Kontakt; ST 13	Paraliż	0	200 sz
Ekstrakt z czarnego lotosu	Kontakt; ST 20	3k6 Bd	3k6 Bd	4500 sz
Olej taggit	Spożycie; ST 15	0	Utrata przytomności	90 sz
Mech id	Spożycie; ST 14	1k4 Int	2k6 Int	125 sz
Muchomor paskowy	Spożycie; ST 11	1 Rzt	2k6 Rzt + 1k4 Int	180 sz
Arszenik	Spożycie; ST 13	1 Bd	1k8 Bd	120 sz
Proch licza	Spożycie; ST 17	2k6 S	1k6 S	250 sz
Proszek mrocznego porywacza	Spożycie; ST 18	2k6 Bd	1k6 Bd + 1k6 S	300 sz
Proch ungol	Wdychanie; ST 15	1 Cha	1k6 Cha + 1 Cha*	1000 sz
Opary palonego othuru	Wdychanie; ST 18	1 Bd*	3k6 Bd	2100 sz
Mgła szaleństwa	Wdychanie; ST 15	1k4 Rzt	2k6 Rzt	1500 sz

Rodzaj: Metoda aplikacji trucizny (poprzez zranienie, wdychanie, spożycie lub kontakt) oraz ST rzutu obronnego.

Początkowe obrażenia: Obrażenia, jakie postać otrzymuje natychmiast po nieudanym rzucie obronnym na daną truciznę. Obniżenie wartości atrybutu jest tymczasowe, chyba że dodano gwiazdkę (*), oznaczającą, iż utrata to trwałe wysączenie. Paraliż trwa 2k6 minut.

Drugorzędne obrażenia: Obrażenia, jakie postać otrzymuje minutę po zatruciu, jeśli nie powiedzie się jej drugi rzut obronny. Utrata przytomności trwa 1k3 godzin. Obniżenie oznaczone gwiazdką to trwałe wysączenie, nie tymczasowe.

Cena: Koszt jednej dawki (zwykle fiolki) trucizny. Nie da się aplikować toksyny w mniejszych dawkach. Zakup oraz posiadanie trucizn zawsze jest nielegalne i nawet w największych miastach można je zdobyć tylko w wyspecjalizowanych, cieszących się nienajlepszą reputacją miejscach.

na istota zachowuje wolną wolę, lecz podejmuje decyzje w oparciu o nieco wypaczony obraz świata.

- Zauroczona istota nie nabywa żadnej magicznej mocy pozwalającej jej rozumieć nowego przyjaciela.
- Zauroczona postać zachowuje charakter i pozostaje lojalna ideom oraz osobom. Różnica polega na tym, iż uznaje istotę, która ją zauroczyła, aż drogiego przyjaciela, do którego propozycji i próśb będzie przykładać wielką wagę.
- Zauroczona postać będzie walczyć z dawnymi przyjaciółmi tylko pod tym warunkiem, że zagrożą oni jej nowemu kumplowi. 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 przyjaciół).
- Zauroczona istota ma prawo do spornego testu Charyzmy swojej i swego nowego przyjaciela, gdy pragnie oprzeć się poleceniom, które nakłaniają ją do zrobienia czegoś, czego nie dokonałaby nawet dla najbliższego kumpla. Udany test oznacza, że postać nie wykona danej rzeczy, ale pozostanie zauroczona.
- Zauroczona postać nigdy nie wykona rozkazu, który w oczywisty sposób prowadzi do samobójstwa lub może jej przynieść natychmiastową szkodę.
- Jeśli istota dokonująca zauroczenia nakazuje nowemu przyjacielowi zrobienie czegoś, czemu ten się bardzo sprzeciwia, zauroczony ma prawo do rzutu obronnego. Gdy będzie on udany, stworzenie wyzwoli się spod działania uroku.
- Jeżeli zauroczony zostanie zaatakowany przez istotę, pod której urokiem się znajduje, lub jej sprzymierzeńców, to natychmiast wyzwala się spod działania tej mocy.

Przymus to inna sprawa. W pewien sposób pozbawia on podmiot wolnej woli lub po prostu zmienia sposób działania jego umysłu. Urok sprawia, że ofiara staje się przyjacielem istoty korzystającej z mocy. Natomiast przymus podporządkowuje podmiot osobie, która go wykorzystuje.

Istota znajdująca się pod urokiem lub przymusem sama z siebie, dobrowolnie niczego nie zdradzi. Poddany mocy wampira czarodziej 1. poziomu nie powie przyjacielowi, że ma wsuniętą do buta *różdżkę ognia*. Nieumarły nie będzie wiedział o istnieniu magicznego przedmiotu, nie może więc poprosić bohatera, by mu go dał lub go wykorzystał przeciwko dawnym przyjaciołom. Wampir może za to stwierdzić: „Daj mi swój najpotężniejszy magiczny przedmiot".

UTRATA WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Cień – nieumarły stwór – dotyka Tordeka, któremu natychmiast się zdaje, że topór strasznie ciąży mu w dłoni. Ogromna osa żądli Mialee i jej nagle gdzieś znika jej gibkość i zwinność. Widmo dotyka Liddy i ta nagle jest zmęczona oraz otumaniona.

Rozmaite ataki powodują utratę wartości atrybutów – albo jego tymczasowe, albo trwałe (tzw. wysączenie) obniżenie. Tymczasowo utracone wartości odzyskiwane są w tempie punkt atrybutu na dzień (lub dwóch punktów, jeśli postać tylko odpoczywa). Czary *mniejsze odnowienie* i *odnowienie* również regenerują utracone punkty. Z kolei wysączenie wartości atrybutu ma trwały efekt, choć *odnowienie* może go odwrócić.

Każda strata osłabia postać, jednak utracenie wszystkich punktów w danym atrybucie może mieć katastrofalne skutki.

- Siła 0 to znak, że postać w ogóle nie może się poruszać – leży bezradna na ziemi.
- Zręczność 0 oznacza, że postać w ogóle nie może się poruszać – stoi bez ruchu, skostniała i bezradna.
- Budowa 0 oznacza, że postać nie żyje.
- Intelekt 0 oznacza, że postać nie może myśleć i jest nieprzytomna – popadła 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 liczyć atrybutów, które spadają poniżej 0 – minimalna wartość atrybutu wynosi właśnie 0.

Posiadanie wartości 0 różni się od nie posiadania w ogóle atrybutu. Widmo nie posiada w ogóle Siły, co oznacza coś innego niż Siła 0. Glinianemu golemowi brak Intelektu, a nie jego Intelekt ma wartość 0. Widmo może się poruszać, ale nie może fizycznie oddziaływać na obiekty. Golem nie zapada w letarg i nie jest bezradny – po prostu nie myśli i nie ma wspomnień.

Niektóre czary oraz zdolności zmniejszają wartość atrybutu, a to coś zupełnie innego niż jego utrata. Efekt każdej takiej redukcji kończy się wraz z końcem trwania zaklęcia czy mocy i wtedy atrybut powraca do wartości początkowej.

Wraz ze spadkiem Budowy, postać traci punkt wytrzymałości na każdą posiadaną Kość Wytrzymałości za każdym razem, gdy spada modyfikator wynikający z tego atrybutu. Na przykład, Tordek, wojownik 7. poziomu, pada ofiarą trucizny, która zmniejsza jego Budowę z 16 do 13. Premia z tego atrybutu spada więc z +3 do +1 – krasnolud traci 14 punktów wytrzymałości (2 na poziom, czyli Kość Wytrzymałości). Minutę później trucizna zmniejsza tymczasowo Budowę o kolejne 8 punktów. Wartość atrybutu spada więc do 5, a modyfikator wynosi teraz –3. Tordek traci więc kolejne 28 punktów wytrzymałości – w sumie stracił więc aż 42 punkty, gdyż modyfikator z Budowy postaci zmalał o 6.

Całkowita liczba punktów wytrzymałości nie może spaść poniżej 1 punktu na Kości Wytrzymałości. Na przykład, Mialee, 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 (minus wszystkie otrzymane obrażenia).

Moc pozwalająca pewnym istotom wysączać wartość atrybutów (cienie obniżają Siłę, lamie Roztropność itd.) to zdolność nadnaturalna, wymagająca jakiejś formy ataku. Stworzenia nie mogą tego czynić, gdy ktoś je zaatakuje – nawet bez broni lub bronią naturalną.

Wariant: kontrolowanie utraty atrybutu

Niektórzy gracze nie przepadają za kontrolowaniem malejących atrybutów – ciężko wszak przeliczać statystyki, które wynikają z nowej wartości. Być może będzie im łatwiej śledzić owe zmiany tak, jak liczone są stłuczenia. Po prostu każde 2 punkty utraty atrybutu powodują kumulatywną karę –1 do testów związanych z daną cechą. Jeśli utrata atrybutu będzie równa jego wartości, należy zastosować zasady opisujące co się dzieje, gdy wartość atrybutu wynosi 0. Tymczasowa utrata atrybutu regenerowana jest w tempie punkt dziennie.

Zastosowanie tego wariantu nie zmienia efektu utraty i obniżenia atrybutów w mechanice gry.

WĘCH

Tordek wyciąga rannego, nieprzytomnego Jozana z lochu. Nagle do jego uszu dochodzi niepokojący hałas. Najwyraźniej ściga ich jakieś stworzenie. To pełzacz gnilny, podążający za zapachem krwi. Lidda zostaje nieco w tyle, chcąc wciągnąć stwora w zasadzkę. Tordek podąża zaś dalej. Niestety, plugastwo wywąchało Liddę i ta nie zdołała go zaskoczyć.

Ta nadzwyczajna zdolność pozwala stworzeniu wyczuwać zbliżających się wrogów, wywąchiwać ukrytych przeciwników i tropić kierując się woniami.

- Stworzenie może wykrywać przeciwników w promieniu 10 metrów, korzystając ze zmysłu węchu. Gdy wróg znajduje się po stronie, z której wieje wiatr, zasięg wynosi 18 metrów. Jeśli jest wręcz przeciwnie, maleje on do 5 metrów. Silne wonie – choćby dym czy gnijące śmieci – mogą zostać wykryte nawet przy dwa razy większą odległość niż podana wyżej. Bardzo silne zapachy – wydzielina skunksa czy smród troglodyty – 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 woń, to akcja standardowa. Jeśli stworzenie podejdzie do źródła zapachu na odległość 1,5 metra, może je dokładnie wskazać.
- Stworzenie potrafi tropić kierując się wonią. Wykonuje test Roztropności, by znaleźć lub podążać tropem. Typowa ST świeżego

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 zdolność ta działa analogicznie do atutu Tropienie. Ponieważ istota podąża za śladem woni, kiepska widoczność i jakość podłoża nie wpływają na tropienie.

- Stworzenia obdarzone tą zdolnością potrafią rozpoznawać woń chowańców, podobnie jak czynią to ludzie korzystając ze wzroku.
- Woda, szczególnie bieżąca, niszczy trop, jeśli stworzenie posiadające tą zdolność oddycha powietrzem. Istoty potrafiące oddychać pod wodą (na przykład: rekiny) również mogą być obdarzone wyczulonym zmysłem węchu, który z powodzeniem wykorzystują też pod wodą.
- Fałszywe, silne wonie (choćby śledzia) z łatwością zabijają inne zapachy. Taki silny odór znacznie utrudnia korzystanie z tej zdolności (zarówno jeśli chodzi o wykrywanie, jak i rozpoznawanie stworzeń). W takiej sytuacji bazowa ST testu Tajników dziczy wykonywanego podczas tropienia wzrasta z 10 do 20.

Wariant: węch jako atut

Półorkowie, gnomy, a także wiele innych humanoidalnych ras BN (choćby orkowie czy gnolle) mogą wybrać atut Węch, pod warunkiem jednak, iż posiadają co najmniej 11 Roztropności. Musisz jednak zdawać sobie sprawę, że będzie to atut znacznie potężniejszy od tych opisanych w *Podręczniku Gracza*. Posiadające go postacie będą więc naprawdę silne.



Oświetlony łupieżca umysłu.

WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH

Tordek rozgląda się po ciemnej jaskini. Pieczara jawi mu się jako pozbawione cieni pomieszczenie w czarni i bieli, które 18 metrów dalej przechodzi w nieprzeniknioną szarość.

Widzenie w ciemnościach to nadzwyczajna zdolności pozwalająca widzieć bez źródła światła. Zasięg tego widzenia podano w opisie każdego stworzenia.

- Widzący w ciemnościach nie rozróżniają innych kolorów niż czerń i biel.
- Widzenie w ciemnościach nie pozwala postaciom widzieć niczego, czego nie byłyby w stanie zobaczyć w inny sposób – przedmioty i istoty niewidzialne pozostają takimi, a iluzje wciąż wydają się być tym, czym się wydają. Widzący w ciemnościach są również podatni na ataki wzrokowe.
- Obecność źródła światła nie uniemożliwia widzenia w ciemnościach. Jeśli postać posiada widzenie w ciemnościach o zasięgu 18 metrów i stoi w kręgu światła o promieniu 9 metrów, widzi normalnie w świetle, a także 9 metrów dalej – już dzięki widzeniu w ciemnościach.

WIDZENIE W SŁABYM ŚWIETLE

Lidda słyszy przedzierające się przez krzaki istoty, które znajdują się poza kręgiem światła rzucanego przez obozowe ognisko. Nie widzi jednak przeciwników. Dlatego też trąca Mialee i wskazuje kierunek, z jakiego dobiega hałas. Elfica wpatruje się w mrok.

– Złudne bestie – stwierdza po chwili.

Postacie posiadające tę zdolność mają oczy tak wrażliwe na jasność, że nawet w słabym świetle widzą dwa razy dalej niż normalne istoty. Jeśli więc drużyna poszukiwaczy przygód idzie ciemnym korytarzem dzierżąc pochodnię oświetlającą obszar w promieniu 6 metrów, to elfica-obdarzona widzeniem w słabym świetle dostrzega wszystko w promieniu 12 metrów od pochodni. Istoty widzące w słabym świetle rozróżniają kolory. Czarownik posiadający tę zdolność jest w stanie przeczytać zwój dopóki ma pod ręką choćby najmniejszy ogryzek świeczki, służący mu za źródło światła.

Postacie posiadające tę zdolność widzą na otwartej przestrzeni podczas księżycowej nocy tak dobrze, jak w dzień.

WYCZUWANIE DRGAŃ

Piekielnie gorący thoqqua wyłania się nieoczekiwanie z ukrycia i od razu atakuje Torćeka, choć nie miał możliwości zobaczyć go wcześniej.

Istota wyczuwająca drgania jest w stanie wykryć położenie innych stworzeń dzięki wibracjom podłoża.

- Stworzenie automatycznie wykrywa położenie wszystkiego, co jest w kontakcie z podłożem i w zasięgu działania wyczucia (na przykład, w promieniu 18 metrów od thoqqua).
- W przypadku, gdy nie istnieje bezpośrednia linia łącząca stworzenie z wyczuwaną istotą, wtedy zasięg działania zdolności określa się obliczając długość najkrótszej niebezpośredniej drogi. Stworzenie musi mieć kontakt z ziemią, a wyczuwane istoty muszą się poruszać.
- Istoty, które działają w sensie fizycznym (w tym również rzucają zaklęcia posiadające somatyczne komponenty), należy uznawać za poruszające się. Innymi słowy, przeciwnik nie musi poruszać się z miejsca na miejsce, by stworzenie obdarzone wyczuciem drgań było w stanie go wykryć.

WYSĄCZANIE ENERGII

Upiór trafia poszukiwaczkę przygód – robi się jej zimno i słabo, a stwór zadaje się mieć więcej wigoru niż wcześniej. Gdy nieumarły znów trafi swą ofiarę, ta stanie się jeszcze słabsza, gdyż opuszczają ją siły życiowe. Przyjaciele widzą, jak z twarzy nieszczęsnej odpływają kolory, a ciało zaczyna lekko drżeć. Po trzecim ciosie ofiara pada na ziemię, przemieniając się w wysuszoną skorupę. Inny poszukiwacz przygód – również trafiony przez upiora – zdołał przetrwać spotkanie. W ciągu następnego dnia ożywa w nim duch. Szczęśliwiec powoli wypędza ze swego organizmu wygłodniałą siłę, która wgryzła się w jego duszę.

Niektóre przerażające stworzenia, przede wszystkim nieumarli, posiadają przerażającą nadnaturalną zdolność wysączania poziomów z istot, które trafią podczas walki. Stworzenie wykonujące wysączający energię atak wyrywa z ofiary część jej siły życiowej.

- W większości wypadków do skutecznego wysączenia energii potrzebny jest udany atak wręcz – zwykły kontakt fizyczny nie wystarcza. To znaczy, że mnich może uderzać takiego przeciwnika pięściami, nie ryzykując utraty energii życiowej.
- Każdy udany atak powodujący wysączenie energii sprawia, że ofiara otrzymuje jeden lub więcej negatywnych poziomów. Nieszczęśnik dostaje następujące kary za każdy negatywny poziom:

– 1 do wszystkich testów umiejętności i atrybutów;
– 1 do ataków;
– 1 do rzutów obronnych;
– 1 efektywny poziom (za każdym razem, gdy poziom istoty ma znaczenie – podczas rzutu kością lub innych obliczeń – zmniejsz liczbę poziomów o jeden za każdy negatywny poziom).

- Jeśli ofiara rzuca czary, traci dostęp do jednego zaklęcia – jakby właśnie rzuciła aktualnie dostępny czar najwyższego poziomu (jeżeli na najwyższym poziomie ma więcej zaklęć, wybiera, które traci). Oprócz tego, gdy na nowo przygotowuje czary lub odzyskuje utracone komórki, na najwyższym poziomie zaklęć otrzymuje jedno „miejsce" na czary mniej.
- Negatywne poziomy utrzymują się przez 24 godziny lub dopóki nie zostaną usunięte za pomocą magii, na przykład czarem *odnowienie*. Po 24 godzinach stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość. ST wynosi 10 + połowa Kości Wytrzymałości napastnika + jego modyfikator z Charyzmy (ST 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. Ofiara wykonuje oddzielne rzuty obronne dla każdego uzyskanego negatywnego poziomu.
- Postać, która na skutek wysączenia energii traci poziom, natychmiast traci też jedną Kość Wytrzymałości. Jej bazową premię do ataku, premie do rzutów obronnych oraz specjalne zdolności klasowe należy dostosować do nowego, niższego poziomu. Na przykład, łotrzyk 2. poziomu posiada moc uchylania, lecz po wysączeniu energii i znalezieniu się na 1. poziomie, traci ją. Postać musi również obniżyć zwiększone z racji awansu atrybuty, traci też rangi w umiejętnościach oraz wszelkie uzyskane atuty (jeżeli takowe posiadała). Jeśli wartość zmodyfikowanego atrybutu lub rangi umiejętności jest nieznana (albo gracz po prostu zapomniał co i jak), odejmij punkt od najwyższej wartości atrybutu czy rangi najlepiej wyszkolonej umiejętności. Jeżeli chowaniec lub zwierzęcy przyjaciel (na przykład: wierzchowiec paladyna) posiada umiejętności związane z poziomem postaci, której wysączono energię, zdolności stworzenia zostają zmienione tak, by pasowały do jej aktualnego poziomu.
- Ofiara natychmiast ma w sumie tyle punktów doświadczenia, by być w połowie drogi do poprzedniego poziomu. Na przykład, postać, której poziom spadł z 2. na 1., będzie posiadać 500 punktów doświadczenia.
- Postać, której liczba negatywnych poziomów zrówna się z liczbą aktualnie posiadanych poziomów lub ją przewyższy, natychmiast ginie. Może się tak zdarzyć, że następnej nocy powstanie z grobu jako nieumarły takiego samego rodzaju jak ten, który przyczynił się do jej śmierci (taka informacja znajduje się w opisie istot wysączających energię). W przeciwnym wypadku przemieni się w upiora.
- Stworzenie otrzymuje 5 tymczasowych punktów wytrzymałości na każdy wysączony negatywny poziom (jednak nie w przypadku, gdy negatywny poziom jest spowodowany przez czar lub podobny efekt).



Ten sam łupieżca umysłu postrzegany widzeniem w ciemnościach.

ZABÓJCZE ATAKI

Lidda idzie na szpicy jako zwiadowca. Nagle napotyka wzrok skrytej w cieniu istoty – to bodak, którego oczy niosą śmierć. Czuje nagle zawroty głowy – to jej siły witalne zostały zaatakowane nadnaturalną mocą nieumarłego stworzenia.

Spojrzenie plugawych oczu bodaka zabija. Potężne zaklęcie *słowo mocy: giń* również może spowodować śmierć, nie pozwalając ofierze nawet na rzut obronny. Jedna *zabójcza strzała* może powalić smoka. Nawet wojownik o 100 punktach wytrzymałości nie musi przetrwa jednego zabójczego ataku. W większości wypadków owe powodujące śmierć ataki pozwalają na rzut obronny na Wytrwałość – udany oznacza, że ofiara uniknęła efektu; nieudany zwiastuje natychmiastową śmierć.

- *Przywołanie z martwych* nie działa na istotę pokonaną zabójczym atakiem.
- Zabójcze ataki działają natychmiast. Nie ma szansy na ustabilizowanie postaci i w żaden sposób nie można jej utrzymać przy życiu.
- Jeśli to ma jakieś znacznie, martwa postać ma –10 punktów wytrzymałości i to bez względu na rodzaj śmierci.
- Czar *odpędzenie śmierci* chroni postać przed zabójczymi atakami.

ZIMNO

Gigant lodowy wyłania się wprost z burzy śnieżnej, nic sobie nie robiąc z ogromnego mrozu.

„Stworzenia chłodu" – takie jak wspomniany gigant lodowy – są odporne na obrażenia spowodowane przez zimno. Otrzymują one za to dwa razy więcej ran od ognia, chyba że atak pozwala na rzut obronny powodujący redukcję obrażeń o połowę. W tym ostatnim przypadku otrzymują połowę obrażeń po udanym rzucie obronnym oraz podwójne po nieudanym.

SKRÓCONY OPIS STANÓW

Na najbliższy stronach opisano stany, w jakich może się znaleźć postać. Jeżeli bohater znajduje się w różnych stanach, pod uwagę należy wziąć wszystkie. Jeśli efekty się nie łączą, zastosuj najpoważniejszy. Na przykład, oszołomiona i zakłopotana postać nie podejmuje żadnych działań (oszołomienie ma poważniejsze efekty niż zakłopotanie). Zakłopotany bohater mógłby zaatakować losowo wybraną istotę, ale z powodu oszołomienia nie jest w stanie tego uczynić.

Bezcielesny: Nie posiadający fizycznego ciała. Bezcielesne stworzenia są odporne na wszelkie niemagiczne formy ataku. Mogą je zranić jedynie inne istoty bezcielesne, broń magiczna +1 lub potężniejsza, zaklęcia, efekty czaropodobne lub efekty nadnaturalne (patrz Bezcielesność, strona 73).

Bezradny: Bohater jest sparaliżowany, związany, *wstrzymany*, nieprzytomny lub śpi. Przeciwnikom łatwiej atakować bezradne istoty. Mogą nawet wykonać zabójcze coup de grace.

Atak wręcz wymierzony w bezradną postać wykonywany jest z premią +4 (jak w przypadku atakowania leżącego celu). Atak dystansowy nie podlega żadnej specjalnej premii. Bezradna istota nie otrzymuje premii ze Zręczności do KP. De facto uznaje się, iż ten atrybut wynosi 0, a wynikający z niego modyfikator –5. Łotrzyk może ukradkowo zaatakować bezradnego.

Wróg może wykorzystać względem bezradnej istoty coup de grace. Będzie to akcja całorundowa, pozwalająca jedynie na 1,5-metrowy krok.

Przeciwnik może użyć broni do walki wręcz, albo też łuku lub kuszy, pod warunkiem jednak, iż stoi obok ofiary. Trafienie jest automatyczne i to w dodatku krytyczne. Jeżeli ofiara przeżyje, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + zadane obrażenia) lub i tak czeka ją śmierć.

Choć wydaje się to być zbytnią przesadą, lotrzyk otrzymuje premię do obrażeń wynikająca z ukradkowego ataku, gdy wykorzystuje coup de grace wobec bezradnej istoty.

Coup de grace prowokuje okazyjne ataki przeciwników, którzy zagrażają istocie stosującej ten atak. Wykonanie coup de grace wymaga koncentracji i jest działaniem metodycznym.

Stworzenia odporne na trafienia krytyczne nie otrzymują obrażeń wynikających z krytyka. Nie muszą także wykonywać rzutów obronnych na Wytrwałość, by uniknąć śmierci zadanej za sprawą coup de grace.

Leżący: Bohater znajduje się na ziemi. Otrzymuje karę –4 do testów ataku. Ponadto może używać tylko jednej broni dystansowej: kuszy. Przeciwnicy atakujący leżącą postać otrzymują premię +4 do testów w przypadku walki wręcz, a –4 w przypadku walki dystansowej. Powstanie na nogi to akcja będąca odpowiednikiem ruchu.

Martwy: Dusza bohatera opuszcza ciało albo na stałe, albo dopóki nie zostanie *przywołana* lub *wskrzeszona*. Martwe ciało ulega zwyczajnemu rozkładowi, chyba że zostanie magicznie zabezpieczone. Magia, która przywraca życie martwej postaci, leczy również jej ciało – całkowicie lub do stanu w chwili śmierci (zależnie od czaru bądź przedmiotu). W każdym razie bohater nie musi się przejmować stężeniem pośmiertnym, rozkładem i tym podobnymi nieprzyjemnymi sprawami. Martwa postać nie może odzyskiwać punktów wytrzymałości.

Mdłości: Cierpiący z powodu rozstroju żołądka. Odczuwające mdłości stworzenie nie jest w stanie atakować, rzucać czarów, koncentrować się na zaklęciach ani robić czegokolwiek, co wymaga uwagi. Istota może wykonać tylko jedną akcję – ruch (lub akcję będącą jego odpowiednikiem).

Nieprzygotowany: Bohater, który w danej walce jeszcze nie zadziałał. Nie reaguje on na wydarzenia i traci premię ze Zręczności do KP (jeśli jakąś posiada).

Nieprzytomny: Pozbawiony przytomności i bezbronny. Utrata przytomności może być spowodowana ujemnymi punktami wytrzymałości (pomiędzy –1 a –9) lub też stłuczeniami przewyższającymi aktualne punkty wytrzymałości.

Niewidzialny: Niewidoczny. Niewidzialne stworzenia otrzymują premię +2 do testów ataku. Ponadto przeciwnicy atakowani przez niewidoczną istotę nie posiadają premii ze Zręczności do KP (patrz Niewidzialność, strona 74).

Normalny: Bohater jest „bez szwanku" (być może utracił kilka punktów wytrzymałości) i nie znajduje się pod wpływem żadnych efektów. Zachowuje się normalnie.

Obniżona wartość atrybutu: Bohater tymczasowo utracił 1 lub więcej punktów wartości atrybutu. Punkty te wracają w tempie jednego dziennie. Obniżenie wartości atrybutu różni się od jego utraty – ta ostatnia dobiega końca wraz z efektem, który ją wywołał (zmęczenie, oplątanie itd.). Postać o Sile 0 pada na ziemię i jest bezradna. Bohater o Zręczności 0 jest sparaliżowany. Postać o Budowie 0 jest martwa. Bohater z Intelektem, Roztropnością lub Charyzmą 0 jest nieprzytomna (patrz Utrata wartości atrybutów, strona 81).

Odegnany: Znajduje się pod wpływem udanej próby odegnania nieumarłego. Tacy nieumarli uciekają przez 10 rund (minuta) najszybciej jak potrafią i przy okazji najskuteczniej. Jeśli nie są w stanie uciekać, kulą się.

Ogłuszony: Bohater nie słyszy, ma karę –4 do inicjatywy i 20% szans na to, że rzucenie czaru z komponentami werbalnymi się nie powiedzie. Nie może też wykonywać testów Nasłuchiwania. Postacie, które są głuche już dłuższy czas, mogą przyzwyczaić się do niedogodności i przezwyciężyć część z nich (decyzja MP).

Okaleczony: Bohater, który ma dokładnie 0 punktów wytrzymałości lub który ma ich mniej, lecz został ustabilizowany. Jest świadomy i może działać, lecz jest poważnie ranny. W rundzie może wykonywać jedynie akcję cząstkową, a jeśli dokona jakiejś wyczerpującej czynności, to od razu po tym otrzymuje punkt obrażeń. Do owych wyczerpujących czynności zalicza się bieganie, atakowanie, rzucanie czarów i wykorzystanie zdolności, która wymaga wysiłku fizycznego lub koncentracji umysłowej. Jeżeli po wykonaniu wyczerpującej akcji liczby punktów wytrzymałości okaleczonej postaci nie wzrosła, to jest ona teraz umierająca.

Okaleczona postać z ujemnymi punktami wytrzymałości odzyskuje je w sposób naturalny, gdy ktoś się nią opiekuje. Jeżeli nikt się nią nie zajmuje, ma 10% szans, że danego dnia zacznie normalnie odzyskiwać punkty wytrzymałości. W innym przypadku traci punkt wytrzymałości. Gdy obywająca się bez pomocy postać zacznie naturalnie odzyskiwać punkty wytrzymałości, nie grozi jej już ich utrata (nawet jeśli liczba aktualnych punktów wytrzymałości jest nadal ujemna).

Olśniony: Nadwerężony zmysł wzroku uniemożliwia normalne widzenie. Stworzenie otrzymuje karę –1 do testów ataku, dopóki efekt olśnienia nie dobiegnie końca.

Oplątany: Oplątane stworzenie otrzymuje karę –2 do testów ataku i karę –4 do Zręczności. Jeśli zostało przywiązane do unieruchomionego przedmiotu, nie może się poruszać. W przeciwnym wypadku może się poruszać z połową szybkości, lecz nie może biegać ani szarżować. Oplątane stworzenie próbujące rzucić czar musi przejść test Koncentracji (zwykle ST 15) lub utraci zaklęcie.

Oszołomiony: Oszołomione stworzenie nie może wykonywać żadnych akcji (choć normalnie się broni). Zwykle stan ten trwa rundę.

Oślepiony: Bohater nie widzi, a w związku z tym wszystko, z czym ma do czynienia, posiada pełne ukrycie. Istnieje więc 50% szansy, iż nie trafi przeciwnika. Ponadto traci premię ze Zręczności do KP (jeśli jakąś posiada). Przeciwnicy atakujący oślepionego mają z kolei premię +2 do ataku (są w pewnym sensie niewidzialni). Oślepiony porusza się z połową szybkości i otrzymuje karę –4 do większości umiejętności opartych na Sile i Zręczności. Nie może wykonywać testów Zauważania ani żadnych działań, które wymagają zmysłu wzroku (na przykład: nie może czytać). Postacie, które są ślepe już dłuższy czas, mogą przyzwyczaić się do niedogodności i przezwyciężyć część z nich (decyzja MP).

Otumaniony: Bohater traci premię ze Zręczności do KP (jeśli jakąś posiada), wypuszcza wszelkie trzymane w rękach przedmioty i nie może wykonywać akcji. Każdy przeciwnik atakujący otumanionego otrzymuje premię +2 do testów ataku.

Powalony: Silny wiatr (patrz Tabela 3-17: Wiatr) może powalić niektóre istoty, choć zależy to od ich rozmiaru. Stworzenia, które znajdują się na ziemi, wiatr przewraca. Podmuchy natychmiast cofają też latające istoty o 1k6 × 3 metry.

Przerażony: Bohater najszybciej i możliwe najskuteczniej ucieka od przyczyny strachu. Jeśli nie jest w stanie umknąć, może walczyć, lecz otrzymują karę z morale –2 do wszystkich testów ataku, testów obrażeń zadanych bronią oraz rzutów obronnych. Przerażone stworzenie ma prawo wykorzystać podczas ucieczki swe specjalne zdolności (w tym zaklęcia) – jednak tylko pod tym warunkiem, że to jedyny sposób na umknięcie przed przyczyną strachu.

Przerażoną postać należy traktować jak wstrząśniętą, z tą różnicą, iż musi ona uciekać, jeśli jest to tylko możliwe. Panika to poważniejszy efekt wywołany strachem.

Przyszpilony: Unieruchomiony w zwarciu (ale nie bezradny).

Skulony: Zastygły ze strachu. Bohater nie jest w stanie wykonywać żadnych akcji. Skulone istoty tracą wszelkie premie ze Zręczności, a atakujący je przeciwnicy otrzymują premię +2 do trafienia.

Spanikowany: Bohater otrzymuje karę z morale –2 do rzutów obronnych i musi uciekać. Spanikowane stworzenie ma szansę 50%, że upuści wszystko, co trzyma w rękach. Wybiera także losowo drogę ucieczki (pod warunkiem że oddala się od bezpośredniego niebezpieczeństwa) i umyka przed wszystkim, co mu grozi. Jeśli spanikowana istota zostanie osaczona, skuli się. Stworzenie może użyć specjalnej zdolności lub czaru, aby uciec – panika nie przeszkadza czarodziejowi w, na przykład, *teleportowaniu się*.

Spanikowana postać jest bardziej wystraszona niż wstrząśnięta lub przerażona.

Sparaliżowany: Bohater stoi sztywno, bez ruchu i jest bezradny. Jego Zręczność oraz Siła mają w tym czasie wartość 0, lecz może wykonywać akcje mentalne.

Spetryfikowany: Zamieniony w kamień bohater pozostaje „żywy", dopóki większość jego ciała jest nietknięta. Nie może się poruszać ani

wykonywać żadnych akcji, nawet mentalnych. Jego Zręczność oraz Siła mają w tym czasie wartość 0. Jest nieświadomy otoczenia, gdyż nie działają jego zmysły. Posąg spetryfikowanej istoty może zostać roztrzaskany lub połamany. Stworzeniu nic się jednak nie stanie, jeśli ułamane fragmenty powrócą na swoje miejsce. Jeśli ożywione zostanie niekompletne ciało, takim już pozostanie.

Stabilny: Umierający bohater, który został ustabilizowany. Ma ujemne punkty wytrzymałości, ale nie grozi mu wykrwawienie. Postać nie jest już umierająca, lecz pozostaje nieprzytomna. 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%, że odzyska przytomność i będzie teraz okaleczona (nawet jeśli liczba punktów wytrzymałości nadal jest ujemna).

Postać, która ustabilizowała się samodzielnie, bez niczyjej pomocy, ryzykuje dalszą utratę punktów wytrzymałości. W każdej godzinie istnieje szansa 10%, że odzyska przytomność i będzie teraz okaleczona. W przeciwnym wypadku traci punkt wytrzymałości.

Umierający: Punkty wytrzymałości bohatera spadły poniżej 0. Jest nieprzytomny i bliski śmierci. Pod koniec każdej rundy (zaczynając od tej, w której punkty spadły poniżej 0) gracz rzuca k%, by sprawdzić, czy postać się ustabilizuje. Ma szansę 10% na to, że tak się stanie. Jeśli bohater się nie ustabilizuje, traci punkt wytrzymałości.

Unieszkodliwiony: Taki bohater jest traktowany jak bezradny.

W zwarciu: Zaangażowany w zapasy lub inną formę walki wręcz z co najmniej jednym napastnikiem. Postać w zwarciu nie może się poruszać, rzucać czarów, strzelać z broni dystansowej i wykonywać akcji bardziej złożonych niż atak nieuzbrojoną ręką czy niewielkim orężem lub próba wyrwania się przeciwnikowi. Ponadto bohaterowie w zwarciu nie zagrażają żadnemu przeciwnikowi, a także tracą wszelkie premie ze Zręczności do KP, gdy atakują ich wrogowie, z którymi nie są w zwarciu.

Wstrząśnięty: Bohater otrzymuje karę z morale –2 do testów ataku, testów obrażeń zadanych bronią oraz rzutów obronnych.

Wstrząśnięta postać jest mniej wystraszona niż przerażona lub spanikowana.

Wstrzymany: Bohater to ofiara czaru ze szkoły zaklinania, który uniemożliwia poruszanie. Jest bezradny i nie może wykonywać żadnych fizycznych działań (choć normalnie oddycha i może wykonywać akcje mentalne).

Wyczerpany: Bohater porusza się z połową zwyczajnej prędkości. Ponadto jego Siła i Zręczność maleją o 6. Zmęczona postać staje się wyczerpana czyniąc coś, co w zwykłych warunkach spowodowałoby zmęczenie. Po godzinie spędzonej tylko na wypoczywaniu wyczerpana postać zaczyna być tylko zmęczona.

Wysączony atrybut: Bohater na stałe utracił co najmniej punkt wartości atrybutu. W odzyskaniu tych punktów pomóc może jedynie magia. Postać o Sile 0 pada na ziemię i jest bezradna. Bohater o Zręczności 0 jest sparaliżowany. Postać o Budowie 0 jest martwa. Bohater z Intelektem, Roztropnością lub Charyzmą 0 jest nieprzytomny (patrz Utrata wartości atrybutów, strona 81).

Wysączona energia: Bohater otrzymał co najmniej jeden negatywny poziom. Kiedy negatywnych poziomów jest tyle samo lub więcej niż Kości Wytrzymałości, istota umiera. Każdy negatywny poziom powoduje następujące utrudnienia: kara z biegłości –1 do testów ataku, rzutów obronnych, testów umiejętności, testów atrybutów oraz efektywnego poziomu (dla ustalania poziomu, czasu trwania, ST i innych szczegółów zaklęć oraz specjalnych zdolności). Ponadto czarownik traci jedno zaklęcie lub komórkę na zaklęcie najwyższego dostępnego poziomu. Negatywne poziomy kumulują się.

Zakłopotany: Bohater działa w każdej rundzie zgodnie z wynikiem rzutu 1k10: 1 – chodzi przez minutę (chyba że się temu zapobiegnie; ponowny rzut wykonuje się po minucie); 2-6 – nic nie robi w tej rundzie; 7-9 – w tej rundzie atakuje najbliższe stworzenie; 10 – w tej rundzie zachowuje się normalnie. Kiedy jednak zakłopotana postać zostanie zaatakowana, przy najbliższej możliwej okazji (w następnej akcji) atakuje napastników.

Zataczający się: Bohater, który otrzymał tyle stłuczeń, że ich liczba jest równa aktualnym punktom wytrzymałości. Jest tak bardzo osłabiony czy poturbowany, że zamiast standardowych akcji może wykonywać jedynie akcje cząstkowe.

Zatrzymany: Jakaś siła (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.

Zdmuchnięty: Silny wiatr (patrz Tabela 3-17: Wiatr) może zdmuchnąć niektóre istoty, choć zależy to od ich rozmiaru. Stworzenia, które znajdują się na ziemi, zostają powalone i toczą się przez 1k4 × 3 metry, otrzymując 1k4 stłuczenia na każde 3 metry. Podmuchy natychmiast cofają latające istoty o 2k6 × 3 metry. Ponadto walka z wiatrem kosztuje takie stworzenia 2k6 stłuczeń.

Zmęczony: Bohater nie może biegać oraz szarżować. Jego Siła oraz Zręczność maleją o 2. Zmęczona postać staje się wyczerpana czyniąc coś, co w zwykłych warunkach spowodowałoby zmęczenie. Osiem godzin spędzonych tylko na odpoczynku sprawia, że postać wraca do normy.

WARUNKI NATURALNE

Śmiałkowie przemierzający zalaną słońcem pustynię ryzykują udar oraz odwodnienie. Pływanie grozi utonięciem, a podczas nurkowania mogą się pojawić niebezpieczeństwa związane z dekompresją. Poszukiwacze przygód spędzają wiele czasu w bardzo ponurych, niezwykle ryzykownych i nieprzyjemnych miejscach – trudno czasem wyobrazić sobie gorszą okolicę niż ta, w której przebywają śmiałkowie. A jeśli nie zabiją ich potwory lub czarne charaktery, zawsze przyczynić się do tego mogą warunki naturalne. W tej części niniejszego rozdziału opisano, jak niebezpieczne może być środowisko, w którym znajdą się bohaterowie.

OSUNIĘCIA ZIEMI I LAWINY

Osunięcia ziemi i lawiny podzielić można na dwa odrębne obszary: strefy osuwiskowej (leżącej na bezpośredniej drodze spadających kamieni) oraz strefy zwału lub lawiniska (obszar, na jakim kamienie się rozsypują). Postacie w drugim z obszarów zawsze otrzymują obrażenia wywołane przez lawinę. Postacie w strefie zwału mogą zdołać zejść z drogi spadającym kamieniom.

Postacie w strefie osuwiskowej otrzymują 8k6 punktów obrażeń lub połowę tej liczby, jeśli uda im się rzut obronny na Refleks (ST 15). Zostają też przysypane (patrz poniżej).

Postacie w strefie zwału otrzymują 3k6 lub 0 obrażeń, jeżeli uda im się rzut obronny na Refleks (ST 15). Istoty, którym rzut obronny się nie powiódł, są przysypane (patrz poniżej).

Przysypany bohater otrzymuje 1k6 stłuczeń na minutę. Jeśli straci przytomność, musi wykonać test Budowy (ST 15) lub w każdej następnej minucie będzie dostawał 1k6 zwykłych obrażeń, dopóki nie zostanie uwolniony lub nie umrze.

NIEBEZPIECZNA WODA

Patrząc na historię ludzkości, można rzec, iż woda to jeden z najważniejszych szlaków komunikacyjnych. Niemniej śmiałkowie maszerujący po ziemi zapewne uznają, że jeziora, rzeki i strumienie to tylko niepotrzebne przeszkody. Warto też zdawać sobie sprawę, że nawet w podziemiach można natrafić na zbiorniki wodne – strumienie, kanały czy fosy.

TONIĘCIE

Każda postać może wstrzymać oddech na liczbę rund równą wartość Budowy razy dwa. Po tym okresie bohater musi w każdej rundzie wykonywać test Budowy (ST 10), aby dalej wstrzymywać oddech. W każdej kolejnej rundzie ST wzrasta o 1.

Śmiałek, któremu nie powiedzie się test Budowy, zaczyna tonąć. W pierwszej rundzie tonięcia jest nieprzytomny (0 pw). W drugiej rundzie ma –1 punktów wytrzymałości i jest umierający. W trzeciej rundzie topi się.

Możliwe jest utonięcie w substancji innej niż woda – na przykład: w ruchomych piaskach, drobnym pyle czy w spichlerzu pełnym ziarna.

Woda może sprawić kłopoty poszukiwaczom przygód na pięć różnych sposobów. Po pierwsze, bywa naturalną przeszkodą, blokującą drogę. Po drugie, śmiałkowie, którzy znajdą się w wodzie, mogą utonąć lub stracić ekwipunek. Po trzecie, bystry nurt może porwać jednego z bohaterów, ponieść go daleko od reszty drużyny, sponiewierać, a nawet zabić (jeśli, na przykład, „pokona" wodospady lub katarakty). Po czwarte, ciśnienie na dużych głębokościach powoduje obrażenia istotom nieprzystosowanym do życia w takich warunkach. Po piąte, zimna woda może wywołać hipotermię.

W kontaktach z wodą śmiałkowie będą najczęściej korzystać z umiejętności Pływanie lub Profesja (Żeglarz). Niestety, nie każda postać je posiada.

Każdy bohater jest w stanie brodzić we względnie spokojnej wodzie, która nie sięga mu ponad głowę (dlatego tak ważne są brody) – w tej sytuacji nie trzeba wykonywać testów. Z kolei pływanie w spokojnym zbiorniku wymaga testu, jednak o ST 10. Wprawni pływacy mogą wykorzystać zasadę 10 (nie można tylko zapominać, iż pancerz oraz ciężki ekwipunek utrudniają pływanie; patrz *Podręcznik Gracza*, Rozdział 4: Umiejętności oraz Rozdział 7: Ekwipunek).

Oczywiście woda o bystrym nurcie jest niebezpieczna. Udany test Pływania lub Siły (ST 15) sprawia, że śmiałek otrzymuje jedynie 1k3 stłuczenia w rundzie (lub 1k6 zwykłych obrażeń, jeśli w wodzie dużo jest kamieni lub występują kaskad). Nieudany test wymaga wykonania kolejnego – inaczej bohater pójdzie pod wodę.

Głęboko pod wodą jest ciemno, co utrudnia poruszanie się. Ponadto panuje tam ciśnienie powodujące 1k6 obrażeń na minutę na każde 30 metrów głębokości. Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + 1 za każdy wykonany wcześniej test) pozwala uniknąć obrażeń w danej minucie.

Śmiałek, który znajdzie się w bardzo zimnej wodzie, otrzymuje 1k6 stłuczeń z powodu wyziębienia (hipotermii).

GŁÓD I PRAGNIENIE

Może się zdarzyć, iż bohaterowie nie dość, że nie będą mieli żywności, to na dodatek nie będą mogli jej zdobyć. W klimacie umiarkowanym średniej wielkości istota potrzebuje dziennie 3,5 litra płynu i około 0,5 kilograma pożywienia. Inaczej następuje powolne odwodnienie lub wygłodzenie organizmu. Małe istoty potrzebują połowę tego co duże.

Jeśli klimat jest odpowiednio cieplejszy, śmiałkowie mogą potrzebować dwa, a nawet trzy razy więcej wody, by uniknąć odwodnienia.

Postać jest w stanie obyć się bez wody przez dzień plus tyle godzin, ile ma Budowy. Po tym czasie musi co godzinę przechodzić test Budowy (ST 10 + 1 za każdy wykonany wcześniej test) lub otrzyma 1k6 stłuczeń.

Bohater może obyć się bez jedzenia przez 3 dni, będzie się jednak czuł coraz gorzej. Po tym czasie musi co godzinę przechodzić test Budowy (ST 10 + 1 za każdy wykonany wcześniej test) lub otrzyma 1k6 stłuczeń.

Stłuczenia wywołane odwodnieniem lub wygłodzeniem powodują zmęczenie (patrz strona 85). Owych stłuczeń nie można wyleczyć, dopóki postać nie otrzyma odpowiedniej ilości wody lub pożywienia. Nie uleczy ich nawet magia przywracająca punkty wytrzymałości (na przykład: czar *leczenie lekkich ran*).

NIEBEZPIECZNE GORĄCO

Gorące pustynne słońce może być równie niebezpiecznym wrogiem co nieprzyjazne plemię orków. Zbyt długie przebywanie w wysokiej temperaturze szybko męczy postacie, a udar może być przyczyną śmierci.

Wysoka temperatura powoduje stłuczenia, których nie można wyleczyć bez wcześniejszego ochłodzenia (postać może wejść w cień, doczekać nocy, zanurzyć się w wodzie czy zostać podmiotem czaru *wytrzymałość żywiołowa* itp.). Jeśli w wyniku otrzymanych stłuczeń śmiałek straci przytomność, zacznie w tym samym tempie dostawać normalne obrażenia.

Postać w bardzo wysokich temperaturach (powyżej 30°C) musi co godzinę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + 1 za każdy wcześniejszy test) lub otrzyma 1k4 stłuczenia. Śmiałkowie, którzy mają na sobie grube ubranie lub jakikolwiek pancerz, otrzymują karę –4 do tych rzutów. Bohater posiadający umiejętność Tajniki dziczy może otrzymać premię do rzutu obronnego i może również pomóc tak innym postaciom (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 73). Postacie, które stracą przytomność, zaczynają otrzymywać normalne obrażenia (1k4 punkty na godzinę).

W ekstremalnie wysokich temperaturach (od około 45°C) postać musi wykonywać rzut obronny na Wytrwałość co 10 minut (ST 15 + 1 za każdy wcześniejszy test) lub otrzyma 1k4 stłuczenia. Śmiałkowie, którzy mają na sobie grube ubranie lub jakikolwiek pancerz, otrzymują karę –4 do tych rzutów. Bohater posiadający umiejętność Tajniki dziczy może otrzymać premię do rzutu obronnego i może również pomóc tak innym śmiałkom. Postacie, które stracą przytomność, zaczynają otrzymywać normalne obrażenia (1k4 punkty na godzinę).

Śmiałek otrzymujący stłuczenia z powodu wysokich temperatur cierpi tak naprawdę od udaru słonecznego i należy go uznawać za zmęczonego (patrz strona 85). Wszystkie kary ulegają anulowaniu, gdy postać wyleczy stłuczenia spowodowane przez gorąco.

Naprawdę ogromna temperatura (powietrza o temperaturze ponad 60°C, a także ogień, wrząca woda, lawa) powoduje zwykłe obrażenia. Oddychanie tak rozgrzanym powietrzem powoduje 1k6 punktów obrażeń na minutę (bez rzutu obronnego). Ponadto postać musi co 5 minut wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + 1 za każdy wcześniejszy test) lub otrzyma 1k4 stłuczenia. Śmiałkowie, którzy mają na sobie grube ubranie lub jakikolwiek pancerz, otrzymują karę –4 do tych rzutów. Oprócz tego bohaterów w metalowych pancerzach lub wchodzących w kontakt z bardzo gorącym metalem należy traktować tak, jakby działał na nich czar *rozgrzanie metalu* (opis w *Podręczniku Gracza*).

Wrząca woda zwykle zadaje 1k6 obrażeń (poparzenia), chyba że bohater jest w niej całkowicie zanurzony – wtedy powoduje 10k6 punktów obrażeń w rundzie. Patrz też Płonący bohaterowie (poniżej), gdzie opisano obrażenia spowodowane przez ogień, oraz fragment dotyczący obrażeń spowodowanych przez lawę (strona 89).

NIEBEZPIECZNY MRÓZ

Kłujące palce lodowej śmierci pozbawiły życia wielu poszukiwaczy przygód. Zbyt długi pobyt na mrozie może osłabić postać, której przed chłodem nie chroni żadne okrycie. Wychłodzenie, odmrożenia i wyczerpanie potrafią zabić. Przed zimnem najlepiej się schronić i, oczywiście, ogrzewać.

Zimno powoduje stłuczenia, których nie można wyleczyć bez wcześniejszego znalezienia się w cieplejszym miejscu i rozgrzania. Jeśli w wyniku otrzymanych stłuczeń śmiałek straci przytomność, zacznie w tym samym tempie dostawać normalne obrażenia.

PŁONĄCY BOHATEROWIE

Ubranie, ekwipunek, a nawet włosy bohaterów, których obejmie płonący olej, ogień lub magiczne płomienie istniejące dłużej niż chwilę (choćby *ściana ognia*), mogą się zapalić. Czary w rodzaju *kuli ognistej* czy *ognistego uderzenia* zwykle nie mogą spowodować podpalenia, gdyż zarówno gorąca, jak i płomienie znikają w mgnieniu oka.

Postacie, które mogą zostać podpalone, wykonują rzut obronny na Refleks (ST 15), aby uniknąć tego losu. Jeśli strój lub włosy bohatera zajmą się ogniem, otrzymuje ona natychmiast 1k6 obrażeń. W każdej następnej rundzie płonąca postać musi wykonać kolejny rzut obronny na Refleks. Porażka oznacza, iż w tej rundzie otrzymuje następne 1k6 obrażeń. Sukces oznacza, że ogień zgasł (czyli gdy powiedzie się rzut obronny, śmiałek przestaje płonąć).

Płonąca postać może automatycznie zdusić ogień wskakując do wody, w której w całości się zanurzy. Jeśli nie ma pod ręką wody, toczenie się po ziemi oraz duszenie płomieni płaszczami lub czymś podobnym dają bohaterowie prawo do kolejnego rzutu obronnego z premią +4.

Pechowcy, których ubranie lub ekwipunek się zapali, muszą dla każdego przedmiotu wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15). Łatwopalne rzeczy, którym się ów rzut nie uda, otrzymują tyle samo obrażeń, co postać (patrz ogień alchemiczny, strona 114 w *Podręczniku Gracza*).

Niechroniona przed zimnem postać w niskich temperaturach (poniżej 5°C) musi co godzinę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + 1 za każdy wcześniejszy test) lub otrzyma 1k6 stłuczeń. Bohater posiadający umiejętność Tajniki dziczy może otrzymać premię do rzutu obronnego i może również pomóc tak innym postaciom (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 73).

W ekstremalnym chłodzie (poniżej –15°C) niechroniona przed zimnem postać musi co 10 minut wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za każdy poprzedni test) lub otrzyma 1k6 stłuczeń. Bohater posiadający umiejętność Tajniki dziczy może otrzymać premię do rzutu obronnego i może również pomóc tak innym postaciom (patrz *Podręcznik Gracza*). Postacie mające na sobie zimowe ubranie wykonują w tych warunkach test jedynie raz na godzinę.

Śmiałek otrzymujący stłuczenia z powodu niskich temperatur cierpi tak naprawdę na odmrożenia oraz wyziębienie i należy go uznawać za zmęczonego (patrz strona 85). Wszystkie kary ulegają anulowaniu, gdy postać wyleczy stłuczenia spowodowane przez mróz.

NIEBEZPIECZNE WARUNKI POGODOWE

Pogoda to nie tylko wysokie i niskie temperatury. Aura potrafi być niebezpieczna na wiele innych sposobów.

Wiatr: Może wznieść piekącą chmurę piachu lub pyłu, podsycić ogień, przewrócić małą łódź i rozwiać gazy oraz opary. Jeśli jest dość silny, powali nawet postacie (patrz Tabela 3-17: Wiatr), utrudniać ataki dystansowe lub powodować kary do testów niektórych umiejętności.

Lekki wiatr: Delikatny wietrzyk, nie mający żadnego lub niewielki efekt na grę.

Średni wiatr: Spokojny wiatr. Istnieje 50% szans, 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 płomienie (na przykład latarnie) kołyszą się szaleńczo i istnieje 50% szans, że zgasną. Ataki bronią dystansową oraz testy nasłuchiwania podlegają karze –4. Taką szybkość ma wiatr powołany do istnienia czarem *podmuch wiatru*.

Wichura: Łamie gałęzie, automatycznie gasi nieosłonięte płomienie, a osłonięte (choćby latarnie) gasną z szansą 75%. Nie można atakować bronią dystansową, a nawet oręż oblężniczy podlega karze –4 do testu. Testy Nasłuchiwania wykonywane są zaś z karą –8 (wicher wyje).

Huragan: Wszystkie płomienie zostają zgaszone. Ataki bronią dystansową są niemożliwe (poza bronią oblężniczą, która podlega karze –8). Testy Nasłuchiwania są niemożliwe – postacie słyszą jedynie ryk wichru. Huragan często powala drzewa.

Tornado: Wszystkie płomienie zostają zgaszone. Wszelkie ataki dystansowe są niemożliwe (nawet bronią oblężniczą), podobnie jak testy Nasłuchiwania. Śmiałkowie znajdujący się w pobliżu tornada zostają zdmuchnięci (patrz Tabela 3-17: Wiatr) – jeżeli nie powiedzie się im rzut obronny na Wytrwałość, są wsysani do wiru. Ci, którzy dostaną się w wir, 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 może dochodzić do 450 km/h, jednak samo tornado porusza się zwykle z szybkością 45 km/h. Tornado wyrywa drzewa z korzeniami, niszczy budynki i powoduje podobne poważne zniszczenia.

Opady atmosferyczne: W większości wypadków będą to deszcze, ale w chłodniejszym klimacie mogą mieć postać śniegu, deszczu ze śniegiem lub gradu. Każdy opad w temperaturze poniżej 0°C może przemienić się w lód (patrz strona 88).

Deszcz: Ogranicza o połowę widoczność (istoty widzą do połowy zasięgu), co owocuje karą –4 do testów Zauważania i Przeszukiwania. Na ogień, ataki bronią dystansową i testy Nasłuchiwania ma wpływ analogiczny do potężnego wiatru (patrz wcześniej).

Śnieg: Ogranicza widoczność jak deszcz (kara –4 do ataków bronią dystansową, testów Zauważania i testów Przeszukiwania). Leżący na ziemi puch zmniejsza też o połowę szybkość poruszania. Padający śnieg ma taki wpływ na płomienie jak średni wiatr (parz wcześniej).

Deszcz ze śniegiem: Jest to – de facto – zamarzający deszcz, który padając wywołuje takie same efekty, co deszcz (z tą różnicą, iż szansa zgaszenia osłoniętych płomieni wynosi 75%). Kiedy zaś leży na ziemi, utrudnia poruszanie jak śnieg.

Grad: Nie ogranicza widoczności, lecz padające lodowe kulki utrudniają testy Nasłuchiwania (kara –4). Czasami (szansa 5%) grad jest tak duży, że zadaje punkt obrażeń (jedna burza) wszystkiemu, co znajduje się na otwartej przestrzeni. Gdy zalega na ziemi, utrudnia poruszanie jak śnieg.

TABELA 3-17: WIATR

Siła wiatru	Prędkość wiatru	Ataki dystansowe Broń normalna/oblężnicza*	Rozmiar stworzenia**	Wpływ, jaki wiatr ma na stworzenia	ST rzutu na Wytrwałość
Lekki	0-15 km/h	–/–	Dowolne	Żaden	–
Średni	16-30 km/h	–/–	Dowolne	Żaden	–
Silny	41-45 km/h	–2/–	Malutkie lub mniejsze	Powalone	10
			Małe lub większe	Żaden	
Potężny	46-75 km/h	–4/–	Malutkie	Zdmuchnięte	15
			Małe	Powalone	
			Średnie	Zatrzymane	
			Duże lub większe	Żaden	
Wichura	76-120 km/h	Niemożliwe/–4	Małe lub mniejsze	Zdmuchnięte	18
			Średnie	Powalone	
			Duże lub wielkie	Zatrzymane	
			Olbrzymie lub kolosalne	Żaden	
Huragan	121-280 km/h	Niemożliwe/–8	Średnie lub mniejsze	Zdmuchnięte	20
			Duże	Powalone	
			Wielkie	Zatrzymane	
			Olbrzymie lub kolosalne	Żaden	
Tornado	281-450 km/h	Niemożliwe/niemożliwe	Duże lub mniejsze	Zdmuchnięte	30
			Wielkie	Powalone	
			Olbrzymie lub Kolosalne	Zatrzymane	

*Kategoria broń oblężnicza obejmuje balisty i katapulty, a także ciskane przez giganty głazy.

**Stworzenia latające lub powietrzne traktowane są tak, jakby były o jedną klasę mniejsze niż są naprawdę. Tak więc lecący olbrzymi smok jest w tym przypadku traktowany jakby miał rozmair wielki.

Powalone: Stworzenia, które znajdują się na ziemi, wiatr przewraca. Podmuchy natychmiast cofają też latające istoty o 1k6 × 3 metry.

Zatrzymane: Napór wiatru uniemożliwia poruszającym się po ziemi istotom ruch do przodu. Latające stworzenia zostają cofnięte o 1k6 × 1,5 metra.

Zdmuchnięte: Stworzenia, które znajdują się na ziemi, zostają powalone i toczą się przez 1k4 × 3 metry, otrzymując 1k4 stłuczenia na każde 3 metry. Podmuchy natychmiast cofają latające istoty o 2k6 × 3 metry. Ponadto walka z wiatrem kosztuje takie stworzenia 2k6 stłuczeń.

Burze: Opady połączone z silnym wiatrem (występują też burze piaskowe) ograniczają do jednej trzeciej widoczność, powodując karę –8 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania. Burza uniemożliwia ataki orężem dystansowym, nie licząc broni oblężniczej, która jednak otrzymuje karę –4. Automatycznie gasi świece, pochodnie i inne nieosłonięte płomienie, a osłonięte płomienie (choćby latarnie) gasną z szansą 50%. Z Tabeli 3-17: Wiatru dowiesz się o konsekwencjach, mogących spotkać istoty, które nie zdołają się schronić przed burzą.

Burze można podzielić na następujące kategorie.

Burza piaskowa: Te pustynne burze wyróżnia fakt, że w trakcie ich trwania nie występują opady. Burza piaskowa atakuje drobnymi ziarenkami piasku, które ograniczają widoczność, gaszą nieosłonięte płomienie, mogą też zadusić osłonięte (szansa 50%). Zwykle podczas takich burz wieje potężny wiatr (patrz wcześniej). Pozostawiają one po sobie grubą na 2k8 centymetrów warstwę piachu. Istnieje 10% szans, że zwykła burza piaskowa przemieni się w większą, której towarzyszyć będzie wicher (patrz dalej oraz Tabela 3-17: Wiatr). Owe burze powodują 1k3 stłuczenia osobom, które nie zdołały się ukryć. Zaskoczona istota może również się udusić (patrz Tonięcie, strona 85), z tą różnicą, że osłonięcie ust i nosa (na przykład chustką) chroni przed tym niebezpieczeństwem przez liczbę rund równą wartość Budowy 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, zostawiają po sobie warstwę puchu grubą na 2k8 centymetrów.

Burza z piorunami: Oprócz wiatru i opadów (zwykle deszczu, lecz czasami również gradu), zdarzają się błyskawice zagrażające postaciom, które nie posiadają odpowiedniej osłony (zwłaszcza tym w metalowych pancerzach). Można przyjąć, że na każdą godzinę trwania burzy przypada jeden piorun (patrz strona 89). Każda błyskawica oznacza obrażenia od elektryczności równe 1k10 kości ośmiościennych. Jednej na dziesięć burzy 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 Zauważania oraz wszelkie ataki bronią dystansową są niemożliwe. Nieosłonięte płomienie zostają natychmiast zduszone, a i osłonięte mogą zgasnąć (szansa 75%). Stworzenia złapane przez taką burzę muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) lub będą musiały stawić czoło efektom zależnym od swych rozmiarów i rodzaju burzy.

Wyróżniamy cztery różne potężne burze.

Wichura: Towarzyszą jej niewielkie lub zgoła żadne opady, niemniej mogą powodować znaczne obrażenia, a to z racji swej niszczącej siły (patrz Tabela 3-17: Wiatr).

Śnieżyca: Połączenie silnych wiatrów (patrz Tabela 3-17: Wiatr), dużych opadów śniegu (zwykle 1k3 × 30 centymetrów) oraz dotkliwego zimna (patrz Niebezpieczny mróz, strona 86). Śnieżyce są śmiertelnie niebezpieczne dla każdego, kto nie jest na nie przygotowany.

Huragan: Oprócz bardzo silnych wiatrów (patrz Tabela 3-17: Wiatr) i dużych opadów deszczu, huraganom towarzyszą błyskawiczne powodzie (patrz dalej). W takich warunkach nie można wykonywać większości czynności.

Tornado: Jednej na dziesięć burzy z piorunami towarzyszy tornado (patrz Tabela 3-17: Wiatr).

Mgła: Może to być znajdująca się nisko nad ziemią chmura lub też podnoszące się z ziemi opary. Tak czy inaczej, ogranicza widoczność, w tym widzenie w ciemnościach, do zasięgu 1,5 metra. Ponadto istoty znajdujące się w odległości właśnie 1,5 metra mają połowiczne ukrycie (ich ataki oraz atakowanie ich wykonuje się z szansą chybienia 20%).

Błyskawiczne powodzie: Duże opady zmuszają pechowe istoty do wykonania rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 15). Duże lub mniejsze stworzenia, którym rzut się nie powiedzie, zostają porwane przez pędzącą wodę, otrzymując 1k6 stłuczeń na rundę (1k3 po udanym teście Pływania). Wielkie stworzenia, którym rzut się nie uda, zostają powalone i grozi im utonięcie (patrz Tonięcie, strona 85). Stworzenie ogromne i kolosalne zostają zatrzymane, lecz toną tylko wtedy, gdy woda sięga im powyżej głów.

INNE NIEBEZPIECZEŃSTWA

Wykorzystaj poniższe wskazówki do rozstrzygania działania innych niebezpieczeństw, z jakimi mogą się spotkać poszukiwacze przygód.

Kwas

Żrący kwas powoduje 1k6 obrażeń na rundę kontaktu, chyba że postać jest całkowicie zanurzona w substancji, kiedy to obrażenia wzrastają do 10k6 punktów na rundę. Atak kwasem, na przykład ciśnięta fiolka lub plwocina potwora, należy traktować jak rundowy kontakt.

Opary większości kwasów są trujące dla wdychających je istot. Stworzenia, które zbliżą się do tak dużego zbiornika ze żrącą substancją, iż można do niego je wrzucić, muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 13). Nieudany oznacza tymczasowe obniżenie o 1 wartości Budowy. Istoty muszą minutę później wykonać raz jeszcze rzut obronny lub ich Budowa spadnie tymczasowo o kolejne 1k4 punkty.

Stworzenia odporne na żrące działanie kwasu mogą w nim utonąć, jeśli się w nim całkowicie zanurzą (patrz Tonięcie, strona 85).

Lód

Postacie maszerujące po lodzie muszą wykonać test Równowagi (ST 15) – inaczej poślizgnął się i przewrócą. Jeżeli pokonują duży dystans, test wykonuje się co minutę. Istoty dłuższy czas poruszające się po lodzie ryzykują otrzymanie obrażeń wynikających z mrozu (patrz wcześniej).

Brak powietrza/duża wysokość

Istoty, którym brakuje tlenu – na przykład z takiego powodu, iż znajdują się na dużej wysokości – muszą co godzinę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + 1 za każdy wcześniejszy rzut). Nieudany test oznacza 1k6 stłuczeń.

Postać, która otrzymała stłuczenia spowodowane brakiem tlenu, automatycznie zaczyna być zmęczona (patrz strona 85). Kary się anuluje, gdy stłuczenia zostaną wyleczone.

Choroba wysokościowa: Wartości atrybutów fizycznych i umysłowych bohatera, który przez dłuższy czas przebywał na dużej wysokości i z tej racji nie mógł normalnie oddychać, mogą spaść. Po każdych sześciu godzinach spędzonych na wysokości powyżej 6000 metrów postać musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + 1 za każdy wcześniejszy rzut) lub wszystkie jej atrybuty tymczasowo maleją o 1.

UDUSZENIE

Postać, która nie ma czym oddychać, może wstrzymywać oddech przez dwie rundy na każdy punkt Budowy. Po tym okresie musi wykonać test Budowy (St 10), aby dalej wstrzymywać oddech. Rzut ten musi być powtarzany co rundę, a ST wzrasta o 1 za każdy wcześniejszy sukces.

Bohater, któremu nie udał się jeden ze wspomnianych testów Budowy, zaczyna się dusić. W pierwszej rundzie jest nieprzytomny (0 pw). W drugiej rundzie ma –1 punktów wytrzymałości i jest umierający. W trzeciej rundzie ulega uduszeniu.

Powolne duszenie: Stworzenie średniego rozmiaru może z łatwością oddychać przez 6 godzin w zamkniętym sześciennym pomieszczeniu o krawędzi 3 metrów. Po tym okresie postać co 15 minut otrzymuje 1k6 stłuczeń. Każda dodatkowa średnia istota lub źródło ognia (choćby pochodnia) proporcjonalnie zmniejsza czas, na jaki wystarczy powietrza. Dwie osoby wytrzymają więc 3 godziny, po czym obydwie co 15 minut będą otrzymywać 1k6 stłuczeń. Jeśli mają pochodnię (odpowiednik średniej postaci w kategoriach zużycia tlenu), powietrze skończy się już po 2 godzinach.

Małe postacie potrzebują dwa razy mniej powietrza niż średnie. Większa ilość tlenu starcza, oczywiście, na więcej czasu. Tak więc, na przykład, gdy w zamkniętej komnacie o wymiarach 6 × 6 × 3 metry znajduje dwóch ludzi oraz gnom i są oni wyposażeni w pochodnię, powietrza starczy na niemal 7 godzin (6 godzin/3,5 osoby i pochodna × 4 sześciany o krawędzi 3 metry = 6,86 godziny).

Lawa

Lawa lub magma zadaje 2k6 obrażeń na rundę kontaktu, chyba że postać jest w niej całkowicie zanurzona (na przykład, gdy wpada do krateru czynnego wulkanu), kiedy to powoduje 20k6 obrażeń w rundzie. Magma zadaje obrażenia jeszcze przez 1k3 rundy po zakończeniu kontaktu, lecz wynoszą one jedynie połowę tego, co przy początkowym zetknięciu (czyli 1k6 lub 10k6 punktów w rundzie).

Odporność na gorąco lub ogień jest skuteczne również w przypadku lawy i magmy. Stworzenia odporne na wysoką temperaturę mogą utonąć w lawie, jeśli zanurzą się w niej całkowicie (patrz Tonięcie, strona 85).

Dym

Postać oddychająca gęstym dymem musi w każdej rundzie wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + 1 za każdy wcześniejszy rzut), albo w danej rundzie będzie krztusić się i kasłać. Jeżeli przez dwie kolejne rundy będzie się tak dusić, otrzyma 1k6 stłuczeń.

Dym ogranicza widoczność, zapewniając znajdującym się w nim stworzeniom połowiczne ukrycie (szansa chybienia 20%).

Spadające przedmioty

Istoty otrzymują obrażenia, gdy spadają z wysokości większej niż 3 metry. Zranić może je jednak również upadający przedmiot. Wielkość owych obrażeń zależy od ciężaru przedmiotu oraz wysokości, z jakiej spada.

Na każde 100 kg wagi przedmiot powoduje 1k6 obrażeń, jeśli spada z przynajmniej 3 metrów. Na każde 3 metry wysokości więcej upadający przedmiot zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń (aż do maksimum 20k6 punktów).

Przedmioty o wadze mniejszej niż 100 kilogramów również powodują obrażenia, jednak muszą spadać z większej wysokości. W Tabeli 3-18: Obrażenia zadawane przez spadające przedmioty znajdziesz informacje, z jak wysoka dana rzecz musi spadać, by zadać 1k6 obrażeń.

Przykład: Magiczny latający statek przechyla się na bok. Za burtę wypada ważąca 200 kilogramów rzeźba (spetryfikowany towarzysz). Posąg z racji ciężaru powoduje 2k6 obrażeń, jeśli w coś trafi. Jeżeli statek znajdowałby się na wysokości 30 metrów, rzeźba zadałaby 9k6 obrażeń więcej, czyli w sumie 11k6.

Zwiększenie się wysokości o każdy dodatkowy stopień sprawia, że spadający przedmiot zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń. Na przykład, ważąca 15 kilogramów kula musi spaść z wysokości 15 metrów, aby zadać 1k6 obrażeń. Ta sama kula spowoduje 3k6 obrażeń, jeśli spadnie z wysokości 45 metrów. Przedmioty ważące mniej niż 0,5 kilograma nie zadają obrażeń istotom, na które spadły – nie ważne z jak wysoka.

Tabela 3-18: Obrażenia zadawane przez spadające przedmioty

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

POGODA

Bohaterowie prowadzeni przez graczy zwykli ignorować pogodę, choć czasami odgrywa ona istotną rolę w przygodzie. Co zrobić, jeśli deszcz zmyje ślady, burza z piorunami zmusza do znalezienia schronienia, a wichura uniemożliwia okrętowi wyruszenie w rejs? Jeżeli interesuje cię, jaka danego dnia będzie aura, wykonaj rzut w Tabeli 3-19: Losowa pogoda. Oto wyjaśnienie pojawiających się tam informacji.

Burza (*piaskowa/śnieżna/z piorunami*): Duża szybkość wiatru (50-75 km/h), a widoczność ograniczona do jednej trzeciej – patrz strona 87. Burze trwają 2k4-1 godziny.

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 k%, aby określić, czy opad ma postać mgły (01-30), deszczu/śniegu (31-90) czy deszczu ze śniegiem/gradu (91-100). Śnieg i deszcz ze śniegiem występują tylko wtedy, gdy temperatura wynosi 0°C lub mniej. W większości wypadków leje przez 2k4 godziny. Wyjątkiem jest grad, który pada jedynie 1k20 minut, lecz zwykle towarzyszą mu 1k4 godzin deszczu. Patrz strona 87.

Potężna burza (*wichura/śnieżyca/huragan/tornado*): Szybkość wiatru wynosi ponad 75 km/h (parz Tabela 3-17: Wiatr). Oprócz tego śnieżycom towarzyszą duże opady śniegu (1k3 × 30 cm), a huraganom ulewy (patrz niżej). Wichura trwa 1k6 godzin, a śnieżyce – 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 są bohaterowie. Tornada trwają bardzo krótko (1k6 × 10 minut), zwykle stanowią też cześć burzy z piorunami (patrz Burza, wyżej). Więcej szczegółów na stronie 88.

Przymrozek: Obniżenie temperatury o około 10°C.

Spokojnie: Słaby wiatr (od 0 do 15 km/h).

Ulewa: Jak deszcz (patrz Opady), lecz ogranicza widoczność jak mgła. Powoduje też błyskawiczne powodzie (patrz strona 88). Trwa 2k4 godziny.

Umiarkowanie: Pomiędzy +5 a +15°C w ciągu dnia, 5-10° mniej w nocy.

Wietrznie: Wiatr waha się od średniego do silnego (15-50 km/h), patrz strona 87.

Zimno: Pomiędzy +5 a –17°C w ciągu dnia, 5-10° mniej w nocy.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI I ATRYBUTÓW

Grę można sprowadzić do prostej operacji: bohaterowie starają się wykonać rozmaite zadania, MP ustala ich trudność, a kości decydują o sukcesie lub porażce. W przypadku walki i czarów opracowano zasady określania trudności, a testy umiejętności oraz atrybutów rozwiążą pozostałe problemy.

MODYFIKOWANIE WYNIKU LUB ST

Okoliczności mogą zmodyfikować wynik rzut kością oraz Skalę Trudności potrzebną do sukcesu.

- Okoliczności ułatwiające wykonanie czynności – na przykład: doskonałe narzędzia potrzebne do pracy, pomoc przyjaciela oraz posiadanie niezwykle dokładnych informacji – dają premię do rzutu kością.

Tabela 3-19: Losowa pogoda

k%	Pogoda	Klimat zimny	Klimat umiarkowany*	Pustynia
01-70	Normalna pogoda	Zimno, spokojnie	Odpowiednio do pory roku**	Gorąco, spokojnie
71-80	Anormalna pogoda	Gorący front (01-30) lub przymrozek (31-100)	Gorący front (01-50) lub przymrozek (51-100)	Gorąco, wietrznie
81-90	Niepogoda	Opady (śnieg)	Opady (odpowiednie dla pory roku)	Gorąco, wietrznie
91-99	Burza	Burza śnieżna	Burza z piorunami, burza śnieżna†	Burza piaskowa
100	Potężna burza	Śnieżyca	Wichura, śnieżyca††, huragan, tornado	Ulewa

*Do tej kategorii zalicza się lasy, wzgórza, bagna, równiny i ciepłe wody.

**W zimie jest zimno, w lecie – ciepło, a na wiosnę i jesień – umiarkowanie. Na obszarach cieplejszych i bagnistych zimą może być nieco cieplej.

†Tylko zimą; w przeciwnym razie jest to burza z piorunami (01-75) lub wichura (76-100).

††Tylko zimą; w przeciwnym razie jest to huragan (01-50) lub tornado (51-100).

- Okoliczności utrudniające wykonanie czynności – na przykład: używanie improwizowanych narzędzi lub posiadanie błędnych informacji – dają karę do rzutu kością.
- Okoliczności ułatwiające zadanie – choćby przychylna publiczność lub przyjazne warunki – zmniejszają ST.
- Okoliczności utrudniające zadanie – choćby nieprzyjazna publiczność czy wykonywanie czegoś, co musi być zrobione bezbłędne – zwiększają ST.

Ogólnie rzecz biorąc to, co postać czyni, posiada lub wie, modyfikuje jej rzut. Natomiast warunki, w jakich działa (sprzyjające lub nie) zmieniają ST. Nic się jednak nie stanie, jeśli zapomnisz o tym rozróżnieniu. Zmniejszanie ST i zwiększanie wyniku rzutu mają taki sam efekt.

Gdy modyfikujesz rzut lub ST, nie musisz mówić graczowi, że to robisz. W wielu przypadkach nawet nie powinieneś tego robić. Więcej informacji w Rozdziale 1: Rola Mistrza Podziemi.

NAJLEPSZY PRZYJACIEL MP

Sprzyjające okoliczności zapewniają postaci premię +2 do testu umiejętności (lub modyfikator –2 do ST), a niesprzyjające – karę –2 do testu (lub modyfikator +2 do ST). Zapamiętaj tę zasadę, gdyż innych nie potrzebujesz.

Mialee biegnie korytarzem, uciekając przed beholderem. Za zakrętem czekają dwaj ogrowie. Czy Mialee usłyszy szykujących zasadzkę? MP prosi o wykonanie testu Nasłuchiwania. Decyduje, że ucieczka przed beholderem zmniejsza czujność czarodziejki, co objawia się karą –2 do testu. Tymczasem jeden z ogrów przemienia w pułapkę spuszczaną kratę, której mechanizm robi sporo hałasu, co z kolei zmniejsza ST o –2. Ponadto Mialee słyszała od innego poszukiwacza przygód, że mieszkający w lochach ogrowie lubią robić zasadzki – kolejne +2 do testu. Niemniej w uszach wciąż jeszcze dudni jej od *błyskawicy*, którą rzuciła na beholdera – tym razem –2 do testu. Co gorsza, poziom niżej hałasuje 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 Nasłuchiwania, należy brać pod uwagę sytuację i dodawać bądź odejmować 2. Modyfikatory należy sumować, bowiem dopiero wszystkie razem dają ostateczną premię lub karę do wyniku testu lub ST.

Przekraczanie zasad: Masz pełne prawo zmienić ową zasadę. W sytuacjach szczególnie korzystnych lub niekorzystnych modyfikator może wynosić więcej lub mniej niż +/–2. Masz choćby prawo zdecydować, że zadanie jest praktycznie niemożliwe i zmodyfikować test lub ST aż o 20. Swobodnie zmieniaj liczby, jeśli uznasz to za stosowne. Modyfikatory (kary i premie) winny tylko zamykać się w przedziale od 2 do 20.

Możesz nieco ułatwić sobie i graczom życie, wychodząc z założenia, że wszystkie modyfikatory albo dotyczą testu, albo ST. Czasami warto jasno wyznaczyć różnicę między modyfikatorem do testu a modyfikatorem do ST. Zwykle jednak nie ma to znaczenia.

OKREŚLANIE ZADAŃ

Zadanie można zdefiniować jako wykonanie czynności wymagającej testu. Wspinanie się z połową szybkości to zadanie, podobnie jak stworzenie garnka, choć jedno zajmuje sekundy, a drugie – godziny, a nawet dni.

Oto przykłady prostych zadań.

- Przemieszczenie się na określony dystans (wyjaśnione w opisie umiejętności).
- Wykonanie jednego przedmiotu.
- Wpłynięcie na jedną osobę lub grupę (MP decyduje, czy BN traktuje się jak pojedyncze istoty, czy jak grupę).
- Zajmowanie się jednym przedmiotem (otwieranie drzwi, łamanie deski, wiązanie liny, zdejmowanie kajdan, otwieranie zamka wytrychem).
- Zdobycie określonej informacji.
- Przeszukiwanie miejsca lub tropienie na danym obszarze (uściślone w opisie).
- Rejestrowanie jednego odgłosu lub obrazu (MP decyduje, czy BN traktuje się jak pojedyncze istoty, czy jak grupę).

Każda umiejętność odmiennie podchodzi do kwestii zadań. Tak naprawdę ta sama umiejętność może pewne czynności traktować odmiennie niż inne – zależnie od działań postaci. Na przykład, Leczenie pozwala ustabilizować jedną istotę, a także wpływać na tempo zdrowienia całej grupy podczas odpoczynku. W obu wypadkach mamy do czynienia z prostym zadaniem, które wymaga tylko jednego testu.

Zdarza się jednak, że zadanie wymaga kilku rzutów. Kiedy, na przykład, bohater stara się Wyczuć pobudki bandy ogrów, to MP musi zdecydować, czy stwory te należy traktować jak grupę (jeden rzut), czy pojedynczych osobników (oddzielny rzut dla każdego).

Kiedy do śmiałka zbliżają się dwie grupy, musi on przejść dwa niezależne testy Zauważania, które zadecydują o tym, czy widzi którąś z nich (oczywiście, pod warunkiem, że MP rozdziela grupy). Postać, która uważnie przygląda się ścianie korzystając z umiejętności Przeszukiwanie, może znaleźć kilka istotnych rzeczy, jednak każde odkrycie wymaga nic zależnego testu. W takim przypadku MP powinien drugi (a także trzeci itd.) rzut wykonać w tajemnicy. Mówiąc graczowi, by wykonał trzy testy, zdradza informacje, których bohater mieć nie może.

Oto kilka przykładów długotrwałych obowiązków, wraz z liczbą zadań, które się na nie składają.

Wartowanie: Kiedy Mialee obejmuje wartę, reszta drużyny śpi. MP prosi o wykonanie testu Nasłuchiwania (jest ciemno, więc bohaterka widzi znacznie gorzej niż słyszy). Udało się, choć prowadzący nie mówi, czego postać nasłuchuje (test jest sporny z testem goblina, który akurat podkrada się do obozowiska). MP mówi, że mniej więcej po półgodzinie warty Mialee słyszy jakieś szelesty w pobliskich krzakach (to goblin). Czarodziejka próbuje sprawdzić, co się dzieje, lecz nic niezwykłego nie odkrywa (goblin czmychnął znacznie ciszej – nie udał się test sporny, tym razem Zauważania). Wraca więc na wartę. MP prosi o kolejny test Nasłuchiwania, który znów kończy się powodzeniem. Tym razem Mialee łapie goblina, a reszta drużyny się budzi, by rozprawić się z wrogiem. Potem wracają do krainy snów, a czarodziejka dalej wartuje. MP prosi o jeszcze jeden test Nasłuchiwania, choć wie, że tym razem bohaterka nie ma już czego usłyszeć.

Stanie na warcie było „zadaniem" wymagającym trzech niezależnych testów Nasłuchiwania z tej przyczyny, że strażowanie podzielone zostało na trzy części – początek, szukanie goblina po raz drugi oraz okres po rozprawieniu się z goblinem.

Jeżdżenie na rumaku: Soveliss jedzie na koniu po kamienistym terenie – to zwyczajne zadanie, nie wymaga więc testów. Dociera do stromego parowu i MP prosi o test Jeździectwa (ST 10). Tymczasem na dnie jaru znajduje się ranny centaur, odpierający ataki sowoniedźwiedzia. Tropiciel pośpiesza konia, kierując się ku odgłosom walki, co nie wymaga rzutu. Po chwili włącza się do starcia. Sowoniedźwiedź atakuje tropiciela potężnymi pazurami. MP zarządza dwa testy Jeździectwa – pierwszy pozwoli Sovelissowi utrzymać się w siodle, a drugi powstrzyma spanikowanego konia przed ucieczką. Tropicielowi udają się obydwa testy. Decyduje się teraz zeskoczyć z siodła i walczyć z bestią na ziemi. MP wymaga jeszcze jednego testu. Sovelissowi ponownie się udaje – zsiadając nie upada i może zbliżać się do sowoniedźwiedzia, by związać go walką.

Zwykle jazda na wierzchowcu nie wymaga rzutów. Jedynie poruszanie się po trudnym terenie lub określone zadania mogą wiązać się z koniecznością wykonania testu bądź testów.

Tropienie: Soveliss przemierza pustynię tropem olbrzymiego skorpiona. Śledzi go przez 6 kilometrów, co 1,5 wykonując test. Nie jest to trudne, bowiem tropienie na miękkim piasku to banalna sprawa. Niestety, nieco później rozpętuje się wichura. Tropiciel spokojnie przeczekał zmianę pogody, a wiatr szczęśliwie szybko cichnie – ledwie po godzinie. Teraz trzeba wykonać piąty test ustalający, czy Soveliss może podjąć trop, nieco już przysypany przez poruszane wichrem ziarenka piasku. Ten oraz następne testy są trudniejsze – dopóki tropiciel nie dotrze wreszcie w okolice, które piaskowa burza ominęła.

Normalnie tropienie wymaga testu Tajników dziczy co 1,5 kilometra, jednak nagła zmiana warunków może wymusić dodatkowy rzut.

Skradanie: Lidda skrada się przez loch pełen hobgoblinów. Musi minąć otwarte drzwi, za którymi znajduje się pomieszczenie, gdzie siedzą stwory, osuszając beczkę piwa. Wykonuje test Cichego poruszania, a hobgobliny – sporne testy Nasłuchiwania. Ponieważ jednak

potwory nie zwracają zbytniej uwagi na to, co się wokół nich dzieje, kobieta łatwo się przemyka. Hobgobliny nie patrzą nawet na drzwi, więc MP nie wymaga testu Ukrywania. Niestety, Lidda chce w ogóle wydostać się z niebezpiecznego lochu, a to wymaga już przemknięcia się przez wartownię. Musi wykonać test Ukrywania, który pozwoli jej przemykać w cieniu pod ścianami, oraz kolejny test Cichego poruszania (drugi, gdyż przemyka obok innych istot, w dodatku ostrożniejszych). Jeśli te rzuty się jej powiodą, niezauważona minie wartowników i wydostanie się z lochu.

Trzeba wykonywać oddzielny test Cichego poruszania dla każdej nowej grupy, której skradający pragnie uniknąć. Czasami skradanie wymaga zarówno testu Cichego poruszania, jak i Ukrywania. Czasami wystarczy tylko jeden.

OGÓŁ A SZCZEGÓŁ

Czasami gracz powie: „Rozglądam się po pomieszczeniu. Co widzę?". Kiedy indziej stwierdzi: „Wchodzę do pomieszczenia, do którego czmychnął kobold. Spoglądam za krzesło i pod stół. Patrzę we wszystkie ciemne kąty. Widzę go?". W obydwu przypadkach MP odpowie: „Wykonaj test Zauważania". W drugim jednak postać posiada konkretną wiedzę dotyczącą pewnej sytuacji. Zadaje konkretne pytania i chce wykonać konkretne czynności. W takich przypadkach zawsze przyznaj postaci premię +2 z racji sprzyjających okoliczności. Warto nagradzać postacie posiadające wiedzę pozwalającą im 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 ma też jednak kary – za niezbyt dokładne pytania nie należy karać. Jeżeli zaś w komnacie jest kobold i płaszczowiec, wymagane będą dwa testy Zauważania, chyba że MP traktuje ich jak jedną grupę (patrz wcześniej, choć to raczej nie powinno mieć miejsca). W tej sytuacji bohater otrzymuje premię +2 do testu dostrzeżenia kobolda, lecz nie dostaje premii do testu zauważenia płaszczowca.

STOPIEŃ SUKCESU

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

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

Do określenia ilości informacji wystarczy porównanie wyników testów spornych lub rezultatu rzutu z ST. W powyższym przykładzie sukces oznacza, że MP poda pierwszą odpowiedź. Jeśli kapłan pokona wynik testu skrytobójcy o 10 lub więcej, gracz uzyska drugą odpowiedź. Jeżeli zaś rezultat kapłana będzie o 20 lepszy niż mordercy, otrzyma wszystkie informacje, czyli trzecią odpowiedź.

Można to przedstawić w następujący sposób.

TABELA 3-20: RÓŻNE STOPNIE SUKCESU

Wynik	Stopień sukcesu
ST lub wyżej	Sukces
ST +10 lub wyżej	Duży sukces
ST +20 lub wyżej	Perfekcyjny sukces

Zasadę dotycząca stopni sukcesu należy stosować wtedy, gdy znacznie ma ilość informacji, jakie otrzyma gracz, i gdy zależy ona od tego, jak dobrze postać wykonała zdanie. W większości przypadków istotne jest tylko to, czy bohaterowi udało się, czy nie (patrz też dalej, Krytyczny sukces i porażka).

ZASADA 10

Zachęcaj graczy do wykorzystywania zasady 10. Gdy postać, na przykład, wspina się na dużą wysokość lub płynie na dużą odległość, ta reguła naprawdę przyspieszy rozgrywkę. Zwykle w przypadku umiejętności związanych z poruszaniem się test wykonywany jest w każdej rundzie. Jeśli jednak sytuacja nie jest specjalnie trudna i bohatera nic nie stresuje, zasada 10 pozwala uniknąć licznych rzutów potrzebnych tylko do tego, 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 czyjąś wypowiedź, otworzyć metalowy słój nie rozlewając ni kropli. Niemniej w trakcie rozgrywki takie i wiele podobnych sytuacji może być przyczyną rozpoczęcia jakiejś przygody lub też zatrzymania toku akcji. Dlatego też MP musi być gotowy do podejmowania decyzji o testach, które będą rozstrzygać powodzenie nietypowych zadań.

Przyjrzyjmy się powyższym 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 do testu, ponieważ przedstawiciele tej rasy potrzebują czterech godzin transu, a nie ośmiu snu. Zapisanie każdego słowa z czyjejś wypowiedzi będzie wiązało się z testem Intelektu (ST 15), a wykonany wcześniej udany test Zręczności (ST 10) doda +2 do rzutu. Otwarcie metalowego słoja wymaga testu Siły (ST około 17), a potem potrzebny będzie jeszcze test Zręczności (ST 13), by nie rozlać zawartości.

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

- Jeden test odpowiedniego atrybutu (przykład ze snem).
- Jeden test atrybutu, który – zależnie od rezultatu – może zmodyfikować drugi test innego atrybutu (przykład z zapisywaniem).
- 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, duża grawitacja będzie wymagać od Liddy wykonania testu Siły (ST 15) – inaczej test Otwierania zamków będzie podlegał karze –2.

Samodzielnie musisz decydować, jak radzić sobie z nietypowymi sytuacjami. Więcej informacji znajdziesz w Rozdziale 1: Rola Mistrza Podziemi.

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 wyszkoleniem. Test umiejętności zawsze korzysta z jej rangi oraz z modyfikatora atrybutu. Możesz jednak wziąć pod uwagę inny atrybut, normalnie nie związany z daną umiejętnością, i w teście zastosować modyfikatory z niego wynikające.

Oto przykłady.

- Postać dryfuje w zerowej grawitacji. Stara się manewrować, przeciągając się wzdłuż zaimprowizowanych uchwytów. Ponieważ nie posiada ciężaru, MP decyduje, że w tej sytuacji stosowny będzie test Wspinaczki powiązany ze Zręcznością, nie z Siłą.
- Postać stara się wybrać najlepszego konia spośród kilku sprzedawanych przez kupca. Wydaje się, że stosowny byłby test Szacowania, tu jednak liczy się znajomość koni. MP pozwala graczowi użyć rang Jeździectwa postaci, a nie rang Szacowania, i stosuje modyfikator z Roztropności postaci (zwykle brany pod uwagę podczas testu Szacowania).
- Postać musi przytrzymać spanikowanego konia. Normalnie wymagałoby to testu Siły, lecz postać potrafiąca postępować ze zwierzętami powinna umieć wykorzystać swą wiedzę, by łatwiej poskromić wierzchowca. MP pozwala graczowi wykorzystać rangi Postępowania ze zwierzętami (bez modyfikatora z Charyzmy) w teście Siły.

- Postać stworzyła mistrzowski sztylet – to dar dla znajomego szlachcica. Chce go jeszcze ozdobić zawiłymi wzorami. MP decyduje, że będzie potrzebny test Zręczności, do którego stosuje się rangi Rzemiosła (kowalstwo) bohatera.
- 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 teście tym może jednak użyć rang Wspinaczki.

Tego rodzaju niezwykłe sytuacje zawsze rozpatruje się w zależności od warunków i zawsze są to wyjątkowe wydarzenia. W zdecydowanej większości przypadków należy stosować normalny kluczowy atrybut.

Pamiętaj, że gdy w ten sposób modyfikujesz zasadę działania umiejętności, to musisz określić, kiedy zmiana wchodzi w życie – takie decyzje nie zależą od graczy. Gracze mogą starać się przekonywać, dlaczego powinni móc użyć w teście umiejętności najwyższego atrybutu, który wcale nie jest dla niej kluczowym. Nie zgadzaj się jednak na takie zmiany, jeśli nie uważasz ich za słuszne.

WARIANT: KRYTYCZNY SUKCES LUB PORAŻKA

Jeżeli gracz wyrzuci w teście naturalne (niemodyfikowane) 20, pozwól mu wykonać kolejny test. Jeśli i on będzie udany, postać ta osiągnęła krytyczny sukces – szczególnie udanie wykorzystała umiejętność lub atrybut i dzieje się coś naprawdę dobrego. Z drugiej strony, jeśli gracz wyrzuci naturalne 1, również ponownie wykonuje test. Jeżeli drugi rzut będzie porażką, postać uzyskała krytyczną porażkę i dzieje się coś naprawdę złego.

Do ciebie należy określenie dokładnych rezultatów krytycznego sukcesu lub porażki. Oto kilka przykładów.

Krytyczne sukcesy

- Gdy postać wspina się lub płynie, dociera dwa razy dalej niż przy normalnym sukcesie.
- Gdy postać używa Dyplomacji, na długi czas zdobywa zaufanego przyjaciela.
- Gdy postać korzysta z Wiedzy, dochodzi do istotnego wniosku związanego z aktualnym zadaniem.
- Gdy postać szuka, odkrywa coś, czego inaczej nigdy by nie znalazła (jeśli jest coś do znalezienia).
- Gdy postać tropi, odkrywa jakieś niesamowite informacje na temat śledzonych. Uświadamia sobie, na przykład, że trzej tropieni osobnicy nie zgadzają się zbytnio ze sobą, ponieważ co jakiś czas zatrzymują się i kłócą, co można odkryć na podstawie tego, jak stoją względem siebie.
- Gdy postać używa Leczenia, by udzielić pierwszej pomocy, leczy punkt obrażeń zadanych podmiotowi.

Krytyczne porażki

- Gdy postać występuje na scenie, robi tak złe wrażenie na publiczności, że grozi jej krzywda.
- Gdy postać się wspina, upada tak nieszczęśliwie, że otrzymuje dodatkowe 1k6 punktów obrażeń lub niszczy kilka dogodnych uchwytów, wskutek czego przy następnej próbie wspinaczka będzie trudniejsza (ST +5).
- Gdy postać używa Przebierania, nie tylko nie wygląda tak, jak zamierzała, lecz jak coś, czego oglądający nienawidzą.
- Gdy postać używa Wyzwalania się, jeszcze bardziej się zaplątuje, dodając +5 do ST następnej próby.
- Gdy postać używa liny, przerywa ją.
- Gdy postać stara się otworzyć zamek, łamie w środku wytrych, czyniąc go tym samym niemożliwym do otwarcia.
- Gdy postać używa jakiegoś narzędzia, niszczy je.

Czasami mimo krytycznego sukcesu lub porażki nie można osiągnąć ani lepszego, ani gorszego rezultatu. W takich przypadkach zignoruj tę opcjonalną zasadę.

Powinieneś ją również zignorować, kiedy postać wykorzystuje zasadę 10 lub 20. Nie jest możliwe uzyskanie krytycznego sukcesu, gdy bohatera interesuje tylko wykonanie zadania, a nie jakość owego wykonania. Krytyczna porażka z kolei się nie zdarza, jeżeli postać nie znajduje się w stresującej sytuacji.



Poszukiwacze przygód dowiadują się, jak zabójcze może być zionięcie smoka.

Tabela 3-21: Przykłady Skali Trudności

ST	Przykład	Rzut (kluczowy atrybut)	Kto mógłby to zrobić
–10	Usłyszenie odgłosów toczącej się bitwy	Nasłuchiwanie (Rzt)	Plebejusz po drugiej stronie kamiennej ściany
0	Tropienie giganta na błotnistym polu	Przeszukiwanie (Int)	Wioskowy głupek pędzący z pełną szybkością w nocy
5	Wspinanie się po linie z supłami	Wspinaczka (S)	Przeciętny człowiek mający na sobie plecak ważący 40 kg
5	Usłyszenie rozmowy po drugiej stronie drzwi	Nasłuchiwanie (Rzt)	Roztargniony mędrzec, któremu ktoś przeszkadza
10	Podążanie tropem piętnastu orków wędrujących po twardym podłożu	Przeszukiwanie (Int)	Wieśniak
10	Przetrząśnięcie skrzyni z rupieciami, by znaleźć mapę	Przeszukiwanie (Int)	Wieśniak
10	Zawiązanie solidnego węzła	Stosowanie liny (Zr)	Wieśniak
10	Poznanie aktualnych plotek	Zbieranie informacji (Cha)	Wieśniak
11*	Uniknięcie przewrócenia przez wilka	– (S lub Zr)	Wieśniak
13**	Oparcie się czarowi *rozkaz*	R.o. na Wolę (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 przyjazne	Dyplomacja (Cha)	1-poziomowy paladyn
15	Skok na odległość 3 metrów (z rozbiegu)	Skakanie (S)	1-poziomowy wojownik
15*	Drobne kłamstewko pozwalające oszukać przebiegłego wartownika	Blefowanie (Cha)	1-poziomowy łotrzyk
16	Identyfikacja akurat rzucanego czaru 1. poziomu	Czarostwo (Int)	Czarodziej (lecz nie ktoś niewyszkolony w magii)
17**	Oparcie się dominującemu spojrzeniu 10-poziomowego wampira	R.o. na Wolę (Rzt)	Niskopoziomowy mnich lub wysokopoziomowy wojownik
18	Wyważenie solidnych drewnianych drzwi	– (S)	Rozwścieczony półork barbarzyńca
18	Rzucenie *kuli ognia*, gdy zostało się zranionym strzałą	Koncentracja (Bd)	Niskopoziomowy czarodziej
20	Zauważenie typowych sekretnych drzwi	Przeszukiwanie (Int)	Sprytny 1-poziomowy półelf łotrzyk
20	Zauważenie czujnika wieszczenia	Wieszczenie (Int)	Niskopoziomowy czarodziej (i tylko ktoś z Int 12+)
20	Zauważenie, że w pobliżu przemieszcza się niewidzialne stworzenie	Zauważanie (Rzt)	Niskopoziomowy tropiciel
20	Otwarcie wytrychem bardzo prostego zamka	Otwieranie zamków (Zr)	Zręczny 1-poziomowy niziołek łotrzyk (lecz nie ktoś niewyszkolony w otwieraniu zamków)
20	Odkrycie, jakie przewinienia uszły na sucho córce barona	Zbieranie informacji (Cha)	Niskopoziomowy bard
20	Uniknięcie wpadnięcia w pułapkę	R.o. na Refleks (Zr)	Średniopoziomowy łotrzyk lub wysokopoziomowy paladyn
20	Przejście po linie	Równowaga (Zr)	Średniopoziomowy łotrzyk
21*	Ciche przekradnięcie się obok piekielnego kota w odległości 15 metrów	Ciche poruszanie (Zr)	Średniopoziomowy łotrzyk
22*	Wyrwanie się z chwytu sowoniedźwiedzia	Wyzwalanie się (Zr)	Średniopoziomowy łotrzyk
23*	Pochwycenie włóczni wartownika i wydarcie mu jej z rąk	Atak wręcz (S)	Średniopoziomowy wojownik
24	Oparcie się czarowi *wycie banshee*	R.o. na Wytrw. (Bd)	Średniopoziomowy wojownik
24†	Zastrzelenie opancerzonego wartownika przez otwór strzelniczy	Atak dystansowy (Zr)	Średniopoziomowy wojownik
25	Zauważenie, że coś jest nie tak z przyjacielem znajdującym się pod kontrolą wampira	Wyczucie pobudek (Rzt)	Średniopoziomowy łotrzyk
25	Przekonanie smoka, że wypuszczenie ofiary to dobry pomysł	Dyplomacja (Cha)	Wysokopoziomowy bard
25	Dowiedzenie się od mieszkańców miasta, kto jest szarą eminencją rządzącą okolicą	Zbieranie informacji (Cha)	Wysokopoziomowy bard
26	Przeskoczenie nad głową orka (z rozbiegu)	Skakanie (S)	20-poziomowy tropiciel mający na sobie lekki pancerz lub średniopoziomowy barbarzyńca mający na sobie lekki pancerz (i potrzebujący naprawdę jedynie 22, ponieważ ma wyższą szybkość)
28	Unieszkodliwienie *glifu strzeżenia*	Unieszkodliwianie mechanizmów (Int)	Wysokopoziomowy łotrzyk (lecz nie ktoś z innej klasy)
30	Zauważenie dobrze ukrytych sekretnych drzwi	Przeszukiwanie (Int)	Wysokopoziomowy łotrzyk
28	Wyważenie żelaznych drzwi	– (S)	Gigant ogniowy
29	Uspokojenie nieprzyjaznego sowoniedźwiedzia	Postępowanie ze zwierzętami (Cha)	Wysokopoziomowy druid (i tylko on lub tropiciel)
30	Pośpieszne wspięcie się po śliskiej ceglanej ścianie	Wspinaczka (S)	Wysokopoziomowy barbarzyńca
30	Otwarcie wytrychem dobrego zamka	Otwieranie zamków (Zr)	Wysokopoziomowy łotrzyk
43	Wytropienie goblina, który przeszedł tydzień temu po kamieniach, a którego ślady przykrył wczoraj śnieg	Tajniki dziczy (Rzt)	20-poziomowy tropiciel, który ma maksymalną liczbę rang w umiejętności Tajniki dziczy i od 1. poziomu jego ulubionym przeciwnikiem są goblinoidy

ST: Liczba, jaką trzeba uzyskać w rzucie, by postaci się udało.

*Ta liczba to tak naprawdę przeciętny rezultat spornego testu przeciwnika, nie stała wartość.

**Rzeczywista ST może być wyższa lub niższa, zależnie od czarującego czy korzystającego z umiejętności.

†Jest to zmodyfikowana Klasa Pancerza celu.

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 modyfikujący rzut podany jest w nawiasach. Znak „–" mówi, że test jest testem atrybutu i nie stosuje się rang umiejętności, bazowych premii obronnych czy bazowych premii do ataku.

Kto mógłby to zrobić: Przykład postaci, która miałaby około 50-procentową szansę na sukces. Kiedy podana jest klasa, zakłada się, iż bohater posiada potrzebną umiejętność (inne postacie mogą mieć niższą lub wyższą szansę na sukces).

RZUTY OBRONNE

Rzuty obronne traktuje się analogicznie do umiejętności czy atrybutów.

DECYDOWANIE O RZUCIE OBRONNYM

Istnieje wiele kwestii, które należy rozważyć, przy decydowaniu o rzucie obronnym.

Który?

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

Wytrwałość: Rzuty obronne na Wytrwałość odzwierciedlają fizyczną odporność. Dotyczą wytrzymałości, twardości, budowy ciała, masy, metabolizmu, odporności i podobnych cech fizycznych. Jeśli w danej sytuacji „twardziel" dałby sobie radę, należy wykonać rzut obronny na Wytrwałość.

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

Wola: Rzuty obronne na Wolę 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 dałby sobie radę, należy wykonać rzut obronny na Wolę.

Rzut obronny czy test?

Postać poślizgnęła się i upada. Stara się utrzymać na skalnej półce, a jej towarzysz próbuje ją złapać. Czy konieczne będą rzuty obronne na Refleks, czy testy na Zręczność?

Odpowiedź na powyższe pytanie brzmi: jedno i drugie. Postać próbująca się uratować, wykonuje rzut obronny na Refleks. Bohater próbujący pomóc wykonuje test Zręczności.

Kluczowa idea 1: Testy są stosowane, gdy bohater chce coś osiągnąć. Natomiast rzuty obronne, gdy próbuje czegoś uniknąć.

Kluczowa idea 2: Testy nie zawsze odzwierciedlają poziom, rzuty obronne – tak. To delikatniejsza kwestia. Jeśli zadanie powinno być łatwiejsze do wykonania dla wysokopoziomowej postaci, wykorzystaj rzut obronny. Jeżeli zadanie wygląda na równie trudne dla dowolnych dwóch bohaterów o tej samej wartości w odpowiednim atrybucie, wykorzystaj test. Na przykład, otwarcie drzwi zależy od siły, nie doświadczenia. Będzie to więc test Siły. Pomiędzy rzutami obronnymi a testami atrybutów jest miejsce dla testów umiejętności – takich jak testy Równowagi pozwalające uniknąć przewrócenia, gdy postać biegnie po nierównym podłożu. Test Równowagi odzwierciedla poziom tylko wtedy, gdy bohater posiada rangi w danej umiejętności.

SKALE TRUDNOŚCI

Ustalanie ST to zadanie dla MP. Nie jest to jednak trudne. W przypadku czarów stosowana jest prosta metoda określania ST. Natomiast w opisach stworzeń oraz magicznych przedmiotów wymuszających rzuty obronne zawsze znajduje się dokładne wyjaśnienie, jak ST obliczyć (ewentualnie działają jak zaklęcia, a wtedy wykorzystuje się zasadę dotyczącą czarów). Oto zasady.

Czary: 10 + poziom zaklęcia + modyfikator z atrybutu czarującego.

Zdolności potworów: 10 + 1/2 Kości Wytrzymałości + modyfikator z atrybutu.

Inne: od 10 do 20; w przypadku wątpliwości użyj 15.

Jak w przypadku testów, modyfikować można sam rzut lub też jego ST. Patrz Najlepszy przyjaciel MP, strona 90.

Wariant: rzuty obronne z innymi atrybutami

W niezwykłych sytuacjach możesz zmienić wartość atrybutu wpływającego na rzut obronny, podobnie jak to miało miejsce w przypadku umiejętności (patrz wcześniej). To jednak tylko opcjonalny wariant, gdyż powoduje duży stopień komplikacji, który może nie odpowiadać wielu MP.

- Rzuty obronne na Wytrwałość przeciwko atakom umysłowym (takim jak *widmowy zabójca*) mogą być oparte na Roztropności, przez co będą połączeniem rzutu obronnego na Wytrwałość z rzutem na Wolę (stosuje się wynikającą z klasy i poziomu premię do rzutu obronnego, lecz zamiast modyfikatora z Budowy dodaje się modyfikator z Roztropności).
- MP może pozwolić graczowi rzucić przyśpieszony czar *wymiarowe drzwi* – będzie to odruchowa reakcja bohatera wpadającego do wilczego dołu. Szybka reakcja w obliczu pułapki wymaga rzutu obronnego na Refleks, lecz w tym przypadku opartym nie na Zręczności, lecz na Roztropności, bowiem rzucenie zaklęcia to akcja umysłowa.
- Rzuty obronne na Wolę stosowane podczas opierania się zaklinaniom mogą wykorzystywać Charyzmę, nie Roztropność, bowiem to pierwszy z tych atrybutów odzwierciedla siłę osobowości.
- Rzuty obronne na Wolę stosowane podczas opierania się iluzjom mogą wykorzystywać Intelekt – atrybut najlepiej odzwierciedlającym zdolność rozróżniania prawdy od fałszu.

Podobnie jak w przypadku umiejętności, zmiana atrybutu związanego z rzutem obronnym zawsze należy rozpatrywać jednorazowo, w danej sytuacji. Jeśli ten opcjonalny wariant nie stanie się zasadą w twoich grach, takie modyfikacje powinieneś stosować niezwykle rzadko.

Pamiętaj, że gdy w ten sposób modyfikujesz zasadę działania rzutów obronnych, to musisz określić, kiedy zmiana wchodzi w życie – takie decyzje nie zależą od graczy. Gracze mogą starać się przekonywać, dlaczego powinni móc użyć w rzucie obronnym najwyższego atrybutu, który wcale nie jest dla niego kluczowym. Nie zgadzaj się jednak na takie zmiany, jeśli nie uważasz ich za słuszne.

ROZGRYWANIE MAGII

Niemal wszyscy bohaterowie, którzy awansowali na średnie poziomy, rzucają zaklęcia, a prawie każdy posiada magiczne przedmioty powołujące do istnienia czarodziejskie efekty. Dlatego też poradzenie sobie z różnorodnością magicznych mocy może stanowić o różnicy między dobrą grą a świetną rozgrywką.

OPISYWANIE EFEKTÓW CZARÓW

Magiczne efekty i zaklęcia są niezwykle barwne. Gdy ktoś rzuca czar lub używa magicznego przedmiotu, opisuj moc – jak wygląda efekt, jak działa, jakie wywołuje odczucia oraz jak wpływa na świat gry.

Magiczny pocisk może być mknącym przez powietrze strumieniem energii w kształcie sztyletu. Może być również podobnym do pięści tworem, który godzi w cel. Albo też pojawiającą się nagle głową demona, która pluje strumieniem energii. Gdy ktoś staje się niewidzialny, rozmywa się. Przyzwany czart pojawia się w błysku 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 *Podręczniku Gracza*. Chcąc jednak dodać dramatyzmu, możesz przedstawić *błyskawicę* jako cienki łuk błękitnych promieni, a *kulę ognistą* jako zielone płomienie i migoczące czerwone iskry.

Możesz pozwolić graczom opisywać czary rzucane przez ich postacie. Nie zezwalaj jednak na opisy, które czynią zaklęcie potężniejszym niż jest w istocie. *Kula ognista* powołująca do istnienia iluzję ziejącego płomieniami smoka to za dużo.

Opisywać można też czary nie posiadające wyraźnych efektów wizualnych. Ponieważ wykonująca rzut obronny ofiara wie, że coś się z nią dzieje (efekt zaklęcia został w nią wymierzony), możesz przedstawić urok lub przymus jako chłodną łapę próbującą pochwycić jej umysł, której udaje się wymknąć (gdyby czar zadziałał, ofiara nie byłby tego świadoma, bowiem jej umysł nie należałby już wyłącznie do niej).

Dźwięk może być ważnym elementem opisu. Możesz powiedzieć, że *błyskawicy* towarzyszy huk pioruna. *Słożek zimna* brzmi jak wycie wichru, po którym słychać dzwoniące kryształki lodu.

POSTĘPOWANIE Z WIESZCZENIAMI

Zaklęcia w rodzaju *przepowiedni*, *wieszczenia* czy *wiedzy o legendach* wymagają natychmiastowego podania informacji. Wiążą się z nimi dwa oczywiste problemy.

Gracz może dowiedzieć się zbyt wiele: Sprytne wykorzystanie wieszczenia może odkryć przed graczami zbyt wiele informacji, zbyt szybko rozwiązując tajemnicę lub odkrywając niespodziankę. Unikniesz tego problemu po prostu pamiętając o możliwościach BG podczas tworzenia przygody. Nie zapominaj o tym, że kapłan potrafi rzucić *obcowanie* i poznać tożsamość mordercy króla. Nie powinieneś pozwalać, by *wieszczenie* dawało graczowi więcej informacji niż tego chcesz, nie możesz też jednak oszukiwać gracza w kwestii efektów jego czarów – i to tylko dla dobra przygody. Pamiętaj też, że pewne zaklęcia chronią przed takimi wieszczeniami, jak *wykrycie zła* czy *wykrycie kłamstwa*. Nie o to tu jednak tak naprawdę chodzi. Nie twórz sytuacji, w których wieszczenia BG stają się bezwartościowe. Twórz sytuacje, w których bierzesz takie zaklęcia pod uwagę. Załóżmy, że kapłan pozna tożsamość mordercy króla. W porządku, przecież przygoda dotyczy jeszcze pojmania zabójcy, nie tylko zidentyfikowania go. Ważne będzie też uratowanie przed nim królowej.

Mówiąc krótko, powinieneś kontrolować przekazywane informacje i udzielać ich, jeśli BG zasłużył sobie na to.

Potrzeba natychmiastowych odpowiedzi: Najpewniej nie będziesz wiedział, że poszukiwacz przygód ma zamiar użyć wieszczenia – aż do chwili, gdy czar zostanie rzucony. I w takiej sytuacji musisz odpowiedzieć graczowi natychmiast.

Jeden ze sposobów uniknięcia tego problemu jest oczywisty. Nie odpowiesz na pytanie, co znajduje się na dnie ciemnej klatki schodowej, jeśli nie wiesz, co tam jest. I pewnie wiesz, bo inaczej bohater nie zechciałby o to zapytać korzystając z wieszczenia. Jeżeli jednak nie wiesz, musisz coś szybko wymyślić.

Przekazanie informacji to już trudniejsza sprawa. Opis czaru *wieszczenie* mówi wszak, że „Rada może być krótka, jednozdaniowa lub przybrać formę zagadkowego rymu albo znaku". Zagadkowe wierszyki trudno wymyślić w trakcie gry. Można zastosować jednak pewną sztuczkę, to znaczy wymyślić rymowankę wcześniej – i to taką, by pasowała do niemal każdego pytania, na przykład: „Jeśli X jest ziarnem poszukiwanym, zaczerpnij i Y będzie ci znanym" w przypadku, gdy X jest działaniem, a Y jego rezultatem. Albo: „Jeśli do X skieruje cię szlak, na końcu na Y natkniesz się i tak" – tu X jest miejscem, a Y rezultatem lub konsekwencją, choćby niebezpieczeństwem bądź skarbem.

TWORZENIE NOWYCH CZARÓW

Pojawienie się w grze czaru, który zachwieje równowagą, może spowodować więcej szkód niż nazbyt potężny magiczny przedmiot. Ten ostatni może zostać skradziony, zniszczony, sprzedany lub inaczej odebrany. Jednak postać, która pozna jakiś czar, z pewnością będzie chciała go używać.

Tworząc nowy czar, korzystaj z istniejących zaklęć jako przykładów oraz ze zdrowego rozsądku. Wykreowania zaklęcia to tak naprawdę łatwizna – trudne jest dopiero ustalenie jego poziomu. Zauważ, że najlepszym czarem 2. poziomu jest *niewidzialność*, a najlepszym 1. poziomu – *zauroczenie osoby* lub *uśpienie*. Co zrobić, jeśli nowe zaklęcie wydaje się mieścić gdzieś pomiędzy nimi? W tym przypadku lepiej przydzielić je do 2. poziomu. Warto zdać sobie sprawę, że *uśpienie* to dziwny przykład, ponieważ staje się coraz mniej użyteczne wraz z awansem na poziomy. To różni owo zaklęcie choćby od *magicznego pocisku* czy *kuli ognistej*, które wraz z poziomami nabierają mocy – tylko jednak do pewnej granicy. Dlatego też warto umieszczać zaklęcia wpływające na istoty niskiego poziomu na niezbyt wysokim poziomie magii.

- Jeśli czar jest tak dobry, że nie potrafisz wyobrazić sobie czarownika, który mógłby go *nie* chcieć, jest albo zbyt potężny, albo ma zbyt niski poziom.
- Koszt w punktach doświadczenie (PD) to dobry czynnik równoważący. Kosztowny komponent materialny jest jedynie przeciętnym czynnikiem równoważącym (pieniądze są zwykle łatwe do zdobycia, a strata PD niemal zawsze boli).
- Gdy określasz poziom, porównaj zasięg, czas trwania i cel (lub obszar) z innymi czarami, aby zrównoważyć zaklęcie. Długi czas trwania lub duży obszar mogą wiązać się ze słabszym efektem, zależnie od czaru.
- Czar o bardzo ograniczonym zastosowaniu (działa jedynie przeciwko czerwonym smokom) zapewne mógłby znajdować się na poziomie o jeden niższym niż teoretycznie. Nawet na niskim poziomie będzie to zaklęcie w rodzaju tych, których zaklinacz lub bard nigdy nie wybierze. Inni czarujący przygotują je tylko wiedząc, że będzie przydatny.
- Czarodzieje i zaklinacze nie powinni rzucać czarów leczących, lecz powinni mieć najlepsze zaklęcia ofensywne. Natomiast zaklęcie mające potężne i dramatyczne efekty winno być zarezerwowane dla czarodzieja i zaklinacza.
- Kapłani są najlepsi w czarach dotyczących charakterów i mają dostęp do szerokiego wachlarza zaklęć leczących. Mają również najlepsze czary pozwalające zdobywać informacje, jak choćby *obcowanie* czy *wieszczenie*.
- Druidzi są najlepsi w czarach dotyczących roślin i zwierząt.
- Tropiciele i paladyni nie powinni mieć dostępu do silnych czarów ofensywnych, takich jak *magiczny pocisk* czy *kula ognista*.
- Czary bardów są zaklinaniami lub zaklęciami pozwalającymi zdobywać informacje. Członkowie tej klasy mają też dostęp do innych, różnorodnych czarów, nie ma jednak wśród nich potężnych, ofensywnych zaklęć, takich jak *stożek zimna*.

Ograniczenia obrażeń zadawanych przez czary

W przypadku zaklęć powodujących obrażenia wykorzystaj Tabelę 3-22: Maksymalne obrażenia zadawane przez czary wtajemniczeń oraz Tabelę 3-23: Maksymalne obrażenia zadawane przez czary objawień. Pozwolą ci one określić, jak wiele ran może spowodować zaklęcie. Pamiętaj, że niektóre zaklęcia zadają obrażenia ustalane rzutem k4 (*płonące dłonie*), a inne rzutem k6 (*kula ognista*). W przypadku ustalania limitu obrażeń zaklęć objawień k8 należy traktować jak dwie kości. Te tabele dotyczą raczej czarodziejów, zaklinaczy, kapłanów oraz druidów niż bardów, tropicieli i paladynów.

TABELA 3-22: MAKSYMALNE OBRAŻENIA ZADAWANE PRZEZ CZARY WTAJEMNICZEŃ

Poziom czaru wtajemniczeń	Maksymalne obrażenia (pojedyncze stworzenie)	Maksymalne obrażenia (wiele stworzeń)
1	5 kości	–
2	10 kości	5 kości
3	10 kości	10 kości
4	15 kości	10 kości
5	15 kości	15 kości
6	20 kości	15 kości
7	20 kości	20 kości
8	25 kości	20 kości
9	25 kości	25 kości

TABELA 3-23: MAKSYMALNE OBRAŻENIA ZADAWANE PRZEZ CZARY OBJAWIEŃ

Poziom czaru objawień	Maksymalne obrażenia (pojedyncze stworzenie)	Maksymalne obrażenia (wiele stworzeń)
1	1 kość	–
2	5 kości	1 kość
3	10 kości	5 kości
4	10 kości	10 kości
5	15 kości	10 kości
6	15 kości	15 kości
7	20 kości	15 kości
8	20 kości	20 kości
9	25 kości	20 kości

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

WARIANT: RZUT NA CZAR

Ten wariant może zastąpić standardową metodę ustalania ST rzutu obronnego dla czarów. Za każdym razem, gdy postać rzuca zaklęcie zmuszające do wykonania rzutu obronnego, czarownik rzuca 1k20 i do wyniku dodaje poziom czaru oraz modyfikator z odpowiedniego atrybutu (tego, od którego zależą jego zaklęcia). Rezultat to ST rzutu obronnego. Rzut k20 należy wykonywać tylko raz, nawet jeśli czar działa na wiele stworzeń.

W ten sposób w czarowaniu pojawia się dużo większa przypadkowość. Czasami niskopoziomowe zaklęcie rzucane przez miernych czarowników będą mieć wysokie ST. Innym razem łatwo będzie się oprzeć wysokopoziomowym zaklęciom rzucanym przez potężnych czarowników. W tym wariancie mniejsze jednak znaczenie ma poziom czaru oraz modyfikator z atrybutu. Podobnie jak w przypadku opcjonalnych zasad walki, każda taka zmiana zwiększa szanse słabszych, ci zaś są zwykle przeciwnikami BG.

Zaleta tego wariantu jest taka, iż daje graczom okazję do rzucenia silniejszego lub słabszego zaklęcia, podobnie jak walczące postacie mają okazję zadawać potężniejsze i gorsze ciosy.

WARIANT: POTĘŻNE KOMPONENTY

Sproszkowany róg rzadko spotykanego czerwonego minotaura połączony z silną mieszanką ziół może pomóc przywrócić zdrowie okaleczonemu. Energia zawarta w tej miksturze jest tak potężna, iż kapłan, który używa jej rzucając *większe odnowienie* (i zużywając ją), nie musi poświęcać części swej mocy (PD).

Ten wariant wprowadza do gry pewne niezwykle rzadkie składniki (potężne komponenty), które mogą uzupełniać materialne komponenty i zastępować koszt w PD. Powinieneś na coś takiego zezwalać jednak tylko w wyjątkowych przypadkach. Większość komponentów może dotyczyć jedynie określonych zaklęć. Z pewnością składniki te są rzadkie i kosztowne – utrata PD pomnożona przez 10 lub 20 (w sztukach złota) to odpowiednia bazowa cena. Ponadto poznanie składników powinno wymagać konsultacji z mędrcami lub użycia wieszczenia.

Możesz uznać, iż kupowanie potężnych komponentów jest niemożliwe. Niech staną się celem przygody. Polowanie na czerwonego minotaura samo w sobie może być interesującą historią. A jeśli jego pokonanie to pierwszy krok na drodze do przywrócenia zdrowia towarzyszowi, scenariusz nabiera większej wagi.

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

Wprowadzenie tego wariantu ma sens, jeśli sprawi on, że potężna magia będzie bardziej barwna i jeżeli pasuje to do sposobu, w jaki przedstawiasz ją w swojej kampanii. Będzie jednak chybione, gdy rzucanie potężnych czarów i tworzenie magicznych przedmiotów wymknie ci się spod kontroli.

WARIANT: WZYWANIE OKREŚLONYCH POTWORÓW

Postać, która rzuca *wezwanie potwora* lub *wezwanie naturalnego sojusznika*, przywołuje typowe, losowo wybrane stworzenie danego rodzaju. Możesz jednak zdecydować, że każdy czarownik wzywa konkretną istotę, a nie przypadkową. W ten sposób gracz będzie miał większą władzę nad wezwanymi przez bohatera stworzeniami. Pociąga to za sobą jednak pewne problemy, dlatego też przemyśl ten wariant dobrze, zanim go wprowadzisz.

Specyficzne stworzenia: Za każdym razem, gdy czarownik wzywa pojedyncze stworzenie danego typu, zawsze jest to ta sama istota. Gracz może wylosować wartości atrybutów oraz punkty wytrzymałości dla każdego przyzwanego przez siebie stworzenia. Te specyficzne istoty mogą być powyżej lub poniżej przeciętnej. Pozwól graczowi wykorzystać przeciętne statystyki, a nie losować, jeśli chce uniknąć ryzyka uzyskania słabego stworzenia (nie ma czegoś takiego jak przerzucanie beznadziejnych stworzeń). Gracz może również nazwać każdą istotę i określić jej cechy charakterystyczne.

Wiele stworzeń: Za każdym razem, gdy czarownik wzywa więcej stworzeń, to nie tylko pierwsze będzie konkretne, ale i wszystkie kolejne. Jeśli więc Mialee może wezwać do trzech formitów robotników nazywanych Kulik, Skitky i Kliss, to wzywając jednego zawsze przywoła Kulika, a Kulika i Skitky'ego – gdy wzywa dwóch, oraz wszystkich – Kulika, Skitky'ego i Klissa – jeśli wzywa trzech. Gracz może wylosować wartości atrybutów oraz punkty wytrzymałości dla całej trójki.

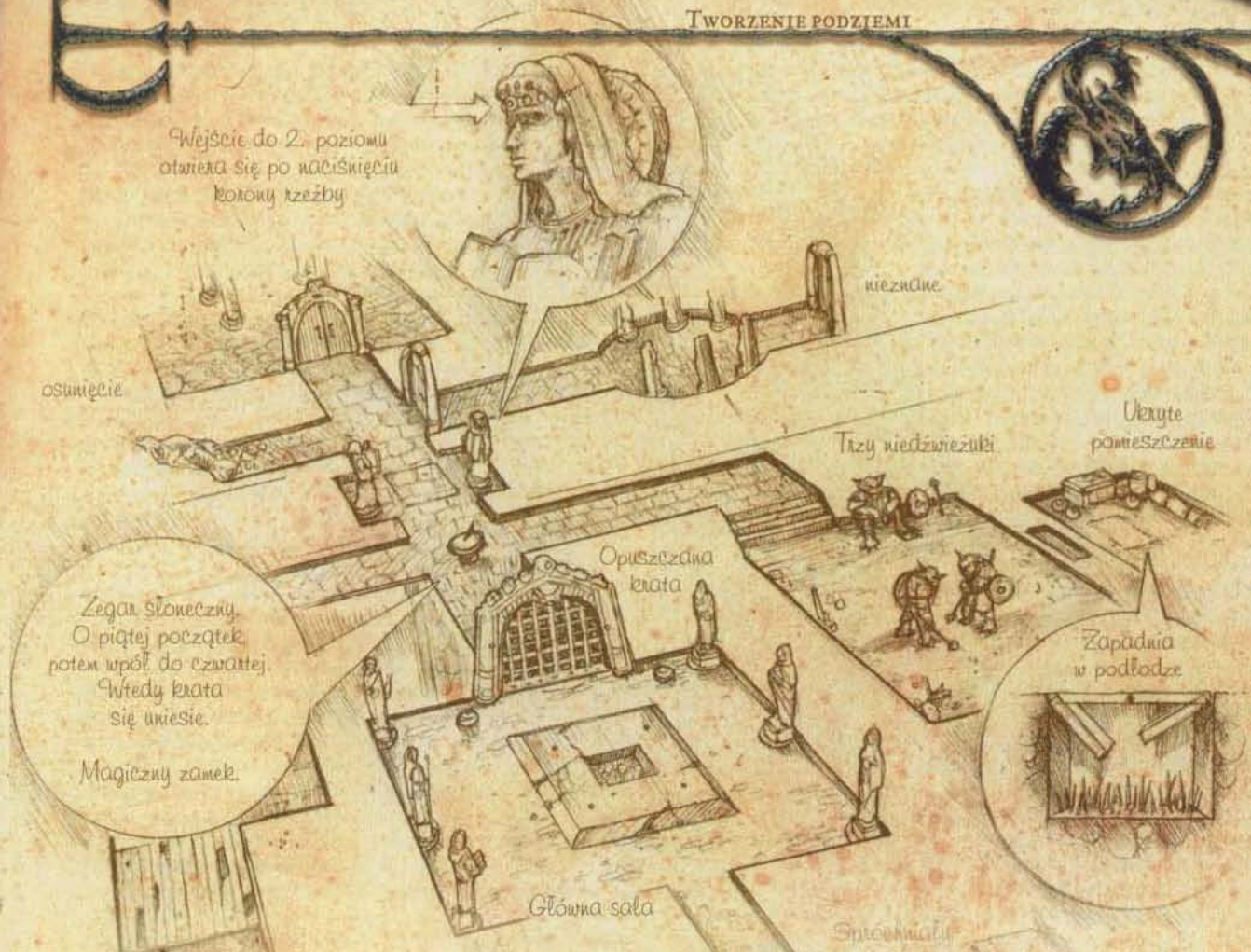
Wzywający otrzymuje to samo stworzenie niezależnie od tego, której wersji czaru używa. Mialee przyzwie Kulika za sprawą *wezwania potwora II*, a Kulika oraz Skitky'ego i Klissa – *wezwania potwora III*.

Ograniczenie wzywania: Przyzywanie raz za razem tego samego inteligentnego stworzenia daje czarownikowi pewne korzyści. Może, na przykład, wysłać istotę na zwiady, które potrwają tyle, ile czas trwania czaru, a następnie wezwać je ponownie, by otrzymać raport. Jeśli jednak określone stworzeni zostanie zabite (a więc odesłane do domu) lub rozproszone, nie będzie można go przyzwać przez 24 godziny. W tym czasie czarodziej przyzywa jedno stworzenie danego typu mniej, ponieważ niedostępny osobnik „zajmuje miejsce". Jeśli więc Kulik zostanie zabity, a jeszcze tego samego dnia Mialee wezwie dwóch formitów robotników, dostanie jedynie Skitky'ego (zamiast Kulika i Skitky'ego).

Jeśli stworzenie, które postać wzywa, naprawdę zostanie zabite (a nie „tylko zabite", gdy było wezwane), nie jest już dłużej dostępne i wzywający otrzymuje jedno stworzenie tego typu mniej niż normalnie. Osiągnąwszy jednak nowy poziom, wzywający może zastąpić zabite stworzenie (patrz dalej).

Zastępowanie stworzeń: Za każdym razem, gdy wzywający uzyska poziom w klasie pozwalającej na rzucanie zaklęć, może pozbyć się jednego ze swych stworzeń i wylosować nowe, by wypełnić „miejsce". Na przykład, na 5. poziomie Mialee może za pomocą *wezwania potwora III* przyzwać Kulika, Skitky'ego i Klissa. Gdy osiągnie 6. poziom, może zrezygnować z jednego z nich i zastąpić je nowym. Jeśli Kulik ma niskie wartości atrybutów lub został definitywnie zabity, może się go pozbyć na rzecz nowego, wylosowanego stworzenia, które zajmie miejsce „pierwszego formita robotnika".

Wzmacnianie stworzeń: Wzywający mogą wzmacniać przyzywane stworzenia. Zwykle robią to dając im magiczne przedmioty lub inne podobne rzeczy. Sztuczka polega na tym, że wezwane stworzenie nie może zabierać przedmiotów ze sobą do domu. Gdy znika, pozostawia wszystko, co zyskało podczas pobytu na Planie Materialnym. Mialee nie może po prostu wezwać Kulika i dać mu *płaszcza odporności*. Musi udać się na jego plan lub sprowadzić go naprawdę na Plan Materialny zanim da mu coś, co ten będzie mógł zatrzymać. Do sprowadzenia stworzenie na Plan Materialny naprawdę można użyć *mniejszego planarnego sojusznika, planarnego sojusznika, większego planarnego sojusznika, mniejszego planarnego wiązania, planarnego wiązania, większego planarnego wiązania* lub *bramy* – są to czary przywołujące, nie wzywające, i sprowadzają one istotę do czarownika.



Ryc. A. Swekel

Wielu Mistrzów Podziemi uważa, że tworzenie przygód to jedna z największych przyjemności, jakie wiążą się z prowadzeniem gry. To rodzaj twórczej ekspresji. MP wymyśla fantastyczne miejsca, kreuje wydarzenia, uzupełnia to wszystko potworami i tym, co podpowie mu wyobraźnia. Gdy tworzy przygodę, nic go nie ogranicza. Robi to co chce i jak chce. Wymyślenie ciekawego scenariusza wymaga ogromu pracy, lecz niesie też dużą satysfakcję. Zaciekawieni gracze ekscytują się wydarzeniami, zagadkami i fabułą. Doświadczony MP może poszczycić się nie tylko niesamowitymi przygodami, ale również ciekawymi sytuacjami oraz niezwykłymi miejscami czy intrygującymi BN. Starannie przemyślane spotkanie – w którym najważniejszą rolę odgrywać będzie potwor, BN lub pułapka – to naprawdę piękna rzecz.

Jak najbardziej na miejscu jest zadanie pytania „Czym jest przygoda?". Choć na pierwszy rzut oka wydaje się ono proste, trudno na nie odpowiedzieć. Na kampanie składają się przygody – owszem – 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 podstaw oraz tworzeniu samych przygód.

Niemal każda przygoda zaczyna się od przysłowiowego haczyka – plotki o skarbie, opuszczonym opactwie czy prośbie o pomoc. Nadziani na haczyk BG są wciągani 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 władczyni).

Przygody umownie dzieli się na spotkania – zwykle związane z jakimś miejscem na przygotowanej przez ciebie mapie. Spotkania mogą zdarzać się niezależnie od działań BG, a mogą mieć postać warunku jeśli-to, na przykład: „Jeżeli bohaterowie będą czekać obok zagajnika druida co najmniej godzinę, zaatakują ich trzy tresowane sowoniedźwiedzie". 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 dotyczą (mają miejsce podczas gdy śmiałkowie próbują uwolnić syna burmistrza z rąk króla ogrów, Rahurga).

Przygody dzielimy na związane z jakimś miejscem lub wydarzeniem.

PRZYGODY ZWIĄZANE Z MIEJSCEM

Grobowiec Grozy, Świątynia Złych Żywiołów, Widmowa Wieża Inverness – to miejsca legendarne i tajemnicze, w których wydarzyć się może wiele przygód. Akcja twojego scenariusza może toczyć 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 toczyć się wokół mapy, na której zaznaczono pewne istotne miejsca. Każde zaś spotkanie będzie związane z jakąś lokacją – rozpocznie się, gdy bohaterowie wkroczą (zwykle tylko po raz pierwszy) na dany obszar.

Tworzenie przygody związanej z jakimś miejscem można podzielić na dwa etapy: narysowanie mapy i opisanie 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. Łatwo też kreśli linie proste, co się szczególnie przydaje podczas tworzenia planów budynków. Ważne miejsca warto

oznaczać liczbami bądź literami, odnoszącymi się do legendy. Rób na mapie notatki opisujące najistotniejsze rzeczy, na przykład wyposażenie komnaty (rzeźby, sadzawki, meble, kolumny, schody, zapadnie, zasłony itp.). Zaznaczaj, które obszary zamieszkują jakie istoty, czy mają sprzymierzeńców, a jeśli tak, to gdzie się oni znajdują. Rozmieszczaj pułapki, niezapominając zanotować, w jaki sposób bohaterowie mogą je uruchomić. Przemyśl też kwestię zaklęć. Jeżeli któryś z mieszkańców potrafi rzucać czary, zanotuj, jaki obszar znajdzie się pod ich działaniem i jaki mają zasięg. To oszczędzi ci pracy w trakcie sesji.

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 nic nie umknie twej uwadze (uruchomione pułapki, wyważone drzwi, znalezione skarby, pokonani przeciwnicy itd.), jeśli BG wrócą w zbadaną już okolicę.

Opis spotkań: To zbiór notatek (szczegółowych lub ogólnych, jak wolisz) opisujących każdy obszar, BN (opis, statystyki, możliwe zachowania) oraz inne szczegóły. Na przykład, na mapie jakiejś okolicy możesz zaznaczyć urwisko, które zacznie się osuwać, gdy śmiałkowie po nim przejdą; pilnowany przez jaszczuroludzi most przerzucony nad rzeką; leże bazyliszka, wraz z informacjami o wyglądzie nory, skarbach stwora oraz znajdujących się tu szczątkach ofiar i skamieniałych nieszczęśnikach. Opis każdego miejsca powinien być tak skonstruowany, byś na jego podstawie bez problemu mógł poprowadzić spotkanie. Nie marnuj czasu na zaznaczanie na mapie obszarów, w których nie znajduje się nic szczególnego.

Większość scenariuszy, których akcja toczy się w lochach, to przygody związane z miejscem. Zajrzyj do części zatytułowanej Lochy (strona 104) i do przykładu przygody związanej z takim właśnie miejscem (strona 126).

Przygoda związana z jakimś miejscem daje BG większy wpływ na fabułę. 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. Mogą nawet wrócić w dane miejsce i w pewnym sensie rozpocząć przygodę raz jeszcze – w punkcie, w którym podążyli w nieodpowiednim ich zdaniem kierunku. Oczywiście, niektóre aspekty lokacji mogą ulec zmianie, o czym dowiesz się za chwilę.

Prowadzenie przygody związanej z miejscem nie jest wyzwaniem. MP ma wszelkie informacje pod ręką – mapa i legenda to wszystko, czego potrzebuje. Ma wszak wiadomości pozwalające mu zareagować na każde działanie podejmowane przez BG.

W tego rodzaju scenariuszu haczykiem może być sama sława danego miejsca, które będzie kusić BG. Czasem jednak jakieś wydarzenie zmusi śmiałków do trafienia w określoną okolicę. Kiedy już dotrą na miejsce, mapa lokacji ograniczy ich działania i niejako zadecyduje za nich. Jeśli trafili do prostego korytarza, który ma widoczne po prawej drzwi, mogą zrobić tylko trzy rzeczy: iść prosto, przejść przez drzwi lub zawrócić.

NIEZMIENNOŚĆ CZY ZMIENNOŚĆ

Czasami przygoda związana z miejscem toczy się w niezmiennej okolicy. Mapa przedstawia stare ruiny i żyjące w nich potwory, ukryte skarby, a także pułapki i inne niebezpieczeństwa. BG mogą przybyć na miejsce w dowolnym czasie, zostać jak długo chcą, odejść, kiedy zechcą 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 pułapek; może wreszcie pułapka została na nowo uzbrojona).

Wymyślenie przygody związanej z miejscem, w którym niewiele się zmienia, to zdania dość proste. Nie trzeba się zastanawiać nad tym, jak wpływają na siebie mieszkańcy danej okolicy, a każde spotkanie musi mieć określone jedynie natychmiastowe skutki – czyli to, co się stanie, gdy w danym miejscu pojawią się BG.

Przykładem miejsca, w którym następują ciągłe zmiany, jest ufortyfikowana świątynia drowów. Chodzi więc o okolicę, w której działa jakaś organizacja inteligentnych istot. W takim miejscu w każdej chwili może nastąpić jakaś zmiana. I tak, jeśli BG zabiją we wspomnianej świątyni dwie kapłanki, a trzecie zdoła im uciec, to mogą się spodziewać akcji odwetowej – w końcu w fortecy żyje co nieco drowów. Obrońcy nie będą czekać nic nie robiąc: zaczną działać i może nawet zaatakują intruzów, a pytania zadadzą trupom.

Stworzenie miejsca, w którym mogą nastąpić zmiany, to już trudniejsza sprawa. Trzeba wziąć pod uwagę takie oto sprawy.

- Określenie planów obronnych mieszkańców: „W razie ataku strażnicy zadzwonią w gong, by zaalarmować mieszkańców. Sygnał będzie słyszalny w obszarach A, 3 i D. Mieszkańcy tych lokacji przywdziewają pancerze i poprzewracają stoły, za którymi się ukryją. Zaklinacz w obszarze B rzuci na siebie i na barbarzyńcę *niewidzialność*".
- Ustalenie warunków rozpoczynających daną akcję: „Jeśli ktokolwiek naruszy trzy przeklęte klejnoty na ołtarzu, w obszarze 5 otworzą się Piekielne Bramy do Miasta Dis, przez które przejdą 3k4 diabły barbazu. Te opanują lochy, a nocą będą wyruszać na polowania, niepokojąc mieszkańców w promieniu 8 kilometrów".
- Zaplanowanie działań mieszkańców na dalszą przyszłość: „W miesiąc gobliny wykonają ścianę w obszarze 39. Mając taką osłonę, rozpoczną szturm na jaskinie koboldów w obszarach 32-37. Jeśli nic się nie stanie, gobliny w trzy tygodnie usuną koboldy, a adept zdobędzie *różdżkę błyskawic*, przechowywaną w sekretnej krypcie w obszarze 35".

PRZYGODY ZWIĄZANE Z WYDARZENIEM

Śmierć króla. Deszcz bezbarwnego ognia. Karnawał w mieście. Niewyjaśnione zniknięcia. Kupcy z Druus poszukujący strażników dla swej karawany. I tak dalej, i tym podobne. Wydarzenie może rozpoczynać przygodę, wciągając BG w wir akcji lub tworząc kłopotliwe sytuacje. Struktura tego rodzaju scenariuszy ma postać na wpół warunkową: „Ma miejsce takie-to-a-takie wydarzenie, a potem, jeśli BG zrobią *to*, stanie się *tamto*...". Jest to tak naprawdę opis wydarzeń, na które wpływają bohaterowie. Śmiałkowie zmieniają fabułę i akcję, podejmując różne działania. Ich czyny wpływają bezpośrednio na wydarzenia lub zmieniają ich porządek, bądź też jedno i drugie.

W tych scenariuszach bohaterowie mają bardziej złożony cel czy misję niż tylko „zabić wszystkie potwory" lub „zdobyć tak wiele skarbów, ile to możliwe" czy nawet „zbadać ten obszar". Przygoda opiera się na tym, iż poszukiwacze przygód starają się wykonać pewne określone zadanie. Spotkania są niejako efektem wysiłków śmiałków dążących do celu – albo są to konsekwencje ich działań, albo akcje sił przeciwnych bohaterom, próbujące ich powstrzymać (albo jedno i drugie).

Tego typu przygody są bardziej opisowe, bliższe opowieściom. Przypominają raczej książkę lub film, nie są zwykłą eksploracją lokacji, na którą ich działania jako takie nie mają wpływu. Tworząc taki scenariusz nie wyliczaj pomieszczenia po pomieszczeniu, a notuj, co się stanie, kiedy i pod jakim warunkiem. Oto kilka sposobów na opracowywanie notatek.

Schemat: Narysowanie schematu pełnego strzałek i opisu wydarzeń w kółkach czy prostokątach ułatwia śledzenie rozwoju wypadków. „Gdy poszukujący mordercy BG wypytają karczmarkę, ta powie im, że zeszłej nocy widziała, jak ktoś podejrzany kręcił się obok stajni. Jeśli zapytają o Grzegorza, powie, gdzie ów mieszka". W tym przykładzie w schemacie od karczmarki należy poprowadzić dwie strzałki. Jedna biegnie do stajni, a druga do domu Grzegorza – właśnie jedną z tych dwóch dróg najprawdopodobniej obiorą BG. Oczywiście drużyna może zignorować te wskazówki i podążyć innym tropem.

Chronologia: Taką przygodę można również zorganizować według czasu. Chronologia rozpoczyna się, gdy BG angażują się w akcję (czasami nawet wcześniej). Mówi, co się dzieje i kiedy. „W dzień po przyjeździe BG do miasta przychodzi Joham do nich, prosząc o pomoc. Następnego dnia BN zostaje znaleziony martwy w swym pokoju w karczmie. Tego wieczora do gospody przychodzi Grzegorz, próbując odkryć, czy znaleziono ciało". Oczywiście wydarzenia w chronologii muszą mieć też postać warunkową: „Jeśli Grzegorz zorientuje się, że BG są na jego tropie, jeszcze tej nocy spróbuje wymknąć się z miasta".

Uważaj, by nie wpaść w pułapkę i nie wodzić bohaterów za nos, nie pozwalając im niemal na nic. Patrz dalej, Struktura.

MOTYWACJA

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

DOPASOWANE DO POSTACI CZY NIEZALEŻNE

Motywacje dopasowane od postaci to takie, które stworzyłeś mając na myśli swoich BG. Oto kilka z wielu możliwych przykładów.

- BG to grupa twardych najemników, których nie wzruszą błagania bezbronnych czy opowieści o niebezpieczeństwie zagrażającym jakiemuś dobremu królestwu. Jednak złoto od razu wzbudzi ich zainteresowanie...
- Czarodziejkę Mialee zabiły gargulce w Jaskiniach Grozy. Teraz pozostali BG szukają sposobu jej wskrzeszenia. Wiedząc o tym, wspominasz, że słyszeli o dobrym kapłanie Pelora, który żyje gdzieś na południu, w mieście Dywers. Kiedy bohaterowie wreszcie dotrą na miejsce, kapłan zgodzi się ożywić Mialee. Pod warunkiem jednak, że śmiałkowie pomogą mu oczyścić dolny poziom świątyni ze szczurołaków...
- Drużyna zakończyła badanie opuszczonej wieży czarnoksiężnika i ma mnóstwo skarbów. Złoto nie będzie więc odpowiednią motywacją, która wciągnie ich w kolejną przygodę. Jednakże plotki o tym, jakoby zapomniany czarownik powstał z martwych jako wampir i poszukuje złodziei – to zupełnie inna sprawa...
- Brat Tordeka, Ralcoss, odnajduje śmiałków i z przejęciem opowiada, że na krasnoludzkie miasto Dumadan spadła straszna tragedia. Oczywiście prosi śmiałków o pomoc...

Motywacje niezależne czy ogólne nie są motywacjami w ścisłym tego słowa znaczeniu. Mogą to być jakieś fakty (na przykład: w Zapomnianej Dolinie czeka przygoda na każdego, kto ośmieli się pokonać nawiedzane przez wywerny góry), które zachęca BG do działania (podążą we wspomniane miejsce lub nie – zależy to tylko od nich). Motywacje opracowane pod postacie sprawiają, że gracze czują, iż ich bohaterowie znaleźli swe miejsce w świecie wyobraźni. Natomiast motywacje ogólne to sytuacje niezależne od śmiałków. One z kolei sprawiają, iż wyobrażony świat jest dużo bardziej złożony niż to wygląda i że nie ogranicza się tylko do BG.

STRUKTURA

Bez względu na to, czy przygoda jest związana z miejscem, czy wydarzeniem, ma początek, rozwinięcie i zakończenie. Niektóre scenariusze można rozegrać w godzinę. Fabuła innych może wymagać wielu sesji na przestrzeni kilku miesięcy. Długość przygody zależy tylko od ciebie. Rozsądek podpowiada jednak, iż warto sięgnąć do przodu i spróbować przewidzieć, ile czasu zajmie rozegranie przygody (i upewnić się, że wszyscy gracze będą mogli tyle czasu poświęcić). Oto kilka wskazówek, które pomogą ci oceniać długość gry, tworzyć dobre scenariusze oraz unikać złych.



Tordek nie jest przygotowany na atak ogra.

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 będzie dobrą zabawą. Przygoda, która zapewne spodoba się każdemu, powinna zawierać następujące elementy.

Wybór: W każdej poprawnie skonstruowanej przygodzie znajdzie się kilka istotnych momentów, w których gracze muszą podjąć ważką decyzję. Od owego wyboru powinny zależeć późniejsze wydarzenia. Decyzje mogą być proste: iść w korytarzem lewo (gdzie czeka pirohydra) czy w lewo (ku magicznej fontannie). Mogą być jednak znacznie bardziej złożone: pomóc królowej w sporze z wielkim wezyrem (w efekcie czego władczyni zostanie zamordowana, a na tronie zasiądzie sługus wezyra).

Trudne wybory: Czasem podjęcie decyzji powinno być niezwykle trudne i pociągać poważne konsekwencje. Czy śmiałkowie powinni pomóc Kościołowi Heironeousa toczyć wojnę z goblinami, co uniemożliwi im dotarcie do Fortecy Nast przed tym, jak zły książę przywoła zabójcze sługy? Czy BG powinni zaufać słowom smoczycy, czy raczej zignorować jej ostrzeżenia?

Trudne spotkania: Dobra przygoda powinna dostarczyć pewnej liczby rozmaitych doznań – działań agresywnych i defensywnych, rozwiązywania problemów, odgrywania postaci oraz prowadzenia śledztwa. Upewnij się, że w scenariuszu zastosowałeś rozmaite rodzaje spotkań (patrz Spotkania, strona 100).

Emocjonujące wydarzenia: Jak w dobrej opowieści, tak też i dobrej przygodzie napięcie powinno to narastać, to opadać, a emocjonujący punkt kulminacyjny jest rzeczą konieczną. Łatwiej ustala się tempo akcji i napięcie w przygodach związanych z wydarzeniem (gdzie masz większą kontrolę nad następującymi po sobie zdarzeniami). Jednak również scenariusze związane z miejscem pozwalają na wykreowanie okolicy, w której będą miały miejsce pewne istotne sytuacje. Postaraj się ustalać tempo w odpowiedni sposób. Zaczynaj powoli i pozwól mu przyspieszać. Ciekawe spotkanie o niezwykłym klimacie to doskonały sposób na zakończenie fabuły.

Spotkania wykorzystujące zdolności BG: Jeśli czarodziej lub zaklinacz potrafi rzucać *lot*, wprowadź do przygody elementy wymagające poruszania się w powietrzu. Gdy jest kapłan, sięgaj czasami po nieumarłych, by mógł wykorzystać swą moc odgania-

nia. Jeśli w drużynie jest tropiciel bądź druid, postaraj się o spotkania ze zwierzętami: (złowieszcze zwierzęta pozwalają wykreować emocjonujące spotkania, które będą wyzwaniem nawet dla średnio- lub wysokopoziomowych BG – więcej informacji w *Księdze Potworów*). Pamiętaj o zasadzie: „Każdy musi mieć swoje pięć minut". Wszystkie dostępne dla BG zdolności zostały stworzone z myślą, by postacie były odpowiednio potężne. Jednak zdolność czy czar, z których nie można korzystać, zdają się na nic.

BŁĘDNA STRUKTURA

Staraj się unikać takich oto błędów.

Prowadzenie BG za rękę: W przygodach związanych z wydarzeniem bardzo często pojawia się błąd polegający na tym, iż śmiałkowie są znacznie ograniczeni lub akcja toczy się niezależnie od ich działań. Na przykład, fabuła oparta na idei, iż BG znajdują tajemniczą pamiątkę rodzinną, którą w chwilę później ktoś im kradnie, wiąże się z pewnym niebezpieczeństwem – co będzie, jeśli gracze znajdą skuteczny sposób na przypilnowanie przedmiotu? Wtedy na pewno nie spodoba im się, że został on skradziony tylko dlatego, iż zaplanowałeś to wcześniej. W takiej sytuacji gracze poczują się bezsilni, może nawet będą sfrustrowani. Na fabułę przygody gracze zawsze muszą mieć jakiś wpływ. Cały czas powinni czuć się tak, jakby ich działania miały duże znaczenie. Czyny śmiałków muszą wpływać na scenerię kampanii (choćby nawet w nieznacznym stopniu) i mieć jakieś konsekwencje (dobra lub złe).

BG są widzami: W takiej przygodzie BN wykonują wszystkie istotne zadania. Fabuła może nawet być interesująca, ale toczy się ona jakby obok postaci graczy, nie mają one wiele z nią wspólnego. Postaraj się, by żaden BN – bez względu na to, jak bardzo go lubisz – nie robił wszystkiego za poszukiwaczy przygód. Pamiętaj, że jeśli zapragniesz, by twoja wspaniała postać tła zabiła złego czarodzieja (również BN), który zagraża całemu światu, gracze nie będą się dobrze bawić, bo rola widzów nie jest dla nich.

Deus ex machina: To kolejna wątpliwa sytuacja, przypominająca nieco powyższy błąd. „Deus ex machina" (z łaciny: bóg zstępujący z maszyny) to pojęcie opisujące niezwykle zakończenie fabuły – rozwiązanie zagadki, osiągniecie celu i tym podobny koniec akcji następuje za sprawą zewnętrznego czynnika boskiego, a nie w wyniku działań BG. Staraj się nie stawiać śmiałków w sytuacji, w których ich przetrwanie zależy od innych. Czasami warto zostać uratowanym, lecz używanie tego rodzaju „drzwi 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 na miejsce zdarzenia.

Niwelowanie zdolności postaci: Warto znać możliwości BG, lecz wymyślanie przygód, w których nie mają okazji z nich korzystać (gdyż są niepotrzebne lub niwelowane), nie ma sensu. Jeśli czarodziej akurat nauczył się *kuli ognistej*, nie wystawiaj przeciw drużynie raz po raz przeciwników odpornych na ogień. Nie twórz lochów, w których czary *lot* czy *teleportacja* nie działają. Nie powinieneś niwelować zdolności postaci tylko dlatego, że trudniej jest wymyślić spotkanie, które będzie dla nich wyzwaniem. Moce bohaterów powinny dawać im okazję do przeżycia możliwie najbardziej emocjonujących rzeczy, dlatego też arbitralne stwierdzanie iż nagle przestają one działać, nie ma sensu.

PRZEPŁYW INFORMACJI

Struktura przygody w znacznej mierze zależy od tego, czego i kiedy dowiedzą się BG. Jeśli zdają sobie sprawę, że na najgłębszym poziomie lochów czai się smok, zachowają siły na to spotkanie i przygotują odpowiednie czary oraz zaplanują strategię. Gdy poznają tożsamość zdrajcy, najprawdopodobniej od razu zadziałają. Jeśli zbyt późno odkryją, iż przez przypadek doprowadzili do zawalenia się jaskini, nie będą w stanie powstrzymać całego procesu.

Nie zdradzaj od razu całej intrygi, lecz co jakiś czas przekazuj graczom skrawek wiedzy. Na przykład, jeśli to drowy stoją za buntem gigantów, powoli ujawniaj różne wskazówki prowadzące do takiego wniosku. Informacje uzyskane podczas walki z gigantami wzgórzowymi doprowadzą BG do gigantów lodowych, którzy z kolei skierują ich do gigantów ogniowych. Dopiero teraz BG znajdą wiadomości, dzięki którym zrozumieją, że w sprawę zaangażowane są drowy. Ten zabieg sprawi, że spotkanie z tymi elfami nabierze dodatkowego znaczenia.

Może się zdarzyć, iż jeszcze przed rozpoczęciem przygody gracze posiadają wszystkie potrzebne im informacje. Nie ma w tym nic złego. Po prostu czasami tajemnica nie jest potrzebna. Na przykład, postacie dowiadują się, że w nawiedzonej wieży w leśnych ostępach mieszka wampir i jego słudzy. Śmiałkowie oczywiście udają się tam z kołkami i wodą święconą, wyżynają bandę nieumarłych, potem spotykają wampira i pokonują go. To może być całkiem ciekawa przygoda. Czasami jednak niespodzianka, która zaskoczy graczy, czyni wszystko jeszcze bardziej interesującym. Wampir z wcześniejszego przykładu może okazać się być nieumarłym o dobrym charakterze, opierającym się żądzy krwi, lecz powoli poddającym się pokusom diabelskiej erynii, która żyje pod kościołem w pobliskim miasteczku. Obie koncepcje – „bez niespodzianek" i „nieoczekiwany zwrot wydarzeń" – są skuteczne i dobre, jeśli tylko ich nie nadużywasz.

Kontrolując przepływ informacji nie zapomnij o wieszczeniach. To potężne czary, których nie powinno się ograniczać. Lepiej dokładnie poznaj możliwości BG i zaplanuj, jak zareagujesz, jeśli wykorzystają wieszczenia (patrz Postępowanie z wieszczeniami, strona 94). A jeśli już założyłeś, że rzucą odpowiednie czary, lecz tego nie zrobili, zasłużyli sobie na porażkę!

SPOTKANIA

Choć interesująco rozmawia się o przygodach (oraz kryjących się za nimi opowieściach), gra składa się tak naprawdę ze spotkań. Każde poszczególne spotkanie jest niczym gra sama w sobie – z początkiem, środkiem, końcem oraz warunkami pozwalającymi określić zwycięzcę i przegranego.

DOPASOWANE DO POSTACI CZY NIEZALEŻNE

Podobnie jak motywacje, spotkanie też mogą być dopasowane specjalnie do BG lub też niezależne. Pierwsze to takie, w których bierzesz pod uwagę, że czarodziej ma *różdżkę niewidzialności*, a KP wojownika wynosi 23. W dopasowanym spotkaniu określasz sytuację tak, by pasowała do postaci. Możesz nawet ustalić, co który z BG ma zrobić – szkielet minotaura to wyzwanie dla barbarzyńcy; szkielet uzbrojony w kuszę i stojący na półce skalnej to zadanie dla łotrzyka, który jako jedyny może do niego dotrzeć; tylko mnich zdoła przeskoczyć rozpadlinę, by pociągnąć za dźwignię podnoszącą opuszczaną kratę, za którą czekają skarby; *niewidzialność dla nieumarłych* pozwoli kapłanowi dotrzeć do strzeżonego przez szkielety skarbu jeszcze w trakcie bitwy.

Spotkanie niezależne zmusza BG do przystosowania się do sytuacji, a nie odwrotnie. Bugbeary żyją na Wzgórzu Koniczyny i jeśli śmiałkowie tam się udadzą, napotkają je – i to niezależnie od tego, czy będzie to spotkanie odpowiadające ich możliwościom, czy też nie. Takie spotkania urealniają świat, dobrze więc przeplatać je z innymi.

Jeśli decydujesz się stosować jedynie spotkania niezależne, poinformuj o tym graczy. Pewne spotkania w twej przygodzie będą na odpowiednim dla nich poziomie, lecz niektóre mogą nie być. Na przykład, możesz zdecydować, gdzie znajduje się legowisko smoka na długo przed awansem postaci na poziomy pozwalające im przetrwać walkę ze smokiem. Jeśli gracze będą zawczasu wiedzieć, że zdarzą się niezależne spotkania, z którymi ich bohaterowie mogą sobie nie poradzić, mają większe szanse podjąć odpowiednią decyzję, jeśli przydarzy im się trudne spotkanie. Oczywiście powinni ruszyć na z góry upatrzone pozycje i powrócić w odpowiednim czasie (gdy będą lepiej wyposażeni i przygotowani na przetrwanie tego wyzwanie).

SKALE WYZWANIA ORAZ POZIOMY SPOTKAŃ

Skala Wyzwania (SW) potwora określa poziom drużyny, dla której dana istota stanowi godnego wroga. Potwór o SW 5 to dobry przeciwnik dla grupy czterech 5-poziomowych postaci. Jeśli bohaterowie są wyższego poziomu niż SW stwora, otrzymają mniej PD, ponieważ pokonanie go powinno im przyjść łatwiej. Analogicznie, jeśli poziom drużyny (średnia poziomów wszystkich członka drużyny) 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 trzyosobowych lub mniejszych wyzwa-

nie będą stanowić istoty o mniejszej SW. Niemniej nagroda w PD zależy od przeciętnego poziomu drużyny. Patrz Rozdział 7: Nagrody.

Wiele potworów a Poziomy Spotkania

Oczywiste jest, że większa liczba potworów stanowi większe wyzwanie niż jeden, co winno być również odzwierciedlone w SW. Do określenia Poziomu Spotkania (PS) grupy istot przyda ci się Tabela 4-1: Liczba spotykanych stworzeń. Z niej też się dowiesz, jaka liczba potworów odpowiada danemu poziomowi spotkania, a to ułatwi dostosowanie potęgi przeciwników do możliwości BG.

Chcąc dostosować przeciwników do drużyny, określ najpierw jej poziom, czyli wylicz średnią wszystkich poziomów postaci. Następnie znajdź otrzymaną liczbę w kolumnie „Poziom Spotkania". Idąc teraz wzdłuż wiersza, znajdź SW stworzenia, które chcesz wystawić przeciw drużynie. Kolumna, w jakiej znajduje się owo SW, pozwoli ci stwierdzić, ile owych istot możesz wykorzystać, by spotkanie stanowiło odpowiednie wyzwanie dla BG.

Załóżmy, dla przykładu, że chcesz wystawić przeciw 6-poziomowej drużynie bandę ogrów. W *Księdze Potworów* znajduje się informacja, że ogrowie mają SW równą 2. W kolumnie „Poziom Spotkania" odnajdujesz więc liczbę 6, a następnie idąc wzdłuż wiersza dochodzisz do pozycji 2. Jest to kolumna odpowiadająca czterem potworom. Wiesz teraz, że czterej ogrowie o SW 2 stanowią wyzwanie dla twojej drużyny 6. poziomu. Chcąc określić SW grupy potworów, postępuj dokładnie odwrotnie (zacznij od liczby stworzeń, znajdź SW pojedynczej istoty, a idąc wzdłuż wiersza w lewo dowiesz się, jaki jest poziom danego spotkania).

Jednorodna grupa: 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) ma PS 11. Podobnie ma się sytuacja z dalszym zwiększaniem liczby stworzeń i zmniejszaniem jednocześnie ich SW o wielokrotność 2. I tak cztery stworzenia o SW 7 (powiedzmy giganty wzgórzowe) to spotkanie o PS 11, tak jak i osiem stworzeń o PS 5 (na przykład: ettiny). Takie obliczenia nie sprawdzają się jednak przy stworzeniach o SW 1 lub mniej – w tym przypadku należy po prostu używać Tabeli 4-1: Liczba spotykanych stworzeń.

Mieszana grupa: Gdy chcesz wystawić przeciw drużynie stworzenie, którego Skala Wyzwania jest tylko o 1 niższa niż zamierzony PS, możesz podnieść PS o 1 wprowadzając drugie stworzenie, którego SW jest o trzy niższa niż pożądany PS. Na przykład, MP chce, by jego 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 jakiegoś towarzysza, by podnieść PS do 8. Zajrzawszy do Tabeli 4-1: Liczba spotykanych stworzeń, ustala, że na przecięciu wiersza odpowiadającego grupie 8. poziomu i kolumny „Mieszana grupa" jest informacja „7+5". Oznacza to, że potwór o SW 7 oraz istota o SW 5 dadzą razem spotkanie o PS 8.

Możesz traktować grupę stworzeń jako jedno stworzenie, którego SW jest równa PS grupy. Na przykład, zamiast przeprowadzać spotkanie BG z jednym stworzeniem o SW 4 (powiedzmy z niedźwiedziem brunatnym), możesz zamienić je na dwa stworzenia o SW 2 (para czarnych niedźwiedzi), których sumaryczny PS wynosi 4.

SW niektórych potworów wyrażone jest ułamkiem. 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 Skalę Wyzwania 1, a następnie dzielić wynik przez 2, albo traktować każdych dwóch orków jako potwora o SW 1.

TABELA 4-1: LICZBA SPOTYKANYCH STWORZEŃ

	Liczba stworzeń								
Poziom spotkania	Jedno	Dwa	Trzy	Cztery	Pięć lub sześć	Od siedmiu do dziewięciu	Od dziesięciu do dwunastu	Jednorodna grupa	Mieszana grupa
1	1 lub 2	1/2	1/3	1/4	1/6	1/8	1/8	1/2	1/2 + 1/3
2	2 lub 3	1	1/2 lub 1	1/2	1/3	1/4	1/6	1	1 + 1/2
3	3 lub 4	1 lub 2	1	1/2 lub 1	1/2	1/3	1/4	1	2 + 1
4	3, 4, 5	2	1 lub 2	1	1/2 lub 1	1/2	1/3	2	3 + 1
5	4, 5, 6	3	2	1 lub 2	1	1/2	1/2	3	4 + 2
6	5, 6, 7	4	3	2	1 lub 2	1	1/2	4	5 + 3
7	6, 7, 8	5	4	3	2	1	1/2	5	6 + 4
8	7, 8, 9	6	5	4	3	2	1	6	7 + 5
9	8, 9, 10	7	6	5	4	3	2	7	8 + 6
10	9, 10, 11	8	7	6	5	4	3	8	9 + 7
11	10, 11, 12	9	8	7	6	5	4	9	10 + 8
12	11, 12, 13	10	9	8	7	6	5	10	11 + 9
13	12, 13, 14	11	10	9	8	7	6	11	12 + 10
14	13, 14, 15	12	11	10	9	8	7	12	13 + 11
15	14, 15, 16	13	12	11	10	9	8	13	14 + 12
16	15, 16, 17	14	13	12	11	10	9	14	15 + 13
17	16, 17, 18	15	14	13	12	11	10	15	16 + 14
18	17, 18, 19	16	15	14	13	12	11	16	17 + 15
19	18, 19, 20	17	16	15	14	13	12	17	18 + 16
20	19+	18	17	16	15	14	13	18	19 + 17

CO JEST WYZWANIEM?

Co tak naprawdę jest „wyzwaniem„? Wszak w trakcie sesji będzie miało miejsce zapewne kilka wyzwań, a ty możesz zapragnąć, by każde zmuszało BG do maksymalnego wysiłku. Po każdej walce musiałbyś więc przerywać akcję, by śmiałkowie odpoczęli i się wyleczyli, a to spowolniłoby fabułę. Dlatego też zwykle nie warto przesadzać z wyzwaniami, zdając sobie sprawę, iż spotkanie o PS równym poziomowi drużyny wyczerpie 20% jej możliwości (punktów wytrzymałości, czarów, magicznych przedmiotów itp.). A to oznacza, że po mniej więcej czterech takich spotkaniach gracze postanowią zapewne, że ich postacie muszą odpocząć. Piąte spotkanie zaś zapewne doprowadziłoby do śmierci wszystkich członków drużyny.

BG powinni dać sobie radę ze stosunkowo dużą liczbą spotkań o PS mniejszym niż poziom drużyny i z odpowiednio mniejszą takich, których PS będzie wyższe. Można przyjąć zasadę, że śmiałkowie są w stanie przetrwać dwa razy więcej spotkań niż podano wyżej, jeśli ich PS będzie o 2 mniejsze niż poziom grupy. Tę liczbę można podwoić raz jeszcze, gdy PS spadnie o kolejne 2 – i tak dalej. Z drugiej jednak strony spotkania o PS wyższym o 2 niż poziom drużyny będą niezwykle wymagające. Jeśli BG dopisze szczęście, zdołają przetrwać dwie takie walki. Miej na uwadze, że jeżeli PS jest wyższy niż poziom drużyny, śmiertelność w grupie wzrasta.

Spotkania z ponad dwunastoma istotami są trudne do oceny. Jeśli w walce musi wziąć udział więcej niż dwanaście stworów, aby drużyna otrzymała sensowną liczbę PD, to przeciwnicy są na tyle słabi, że starcie będzie nieciekawe. Dlatego też w Tabeli 4-1: Liczba spotykanych stworzeń maksymalna liczba to 12.

TRUDNOŚĆ

Zdarzy się, że spotkanie będzie łatwe do przejścia dla BG. Innym razem okaże się zbyt trudne i będą musieli uciec przed przeciwnikiem. W dobrze skonstruowanej przygodzie powinny mieć miejsce spotkania o różnej trudności. W Tabeli 4-2: Trudność spotkania podano (w procentach) ile spotkań jakiego rodzaju powinno znaleźć się w scenariuszu.

Tabela 4-2: Trudność spotkania

% całości	Spotkanie	Opis
10%	Łatwe	PS niższy niż poziom drużyny
20%	Łatwe, jeśli BG dobrze się zachowają	Specjalnie (patrz dalej)
50%	Stosunkowo trudne	PS równy poziomowi drużyny
15%	Bardzo trudne	PS wyższy o 1-4 niż poziom drużyny
5%	Przytłaczające	PS o co najmniej 5 wyższy niż poziom drużyny

Łatwe: BG z łatwością zwyciężają i niewiele im grozi. Poziom Spotkania jest niższy niż poziom drużyny. Grupa powinna poradzić sobie z bardzo dużą liczbą takich spotkań.

Łatwe, jeśli BG dobrze się zachowają: Z tego rodzaju spotkaniem związana jest sztuczka, którą BG muszą zastosować, aby zwiększyć szansę na zwycięstwo. Odnalezienie i wyeliminowanie kapłana z pomocą *poprawionej niewidzialności*, aby przestał leczyć ogrów pozwoli uczynić spotkanie znacznie prostszym. Złe zachowanie BG sprawi, że spotkanie stanie się stosunkowo, a nawet bardzo trudne.

Stosunkowo trudne: Podczas większości stosunkowo trudnych spotkań przynajmniej jeden z bohaterów jest poważnie zagrożony. Ich PS równa się mniej więcej poziomowi drużyny. Przeciętna grupa poszukiwaczy przygód powinna poradzić sobie z czterema lub większą liczbą stosunkowo trudnych spotkań zanim wyczerpią jej się czary, punkty wytrzymałości i inne moce. Spotkanie, które nie wymaga od BG poświęcenia istotnej części ich możliwości, nie należy do tej kategorii.

Bardzo trudne: Bardzo prawdopodobne jest, że podczas takiego spotkania zginie jeden BG. W tym przypadku PS przekracza nieco poziom drużyny. Tego typu spotkanie może okazać się niebezpieczniejsze niż przytłaczające, gdyż gracze mogą nie zdawać sobie sprawy, że ich bohaterowie powinni wziąć nogi za pas.

Przytłaczające: BG powinni uciec. Jeśli tego nie zrobią, prawdopodobnie przegrają. Poziom Spotkania jest o pięć lub więcej wyższy niż poziom drużyny.

Uwagi dotyczące trudności

- Ograniczona przestrzeń utrudnia życie łotrzykom, gdyż nielatwo im się podkraść i wykonać ukradkowy atak.
- Rozproszone siły wroga utrudniają czarownikom użycie magii, ponieważ zaklęcia zadziałają na mniejszą liczbę przeciwników.
- Trudniej jest zaaranżować walkę wręcz z dużą liczbą słabszych przeciwników niż z jednym potężnym.
- Drużyna będzie miała większe problemy z nieumarłymi, jeśli nie będzie w niej kapłana.
- Jeżeli w trakcie spotkania pojawiają się zwierzęta lub rośliny, to będzie ono trudniejsze, gdy w drużynie nie ma druida lub tropiciela.
- Spotkania, w których biorą udział źli przybysze, są znacznie trudniejsze, jeżeli w drużynie nie ma paladyna lub kapłana (albo też czarodzieja bądź zaklinacza).
- Znacznie trudniej jest drużynie walczyć z licznymi przeciwnikami, gdy brak w niej czarodzieja lub zaklinacza.
- Pokonywanie zamkniętych drzwi i pułapek jest znacznie trudniejsze, gdy w drużynie nie ma łotrzyka.
- Walka z wieloma przeciwnikami będzie trudna, gdy w grupie brak wojownika, barbarzyńcy, tropiciela lub paladyna.
- Trudniej przeżyć spotkanie z wieloma przeciwnikami, gdy w drużynie nie ma kapłana.
- Bard i kapłan to doskonałe klasy wspierające drużynę. Członkowie tych klas ułatwiają przetrwanie niemal każdego spotkania.

Powyższe uwagi nie zawsze mają znaczenie, gdy obliczasz lub zmieniasz Skalę Wyzwania. Pamiętaj jednak o nich, gdy wymyślasz spotkanie.

POTĘŻNIEJSZE POTWORY

Bazyliszek pokaźnych rozmiarów z większą liczbą punktów wytrzymałości oraz wyższą premią do ataku niż zwykły przedstawiciel tego gatunku to znaczniejsze wyzwanie dla drużyny. Jeśli korzystasz z przedstawionych w *Księdze Potworów* zasad zwiększania Kości Wytrzymałości istot, powinieneś również zwiększyć odpowiednio punkty doświadczenia (PD) za ich pokonanie. Jeżeli zwiększysz KW o 50%, zwiększ też PD o 50%. Jeśli podwoisz KW, podwój PD. Ustalając SW miej na uwadze, że zwiększenie KW o 50% oznacza wzrost SW o 1, zaś podwojenie KW – zwiększenie SW o 2.

Gdy istota ma poziomy (klasy BG lub BN), dodaj podstawową SW do poziomu klasy, a otrzymasz SW danego osobnika. Odejmij 1 od wyniku, jeśli jest to klasa BN, a nie BG (patrz Rozdział 2: Klasy), choć i tak musisz otrzymać liczbą o 1 większą niż oryginalna SW potwora.

SW potwora + poziomy klasy BG = poprawiona SW
(SW potwora + poziomy klasy BN) – 1 = poprawiona SW
Minimalna zmieniona SW = SW potwora + 1

MIEJSCE

Walka tocząca się na moście z czaszek przerzuconym nad rzeką ławy będzie bardziej emocjonująca i niebezpieczniejsza niż starcie w miłej, bezpiecznej komnacie w lochach. Pole bitwy może przemienić nudne spotkanie w interesujące, a łatwiejsze w trudniejsze i na odwrót.

Sytuacje bardziej interesujące

Loch może być ciekawym miejscem, lecz kiedyś pomieszczenie 6 na 6 metrów się znuży. Podobnie podróż przez mroczna puszczę będzie wydawać się interesująca i przerażająca, ale nie za dziesiątym razem. D&D jest grą fantasy, możesz więc pozwolić swej wyobraźni podążać 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 pomyśl, dlaczego BG tam trafią.

Nie tylko miejsce, ale również sytuacja ma duży wpływ na przebieg spotkania i wywoływane przezeń emocje. Kiedy łotrzyk otwiera zamek w jedynych drzwiach prowadzących z górnego poziomu zawalającej się wieży, to gracze mają do czynienia z czymś innym niż kolejne wierzeje w lochu. Pomyśl o spotkaniu, w którym BG muszą się zachowywać dyplomatycznie, gdy wokół szaleje bitwa. Wypełnij podziemny kompleks jaskiń wodą, a przygoda w lochach nabierze zupełnie innego wymiaru. Niech kilka spotkań będzie miało miejsce w wielkim drewnianym forcie – płonącym.

W Rozdziale 3: Prowadzenie gry, w części Interesujące walki (strona 71), znajdziesz nieco informacji na ten temat.

Modyfikowanie trudności

Kryjący się za szańcem orkowie, szyjący z łuków do śmiałków, którzy idą wąską półką skalną nad przepaścią będą niebezpieczniejszym przeciwnikiem, niż ci sami orkowie toczący walkę wręcz w jakimś tunelu. Sytuacja może być też odwrotna. Jeżeli bohaterowie dostrzegą w jarze poniżej nieświadomych orków pchających beczki łatwopalnej oliwy, to spotkanie będzie łatwiejsze.

Zastanów się nad pewnymi czynnikami związanymi z miejscem lub sytuacją, które czynią spotkanie trudniejszym. Oto kilka przykładów.

- Przeciwnik ma osłonę (na przykład, kryje się za ścianą wyposażoną w otwory strzelnicze).

- Przeciwnik znajduje się wyżej lub trudno jest się do niego dostać (na przykład, stoi na półce skalnej lub na szczycie muru obronnego).
- Przeciwnik zaskakuje postacie (BG śpią).
- Warunki ograniczają zmysły wzroku lub słuchu (mgła, ciemność, głośna maszyneria).
- Warunki utrudniają poruszanie się (pod wodą, duża grawitacja, bardzo wąski korytarz).
- Warunki zmuszają do uwagi i koncentracji (schodzenie po gładkim urwisku, zwisanie ze stropu).
- Warunki powodują obrażenia (wielki mróz, wnętrze płonącego budynku, ponad jamą z kwasem).

Warto wiedzieć, że pierwsze trzy warunki czynią spotkanie łatwiejszym z punktu widzenia BG, jeśli to oni korzystają z osłony, wysokości lub zaskoczenia.

NAGRODY A ZACHOWANIE

Podczas spotkań – traktowanych oddzielnie lub razem – nagradzane są pewne typy zachowań i to niezależnie, czy MP jest tego świadom, czy nie. Te, w których istotne jest zabicie przeciwnika, wyróżniają agresję i umiejętności wojskowe. Jeżeli większość spotkań będzie tego właśnie rodzaju, czarodzieje i kapłani szybko zaczną przygotowywać tylko zaklęcia bojowe. Gracze opanują też pewne taktyki walki, dzięki którym będą w stanie radzić sobie z różnymi przeciwnikami. Natomiast spotkania, w których najistotniejszą rolę odgrywa dyplomacja, doprowadzą do sytuacji, w której bohaterowie będą próbowali rozmawiać z każdym, kogo postawisz im na drodze. Z kolei spotkania, w których liczy się spryt i podstępność, nagradzają chytrość. Miej na uwadze, że spotkania, które zachęcają do śmiałości, przyspieszą akcję gry. Te zaś, w których preferowana jest ostrożność, spowalniają ją.

Zawsze miej na uwadze, jakie działania będziesz nagradzał. W tym przypadku nie chodzi jednak wcale o punkty doświadczenia czy skarby, a o wszystko to, co pozwala osiągnąć sukces. Pamiętaj, że w dobrej przygodzie powinny znaleźć się spotkania, w których istotną rolę odgrywają różne rodzaje zachowań. W ten sposób uzyskasz nie tylko większą różnorodność, ale też zadowolisz wszystkich graczy. Rzadko wszak się zdarza, by wszyscy lubili spotkania tego samego typu. A nawet jeśli – któż nie doceni zmiany tempa? Pamiętaj, że masz do wyboru wiele różnych rodzajów spotkań. Poniżej znajdziesz kilka przykładów.

Walka: Rozróżnia się dwa rodzaje spotkań tego typu: atak i obrona. Przez większość czasu BG są agresorami – napadają na legowiska potworów i badają lochy. Dlatego też miłą odmianą może być walka, w której śmiałkowie muszą obronić jakieś miejsce, przedmiot lub osobę.

Negocjacje: W tych spotkaniach chodzi nie o biegłość w posługiwaniu się mieczem, a o giętkość języka, choć i tu mogą pojawić się groźby. 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 tła (głupich, inteligentnych, szczodrych, samolubnych itp.) – dopóki ma to sens. Nie czyń jednak ich tak przewidywalnymi, że gracze zawsze będą w stanie stwierdzić, co dany BN zrobi w takiej czy innej sytuacji. Spójność – tak; jednowymiarowość – nie.

Warunki: Pogoda, trzęsienie ziemi, lawiny, rzeki o bystrym nurcie czy płomienie – to tylko kilka z wielu warunków, jakie mogą stanowić wyzwanie nawet dla średnio- lub wysokopoziomowych BG.

Rozwiązywanie problemów: Tajemnice, zagadki, łamigłówki bądź cokolwiek, co wymaga od graczy logicznego myślenia i rozsądku – oto spotkanie polegające na rozwiązywaniu problemów.

Osąd: „Czy powinniśmy pomóc więźniom zamkniętym w lochu, nawet jeśli to może być pułapka?". Tego rodzaju spotkania nie wymagają logicznego myślenia, odwołują się bowiem raczej do skłonności i instynktu.

Śledztwo: Tego rodzaju spotkania zwykle ciągną się dłuższy czas. Wiążą się one z licznymi negocjacjami oraz rozwiązaniem niejednego problemu. Celem śledztwa może być wyjaśnienie jakiejś zagadki lub zdobycie informacji.



KONIEC (?)

Prędzej czy później każda przygoda musi dobiec końca. Zakończenie to zwykle ciekawy punkt kulminacyjny fabuły, o którym gracze wiedzą lub którego nadejścia się spodziewają (na przykład, gdy przez całą przygodę walczyli ze sprzymierzonymi ze smokiem ogrami, to walka z gadem będzie doskonałym ukoronowaniem ich wysiłków).

W wielu przygodach musi nastąpić jakieś ostateczne rozstrzygnięcie – coś, co ma miejsce po spotkaniu kulminacyjnym. Na przykład: znalezienie cennego przedmiotu w skarbcu smoka; scena na dworze króla, który dziękuje śmiałkom i rozdaje tytuły szlacheckie; pogrzeb towarzyszy, którzy nie przeżyli walki. Owo rozstrzygnięcie powinno trwać krócej niż sam punkt kulminacyjny.

Czasami przygody zasługują na kontynuacje – podobnie jak dobra książka czy film. Wiele scenariuszy wiedzie do następnych, wykorzystując znane bohaterom fakty lub ich dokonania. Na przykład, śmiałkowie, którzy zburzyli zamek złego władcy, mogą wśród zgliszcz znaleźć wskazówki wiodące do sprzymierzonego z nim zdrajcy, zasiadającego w radzie miejskiej. A może banda orków zdołała zbiec przed klęską swego pana – dokąd się nie udała, będzie sprawiać kłopoty! Jeśli zaś poszukiwaczy przygód maszerujących do zamku złego władcy napadli bandyci, to odnalezienie ich kryjówki będzie scenariuszem łączącą w sobie chęć zemsty i wymierzenia sprawiedliwości.

ŁĄCZENIE PRZYGÓD

Kampania to połączony ze sobą ciąg różnych przygód. Kwestie kampanii omówiono w innym miejscu (patrz Rozdział 5: Kampanie), jednak poniżej znajdziesz kilka pomysłów na tworzenie scenariuszy, które można ze sobą połączyć.

EPIZODY CZY SERIALE

Przygody epizodyczne stanowią całość same w sobie, nie są powiązane ani z czymś, co wydarzyło się wcześniej, ani z tym, co nastąpi później. Takie przygody to zabawne, samodzielne scenariusze, które można wykorzystać wtedy, gdy akurat są potrzebne. Często stają się ciekawą odskocznią od dłuższej kampanii. Na przykład, w samym środku przygód toczących się wokół złego księcia, jego sług oraz zarazy, która za jego sprawą spadła na krainę, BG mogą rozegrać krótki epizod opowiadający o odzyskaniu zaginionego dziecka lammasu.

Seria scenariuszy to kilka połączonych ze sobą przygód. Wiązać może je, na przykład, pojawiający się raz po raz BN lub podobne początki. Zaklinacz, który zleca śmiałkom odzyskanie trzech zaginionych artefaktów (trzy różne przygody), to łącznik przemieniający trzy scenariusze w serial. Innym przykładem mogą być trzy przygody związane z pokonaniem złego mnicha, następnie jego złych kompanów, którzy przybyli, by pomścić śmierć towarzysza, a później złego barda, poszukującego potężnego klejnotu, niegdyś należącego do mnicha. Każda część serii scenariuszy jest oparta na wcześniejszym wydarzeniu, zaś konsekwencje ciągu wydarzeń powodują ciąg następnych, tworząc kolejną przygodę.

W kampanii najlepiej łączyć przygody epizodyczne z seriami scenariuszy – dzięki temu zwiększa się szansę na dobrą zabawę. Warto korzystać z najcenniejszych elementów każdej z kategorii. Najprościej w pewnej liczbie epizodów zamieszczać aluzje dotyczące ciągnącej się gdzieś w tle intrygi, która w końcu wypłynie na światło dnia pod postacią jakiejś serii scenariuszy. Na przykład, gdy BG wędrują od lochu do lochu i od ruin do ruin, zbierają plotki i odnajdują ślady świadczące o tym, że pewni mieszkańcy Podmroku planują atak na świat. Być może zagłębiając się w podziemia śmiałkowie odkryją, że potwory, z którymi walczą, są sługami spiskowców. Nieco później okaże się zaś, że za wszystkim stoją łupieżcy umysłu. A ci wreszcie ruszą do ataku i BG będą musieli ich powstrzymać. I tak oto seria nie powiązanych ze sobą przygód nagle okazuje się tworzyć spójną całość. To początek splatania wątków.

SPLATANIE WĄTKÓW

Splatanie wątków polega na mieszaniu kilku przygód i prowadzeniu ich jednocześnie. Weźmy 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 kapłana troglodytów. Oto jak można spleść ze sobą te dwie przygody.

1. Szukając w mieście laski bohaterowie są świadkami morderstwa. Gdy zainteresują się sprawą, odkryją sprawcę i wyśledzą go. Będzie walczył do śmierci. Na jego ciele bohaterowie odkryją tajemniczy tatuaż.
2. Postacie dowiadują się, że przed laty troglodyci skradli *laskę uzdrawiania*.
3. Gdy bohaterowie próbują zdobyć więcej informacji o troglodytach i ich siedzibie, atakuje ich skrytobójca z tym samym tajemniczym tatuażem.
4. Postacie podążają się do kompleksu jaskiń, w których żyją troglodyci. Napotykają na poważny opór i się wycofują.
5. Powróciwszy do miasta, BG znajdują się pod obserwacją, a nawet padają ofiarą ataku gildii.
6. Wzmocnieni śmiałkowie wracają do kompleksu jaskiń i zdobywają laskę.
7. Zwycięzcy bohaterowie wracają do miasta. Poznają lokalizację gildii. Dochodzi do bezpośredniej konfrontacji ze skrytobójcami.

Splatając wątki możesz sprawić, że twoja kampania w mniejszym stopniu będzie przypominała cykl przygód, a bardziej... no cóż, prawdziwe życie. Będzie to jednak trudne do zrobienia, bo gdy zaczniesz splatać ze sobą więcej niż dwa lub trzy wątki, graczy może przestać cieszyć liczba „luźnych końców", czyli nierozwiązanych zagadek, jakie pozostały po starym scenariuszu, podczas gdy już rozpoczęła się akcja nowego. Niektórzy gracze mogą nawet nie życzyć sobie splatających się wątków. Jeśli to możliwe, dążą do jednego celu i nie zaczynają rozwiązywać nowych zagadek, dopóki nie uznają, że wcześniejsza fabuła nie została zakończona. W powyższym przykładzie, BG mogliby zignorować troglodytów i magiczną laskę, najpierw zajmując się skrytobójcami. Dobry MP potrafi stworzyć przygodę, którą gracze będą chcieli rozegrać, ponieważ bierze pod uwagę ich pragnienia.

CO PO ZAKOŃCZENIU PRZYGODY?

Gdy przygoda dobiegnie końca, powinieneś zrobić następujące rzeczy.

PRZYZNAJ DOŚWIADCZENIE

Jeśli nie przyznajesz doświadczenia po każdej sesji, rozdzielaj PD na koniec każdej przygody. Więcej informacji znajdziesz w Rozdziale 7: Nagrody.

PROWADŹ NOTATKI

Zanotuj, jakie wydarzenia miały miejsce podczas przygody. Zapisz informacje o nowych BN, pokonanych potworach, poznanych tajemnicach, magii i tak dalej. Notuj wszystko, co może ci się przydać w następnych scenariuszach, włącznie z niedokończonymi wątkami. Zapisz też, co według ciebie graczom się podobało, a co nie.

Popraw pierwotne zapiski dotyczące przygody oraz legendę mapy, by odzwierciedlić zmiany spowodowane przez BG.

POPRAW INFORMACJE O BG

Zapisz, jakie nowe przedmioty magiczne zdobyli BG, czy awansowali na następne poziomy (oraz związane z tym zmiany). Dodaj informacje o przeciwnikach, których rozwścieczyli, i przyjaciołach, których zyskali – oraz wszystko inne, co wydaje ci się istotne.

LOCHY

Lochy to głębokie, mroczne podziemia, zamieszkane przez plugawe stwory i pełne zapomnianych, pradawnych skarbów. Żyją w nich nie tylko drapieżne bestie, ale również inteligentne złe istoty, które czekają na

odpowiednią chwilę, by zaatakować na zalane słońcem krainy dobra. W lochach są też jeziora palącego kwasu oraz magiczne pułapki plujące w intruzów ogniem oraz smoki strzegące skarbów, a czasem również magiczne artefakty, czekające na szczęśliwego znalazcę.

Mówiąc krótko, lochy oznaczają przygodę.

LOCH JAKO SCENERIA PRZYGODY

Pojęcie „loch" używane jest dość swobodnie. Zwykle odnosi się do podziemi, ale nie jest to konieczne. Niektórzy MP tym terminem określają praktycznie każde miejsce, w którym toczy się przygoda. Jednak na kilku następnych stronach loch będzie oznaczał zamkniętą, dobrze zdefiniowaną przestrzeń połączonych ze sobą lokacji, w których mogą przydarzyć się spotkania.

Loch to najczęściej podziemny kompleks zbudowany w jakimś celu przez inteligentne stworzenia. W jego skład wchodzą pomieszczenia i łączące je korytarze, schody prowadzące na powierzchnię, drzwi oraz pułapki mające odstraszać intruzów. W archetypicznym lochu nie żyją pierwotni jego mieszkańcy, a inne stworzenia. Przyciąga on poszukiwaczy przygód, którzy liczą na znalezienie w podziemiach skarbów pozostawionych przez budowniczych lub zebranych przez aktualnych lokatorów.

RODZAJE LOCHÓW

Na potrzeby gry rozróżnia się cztery rodzaje lochów, które definiuje ich aktualny stan. Zwykle bohaterowie będą mieli do czynienia albo z którymś z tych typów, albo z ich kombinacją. Czasami nowi mieszkańcy używają starych lochów do nowych celów.



Gnolle starają się wykorzystać w walce jamę na swoją korzyść.

Zrujnowana budowla: To miejsce opuścił (całkowicie lub częściowo) jego pierwotny twórca bądź twórcy, a zamieszkały w nim nowe istoty. Wiele żyjących w mrokach stworów szuka takich opuszczonych miejsc i osiedla się w nich. Większość ewentualnych pułapek już tu nie działa, napotkać można za to wędrowne stwory.

Czasem można rozpoznać pierwotne przeznaczenie pomieszczeń zrujnowanej budowli. Leże rdzewiaczy przed laty mogło być koszarami – gnijące resztki drewnianych łóżek to teraz gniazdo stworów. Sala tronowa, wciąż ozdobiona strzępkami niegdyś pięknych gobelinów, jest pusta i cicha – pradawna klątwa, którą obłożono króla, wciąż wisi w powietrzu, rzucając cień na zasiedziały tron z brązu.

Zrujnowana budowla aż prosi się o zbadanie. Poszukiwacze przygód mogą słyszeć opowieści o skarbach porozrzucanych po opuszczanym labiryncie, które pewnie skłonią ich do zmierzenia się z niebezpieczeństwami i odzyskania bogactw. To typowy i najoczywistszy z lochów, w którym niebezpieczeństwo (mieszkańcy) równoważy nagroda (skarb). Stworzenia zamieszkujące zrujnowaną budowlę raczej nie będą zorganizowane, więc poszukiwacze przygód mogą wędrować po labiryncie jak im się żywnie podoba, dzięki czemu rozpoczynanie i kończenie przygód nie powinno stanowić problemu.

Zamieszkana budowla: Ten loch wciąż jest używany. Mieszkają w nim stworzenia (zwykle inteligentne), choć niekoniecznie to one go zbudowały. Może to być dom, forteca, świątynia, czynna kopalnia, więzienie lub koszary. W tym lochu pułapki i wędrowne stworzenia będą rzadziej spotykane, natomiast większe jest prawdopodobieństwo pojawienia się tu zorganizowanych straży – posterunków i patroli. Jeśli zaś chodzi o pułapki i wędrowne stworzenia, to zwykle kontrolują je mieszkańcy.

Wyposażenie lochu zależy od jego mieszkańców. To samo dotyczy ozdób i zapasów. Oczywiście lochy muszą być takie, by mieszkańcy mogli się po nich swobodnie poruszać (drzwi powinny się bez problemu otwierać, korytarze są na tyle szerokie, by nimi chodzić itp.). Gospodarze mogą też posiadać jakiś system komunikacyjny. I z pewnością kontrolują wyjścia.

Niektóre lochy są częściowo zamieszkane, a częściowo puste lub zrujnowane. W tym przypadku mieszkańcy nie zbudowali tego miejsca. To zapewne grupa inteligentnych stworzeń, które przemieniły opuszczony loch w swą bazę, fortecę lub dom.

Zamieszkana budowla może być siedzibą plemienia goblinów, ukrytą podziemną fortecą lub zamkiem. Jeżeli gracze są wrogo nastawieni, zbadanie tego lochu będzie stanowić duże wyzwanie dla poszukiwaczy przygód, przede wszystkim z tej racji, że gospodarze są zorganizowaną grupą. Trudno jest wszak walczyć z przeciwnikiem na jego terenie – terenie, który dobrze zna i którego umie bronić.

Bezpieczny schowek: Ktoś, kto chce ukryć lub skutecznie zabezpieczyć jakąś rzecz, może ją zakopać. Czy będzie to wspaniały skarb, zakazany artefakt, czy martwe ciało ważnej osobistości – nie jest ważne. Istotne jest tylko to, że ów przedmiot umieszczony zostaje w lochu, w którym strzegą go zapory, pułapki oraz strażnicy.

Tego typu loch zapewne będzie posiadał przeróżne pułapki, jednak raczej nie spotka się tu wędrownych potworów. Katakumby pradawnego licza będą najeżone przeróżnymi magicznymi pułapkami i będzie tu też wielu strażników. Mało jest jednak prawdopodobne, by jakiś żyjący pod ziemią potwór wprowadził się do nich i urządził sobie leże – uniemożliwiają to pułapki i strażnicy.

Konstruktorzy takiej budowli mają raczej na uwadze funkcjonalność, nie wygląd. Mimo to czasem zdarzą się ozdoby – rzeźby lub naścienne malowidła – zwłaszcza w przypadku grobowców ważnych osobistości.

Zdarza się, iż kryptę 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 żywe istoty. Krypty i grobowce często strzeżone są przez nieumarłych i konstrukty, które nie potrzebują ani żywności, ani odpoczynku. W lochach mogą się też pojawiać potwory, które wezwie magia uruchomionej pułapki i które zaatakują intruzów. Niepotrzebni już strażnicy znikają, więc nie trzeba się nimi przejmować.

Naturalne jaskinie: W pieczarach mieszkają przeróżne potwory wiodące podziemny tryb życia. Te naturalne jaskinie są połączone korytarzami. Nie zbudowano ich w oparciu o jakiś plan i nie ozdobiono. Natura sama postarała się o taki, a nie inny wygląd. Dlatego też raczej nie będzie tu pułapek, a nawet drzwi.

Niemniej groty nie muszą być wcale bezpieczne. Żyją w nich wszelakie grzyby, czasem tworzące całe lasy kapeluszy i purchawek. Te lasy są z kolei siedzibą podziemnych drapieżników polujących na istoty żywiące się grzybami. Czasami grzyby fosforyzują, przez co jaskinie są jako tako oświetlone niezwykłym blaskiem. W pozostałych obszarach mogą się rozwijać zwykłe rośliny, jednak światło musi im zapewniać magia (na przykład: *nieustające płomienie*).

Czasem naturalne kompleksy łączą się z innymi lochami. W takim przypadku do eksploracji pieczar dochodzi zwykle po zbadaniu podziemi zbudowanych przez inteligentne istoty. Sieć jaskiń może też łączyć zupełnie różne lochy, przez co powstaje niezwykłe, wymieszane środowisko. Naturalne groty łączące się ze wykutymi podziemiami mogą być drogą, dzięki której różne stwory zaludniają sztuczne kompleksy. Krąż plotki o przerażającej krainie zwanej Podmrokiem – podziemnym świecie, będącym w istocie wielkim kompleksem pieczar, ciągnącym się pod powierzchnią całych kontynentów.

Pieczary, groty i jaskinie mogą być naprawdę piękne – natura tworzy niesamowite stalaktyty, stalagmity, nacieki, kolumny i inne wapienne formacje. Z punktu widzenia poszukiwacza przygód mają jednak poważną wadę – jest tu mniej skarbów (lub zgoła wcale). Tego rodzaju lochy nie powstały w określonym celu, więc niewielka jest szansa, że znajdzie się tu tajemną komnatę wypełnioną złotem pozostawionym przez poprzednich mieszkańców.

WŁAŚCIWOŚCI LOCHU

Nie ma lochu bez ścian i podłóg, większość posiada też drzwi (często niezwykle misternie skonstruowane) i inne cechy wspólne. Przemierzający podziemia poszukiwacze przygód szybko zapoznają się z podstawowymi właściwościami badanych miejsc. Wykorzystaj to na swą korzyść. Wspólne cechy zapewniają spójność (urealniają świat wyobraźni), a jednocześnie umożliwiają wprowadzanie od czasu różnych niespodzianek poprzez nieznaczne choćby zmiany.

Ściany

Murowane ściany – kamienie ułożone jeden na drugim (zwykle, choć nie zawsze, połączone zaprawą) – tworzą korytarze i komnaty. Ściany lochów mogą być również wyciosane z litej skały, przez co wyglądają nieco surowo, albo też wykonane z gładkiego, ale nieobrobionego kamienia. Ścianami mogą wreszcie być naturalne ściany jaskiń. Trudno jest przewrócić lub zrobić dziurę w ścianie lochów, ale za to dość łatwo się na nie wspina.

Murowane ściany: Zwykle mają przynajmniej 30 centymetrów grubości. Często są popękane i poznaczone szczelinami, w których żyją większe i mniejsze stworzenia czekające na pożywienie. Murowane ściany blokują wszystkie dźwięki poza najgłośniejszymi.

Lepsze murowane ściany: Czasami murowane ściany są lepiej wykonane (gładsze; dokładniej dopasowane kamienie; mniejsza liczba pęknięć), a czasami pokrywa je gips lub tynk. Tynkowane ściany często zdobią malowidła, płaskorzeźby czy inne dekoracje. Równie łatwo je zniszczyć, co zwyczajne murowane ściany, lecz trudniej się po nich wspinać.



Ociosana kamienna ściana

Ociosane kamienne ściany: Pomieszczenia są wyryte w litej skale. Szorstka powierzchnia ciosanej ściany sprawia, że często rosną na niej grzyby i żyją stworzonka (zwykle robactwo, nietoperze lub zwinięte węże lubiące ciemności). Jeśli po drugiej stronie coś się znajduje (inna komnata czy korytarz), ściana ma zwykle przynajmniej metr grubości – inaczej wszystko zawaliłoby się pod ciężarem skał rozciągających się ponad kompleksem.

Nieobrobione kamienne ściany: Nierówne, rzadko kiedy płaskie powierzchnie. W dotyku gładkie, lecz pełne małych otworków, ukrytych

Ryc. W. Reynolds

ZA KULISAMI: DLACZEGO LOCHY?

Lochy ułatwiają rozgrywkę. Ponieważ znajdują się pod ziemią, oddzielają w wyraźny sposób „przygodę" od reszty świata. Wędrowanie korytarzami, otwieranie drzwi i przeróżne spotkania to niewątpliwie pewne uproszczenia, ale dzięki nim grę łatwiej opanować, a sytuacje nietrudno sobie wyobrazić.

Łatwo jest kontrolować tok przygody dziejącej się w lochach, nie wodząc postaci za rękę. Gracze nie będą mieli wątpliwości, do czego zdolni są prowadzeni przez nich bohaterowie – nie mogą przechodzić przez ściany (przynajmniej na początku) czy wchodzić do pomieszczeń, które nie istnieją. Pomijając jednak owe ograniczenia, mogą iść gdziekolwiek chcą w jakimkolwiek porządku chronologicznym. Ograniczony obszar lochu daje też graczom pewną świadomość kontrolowania własnego przeznaczenia.

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 podobny schemat stworzysz w przypadku przygody, która nie będzie toczyć się 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 wiążą się z otwieraniem kolejnych drzwi i próbą przewidzenia, co czai się za nimi. Lochy dają też okazję do przeprowadzenia bardzo różnorodnych spotkań, wymagających od graczy i postaci różnorodnych umiejętności (walka, taktyka, nawigację, pokonywanie przeszkód, pułapki itp.). Zachęcają graczy, by bacznie zwracali uwagę na otoczenie, ponieważ w lochu wszystko stanowi potencjalne 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 akcji. Wiele zdolności, które posiadają postacie – Otwieranie zamków łotrzyka czy zauważanie sekretnych drzwi elfa – idealnie pasuje właśnie do przygód toczących się w lochach.

Gdy masz wątpliwości dotyczące scenerii dla przygody, wykorzystaj loch. Pamiętaj jednak, że choć podziemia zachęcają do licznych walk i zwykłej eksploracji, w scenariuszach powinny również mieć miejsce interakcje z BN – na przykład, krasnoludzką drużyną uderzeniową, inną grupą poszukiwaczy przygód czy dziwnymi istotami, które chętniej porozmawiają niż będą walczyć.

Tabela 4-3: Ściany

Rodzaj ściany	Przeciętna grubość	ST przebicia	Trwałość	Punkty wytrzym.*	ST Wsp.
Murowana	30 cm	35	8	90 pw	15
Lepsza murowana	30 cm	35	8	90 pw	20
Wzmocniona murowana	30 cm	45	8	180 pw	15
Ociosana kamienna	1 m	50	8	540 pw	22
Nieobrobiona kamienna	1,5 m	65	8	900 pw	20
Żelazna	7,5 cm	30	10	90 pw	25
Papierowa	Grubość papieru	1	–	1 pw	30
Drewniana	15 cm	20	5	60 pw	21
Wzmocniona magią**	–	+20	×2	×2†	–

*Za obszar 3 m na 3 m.

**Modyfikatory te mogą być zastosowane do wszystkich powyższych rodzajów.

†Lub 50 – pod uwagę należy brać większą wartość.

nisz oraz półek na różnych wysokościach. Zwykle mokre lub przynajmniej wilgotne, bowiem to woda najczęściej przyczynia się do powstania naturalnych jaskiń. Jeśli po drugiej strony coś się znajduje, ściana ma zwykle przynajmniej 1,5 metra grubości.

Specjalne ściany: Czasami w lochu mogą się pojawić niezwykłe ściany. Gdy gracze napotkają którąś z nich, staną się podejrzliwi, ale i ciekawi.

Wzmocnione ściany: 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 przebicia wzrasta o 10.

Magicznie wzmocnione ściany: Te ściany są mocniejsze niż przeciętnie, mają większą trwałość, więcej punktów wytrzymałości oraz wyższą ST przebicia. Magia zwykle podwaja trwałość oraz punkty wytrzymałości i zwiększa o 20 ST przebicia. Wzmocniona w ten sposób ściana otrzymuje również prawo do rzutu obronnego na zaklęcia, które mogłyby na nią wpłynąć, z premią równą 2 + połowa poziomu czarującego, który wzmacnia ścianę. Skonstruowanie magicznej ściany w mechanice gry jest analogiczne do stworzenia cudownego przedmiotu (patrz Rozdział 8: Magiczne przedmioty).



Murowana ściana

Żelazne ściany: Otaczają one ważniejsze miejsca w lochu, na przykład krypty.

Papierowe ściany: Papierowe ściany to przeciwieństwo żelaznych. Ograniczają one jedynie pole widzenia, nic więcej.

Drewniane ściany: Zwykle są nowym elementem w starych lochach. Drewniane ściany mają zagrody dla zwierząt czy magazyny. Pozwalają też większe pomieszczenie podzielić na mniejsze.

Ściany z otworami strzelniczymi: W otwory strzelnicze może zostać wyposażona ściana murowana, z ociosanych kamieni i drewniana. Obrońcy mogą przez te dziury szyć strzałami lub bełtami, chroniąc się jednocześnie za ścianą. Mają oni osłonę 9/10, która zapewnia im premię +10 do Klasy Pancerza.

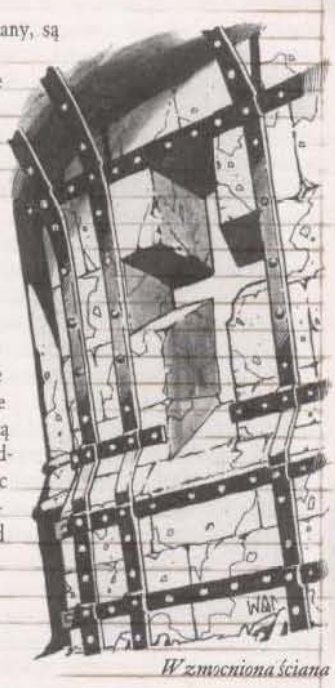


Nieobrobiona kamienna ściana

Podłogi

Podłogi lochów, podobnie jak ściany, są bardzo różnorodne.

Brukowane podłogi: Podobnie jak murowane ściany, brukowane podłogi wykonano z dopasowanych do siebie kamieni. Są zwykle popękane i niezbyt równe. W pęknięciach zbiera się szlam i pleśń. Czasami pomiędzy kamieniami strużkami płynie woda, z rzadka tworząc kałuże. Z biegiem czasu podłogi te mogą się stać tak nierówne, że wymagany jest test Zręczności (ST 13), jeśli ktoś chce po nich biec. Ci, którym rzut się nie powiedzie, przewracają się i muszą poświęcić akcję będącą odpowiednikiem ruchu, by się podnieść i biec dalej. Tak zdradziecka podłoga powinna być jednak wyjątkiem od reguły.



Wzmocniona ściana

Podłogi z ociosanego kamienia: Szorstkie i nierówne podłogi z ociosanego kamienia zwykle pokrywa warstwa kamyków, żwiru czy pyłu. Podłogę w wiekowych lochach mogły wygładzić tysiące stóp kroczących po niej przez lata. Podłogi z ociosanego kamienia nie są tak niebezpieczne jak brukowane (patrz powyżej), nawet gdy od ich budowy minęło wiele czasu.

Gładkie kamienne podłogi: Wykończone, a czasami nawet wypolerowane podłogi napotkać można jedynie w lochach zbudowanych przez uważnych i sprawnych rzemieślników (to cecha charakterystyczna krasnoludzkich podziemi). Czasami takie posadzki zdobią mozaiki przedstawiające jakieś obrazy lub zwykle wzory. Na takich podłogach czasem kładzie się drewniane deski, przez co życie w lochu staje się nieco bardziej komfortowe. Niemniej takie drewniane posadzki gniją w przeciągu kilku lat, więc nie spotyka się ich zbyt często.

Naturalne kamienne podłogi: Podłogi naturalnych jaskiń są tak nierówne, jak ich ściany. W grotach trudno znaleźć duże płaskie powierzchnie. Podłoża pieczar są, rzec 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 wynosić 2, a nawet 3 metry – wtedy przemieszczenie się z jednego poziomu na drugi wymaga testu Wspinaczki. Jeśli na podłodze naturalnej jaskini nie widać wyraźnej, wytartej ścieżki, bieganie i szarżowanie będzie praktycznie niemożliwe.

Specjalne podłogi: Dziwne podłogi oraz inne elementy je uzupełniające mogą uczynić loch bardziej interesującym.

Kratownice: Zakrywają otwory lub miejsca położone niżej niż główna podłoga. Zwykle są wykonane z żelaza, lecz jeśli zajmują większy obszar, mogą być również zrobione z drewnianych belek spiętych żelazem. Wiele kratownic wyposażono w zawiasy, umożliwiając dostęp do tego, co znajduje się pod nimi (można je zamknąć na zamek, tak jak każde inne drzwi); inne są zamocowane na stałe i nie da się ich ruszyć. Typowa, gruba na 2,5 centymetry żelazna kratownica ma 25 punktów wytrzymałości, trwałość 10, a ST wyrwania jej lub wyłamania wynosi 27.

Chodniki: Pozwalają poruszać się ponad innymi obszarami. Zwykle otaczają dziury, biegną wzdłuż podziemnych strumieni, tworzą tarasy wokół dużych pomieszczeń bądź półki strzelnicze, z których łucznicy

Ryc. W. Reynolds

mogą szyć do przeciwników na dole. Wąskie chodniki (węższe niż 30 centymetrów) wymagają od poruszających się po nich osób testu Równowagi (patrz opis umiejętności, *Podręcznik Gracza*, strona 70). Chodniki pokryte wodą, szlamem lub jakąś inną śliską substancją stają się niebezpieczne. Śliskość zwiększa ST o 5. Test Równowagi (ST 17) jest konieczny nawet przy przemierzaniu szerokich chodników (więcej niż 30 centymetrów szerokości, lecz mniej niż 75 centymetrów) z normalną szybkością (ST 15, jeśli postać zamierza iść z połową szybkości). Porażka oznacza, że idąca postać spada z półki.

Mosty: Mosty nieco przypominają chodniki, łączą one jednak ze sobą obszary położone powyżej poziomu gruntu. Są rozpięte ponad rozpadlinami, rzekami lub jamami. Most może być niezwykle prosty (przerzucona nad szczeliną kłoda drewna) lub skomplikowany (zbudowany ze skalnych bloków powiązanych ze sobą zaprawą, oparty na żelaznych przyporach i wyposażony w barierki chroniące przed spadnięciem). Wąskie mosty należy traktować jak chodniki.

Przezroczyste podłogi: Wykonane są ze wzmocnionego szkła lub magicznych materiałów (na przykład: *ściana mocy*). Pozwalają obserwować, co dzieje się poniżej, nic nie ryzykując. Takie podłogi często znajdują się ponad jeziorami lawy, arenami, leżami potworów czy salami tortur. Czasem ułatwiają też bronienie kluczowych miejsc lochu przed napastnikami.

Zdradzieckie podłogi: Zaprojektowano je tak, by nagle stały się niebezpieczne. Pod odpowiednim naciskiem lub po pociągnięciu dźwigni z podłogi wystrzeliwują szpikulce, z ukrytych otworów wylatują obłoki pary lub płomienie, albo też cała podłoga się trzęsie. W takie zdradzieckie podłogi wyposażane są areny, na których toczone mogą być dzięki temu bardziej emocjonujące i niebezpieczniejszej walki.

Rozsuwane podłogi: To tak naprawdę rodzaj zapadni, zwykle ujawniający coś, co znajduje się pod spodem. Rozsuwają się na tyle wolno, że stojące na nich istoty z łatwością umkną, nie wpadając w powstającą szczelinę – oczywiście zakładając, że jest gdzie uskoczyć. Mogą być jednak tak skonstruowane, że uniknięcie smutnego losu (wylądowania w najeżonym palami dole, kadzi z wrzącym olejem czy jeziorem pełnym rekinów lub zmutowanych okoni) wymaga przejście testu Równowagi (ST 15).

Drzwi

Drzwi w lochach to coś więcej niż droga wejścia lub wyjścia. Często mogą same w sobie stanowić niezwykłe spotkanie. W końcu wszystko, co może okazać się paskudną pułapką, dać wskazówkę, uruchomić czar bądź po prostu zablokować drogę zasługuje na baczną uwagę badacza lochów. Framugi drzwi mogą mieć postać prostych łuków lub nadproży, a mogą je zdobić rzeźby – zwykle gargulce bądź wyszczerzone twarze. Może się też zdarzyć, że będą na nich wypisane słowa – wskazówka dotycząca tego, co czeka za drzwiami.

Drzwi w lochach można podzielić na trzy podstawowe typy: drewniane, kamienne i żelazne.

Drewniane drzwi: Grube deski zbite ze sobą gwoździami, czasami wzmocnione żelaznymi okuciami (co również ogranicza wypaczanie drewna narażonego na wilgoć). To najczęściej spotykane drzwi w lochach.

Tabela 4-4: Drzwi

Rodzaj drzwi	Przeciętna grubość	Trwałość	Punkty wytrzym.	ST wyważenia Zablok.	Zamk. na klucz
Zwykłe drewniane	2,5 cm	5	10 pw	13	15
Dobre drewniane	4 cm	5	15 pw	16	18/16
Twarde drewniane	5 cm	5	20 pw	23	25
Kamienne	10 cm	8	60 pw	18	28
Żelazne	5 cm	10	60 pw	18	28
Spuszczana krata, drewniana	7,5 cm	5	30 pw	25*	25*
Spuszczana krata, żelazna	5 cm	10	60 pw	25*	25*
Zamek	–	10	30 pw		
Zawiasy	–	10	30 pw		

*ST uniesienia. Przy wyważaniu wykorzystaj liczby przy odpowiednich drzwiach.

Mogą mieć różną wytrzymałość: zwykłe, dobre i twarde. Zwykłe drzwi (ST wyważenia 15) nie są w stanie powstrzymać zdecydowanych napastników. Dobre drzwi (ST wyważenia 16) – choć solidne – nie wytrzymają za wiele. Twarde drzwi (ST wyważenia 25) są okute żelazem i stanowią dość dobrą zaporę.

Drzwi wyposażane są w żelazne zawiasy (zwykle wbite we framugi) oraz – zwykle – w okrągły uchwyt, który ułatwia otwieranie. Większość otwiera się tylko w jednym kierunku, więc owa klamka umieszczona jest tylko po stronie, na którą się otwierają (z zawiasami). Czasami zamiast pierścienia drzwi wyposażone są w żelazny pręt – z jednej lub obu stron – służący za klamkę. Jeśli lochy są zamieszkane, drzwi zwykle są w niezłym stanie (nie są zablokowane) i nie zamknięte na zamek, choć dostęp do ważniejszych miejsc może być ograniczony.

Kamienne: Ciężkie, nieporęczne drzwi wykute z masywnych kamiennych bloków. Często po otwarciu obracają się na osiach (tzw. trzepieniach), na których są osadzone. Niemniej krasnoludy i inni zdolni rzemieślnicy potrafią wykonywać na tyle wytrzymałe zawiasy, by utrzymały ciężar kamiennych drzwi. Takie wrota to świetna zapora chroniąca cenne dobra znajdujące się za nimi. Dlatego też często są zamknięte na klucz lub zaryglowane.

Żelazne: Zardzewiałe, lecz wytrzymałe. Są zawieszone na zawiasach jak drewniane. To najmocniejsze niemagiczne drzwi. Zwykle są zamknięte na klucz lub zaryglowane.

Zamki w drzwiach, rygle, pieczęcie i pułapki

Drzwi w lochach mogą być zamknięte na zamek, zabezpieczone pułapką, zaklęte, wzmocnione, zaryglowane, magicznie zapieczętowane, a czasami po prostu zablokowane. Wszystkie postacie – poza może najsłabszymi – są w stanie zniszczyć drzwi używając odpowiedniego narzędzia (choćby młota kowalskiego), zaś niektóre czary i magiczne przedmioty pozwalają bohaterom w inny sposób poradzić sobie z zamkniętymi drzwiami. W przypadku prób niszczenia drzwi zwykłym toporem należy wykorzystywać trwałość oraz punkty wytrzymałości podane w Tabeli 4-4: Drzwi. Często najprostszym sposobem na pokonanie niesfornych drzwi nie jest zniszczenie ich, lecz rozbicie zamka, rygla bądź zawiasów. Gdy ustalasz ST prób pokonania drzwi, wykorzystuj następujące wskazówki.

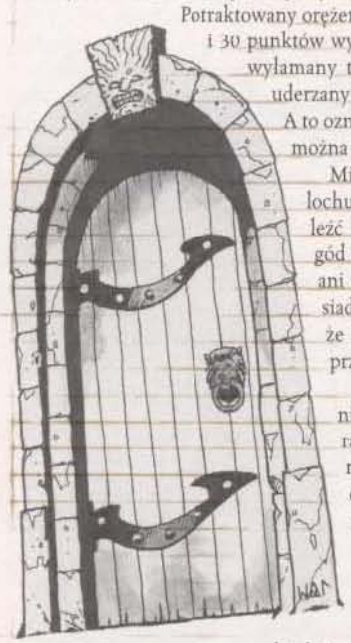
- ST 10 lub niższa: drzwi, które praktycznie każdy może wyważyć.
- ST 11-15: drzwi, które silna osoba może wyważyć od razu, zaś przeciętna może być w stanie wyważyć od razu.
- ST 16-20: drzwi, które niemal każdy może wyważyć, mając odpowiednią ilość czasu.
- ST 21-25: drzwi, które jedynie silna lub bardzo silna osoba może mieć nadzieję wyważyć, prawdopodobnie nie za pierwszym razem.
- ST 26+: drzwi, które jedynie wyjątkowo silna osoba może mieć nadzieję wyważyć.

Przykładowe zastosowanie tych reguł znajduje się w Tabeli 4-9: Rodzaje drzwi, strona 119.

Zamki: Drzwi w lochach są często zamknięte na zamki, więc umiejętność Otwieranie zamków okazuje się być bardzo przydatna. Zamki są zwykle wbudowane w drzwi, albo po przeciwnej stronie niż zawiasy, albo pośrodku. Wbudowane zamki poruszają żelaznym ryglem, który wychodzi z drzwi i wsuwa się we framugę, lub też żelazną (ewentualnie ciężką drewnianą) sztabą, która blokuje całe drzwi. Kłódki nie są elementem drzwi, lecz zwykle zamykają dwa pierścienie, z których jeden przymocowany jest do drzwi, a drugi do ściany. Bardziej skomplikowane zamki – choćby szyfrowe – są zwykle wbudowane w same drzwi. Ponieważ takie mechanizmy nie wymagające użycia kluczy są dość kosztowne, wyposaża się w nie tylko solidne drzwi (drewniane okute żelazem, kamienne lub żelazne).

ST otwarcia zamka za pomocą umiejętności Otwieranie zamków zwiera się zwykle w przedziale od 20 do 30, choć istnieją również zamki o niższych lub wyższych ST. Drzwi mogą mieć więcej niż jeden zamek, z których każdy należy otworzyć oddzielnie. Zamki są często zaopatrzone w pułapki – zwykle zatrute igły, które wysuwają się i kłują złodzieja w palec.

Wyłamanie zamka często zajmuje mniej czasu niż wyłamanie drzwi. Potraktowany orężem zamek będzie miał 10 trwałości i 30 punktów wytrzymałości. Zamek może zostać wyłamany tylko pod takim warunkiem, że uderzany jest sam mechanizm, nie drzwi. A to oznacza, że wbudowanego zamka nie można tak potraktować.



Drewniane drzwi

Miej na uwadze, że w zamieszkanym lochu do każdego zamka musi się znaleźć i klucz. Jeśli poszukiwacze 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 poniżej) mogą mieć zamek nie otwierany kluczem, a za sprawą ustawienia odpowiedniej kombinacji znajdujących się obok dźwigni lub wciśnięcia w odpowiedniej kolejności pewnych symboli. Masz pełne prawo wymagać od graczy, by samodzielnie rozwiązywali takie łamigłówki, a nie uciekali się do testów Otwierania zamków. Tak więc, jeśli na przykład drzwi otwierają się tylko po odpowiedzeniu prawidłowo na wyrytą na nich zagadkę, do graczy należy odgadnięcie odpowiedzi.

Zablokowane drzwi: W lochach często jest dość wilgotno i drzwi czasem ulegają wypaczeniu, a co za tym idzie – blokują się we framudze. Dotyczy to zwłaszcza drewnianych drzwi. Możesz założyć, że około 10% drewnianych drzwi oraz 5% niedrewnianych jest zablokowana. Liczby te mogą ulec podwojeniu (odpowiednio do 20% i 10%) w lochach, które już dawno zostały opuszczone lub są szczególnie zaniedbane.

Zawiasy: Większość drzwi wyposażono w zawiasy. Oczywiście drzwi przesuwne ich nie mają – zwykle za to w podłodze są wtedy szyny lub rowki, dzięki którym z łatwością można je przesunąć na bok.

Standardowe zawiasy: Te metalowe zawiasy łączą krawędź drzwi z framugą lub ścianą. Pamiętaj, że drzwi otwierają się na stronę z zawiasami (więc jeśli zawiasy są po stronie BG, otwierają się do nich, a w przeciwnym wypadku – od nich). Poszukiwacze przygód mogą zdejmować zawiasy po kolei, jeden za drugim, za pomocą udanych testów Unieszkodliwianie mechanizmów (zakładając oczywiście, iż mają do nich dostęp). To zadanie ma ST 20, bowiem większość zawiasów jest zardzewiała i zablokowana. Rozbicie zawiasu jest stosunkowo trudne. Większość ma trwałość 10 i 30 punktów wytrzymałości. ST wyłamania zawiasu jest taka sama, jak wyważenia drzwi (patrz Tabela 4-9: Rodzaje drzwi).

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 będą w stanie majstrować przy takich zawiasach, chyba że rozbiją framugę lub ścianę. Zawiasy kulkowe są zwykle stosowane w kamiennych drzwiach, lecz zdarzają się też w przypadku drewnianych lub żelaznych.

Trzpienie: Nie są to tak naprawdę zawiasy, lecz zwykłe osie wychodzące z framugi u góry i u dołu drzwi, na których te się obracają. Trzpienie mają taką zaletę, że są trudniejsze to zniszczenia niż zawiasy, a jednocześnie łatwo je skonstruować. Nie są jednak pozbawione wad. Wyposażone w trzpienie drzwi obracają się wokół środka swojej ciężkości (zwykle po prostu w samym środku), przez co przejść przez nie mogą tylko istoty nie większe niż połowa wrót. Drzwi z takimi zawiasami są zwykle kamienne i często na tyle szerokie, by wspomniana niedogodność nie miała znaczenia. Inna metoda na rozwiązanie tego problemu to przesunięcie trzpieni ku krawędzi, a jednocześnie takie skonstruowanie wrót, by w pobliżu osi były grubsze, im zaś od niej dalej – tym cieńsze. Wbudowane w ściany ukryte drzwi są zwykle osadzane właśnie na trzpieniach, gdyż nie widać wtedy zawiasów, przez co trudno je odkryć. Osie pozwalają również przemienić w drzwi różne przedmioty, na przykład regał z książkami.



Kamienne drzwi

Pułapki w drzwiach: Drzwi są najczęściej ze wszystkich elementów lochów chronione pułapkami. Powód jest dość oczywisty – otwarte drzwi oznaczają intruza. Mechaniczna pułapka może być połączona z drzwiami za pomocą drutów lub sprężyn i będzie się uaktywniać w chwili ich otarcia (wyleci strzała lub chmura gazu, otworzy się zapadnia, wypełznie potwór, spadnie głaz itp.). Magiczne pułapki, takie jak *glify strzeżenia*, rzuca się bezpośrednio na drzwi; porażają one intruzów płomieniem lub atakują w inny sposób.

Przykład: Na magiczne drzwi rzucono czary (*zaprogramowany obraz* i *teleportacja* lub *wymiarowe drzwi*). Gdy zostaną otwarte, z rozciągającej się za nimi ciemności wychynie iluzja smoczej głowy, połykająca gmerającego intruza. Po chwili zniknie ona w mroku, a bohaterowie będą zapewne stać z rozdziawionymi ustami, nie wiedząc, co się stało. W rzeczywistości otwierający został teleportowany do niedalekiej celi wypełnionej kośćmi poprzednich badaczy lochów, którzy padli ofiarą tej samej pułapki. Pozostali BG odnajdą towarzysza, jeśli będą na tyle odważni, by pójść dalej – a przecież oczywiste jest, że został zabity i pożarty...

Specjalne drzwi: Interesującym elementem lochu mogą być zapieczętowane drzwi, zbyt wytrzymałe, by je wyważyć. Takie drzwi uda się otworzyć tylko operując ukrytymi przełącznikami lub znajdującymi się daleko dźwigniami. Zdolni konstruktorzy mogą utrudnić dodatkowo całą sprawę – przełączniki czy dźwignie należy poruszyć w określonej kolejności lub w konkretny sposób. Na przykład, pewne drzwi otworzą się tylko jeśli cztery dźwignie zostaną ustawiony w odpowiedniej konfiguracji – dwie w górę i dwie w dół. Jeśli jakaś dźwignia znajdzie się w złej pozycji, uaktywni się pułapka. Wyobraź sobie teraz, że są nie cztery dźwignie, a dziesięć, i każdą można ustawić nie w dwóch, a trzech pozycjach, no i ponadto rozrzucono je po całym lochu. Odkrycie sposobu otwarcia drzwi (być może prowadzących do krypty, legowiska wampira lub zapomnianej smoczej świątyni) może być przygodą samą w sobie.



Żelazne drzwi

Ryc. W. Reynolds

Czasami drzwi są specjalne z racji konstrukcji. Na przykład, pokryte ołowiem drzwi to doskonała ochrona przed czarami wykrywającymi. Ciężkie żelazne drzwi mogą być osadzone na okrągłej konstrukcji – będą się odsuwać na bok po otwarciu. Mechaniczne drzwi połączone z dźwigniami lub kołowrotami mogą się otworzyć 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 zwyczajne drzwi.

Magiczne drzwi: Zaklęte przez budowniczych drzwi mogą przemawiać do badaczy, radząc opuścić lochy bądź ostrzegając przed czymś. Magia może też chronić przed uszkodzeniami, zwiększać trwałość

lub liczbę punktów wytrzymałości, a także dodawać premię do rzutów obronnych na *dezintegrację* i podobne czary. Zaklęte wrota mogą również prowadzić do zupełnie innego miejsca niż to, które widać za progiem (są tak naprawdę portalem prowadzącym do odległej lokacji lub nawet na inny plan). Z kolei drzwi stworzone ze *ściany mocy* będą opierać się czarom oraz wszelkim próbom wyważenia (wyjątek stanowić będzie *dezintegracja*). Do otwarcia innych magicznych drzwi może być potrzebne hasło lub specjalny klucz (pióro z ogona złego orła, melodia zagrana na lutni czy odpowiedni nastrój otwierającego lub jego stan umysłu). Magicznych drzwi nie ogranicza nic poza twoją wyobraźnią.

Spuszczane kraty: Tak naprawdę nie są to drzwi, choć na potrzeby lochów za takie można je uznać. Spuszczane kraty (czasami są to tylko pionowe pale) mogą być wykonane z żelaza lub grubych, okutych metalem, drewnianych bel. Opadają one z nisz znajdujących się ponad framugą. Zwykle opuszczane są i podnoszone dzięki ruchom kołowrotu. Opuścić je można szybko, ale podniesienie to zupełnie inna sprawa. Bele są zaostrzone, co skutecznie zniechęca do stania pod opadającą kratą i rzucania się na drugą jej stronę. Opuszczonych krat nie da się w zasadzie podnieść, nawet jeśli spróbuje tego dokonać odpowiednio wysoka istota. Gdyby jednak bohaterowie próbowali tego dokonać, zarządź test Siły (ST 25).

Pomieszczenia

Podziemne pomieszczenia mają różne kształty i rozmiary. Wiele komnat wygląda zwyczajnie. Jednak w szczególnie interesujących pomieszczeniach mogą znajdować się schody łączące różne poziomy, rampy czy drabiny, a także rzeźby, ołtarze, szczeliny, wilcze doły, mosty itp.

Wymyślając wygląd pomieszczenia, miej na uwadze następujące trzy rzeczy.

- Podziemne komnaty mogą się zawalić, więc większość dużych pomieszczeń będzie wyposażona w łukowe sklepienia lub kolumny podtrzymujące stropy i masę skał nad nimi.
- Większość inteligentnych stworzeń lubi ozdabiać swe domostwa. Powszechne powinny być więc ryty lub malunki na ścianach komnat. Poszukiwacze 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 („Robilar był tutaj"), podczas gdy inne mogą okazać się przydatne, jeśli śmiałkowie przyjrzą się im bliżej.
- Zwracaj baczną uwagę na wyjścia. Stworzenia, które nie potrafią otwierać drzwi, nie mogą mieszkać w zapieczętowanym pomieszczeniu bez jakiejś pomocy z zewnątrz. Silne istoty nie radzące sobie z drzwiami po prostu je wyłamują, jeśli uznają to za konieczne. Stworzenia potrafiące kopać w ziemi mogą samemu zrobić sobie wyjście.

Korytarze

Mroczne, tajemnicze, zasnute pajęczynami tunele ciągnące się w głąb mogą być intrygujące lub przerażające. We wszystkich lochach są pomieszczenia, a w większości również korytarze. Znaczna ich część po prostu łączy różne pomieszczenia, ale czasem stają się miejscem spotkania, a to za sprawą pułapek, patroli czy wędrownych potworów.

Planując korytarze miej na uwadze, że muszą one być na tyle szerokie, by mogli z nich korzystać mieszkańcy lochu (na przykład, smok musi mieć dość spory tunel, by wychodzić i wchodzić do legowiska). Bogaci, potężni lub utalentowani budowniczy zwykli cenić szerokie tunele, które nadają ich siedzibom odpowiedniego wyglądu. W większości jednak wypadków korytarze nie będą szersze niż potrzeba (w końcu drążenie tuneli w skale jest kosztowne, męczące i czasochłonne). Korytarze o szerokości mniejszej niż 3 metry utrudnią życie BG, gdyż nie wszyscy członkowie drużyny będą mogli wziąć udział w walce. Dlatego też winny być wyjątkiem, nie regułą.

Pułapki w korytarzach: Tunele w lochach są zazwyczaj dość wąskie i ograniczają ruchy. Nic więc dziwnego, że twórcy podziemi lubią w nich umieszczać pułapki. Trudno objeść wilczy dół, gdy korytarza jest bardzo wąski. Niemal niemożliwe będzie też uniknięcie spadających głazów, wystrzelonych pocisków, zapadni czy kamiennych lawin, które rażą na całej szerokości tunelu. Z tego samego powodu niezwykle skuteczne okazują się być umieszczone w korytarzu magiczne pułapki, jak choćby *glify strzeżenia*.

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 (w najlepszym razie – robić to szybko). A jeśli pełno w nich potworów lub pułapek, sytuacja staje się naprawdę niewesoła. Labirynty oddzielają zwykle pewną część lochu, uniemożliwiając intruzom dotarcie do chronionego miejsca. Niemniej niemal zawsze po drugiej stronie labiryntu znajduje się ważne miejsce (krypta, grobowiec czy skarbiec), którego mieszkańcy lochu nie odwiedzają zbyt często.

Rozmaite detale

Loch można uczynić bardziej interesującym, sięgając po następujące elementy uzupełniające jego „wystrój".

Schody: Różne poziomy lochu łączą zwykle schody – proste lub kręcone, klatki schodowe z licznymi półpiętrami, pochylnie (czasem o tak niewielkim nachyleniu, że trudno je dostrzec – potrzebny jest test Zauważania o ST 15). Schody to oczywiście miejsca strategiczne, często strzeżone lub najeżone pułapkami. Te pułapki zwykle przyczyniają się do upadku intruzów, którzy następnie ześlizgują się w dół, gdzie czeka na nich wilczy dół, kwas, kolce lub inne niebezpieczeństwo.



Rzeźba przedstawiająca wojownika

Szyby i kominy: Schody to nie jedynym sposób na poruszanie się w górę i w dół. Czasami pionowy szyb łączy różne poziomy lochu ze sobą lub nawet z powierzchnią. Szyby mogą też być pułapkami, które przenoszą postacie w niżej położone, często niebezpieczne miejsce.

Kolumny: Stropy niejednego lochu podpierają filary i kolumny. Im większe pomieszczenie, tym większe prawdopodobieństwo, że sufit został w taki sposób wsparty. Filary mogą mieć od 30 centymetrów do 1,5 metra średnicy – przyjmuje się, że im głębszy loch, tym grubsze są kolumny podtrzymujące ciężar stropu. Niektóre filary są na tyle duże, że mogą się za nimi kryć postacie (i niektóre potwory), co ciekawe wpływa na taktykę. Kolumny zwykły być wygładzone, choć często zdobią je też rzeźbienia, malunki bądź napisy.

Rzeźby: Posągi mogą być wspomnieniem z przeszłości, pamiątką po dawnych mieszkańcach. Czasem odzwierciedlają żyjące niegdyś stworzenia lub przedstawiają sceny, które miały miejsce przed laty. Mogą to również być wizerunki bogów. Rzadko posągi są pomalowane, a na niektórych można znaleźć inskrypcje lub znaki. Roztropni badacze podziemi podchodzą z pewną nieśmiałością do rzeźb, gdyż mogą one czyć i zaatakować, jak choćby kamienny golem. Rozrzucone po lochu posągi mogą również świadczyć o tym, iż mieszka tu potwór potrafiący petryfikować – meduza, kokatryks itd.). Wykorzystuj obie te możliwości, ale nie zapominaj, że czasami rzeźba jest tylko rzeźbą.
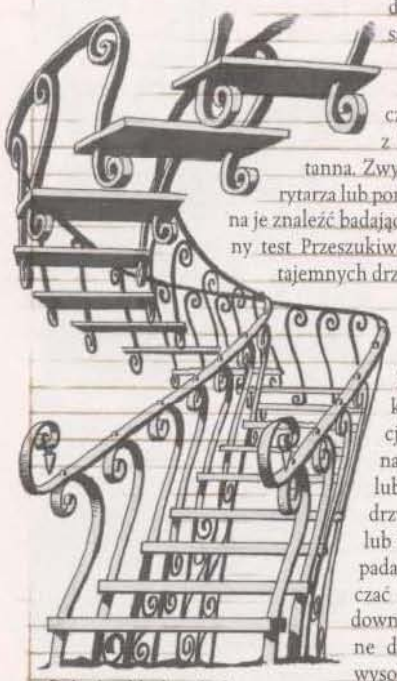
Gobeliny: Bogato haftowane tkaniny zdobne we wzory lub przedstawiające epickie sceny. Często wiszą one na ścianach pomieszczeń lub korytarzy. Nie tylko upiększają one kaplice czy sale tronowe, ale też sprawiają, że komnaty wydają się nieco bardziej komfortowe. Sprytne istoty mogą

ŚCIANY I DRZWI A CZARY WYKRYCIA

Kamienne ściany, żelazne ściany i takież drzwi są zwykle wystarczająco grube, by zatrzymywać działanie większości czarów *wykrycia*, jak na przykład *wykrycie myśli*. Drewniane ściany, takież drzwi i kamienne drzwi nie są zwykle na tyle grube, by dawać taki efekt. Natomiast sekretne kamienne drzwi wbudowane w ścianę i równie grube co ona (przynajmniej 30 centymetrów) blokują działanie większość czarów *wykrycia*.

Ryc. W. Reynolds

wieszać gobeliny tak, by ukrywały alkowy, drzwi lub dźwignie. Czasami obrazy na tkaninach mogą stanowić wskazówkę dotyczącą natury budowniczych, mieszkańców bądź samego lochu.



Spiralna klatka schodowa wykonana z żelaza

Ukryte (tajemne) drzwi: Wyglądają jak ściana, podłoga czy też strop, albo też regał z książkami, kominek lub fontanna. Zwykle prowadzą do ukrytego korytarza lub pomieszczenia. Jeśli istnieją, 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 wykrycia sekretnych drzwi po prostu na nie patrząc i nie szukając ich aktywnie. Wiele takich drzwi otwiera się w specjalny sposób, na przykład po naciśnięciu ukrytego przycisku lub płyty w podłodze. Tajemne drzwi mogą mieć zwykłe zawiasy lub też obracać się, przesuwać, zapadać, podnosić czy nawet opuszczać niczym most zwodzony. Budowniczowie mogą umieścić tajemne drzwi tuż nad podłogą bądź wysoko pod sufitem, aby utrudnić ich znalezienie i dotarcie do nich. Czarodziejskie zaklęcie *drzwi fazowe* powoduje od istnienia magiczne tajemne drzwi, z których jedynie twórcy mogą krozystać.

Podesty i piedestały: Ważne rzeczy, wymagające odpowiedniego unaocznienia – osławiony skarb lub zwykła trumna – spoczywają zwykle na podeście, na podium czy na piedestale. Umieszczenie przedmiotu ponad podłogą skupia na nim uwagę (patrząc na sprawę od strony praktycznej: chroni go przed woda, która może zalać podłogę). Podwyższenie często zabezpiecza pułapka, chroniąca spoczywający na nim przedmiot. Podesty, piedestały i podia mogą też ukrywać zapadnie, albo też umożliwiać dotarcie do drzwi w suficie.

Skarbiec: Dobrze chronione pomieszczenie, często za sprawą żelaznych drzwi z niezłym zamkiem. Jak sama nazwa wskazuje, w środku czeka skarb. Zwykle do środka prowadzi tylko jedno wejście, idealnie nadające się na pułapkę.

Krypta: Czasem przypomina skarbiec (czyli jest pojedynczym, dobrze chronionym pomieszczeniem), a kiedy indziej stanowi kompleks oddzielnych pomieszczeń zawierających sarkofagi (jeden lub więcej) lub też jest to zwykły korytarz z niszami w obu ścianach, w których znajdują się trumny bądź ciała. Rozsądni poszukiwacze przygód biorą pod uwagę fakt, iż w takich katakumbach napotkać można nieumarłych. Mimo to ryzykują zbadanie krypt w nadziei na znalezienie skarbów, które często są grzebane ze zmarłymi. Groby często są ozdobione i nie pozostawiają wątpliwości co do swego przeznaczenia. Wynika to z tego, iż jeśli jakieś istoty chowają umarłych, to otaczają ich należną czcią i szacunkiem, nie kryją więc przeznaczenia krypt, grobowców czy katakumb.

Ci, którzy obawiają się, że zmarły powstanie z grobu, stosują odpowiednie środki ostrożności – konstruują pułapki, wyposażają kryptę w zamki i tak dalej. W efekcie do grobowca łatwo jest wejść, gorzej z wyjściem. Ci z kolei, którzy obawiają się rabusiów, stosują odwrotne metody, czyli utrudniają wejście do krypty. Czasem twórcy grobowca zabezpieczają się na wypadek obu tych sytuacji.



Gobelin

Sadzawki: Woda w naturalny sposób zbiera się w niżej położonych miejscach lochu (suchy loch jest rzadkością), tworząc sadzawki. Zdarzają się też studnie lub naturalne podziemne źródła, a także baseny, wodne zbiorniki i fontanny – zbudowane w jakimś celu. Tak czy inaczej, woda jest w lochach rzeczą powszechnie spotykaną. W głębokich sadzawkach żyją ryby albo – co gorsza – potwory. Są one też źródłem wody pitnej, a więc strategicznie ważnym miejscem, przy którym czają się drapieżniki (analogia z wodopojami na powierzchni jest jak najbardziej na miejscu).



Filar

Sadzawki mogą być zanieczyszczone lub nasączone magią – przez przypadek lub celowo. Czasami woda przez to staje się po prostu niesmaczna lub skażona. Innym razem woda przenosi zaklęcie na pijące ją istoty – lecząc, zmieniając wartości atrybutów, przemieniając, a czasami nawet obdarzając czymś tak niesamowitym, jak czar *życzenie*. Równie prawdopodobne jest, iż woda z sadzawki niesie przekleństwo – przyczynia się do utraty zdrowia, powoduje polimorfię czy inne przypadłości. Zwykle woda traci swą moc po godzinie lub dwóch od momentu zaczerpnięcia.

Niekiedy sadzawki ozdabiają fontanny. Czasami jest to tylko dekoracja, choć może to być również pułapka lub skupisko magicznej mocy, która działa na wodę.

Windy: Mogą zastępować schody lub być dodatkową metodą przemieszczania się między poziomami. Windy mają postać dużych wyciągów. Są mechaniczne (dźwignie, kołowroty i bloczki) bądź magiczne (*dryfujący dysk Tensera* itp.). 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 są w stanie zbudować windę, która będzie się poruszać bez wiedzy przebywających w niej istot (może to być skuteczna pułapka). Z drugiej strony można też sobie wyobrazić windę, która tylko wydaje się poruszać, choć tak naprawdę jest nieruchoma.

Ruchome bloki skalne lub ściany: Mogą uniemożliwiać dostęp do korytarzy lub ścian, zamykając poszukiwaczy przygód w ślepym zaułku czy też blokując im drogę ucieczki z lochu. Ruchome ściany mogą zmusić śmiałków do wkroczenia na niebezpieczną ścieżkę lub nie dopuścić do jakiegoś miejsca. Nie wszystkie ruchome ściany to pułapki. Na przykład, przekręcenie ukrytej dźwigni lub naciśnięcie płytki może spowodować wysunięcie się ze ściany kamiennych schodów prowadzących do tajemnego pomieszczenia czy tarasu znajdującego się powyżej (bądź poniżej).

Teleportery: Czasami są przydatne, lecz zwykle niebezpieczne. Teleportery to miejsca nasączone magią teleportacyjną (choćby czarem *teleportujący krąg*). Przenoszą one postacie w jakiś inny obszar lochu lub w odległe miejsce. Mogą to być pułapki teleportujące nieostrożnych w sam środek 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 teleporter, który transportuje postacie do wydawałoby się identycznego miejsca i bohaterowie mogą nawet nie wiedzieć, że są zupełnie gdzie indziej.

Ołtarze: Świątynie – zwłaszcza te poświęcone mrocznym bogom – często znajdują się pod ziemią. Ołtarz, zwykle mający postać prostego kamiennego bloku, to główny element takiej kaplicy. Czasami wszystkie pułapki w świątyni już dawno zostały uruchomione lub rozpadły się ze starości, lecz ołtarz wciąż istnieje, a jego moc trwa. Z pewnością drzemie w nim jeszcze jakaś boska siła...

Ryc. W. Reynolds

Ważniejsze detale i meble

Tabela 4-5: Budowanie lochu – ważniejsze detale i meble to lista istotniejszych czy też dominujących elementów, które można znaleźć w podziemiach. Możesz do niej sięgnąć, tworząc loch losowo lub uzupełniając szczegóły.



Piedestał, na którym spoczywa wielki klejnot

Drobniejsze detale i meble

Badający lochy śmiałkowie mogą natrafić również na liczne mniej istotne szczegóły. Tabela 4-6: Budowanie lochu – drobniejsze detale i meble może posłużyć jako bank pomysłów dla lochu tworzonego losowo lub w inny sposób.

PRZESZKODY, NIEBEZPIECZEŃSTWA I PUŁAPKI

W lochu poszukiwacze przygód mogą spaść z dużej wysokości i się zabić, spłonąć żywcem bądź też zostać naszpikowani zatrutymi strzałkami – i to wszystko nie napotkawszy nawet jednego potwora! Lochy mają niezdrową tendencję do posiadania licznych niebezpieczeństw w postaci pułapek i nie tylko. Opisane dalej zasady ułatwią ci rozwiązywanie problemów, które mogą pojawić się wraz z przeszkodami i pułapkami różnej maści. Pamiętaj, że zawsze możesz swobodnie zmieniać ST lub inne szczegóły i odzwierciedlić specyficzne warunki panujące w lochu.

Upadek

Upadek to niebezpieczeństwo, które bardzo często spotyka poszukiwaczy przygód.



Fontanna z posępną rzeźbą

Obrażenia wywołane upadkiem: Podstawowa zasada jest prosta – 1k6 punktów obrażeń za 3 metry wysokości, aż do maksimum 20k6.

Jeśli postać skacze, a nie spada czy leci nieświadomie, obrażenia liczy się tak samo, ale pierwsze k6 to stłuczenia. Udany test Skakania (ST 15) pozwala postaci uniknąć obrażeń wynikających ze spadania przez pierwsze 3 metry, a obrażenia związane z następnymi 3 metrami to stłuczenia. Na przykład, postać, która nagle spada z urwiska o wysokości 9 metrów, otrzymuje 3k6 obrażeń. Jeśli umyślnie skoczy z tej wysokości, otrzyma 1k6 stłuczeń oraz 2k6 zwykłych obrażeń. Jeśli zaś postać zeskoczy i powiedzie jej się test, otrzyma jedynie 1k6 stłuczeń i 1k6 zwykłych obrażeń.

Upadek na miękką powierzchnię (błoto, miękka ziemia) również przemienia pierwsze 1k6 obrażeń na stłuczenia. Ta zmiana kumuluje się z redukcją obrażeń spowodowanych przez umyślne skoki oraz udany test Skakania.

TABELA 4-5: BUDOWANIE LOCHU – WAŻNIEJSZE DETALE I MEBLE

k%	Detal/mebel	k%	Detal/mebel	k%	Detal/mebel
1	Alkowa	35	Kuźnia	69	Sterta gruzu
2	Balkon	36	Lichtarz	70	Sterta siana
3	Baryłka	37	Luźno dopasowana ściana	71	Sterta śmieci
4	Biurko	38	Ławka	72	Stojak na broń
5	Chrzcielnica	39	Łóżko	73	Stopnie
6	Częściowo zawalony strop	40	Łukowe sklepienie	74	Stół (duży)
7	Drabina	41	Malowidło	75	Stół (mały)
8	Drzwi (rozbite)	42	Meble (połamane)	76	Studnia
9	Dywan	43	Mozaika	77	Symbol zła
10	Dziura	44	Nawis	78	Szafa
11	Dziura (wybita)	45	Niewielka rzeźba	79	Szczelina strzelnicza (ściana lub strop)
12	Fontanna	46	Ołtarz	80	Szyb
13	Gobelin	47	Otomana	81	Taboret
14	Gong	48	Palenisko	82	Tron
15	Jama (płytka)	49	Parawan	83	Trójnóg
16	Kadź	50	Piec garncarski	84	Trumna
17	Kajdany	51	Piedestał	85	Umywalka
18	Kapliczka	52	Platforma	86	Wąski chodnik
19	Klatka	53	Płaskorzeźba	87	Wąski taras
20	Kocioł	54	Pochylnia	88	Wieszak
21	Koksownik	55	Pokruszone kamienie	89	Wizjer
22	Kolumna	56	Posąg bóstwa	90	Wnęka
23	Kołowrót	57	Półka	91	Wypchana bestia
24	Kołowrót i wielokrążek	58	Pręgierz	92	Zagroda lub przegroda
25	Komin	59	Rama do naciągania stawów	93	Zalany obszar
26	Kominek	60	Regał na książki	94	Zasłona
27	Komoda	61	Rozpadlina	95	Zawalona ściana
28	Kopuła	62	Rzeźba	96	Zwierciadło
29	Koryto	63	Rzeźba (przewrócona)	97	Żelazna dziewica
30	Kredens	64	Sadzawka	98	Żelazne kraty
31	Krosna	65	Skrzynia z węglem	99	Żłób
32	Krzesło	66	Skrzynka	100	Żyrandol
33	Kuchenka	67	Spuszczana krata		
34	Kufer	68	Sterta gnoju		

Ryc. W. Reynolds

Upadek do wody: Trochę inaczej rzecz się ma z upadkami do wody. Dopóki woda ma przynajmniej 3 metry głębokości, pierwsze 6 metrów wysokości, z jakiej następuje upadek, nie powoduje obrażeń. Następne 6 metrów powoduje 1k6 stłuczeń (1k3 za każde 3 metry).

Postacie, które umyślnie nurkują, nie otrzymują obrażeń po udanym teście Skakania lub Upadania (ST 15), jeśli woda ma głębokość przynajmniej 3 metry na każde 9 metrów upadku. ST testu zwiększa się jednak o 5 na każde 15 metrów wysokości.

Wariant: Łagodni MP uważający upadki za zbyt śmiercionośne mogą uznać, że pierwsze 1k6 obrażeń to zawsze stłuczenia, niezależnie od okoliczności.



Ołtarz poświęcony złemu bóstwu

Jamy, wilcze doły i rozpadliny

W lochach można spotkać dziury i otwory różnej postaci, wyróżnić można jednak trzy podstawowe rodzaje: odsłonięte, zasłonięte i rozpadliny. Podobnie jak urwisko czy ściana, jama tudzież rozpadlina zmusza postacie albo do obejścia, albo poświęcenia czasu i wysiłku na obmyślenie sposobu ich pokonania. Otwory te można pokonać wykorzystując umiejętności Wspinaczki lub Skakania, bądź też rozmaite magiczne sztuczki.

Odsłonięte wilcze doły przede wszystkim zniechęcają intruzów do pójścia w określonym kierunku. Mogą jednak przyprawić o ból głowy bohatera, który w ciemnościach wpadnie do środka. Mogą też nieco skomplikować rozgrywającą się w pobliżu walkę.

Zasłonięte wilcze doły są znacznie niebezpieczniejsze. Ich obecność można wykryć dzięki udanemu testowi Przeszukiwania (ST 20), lecz tylko jeśli postać poświęci czas bacznie przyglądając się drodze, którą zaraz podąży. Bohater, które nie zdoła wykryć zasłoniętej jamy, ma prawo do rzutu obronnego na Refleks, by w nią nie wpaść. Jeśli jednak biegł lub poruszała się niezbyt nieostrożnie, wpada automatycznie, bez możliwości wykonania rzutu.

Dół może być ukryty pod stertą odpadków różnej maści (siano, liście, patyki, śmieci), dywanem bądź też za sprawą zapadni wyglądającej na normalną podłogę. Zapadnie ustępują zazwyczaj pod odpowiednim ciężarem (zwykle około 25-40 kilogramów). Sprytni konstruktorzy pułapek tworzą czasem zapadnie, które zamykają się nad głowami ofiary i od razu uzbrajają, czekając na następnego nieuważnego nieszczęśnika. Istnieje też inny wariant takich zapadni – po zamknięciu się nad głową ofiary, zapadnia blokuje się, więżąc biedaka w środku. Otwarcie czegoś takiego może być równie skomplikowane, co otwarcie zwyczajnych drzwi (zakładając, że postać jest w stanie dosięgnąć zapadni), a utrzymanie sprężyny w odpowiedniej pozycji (zapadnia jest otwarta) wymaga testu Siły (ST 13).

Na dnie wilczych dołów często znajduje się coś znacznie paskudniejszego niż twarda podłoga. Konstruktorzy pułapek umieszczają tam zaostrzone pale, potwory, kwas, lawę czy nawet wodę (nawet istota potrafiąca pływać prędzej czy później zmęczy się i utonie).

Pale ranią pechowców, którzy się na nie nabiją. Powodują one takie same obrażenia co sztylety, mają jednak premię do ataku +10 oraz premię +1 do obrażeń za każde 3 metry upadku (do maksymalnej premii do obrażeń +5). Kiedy pali jest wiele, ofiara spada na 1k4. Opisane tu obrażenia są niezależne od tych, które powoduje sam upadek.

Czasami w jamach żyją potwory – nawet niezbyt inteligentne śluzy i galarety orientują się, że pułapki to doskonałe spiżarnie, w których

Tabela 4-6: Budowanie lochu – drobniejsze detale i meble

k%	Element/mebel
1	Beczułka
2	Bela (słoma)
3	Bęben
4	Błoto
5	Brzytwa
6	Butelka
7	Buty
8	Chłodne miejsce
9	Czaszka
10	Drewno (połupane)
11	Ekwipunek (zdatny do użytku)
12	Ekwipunek (zniszczony)
13	Fajka
14	Farba
15	Flaszka
16	Futerał na pergaminy (pusty)
17	Garnek
18	Gniazdo (zwierzęcia)
19	Grzyb
20	Hak
21	Hubka i krzesiwo
22	Insekty
23	Instrument muzyczny
24	Kałuża (woda)
25	Kandelabr
26	Karty (do gry)
27	Klepsydra
28	Klucz
29	Koc
30	Kości (humanoid)
31	Kości (niehumanoid)
32	Kości do gry
33	Kowadło
34	Książki
35	Kubek
36	Lampa
37	Latarnia
38	Liny
39	Łańcuchy
40	Miech
41	Moździerz
42	Naczynia
43	Narzędzia
44	Obcęgi
45	Odgłos (niewyjaśniony)
46	Oliwa (paliwo)
47	Oliwka (wonna)
48	Osełka
49	Pajęczyny
50	Papier
51	Pas
52	Pęknięcia
53	Plama krwi
54	Plecak
55	Pleśń
56	Pochodnia (niedopalona)
57	Poduszki
58	Popiół
59	Porzucona broń
60	Potłuczone naczynia
61	Przyprawy
62	Pudełko
63	Pył
64	Rozbite szkło
65	Rozrzucone kamienie
66	Róg
67	Runy
68	Sakiewka
69	Skrawki futra
70	Słowa (gryzmoły)
71	Słój
72	Strumyczek
73	Strużka wody
74	Szmaty
75	Szpagat
76	Szpikulec
77	Sztychy
78	Ślady kłów
79	Ślady ognia
80	Śluz
81	Świeca
82	Świecznik
83	Taca
84	Tajemnicza plama
85	Tasak rzeźniczy
86	Trofeum
87	Tyczka
88	Ubranie
89	Urna
90	Utensylia
91	Wiadro
92	Woń (niezidentyfikowana)
93	Worek
94	Zęby
95	Znaki
96	Zwłoki (poszukiwacz przygód)
97	Zwłoki (potwór)
98	Zwój (niemagiczny)
99	Żywność (zdatna do jedzenia)
100	Żywność (zepsuta)

Ryc. W. Reynolds

często znaleźć można świeże pożywienie. Stwora, który zmieści się w dole, może tam umieścić jego twórca. Mógł też tam po prostu wpaść i nie potrafi wyjść. W tym drugim przypadku albo nie przebywa tam długo, albo czymś się żywi. Jeśli w jamie jest woda, twórca pułapki mógł zarybić ją piraniami lub innymi drapieżnymi rybami. Niemniej w takich pułapkach najczęściej umieszczane są potwory nie potrzebujące do życia pożywienia – a więc nieumarli i konstrukty.

Szczególnie śmiercionośna może się okazać druga pułapka, którą skonstruowano na dnie wilczego dołu. Uaktywnia ją ranna, spadająca ofiara – nieszczęśnik, nie spodziewający się już niczego złego, zostaje zaatakowany po raz drugi. Na dnie jamy konstruktor mógł umieścić pułapkę szyjącą strzałami, plującą płomieniami, pryskającą kwasem, magiczne *symbole* lub *glify strzeżenia*, a nawet magiczne urządzenia *przyzywające potwory*.

Zawalające się jaskinie

Zawalające się jaskinie zawsze są niesłychanie niebezpieczne. Badający loch śmiałkowie mogą zostać zmiażdżeni przez spadające skały. Jeśli zdołają przeżyć, gruz może odciąć ich od jedynego wyjścia. Mogą też zostać przygniecieni tonami skał i żyć dopóki nie wyczerpie się powietrz lub nie umrą z pragnienia czy głodu. Zawalająca się jaskinia pogrzebie każdego, kto znajduje się na obszarze zwaliska. Natomiast zsuwający się żwir zrani tych, którzy stoją na jego obrzeżu. Zawalić się może nawet 10 metrów korytarza. Po obu stronach zwaliska będą się rozciągać 3-metrowe osuwiska.

Bohater może odkryć, że strop został osłabiony przechodząc test Wiedzy (architektura i inżynieria) lub Rzemiosła (kamieniarstwo) o ST 20. Pamiętaj, że do wykonania drugiego z tych testów nie jest konieczne posiadanie umiejętności – wystarczy testy Roztropności. Krasnolud może wykonać ów test, gdy tylko znajdzie się w odległości 3 metrów od osłabionego stropu.

Wystarczy mocniejsze uderzenie lub jakiś wstrząs, by strop się zawalił. Bohater może przyczynić się do tego zadając osłabionemu miejscu 20 obrażeń lub niszcząc je za pomocą udanego testu Siły (ST 24). Osłabiony strop może się również zawalić, gdy uszkodzi się podtrzymujące go kolumny lub filary.

Postacie, które znajdują się pod zawalającym się stropem, otrzymują 8k6 punktów obrażeń – udany rzut obronny na Refleks o ST 15 pozwala zmniejszyć o połowę liczbę ran – i zostają przywalone (przyszpilone do podłogi). Bohaterowie w obszarze osuwiska otrzymują 3k6 obrażeń lub nic, jeśli uda im się rzut obronny na Refleks o ST 15. Nieudany rzut oznacza, że śmiałek został przywalony.

Przywalona postać otrzymuje 1k6 stłuczeń na minutę. Jeśli straci przytomność, musi wykonać test Budowy (ST 15). Jeżeli się on nie powiedzie, postać od tej chwili otrzymuje 1k6 normalnych obrażeń na minutę, dopóki nie zostanie uratowana lub nie zginie.

Bohaterowie, którzy zdołali uniknąć walącego się stropu, mogą odkopać przyjaciół. W minutę śmiałek jest w stanie samymi rękami odwalić kamienie i żwir w ilości równej ciężkiemu ładunkowi, który jest w stanie udźwignąć, razy 5 (patrz *Podręcznik Gracza*, Tabela 9-1: Udźwig strona 142). Luźne kamienie pokrywające obszar 1,5 na 1,5 metra ważą mniej więcej tonę. Przeciętny poszukiwacz przygód (S 10, jest w stanie udźwignąć 50 kilogramów ciężkiego ładunku) potrzebuje czterech minut na oczyszczenie gruzowiska o kształcie sześcianu o krawędzi 1,5 metra (50 kg × 5 = 250 kg, 250 kg × 4 = 1 tona). Półork o Sile 20 (jest w stanie udźwignąć 200 kilogramów ciężkiego ładunku) może wykonać to samo zadanie w minutę (200 kg × 5 = 1 tona). Odpowiednie narzędzia – kilof, łom czy łopata – dwukrotnie przyspieszają kopanie. Możesz też pozwolić przywalonemu śmiałkowi na test Siły (ST 25) – udany oznacza uwolnienie się spod zwaliska.



Rys. W. Reynolds

W idna pułapka może przyczynić się do śmierci Albandry.

Mechaniczne pułapki

W lochach spotkać można liczne pułapki – również te mechaniczne, czyli niemagiczne. Są to zarówno ukryte kusze szyjące bełtami, gdy nieświadoma ofiara stanie na konkretnej podłogowej płycie, jak i korytarze gotowe w każdej chwili się zawalić. Pułapkę opisują takie cechy, jak położenie, warunki uaktywnienia, trudność zauważenia, liczba zadawanych obrażeń oraz prawo do wykonania rzutu obronnego (udany zmniejsza efekty jej działania). W przypadku mechanizmów wystrzeliwujących pociski lub uruchamiających przeróżne ostrza, wykonuje się normalne testy ataku, które posiadają premię zależną od Mistrz Podziemi.

Stworzenia, którym powiedzie się test Przeszukiwania (ST 20), odnajdą prostą mechaniczną pułapkę zanim zostanie uaktywniona (prosta pułapka to wnyki, pułapka uaktywniana za sprawą potykacza czy też duża pułapka, w rodzaju wilczego dołu).

Łotrzyk (i tylko on!), któremu uda się test Przeszukiwania (ST 21), wykrywa dobrze ukrytą lub złożoną mechaniczną pułapkę zanim zostanie uaktywniona. Te niebezpieczne urządzenia uruchamiane są za sprawą nacisku przyłożonego na pewną podłogową płytę, mechanizmu powiązanego z drzwiami, nagłych zmian w obciążeniu, ruchów powietrza, wibracji czy innych niezwykłych czynników.

Konstruowanie mechanicznych pułapek

Do skonstruowania mechanicznej pułapki – jak to zwykle bywa w przypadku rzemiosła – potrzebne są odpowiednie materiały, czas i umiejętności (w tym wypadku Rzemiosło: tworzenie pułapek). Można uznać, że jej koszt wynosi 1000 sz na każdy punkt SW, a tworzy się ją przez tydzień na każdy punkt SW. Tak więc spuszczane kraty (SW 2) to pułapka kosz-

tująca 2000 sz i wymagająca dwóch tygodni pracy. W Rozdziale 7: Nagrody znajdziesz informacje, jak ustalać Skalę Wyzwania danej pułapki.

Proste mechaniczne pułapki

Poniżej opisano najbardziej typowe mechaniczne pułapki, które można spotkać w lochach każdego ze światów. Podano następujące informacje: Skala Wyzwania pułapki (SW), premia do ataku (gdy jest potrzebna), liczba zadawanych obrażeń (w nawiasach) oraz ST rzutów obronnych lub testów umiejętności potrzebnych do jej znalezienia, uniknięcia i/lub unieszkodliwienia.

Strzała: SW 1; +10 dystansowy (1k6/krytyk ×3); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). Uwaga: maks. zasięg 70 m; cel wybierany losowy spośród wszystkich znajdujących się na drodze pocisku.

Włócznia: SW 2; +12 dystansowy (1k8/krytyk ×3); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). Uwaga: maks. zasięg 70 m, cel wybierany losowy spośród wszystkich znajdujących się na drodze pocisku.

Wilczy dół (głębokość 6 m): SW 1; test ataku niepotrzebny (2k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wilczy dół z palami (głębokość 6 m): SW 2; test ataku niepotrzebny (2k6); +10 wręcz (1k4 pale; każdy po udanym trafieniu powoduje 1k4+2 obrażenia); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wilczy dół (głębokość 12 m): SW 2; test ataku niepotrzebny (4k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wilczy dół z palami (głębokość 12 m): SW 3; test ataku niepotrzebny (4k6); +10 wręcz (1k4 pale; każdy po udanym trafieniu powoduje 1k4+4 obrażenia); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wilczy dół (głębokość 18 m): SW 3; test ataku niepotrzebny (6k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wilczy dół z palami (głębokość 18 m): SW 4; test ataku niepotrzebny (6k6); +10 wręcz (1k4 pale; każdy po udanym trafieniu powoduje 1k4+5 obrażeń); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wilczy dół (głębokość 24 m): SW 4; test ataku niepotrzebny (8k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wilczy dół z palami (głębokość 24 m): SW 5; test ataku niepotrzebny (8k6); +10 wręcz (1k4 pale; każdy po udanym trafieniu powoduje 1k4+5 obrażeń); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wilczy dół (głębokość 30 m): SW 5; test ataku niepotrzebny (10k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wilczy dół z palami (głębokość 30 m): SW 6; test ataku niepotrzebny (10k6); +10 wręcz (1k4 pale; każdy po udanym trafieniu powoduje 1k4+5 obrażeń); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Zatruta igła: SW 2; +8 dystansowy (1, plus trucizna zielonokrwisty olej); Przeszukiwanie (ST 22); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Uwaga:* opis trucizny i efektów jej działania znajduje się na stronie 80.

Deszcz igieł: SW 1, +20 dystansowy (2k4); Przeszukiwanie (ST 22); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 22).

Zawalająca się ściana: SW 10; test ataku niepotrzebny (20k6); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25).

Tnące ostrze: SW 1; +8 wręcz (1k8/krytyk ×3); Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Spadający głaz: SW 5; +15 wręcz (6k6); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). *Uwaga:* ofiarą mogą paść postacie na dwóch sąsiadujących polach (patrz Spadające przedmioty, strona 89).

Duża sieć: SW 1; +5 wręcz (patrz dalej); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). *Uwaga:* postacie znajdujące się na obszarze kwadratu o boku 3 metrów zostają oplątane (S 8), jeśli nie uda im się rzut obronny na Refleks (ST 14).

Trujący gaz: SW 10; test ataku niepotrzebny (patrz dalej); Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). *Uwaga:* pułapka wydziela opary palonego othuru (patrz Trucizny, strona 79).

Zatapiane pomieszczenie: SW 5; test ataku niepotrzebny (patrz dalej); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). *Uwaga:* woda zalewa pomieszczenie w przeciągu 4 rund (patrz Tonięcie, strona 85).

Spadająca krata: SW 2; +10 wręcz (3k6/krytyk ×2); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Uwaga:* obrażenia otrzymują jedynie ofiary stojące pod kratą, która po opadnięciu blokuje przejście.

Magiczne pułapki

Wiele czarów pozwala tworzyć niebezpieczne pułapki. Na przykład, wysokopoziomowi kapłani rzucają takie zaklęcia, jak *glif strzeżenia* czy *symbol*, by powstrzymywać intruzów przed wchodzeniem na określony obszar. Natomiast czarodzieje wysokiego poziomu potrafią tworzyć *ogniste pułapki* lub *ciągłe obrazy*, utrudniając życie badaczom lochów. Jeśli w opisie czaru nie podano specjalnych zasad, zastosuj poniższe reguły.

- Udany test Przeszukiwania (ST 25 + poziom czaru) wykonany przez łotrzyka (i tylko przez niego) pozwala wykryć magiczną pułapkę zanim zostanie uaktywniona. Członkowie innych klas nie mają szans na znalezienie magicznej pułapki za pomocą testu Przeszukiwania.
- Magiczne pułapki pozwalają na rzut obronny – udany oznacza uniknięcie efektu (ST 10 + poziom czaru × 1,5).
- Łotrzyk (i tylko on) może rozbroić magiczne pułapki za pomocą udanego testu Unieszkodliwiania urządzeń (ST 25 + poziom czaru).

Tworzenie magicznych pułapek

Do stworzenie magicznej pułapki – tak jak do skonstruowania magicznego przedmiotu – potrzeba złota i punktów doświadczenia. Jeśli pułapka jest jednorazowa, koszt jej wykreowania wynosi 50 sz i 4 PD, obydwa pomnożone przez poziom czarującego i poziom zaklęcia. Jeżeli pułapka ma działać wielokrotnie, koszt jej stworzenia wynosi 500 sz i 40 PD, obydwa pomnożone przez poziom czarującego i poziom zaklęcia. Wymyślenie i stworzenie magicznej pułapki, która nie wykorzystuje istniejących czarów, przypomina konstruowanie magicznych przedmiotów (patrz Rozdział 8: Magiczne przedmioty). Zbudowanie lochu pełnego magicznych pułapek jest więc procesem kosztownym.

Zaklęcia wymienione w Tabeli 4-7: Czary stosowane w magicznych pułapkach pozwalają tworzyć interesujące magiczne pułapki. Wybieraj czary z tej listy bądź decyduj się na inne. Pamiętaj, że lista nie bierze pod uwagę poziomu drużyny, więc niektóre efekty mogą być za mocne lub za słabe.

Przykładowe magiczne pułapki

Magiczne pułapki mają wszelkie kształty i postaci. Ograniczane są jedynie przez możliwości i spryt twórcy. Oto zaledwie kilka przykładów prost-

ZA KULISAMI: PUŁAPKI

Po co używać pułapek? Gdyż zmieniają one przebieg rozgrywki. Jeśli poszukiwacze przygód spodziewają się pułapek lub spotykali je często w przeszłości, będą bardziej uważni, zwłaszcza w lochach. Choć wzbudzanie lekkiego strachu i paranoi w graczach może być zabawne, powinieneś mieć świadomość, że również spowalnia ono grę, zaś przeszukiwanie każdego metra kwadratowego może zmęczyć zarówno graczy, jak i MP.

Z tym problemem łatwo sobie poradzić umieszczając pułapki tylko tam, gdzie ma to sens. Pułapkami zabezpiecza się grobowce i krypty, odstraszając w ten sposób intruzów. Z kolei często uczęszczanych miejscach pułapki będą denerwujące, nie mówiąc o tym, że raczej tu nie pasują. Inteligentne stworzenie nigdy nie zbuduje pułapki, której same mogłoby stać się ofiarą.

szych magicznych pułapek. W opisach zwarto następujące informacje: Skala Wyzwania pułapki (SW), premia do ataku (gdy jest potrzebna), liczba zadawanych obrażeń (w nawiasach) oraz ST rzutów obronnych lub testów umiejętności potrzebnych do jej znalezienia, uniknięcia i/lub unieszkodliwienia.

Strumień płomieni: SW 2; strumień płomieni (3k6) szeroki na 30 cm, długi na 15 m; udany rzut obronny na Refleks (ST 13) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 25), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 26).

Uderzenie błyskawicy: SW 3; błyskawica (3k6) szeroka na 30 cm, długa na 15 m; udany rzut obronny na Refleks (ST 13) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 26), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25).

Sfera zimna: SW 4; kula lub półkula (5k6) o promieniu 6 m; udany rzut obronny na Refleks (ST 15) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 27), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25).

Naelektryzowana podłoga: SW 4; fragment podłogi (3k10); udany rzut obronny na Refleks (ST 16) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30). *Uwaga:* udany rzut obronny oznacza, że postać zdążyła odskoczyć w bezpieczne miejsce.

Podłoga zmieniająca się w kwas: SW 6; fragment podłogi (10k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 16) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30). *Uwaga:* udany rzut obronny oznacza, że postać zdążyła odskoczyć w bezpieczne miejsce.



Tordek pada ofiarą magicznej pułapki wystrzeliwującej błyskawicę.

Iluzja kryjąca wilczy dół z palami (głębokość 6 m): SW 3; test ataku niepotrzebny (2k6); +10 wręcz (1k4 kolce; każdy po udanym trafieniu powoduje 1k4+2 obrażenia); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Powietrze wysysane z pomieszczenia: SW 5; jedno pomieszczenie (patrz dalej); Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30). *Uwaga:* obrażenia wynikają z uduszenia (patrz Uduszenie, strona 88).

EKOSYSTEM LOCHU

Zamieszkały loch to specyficzne środowisko, w którym żyją różne istoty. Muszą one jeść, pić, oddychać i spać, podobnie jak mieszkańcy lasu czy równin. Nie można też zapomnieć o polujących drapieżnikach.

Żyjące w lochu stworzenia muszą mieć możliwość przemieszczania się. Drzwi zamknięte na zamek lub wymagające użycia klamki zapewne uniemożliwią im dotarcie do żywności lub wody.

Rozważ te czynniki tworząc loch, któremu chcesz nadać jakieś pozory wiarygodności, by gracze uznali jego istnienie za prawdopodobne. Jeśli to niezwykłe środowisko będzie pozbawione logiki, badający je BG nie mogą podejmować decyzji opartych na rozumowaniu. Na przykład, znalazłszy w lochu sadzawkę wody, postać powinna dojść do wniosku, że wiele mieszkających tu stworzeń powinno często przychodzić w to miejsce. W związku z tym śmiałkowie mogą zaczekać i zasadzić się na istotę, którą ścigają. Logiczne błędy – choćby zamknięte wszystkie 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.

Pełzacze: W ciemnych zakątkach lochów żyją owady, pająki, larwy i inne robaki. Nie stanowią prawdziwego niebezpieczeństwa, lecz dostarczają pożywienia drapieżcom i padlinożercom, które z kolei mogą naprzykrzać się poszukiwaczom przygód.

Szczury: Są istotną częścią ekosystemu lochu. Te wszechobecne gryzonie stanowią główny element diety większości drapieżców i padlinożerców. W dużych grupach stają się groźne.

Nietoperze: Podobnie jak szczury, można je spotkać w lochach, które mają dostęp do świeżego powietrza. Nigdy nie są niebezpieczne, jednak chmara nietoperzy może ograniczyć pole widzenia i utrudnić pracę badaczom lochów – szczególnie czarowanie.

Inne zwierzęta: Choć może to wydawać się dziwne, inne zwierzęta (począwszy od tych małych – jak borsuki czy fretki – a skończywszy na dużych wszystkożercach – choćby niedźwiedzie czy małpy) również mogą żyć w lochu, spędzając tam większość dnia lub nigdy nie opuszczając podziemi. Drapieżniki – tygrysy, wilki czy węże – podążają zwykle za ofiarami do lochów i pozostają tam, stając się częścią ekosystemu. Badacze lochów ciągnących się kilometrami w głąb ziemi opowiadali o ogromnych grotach, po których latały stada ptaków. Oczywiście w podziemnych strumieniach, jeziorach, a nawet morzach pełno jest przeróżnych ryb, wodnych ssaków i gadów.

Zwierzęta żyjące w lochach od pokoleń nauczyły się widzieć w ciemnościach, gdyż od tego zależało ich przetrwanie. Przystosowały się do nowego środowiska i teraz egzystują w mrokach jaskiń i korytarzy. Żywią się pleśnią, grzybami bądź sobą nawzajem. Brak słonecznego światła sprawił, że wiele gatunków jest teraz kompletnie białą. Przedstawiciele innych są z kolei ciemnej barwy, ułatwiającej im ukrycie się w mroku korytarzy.

Pleśnie, szlamy i grzyby

W wilgotnych, ciemnych obszarach lochów rozwijają pleśnie i grzyby. Część z nich to potwory (patrz *Księga Potworów*), jednak większość to zwyczajne istoty. Niemniej część może stanowić niebezpieczeństwo i być ciekawym elementem spotkania. Na potrzeby czarów oraz innych specjalnych efektów wszystkie szlamy, pleśnie i grzyby uznaje się za rośliny. Podobnie jak pułapki, niebezpieczne szlamy i pleśnie mają SW, a spotkanie z nimi pozwala bohaterom zdobyć PD.

Zielony szlam (SW 4)

Połyskująca, zielona, organiczna substancja pokrywa większość wilgotnych i ciemnych miejsc. Jednak zielony szlam jest niebezpieczną odmianą tej substancji. Wchłania on ciała i materiały organiczne, a może też rozpuścić metal. Jest jaskrawozielony, wilgotny i lepki. Przyczepia się „kępkami" do ścian, sufitów i podłóg, rozmnażając się podczas wchłaniania materii organicznej. Spada ze ścian i stropów, gdy wyczuje pod spodem jakiś ruch (który oznaczać może pożywienie).

Jedna „kępka" zielonego szlamu powoduje tymczasową utratę 1k6 punktów Budowy na rundę pożerania ciała. W pierwszej rundzie kontaktu szlam można zdrapać z ofiary (niszcząc przy tym przedmiot, którym się substancję zdrapuje). Potem trzeba go już niestety zamrozić, wypalić lub odciąć (zadając również obrażenia ofierze). Ekstremalnie wysoka i niska temperatura, światło słoneczne oraz czar *usunięcie choroby* zabijają zielony szlam.

Szlam może zniszczyć metal i drewno, zadając im w rundzie 2k6 uszkodzeń. Ignoruje się przy tym trwałość metalu, lecz nie drewna. Szlam nie niszczy kamienia.

Krasnoludy uważają zielony szlam za jedno z większych zagrożeń spotykanych w kopalniach i podziemnych budowlach. Mają własne sposoby pozbywania się go z zarażonych obszarów, metody, które – jak mówią – są ostateczne. „Jeśli nie zrobisz tego dobrze, paskudztwo wróci" – twierdzą.

Pleśń i grzyby

Pleśń i grzyby rozwijają się w ciemnych, chłodnych, wilgotnych miejscach. Niektóre są równie niegroźne co zwyczajny szlam, inne bywają jednak dość niebezpieczne. Kapeluszowe, purchawki, drożdże, pleśnie i inne rodzaje bulwowatych, blaszkowatych lub płaskich grzybów można spotkać w większości lochów. Zwykle są niegroźne, a niektóre nawet jadalne (choć większość paskudnie wygląda lub dziwnie smakuje).

Żółta pleśń (SW 6): Poruszony płachetek żółtej pleśni wypluwa chmurę trujących zarodników. Każda istota w promieniu 3 metrów od pleśni musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15), albo jej Budowa tymczasowo spadnie o 1k6 punktów. Kolejny rzut na Wytrwałość (ST 15) wymagany jest minutę później (wykonują go też istoty, którym powiódł się pierwszy rzut), a pozwala on uniknąć tymczasowej utraty dalszych 2k6 punktów Budowy. Ogień niszczy żółtą pleśń, a światło słoneczne ją usypia.

Brunatna pleśń (SW 2): Brunatna pleśń żywi się ciepłem, wysysając je ze wszystkiego, co ją otacza. Zwykle występuje w kępkach o średnicy od 60 centymetrów do metra, w pobliżu których panuje niska temperatura. Żywe stworzenia, które znają się w promieniu 1,5 metra od pleśni, otrzymują 3k6 stłuczeń wywołanych przez zimno. Jeśli w odległości 1,5 metra od pleśni pojawi się jakieś źródło ognia, natychmiast rozrasta się ona dwu-

Tabela 4-7: Czary stosowane w magicznych pułapkach

k%	Czar
1	Alarm*
2	Bariera z ostrzy
3	Błyskawica
4	Brama
5	Chwytająca dłoń Bigby'ego
6	Ciało w kamień
7	Ciągłość (działa wraz z innymi czarami, dając długo utrzymujące się pułapki)*
8	Ciągły obraz*
9	Ciemność*
10	Deszcz kolorów
11	Dezintegracja
12	Dominacja nad osobą
13	Ekran
14	Fałszywy obraz
15	Geas/Poszukiwanie
16	Gigantyczne robactwo
17	Glif strzeżenia
18	Kąśliwy wzrok
19	Klatka mocy
20	Koszmar
21	Krąg śmierci
22	Krzywda
23	Kula ognista
24	Kwasowa strzała Melfa
25	Kwaśna mgła
26	Lewitacja
27	Magiczny pocisk
28	Magiczny słój*
29	Masowa sugestia
30	Milczenie (uniemożliwia czarownikom rozbrojenie innej pułapki)*
31	Mocarna dłoń Bigby'ego
32	Niewidzialność (rzucana na niebezpieczny przedmiot, taki jak wahadłowe ostrze)*
33	Odwrócenie grawitacji*
34	Ognista pułapka
35	Ohydny śmiech Tashy
36	Osłabienie umysłu
37	Ożywienie przedmiotu
38	Płonąca kula
39	Pochwycenie duszy
40	Pole antymagii (uniemożliwia czarownikom rozbrojenie innej pułapki)*
41	Polimorfowanie kogoś
42	Pomniejszenie
43	Powiększenie*
44	Pryzmatyczna kula
45	Rozłączenie Mordenkainena
46	Rozproszenie dobra
47	Rozproszenie magii
48	Roztrzaskanie
49	Sieć*
50	Słowo chaosu
51	Słowo mocy: Giń
52	Spowolnienie
53	Strach
54	Sugestia*
55	Symbol
56	Ściana kamienia (zamyka jakiś obszar)*
57	Ściana mocy (zamyka jakiś obszar)*
58	Ściana ognia (zamyka jakiś obszar)*
59	Ściana z żelaza (zamyka jakiś obszar)*
60	Ślepota/głuchota
61	Telekinetyczna kula Otiluka
62	Telekineza
63	Teleportacja
64	Tłuszcz (szczególnie przydatny, gdy ofiara ma ześlizgnąć się na niebezpieczny obszar)*
65	Tymczasowy zastój
66	Uwięzienie
67	Wezwanie potwora I
68	Wezwanie potwora II
69	Wezwanie potwora III
70	Wezwanie potwora IV
71	Wezwanie potwora IX
72	Wezwanie potwora V
73	Wezwanie potwora VI
74	Wezwanie potwora VII
75	Wezwanie potwora VIII
76	Wezwanie roju
77	Wężowa pieczęć mocy w sepii
78	Wstręt*
79	Wstrzymanie osoby*
80	Wstrzymanie potwora*
81	Wybuchowe runy
82	Wyczerpanie
83	Wyssanie energii
84	Zabicie żywego
85	Zaciśnięta pięść Bigby'ego
86	Zadawanie krytycznych ran
87	Zadawanie lekkich ran
88	Zadawanie średnich ran
89	Zadawanie poważnych ran
90	Zagłada
91	Zakaz
92	Zakażenie
93	Zakłopotanie
94	Zamglenie umysłu
95	Zamiana planów
96	Zaprogramowany obraz*
97	Zawrócenie czaru*
98	Zjawisko
99	Zniknięcie
100	Związanie

*Działa najlepiej w połączeniu z innym czarem, inną pułapką, niebezpiecznym obszarem bądź jakimś strażnikiem.

krotnie. Obrażenia spowodowane przez chłód, na przykład przez zaklęcie *stożka zimna*, natychmiast niszczą pleśń.

Fosforyzujący grzyb (brak SW): Ten dziwny podziemny grzyb rośnie w grupach przypominających skarłowaciałe krzaki. Bije od niego słaby fioletowy poblask, oświetlający podziemne groty i korytarze. Drowy uprawiają go – jest dla nich źródłem pożywienia i światła.

WĘDROWNE POTWORY

Gdy poszukiwacze przygód badają lochy, światło ich latarni przyciąga uwagę wygłodniałych złowieszczych łasic, które zapewne sprawdzą, czy przypadkiem nie znajdą czegoś miękkiego i soczystego do zjedzenia. Gdzie indziej czai się pełzacz gnilny, kryjąc się w ciemnościach. Gdy słyszy walkę, atakuje z zaskoczenia, po czym stara się umknąć wraz z pochwyconym bohaterem. Innym razem drużyna spotyka grupę poszukiwaczy przygód – mogą ze sobą współpracować, podzielić ważnymi informacjami, sprzedać lub wymienić cenne przedmioty itd. Takie spotkanie może jednak nagle przerodzić się w walkę na śmierć i życie. Wspomniane wcześniej wędrowne potwory dodadzą lochom nieco nieprzewidywalności i spotęgują akcję.

Losowanie wędrownych potworów

Przemierzający loch śmiałkowie mogą napotkać potwory – zależy to od wyniku rzutu. Losuj spotkania z wędrownymi stworami, by nadać badaniu podziemi elementu nieprzewidywalności, zachęcić postacie do dalszej drogi i ukarać zbyt hałaśliwe zachowanie. Od ciebie tylko zależy, kiedy wykonasz rzut. Ujmując rzecz ogólnie, istnieje szansa 10%, by w pewnych okolicznościach pojawił się potwór.

TABELA 4-8: WĘDROWNE POTWORY – SKRÓT

Szansa na pojawienie się wędrownego potwora = 10%

Wykonuj rzut k% w następujących okolicznościach:

- Na każdą godzinę, jaką postacie spędzają w lochu.
- Gdy postacie hałasują.
- Na uczęszczanych obszarach.

Możesz wykonać rzut lub z niego zrezygnować w następujących okolicznościach:

- Obszar lochu został wcześniej oczyszczony.
- Gdy postacie opuszczają loch.

Gdy minie określony czas: Zwykle rzut wykonuje się raz na godzinę. Możesz robić to co krótszy czas, jeśli na obszarze mieszka więcej istot, ale nie częściej niż raz na 10 minut. Jeżeli nie śledzisz upływającego czasu i nie chcesz tego robić, rzucaj wtedy, gdy postacie wykonują coś czasochłonnego (na przykład, wykorzystują zasadę 20, przeszukując pomieszczenie w poszukiwaniu tajemnych drzwi) – nie musisz kierować się zegarkiem.

Gdy postacie hałasują: Wyważanie drzwi lub toczenie walki to hałasowanie. Wyważanie drzwi i stoczenie walki w chwilę później to jeden wielki hałas, wymuszający jeden rzut. Prowadzenie głośnej kłótni, przewrócenie rzeźby lub bieganie po schodach w pełnej zbroi to również czynności, które mogą zachęcić do sprawdzenia, czy nie nastąpi spotkanie z wędrownymi potworami.

Na uczęszczanych obszarach: Ty decydujesz, jaki obszar uznasz za uczęszczany. 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 pitną wodą.

Na oczyszczonych obszarach: Jeśli BG oczyścili fragment lochu, możesz wykonywać rzut, gdy opuszczają zbadany obszar i wkraczają na niezbadany. Stworzenia po prostu nie tolerują próżni – to znaczy zajmują opuszczone terytoria, uznając je za swoje. Takie podejście do losowania spotkań z wędrownymi potworami można uznać za sposób nagradzania bohaterów, którzy wolą pozostać w lochu i badać go dalej, a nie wychodzić na powierzchnię i się leczyć (im częściej wychodzą i wracają, tym większą liczbę wędrownych potworów mogą spotkać).

Gdy opuszczają loch: Masz pełne prawo losować ewentualne spotkanie z wędrownymi potworami za każdym razem, gdy drużyna opuszcza loch. Możesz jednak tego nie robić. Koniec końców bohaterom nieco czasu zajmuje wydostanie się na powierzchnię i zwykle korzystają ze znanej drogi – tej, którą weszli. 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 tworzonym losowo lochu możesz wykorzystać tabele, które pomogą ci ustalić, jakie potwory napotkali śmiałkowie (od Tabeli 4-15: Spotkania w lochach – 1. poziom do Tabeli 4-35: Losowanie smoków). Powtórz rzut, jeśli wylosujesz stworzenie nie wędrujące lub nie opuszczające leża. W przypadku mniejszych czy też nietypowych lochów powinieneś posłużyć się własnoręcznie opracowaną tabelą.

Pozycje na zmodyfikowanych listach wędrownych potworów mogą odnosić się do konkretnej istoty lub grupy istot, a nie dowolnego przedstawiciela danego gatunku. Na przykład, pozycja „Wielki potworny skorpion" może oznaczać pewnego konkretnego skorpiona żyjącego w danym lochu, a nie dowolnego skorpiona będącego przedstawicielem nieokreślonej, dużej populacji podobnych stworzeń. W tym przypadku bohaterowie, którzy zabiją wspomnianego skorpiona, nie napotkają go po raz drugi. Stworzenia umieszczone na zmodyfikowanej liście mogą również żyć w konkretnym miejscu zaznaczonym na mapie lochu. W takim zaś przypadku, gdy śmiałkowie, którzy pokonali potwora, dotrą do jego leża, zastaną je puste. I vice versa – bohaterowie nigdy nie spotkają wędrującego stwora, którego zabili w legowisku.

Możesz więc ustalać, że w danej komnacie mieszka konkretna istota (lub istoty), a nie decydować losowo. Analogicznie może mieć się sprawa z wędrownymi potworami – wybieraj określone stworzenia, nie rzucaj kośćmi. Bohaterowie mogą wszak spotkać istotę, która im kiedyś uciekła lub której oni uciekli. Masz też pełne prawo zamiast wędrownego potwora stworzyć jakieś losowe wydarzenie. Postacie mogą usłyszeć tocząca się w oddali walkę, natknąć się na jakieś ślady świadczące o historii lochu bądź też dostać się pod wpływ dziwnych magicznych aur – nie muszą raz po raz spotykać jakiś bestii.

Skarby wędrownych potworów

Musisz wiedzieć, że wędrowne stwory mają mniej skarbów niż istoty, które śmiałkowie napotkają w leżach. Jeśli owymi „wędrownymi potworami" są BN, to skarbem jest ich ekwipunek. Istnieje 50% szans, że inteligentna wędrowna istota będzie posiadać skarb. Nieinteligentne potwory nie mają skarbów. W norze złowieszczej łasicy można znaleźć cenne rzeczy należące do jej ofiar, lecz nie będzie ona nosiła tych przedmiotów ze sobą.

Ponieważ wędrowne potwory mają mniej skarbów niż stwory znajdujące się w swych leżach lub siedzibach, bohaterowie będą starali się spotykać te pierwsze możliwe najrzadziej.

LOSOWE TWORZENIE LOCHÓW

Na najbliższych stronach opisano sposób losowego tworzenia lochów – począwszy od wrót, a skończywszy na wielkim czerwonym jaszczurze i jego skarbie czekającym na najniższym, najniebezpieczniejszym poziomie.

POZIOM LOCHU

Poziom lochu określa, jak niebezpieczny jest dany jego obszar (czy jakikolwiek inne miejsce akcji przygody). Drużyna powinna poszukiwać przygód na obszarach, których poziom odpowiada średniemu poziomowi jej członków (liczniejsze grupy mogą sobie poradzić z trudniejszymi lokacjami, a mniej liczne nie powinny czasem opuszczać łatwiejszych).

Na niektóre lochy składa się wiele poziomów lub kondygnacji, ułożonych jedne nad drugimi – najniebezpieczniejsze znajdują się najgłębiej, a spokojniejsze pod samą powierzchnią. W takich podziemiach kondygnacja leżąca najbliżej powierzchni będzie 1. poziomu (PS 1), a poziom lochu każdej kolejnej będzie o jeden wyższa (druga – 2. poziomu, trzecia – 3. i tak dalej).

Tabela 4-9: Rodzaje drzwi

k%	Rodzaj (ST wyważenia)
01-08	Drewniane, zwykłe, niezablokowane
09	Drewniane, zwykłe, niezablokowane i z pułapką
10-23	Drewniane, zwykłe, zablokowane (13)
24	Drewniane, zwykłe, zablokowane (13) i z pułapką
25-29	Drewniane, zwykłe, zamknięte na zamek (15)
30	Drewniane, zwykłe, zamknięte na zamek (15) i z pułapką
31-35	Drewniane, dobre, niezablokowane
36	Drewniane, dobre, niezablokowane i z pułapką
37-44	Drewniane, dobre, zablokowane (16)
45	Drewniane, dobre, zablokowane (16) i z pułapką
46-49	Drewniane, dobre, zamknięte na zamek (18)
50	Drewniane, dobre, zamknięte na zamek (18) i z pułapką
51-55	Drewniane, twarde, niezablokowane
56	Drewniane, twarde, niezablokowane i z pułapką
57-64	Drewniane, twarde, zablokowane (23)
65	Drewniane, twarde, zablokowane (23) i z pułapką
66-69	Drewniane, twarde, zamknięte na zamek (25)
70	Drewniane, twarde, zamknięte na zamek (25) i z pułapką
71	Kamienne, niezablokowane
72	Kamienne, niezablokowane i z pułapką
73-75	Kamienne, zablokowane (28)
76	Kamienne, zablokowane (28) i z pułapką
77-79	Kamienne, zamknięte na zamek (28)
80	Kamienne, zamknięte na zamek (28) i z pułapką
81	Żelazne, niezablokowane
82	Żelazne, niezablokowane i z pułapką
83-85	Żelazne, zablokowane (28)
86	Żelazne, zablokowane (28) i z pułapką
87-89	Żelazne, zamknięte na zamek (28)
90	Żelazne, zamknięte na zamek (28) i z pułapką
91-93	Drzwi przesuwają się na bok zamiast otwierać normalnie. Rzuć raz jeszcze (ignorując rezultaty 91+). Dodaj +1 do ST wyważenia.
94-96	Drzwi przesuwają się w dół zamiast otwierać normalnie. Rzuć raz jeszcze (ignorując rezultaty 91+). Dodaj +1 do ST wyważenia.
97-99	Drzwi przesuwają się w górę zamiast otwierać normalnie. Rzuć raz jeszcze (ignorując rezultaty 91+). Dodaj +2 do ST wyważenia.
100	Drzwi wzmocnione magicznie. Rzuć raz jeszcze (ignorując rezultaty 91+). ST wyważenia wynosi 30 dla drewnianych i 40 dla kamiennych oraz żelaznych drzwi.

Z pułapką: Chcąc określić naturę pułapki, rzuć w Tabeli 4-11: Pułapki o SW 1-3 oraz w Tabeli 4-12: Pułapki o SW 4+.

MAPA I LEGENDA

Po określeniu poziomu lochu narysuj mapę albo na papierze w kratkę, albo dowolnym innym. 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 wcześniej rysować jego mapy.

Na oddzielnej kartce stwórz opisującą loch legendę mapy.

Zacznij od stworzenia wyjątkowych miejsc. Mogą to być pomieszczenia z twoimi ulubionymi potworami i skarbami, niezwykłe pułapki, dziwne komnaty z magicznymi sadzawkami, zaklętymi rzeźbami, tajemnicami lub zagadkami, bądź dowolną wybraną przez ciebie niesamowitością. Po ustaleniu, co znajduje się w danym miejscu, zapisz wszystkie informacje w legendzie, uzupełniając je o numer, którym na mapie będziesz oznaczał lokalizację owego elementu.

Teraz zajmij się resztą lochu – decyduj, co znajduje się w każdym pomieszczeniu samodzielnie lub zdając się na los. W drugim przypadku wykorzystaj Tabelę 4-10: Co znajduje się w pomieszczeniu i inne, do których zostaniesz odesłany.

Jeśli chodzi o drzwi, możesz skorzystać z Tabeli 4-9: Rodzaje drzwi i wybrać je losowo lub zadecydować odgórnie. Możesz to robić podczas two-

Tabela 4-10: Co znajduje się w pomieszczeniu

k%	Co jest w środku
01-18	Tylko potwór
19-44	Potwór i detale
45	Potwór i ukryty skarb
46	Potwór i pułapka
47	Potwór, detale i ukryty skarb
48	Potwór, detale i pułapka
49	Potwór, ukryty skarb i pułapka
50	Potwór, detale, ukryty skarb i pułapka
51-76	Tylko detale
77	Detale i ukryty skarb
78	Detale i pułapka
79	Detale, ukryty skarb i pułapka
80	Tylko ukryty skarb
81	Ukryty skarb i pułapka
82	Tylko pułapka
83-100	Nic

Detale: Wylosuj 1k4 pomniejsze elementy w Tabeli 4-6: Budowanie lochu – drob. detale i meble (01-40), 1k4 ważniejsze elementy w Tabeli 4-5: Budowanie lochu – ważn. detale i meble (41-80) lub w obydwu (81-100).

Ukryty skarb: Wylosuj losowy skarb dla określonego poziomu lochu, korzystając z Tabeli 7-4: Skarb. Zwykle ukryty jest on w taki sposób, że aby go odnaleźć, potrzebny jest test Przeszukiwania (ST 20 + poziom lochu).

Potwór: Skorzystaj z Tabeli 4-13: Tabela spotkań losowych. Istoty w komnatach z pułapkami i ukrytymi skarbami mogą o nich wiedzieć lub nie.

Pułapka: Skorzystaj z Tabeli 4-11: Pułapki o SW 1-3 lub w Tabeli 4-12: Pułapki o SW 4+, bądź też wymyśl taką, która pasuje do pomieszczenia.

Tabela 4-11: Pułapki o SW 1-3 str. 115

k%	Pułapka	SW
01-10	Strzała	1
11-15	Włócznia	2
16-25	Wilczy dół (głębokość 6 m)	1
26-35	Wilczy dół z palami (głębokość 6 m)	2
36-45	Wilczy dół (głębokość 12 m)	2
46-50	Wilczy dół z palami (głębokość 12 m)	3
51-55	Wilczy dół (głębokość 18 m)	3
56-65	Zatrutą igła	2
66-70	Deszcz igieł	1
71-75	Tnące ostrze	1
76-80	Duża sieć	1
81-85	Spadająca krata	2
86-90	Strumień płomieni	2
91-95	Uderzenie błyskawicy	3
96-100	Iluzja kryjąca wilczy dół z palami	3

ST odnalezienia pułapki i jej rozbrojenia wynosi 20 + poziom lochu.

Tabela 4-12: Pułapki o SW 4+ str. 115

k%	Pułapka	SW
01-10	Wilczy dół z palami (głębokość 18 m)	4
11-20	Wilczy dół (głębokość 24 m)	4
21-25	Wilczy dół z palami (głębokość 24 m)	5
26-30	Wilczy dół (głębokość 30 m)	5
31-35	Wilczy dół z palami (głębokość 30 m)	6
36-38	Zawalająca się ścianą	10
39-43	Spadający głaz	5
44-45	Trujący gaz	10
46-50	Zatapiane pomieszczenie	5
51-55	Sfera zimna	4
56-60	Naelektryzowana podłoga	4
61-65	Powietrze wysysane z pomieszczenia	5
66-70	Podłoga zmieniająca się w kwas	6
71-100	Magiczna pułapka (czar)*	Różnie

ST odnalezienia pułapki i jej rozbrojenia wynosi 20 + poziom lochu.
*Określ zaklęcie losowo, korzystając z Tabeli 4-7: Czary stosowane w magicznych pułapkach.

rzenia lochu bądź już w trakcie gry. Jeżeli chcesz, możesz nawet rozpocząć badanie lochu z czystą mapą i losować drzwi oraz wszystkie inne rzeczy znajdujące się w podziemiach i pomieszczeniach, gdy bohaterowie będą je eksplorować.

LOSOWE SPOTKANIA W LOCHACH

Na najbliższych stronach znajdziesz informacje dotyczące losowych spotkań, które mogą mieć miejsce przede wszystkim w lochach. Możesz wybierać potwory samodzielnie lub je losować z zamieszczonych tu tabel.

Losowanie spotkania

Losowanie spotkania w lochu przebiega w następujący sposób:

1. Określ poziom lochu (patrz wcześniej).
2. Rzuć k% i zajrzyj do Tabeli 4-13: Spotkania losowe. Stąd zostaniesz odesłany do innych tabel.
3. Rzuć w odpowiedniej tabeli spotkań w lochach (od Tabeli 4-15: Spotkania w lochach – 1. poziom do Tabeli 4-34: Spotkania w lochach – 20. poziom), aby ustalić stworzenia, które napotkają śmiałkowie. Jeśli w wyniku losowania uzyskałeś smoka, rzuć w Tabeli 4-35: Losowanie smoków. Jeżeli rezultatem jest jeden lub więcej BN, zajrzyj na koniec Rozdziału 2: Postacie.
4. Jeśli to konieczne, rzuć wskazaną kością, aby ustalić liczbę stworzeń. Jeśli rzucałeś w tabeli spotkań dla poziomu niższego niż aktualny poziom lochu, zwiększ liczbę istot. Jeżeli rzucałeś w tabeli spotkań dla poziomu wyższego niż poziom lochu, zmniejsz ich liczbę (patrz Liczba stworzeń, dalej).
5. Odnieś się do odpowiedniej kolumny „skarb" w tabeli spotkań, z której korzystasz, i rzuć k% – w ten sposób ustalisz, czy pojawią się również skarby. Jeśli tak, rzuć w Tabeli 7-4: Skarby. Zwykle rzut uzależniony jest od poziomu lochu (odpowiedni wiersz), lecz czasami można brać pod uwagę wyższy poziom (premia podana jest w tabeli spotkań w kolumnie „Skarb"). Opieraj poziom skarbu na poziomie lochu, nie poziomie wykorzystanym w tabeli spotkań.

Wyjątek: Jeśli nie możesz zmniejszyć liczby napotkanych stworzeń, możesz ustalić skarb w oparciu o rzeczywisty poziom spotkania. Na

TABELA 4-13: TABELA SPOTKAŃ LOSOWYCH

	Poziom lochu									
k%	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
01–05	1	1	1	1	2	2	3	4	5	6
	–	×2	×3	×4	×4	×4	×4	×4	×4	×4
06–10	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7
	–	×2	×3	×4	×3	×3	×3	×3	×3	×3
11–20	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8
	–	×2	×3/2	×2	×2	×2	×2	×2	×2	×2
21–30	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9
	–	–	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2
31–70	1	2	3-ci	4	5	6	7	8	9	10
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
71–80	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	×1/2	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3
81–90	2	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2
91–100	3	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3

k%	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
01–05	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	×4	×4	×4	×4	×4	×4	×4	×4	×4	×4
06–10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	×3	×3	×3	×3	×3	×3	×3	×3	×3	×3
11–20	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	×2	×2	×2	×2	×2	×2	×2	×2	×2	×2
21–30	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2	×3/2
31–70	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
71–80	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20
	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	×2/3	–	–
81–90	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×1/2	×2/3	–
91–100	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/3	×1/2	×2/3	–

Od 1. do 20.: Wylosuj spotkanie z odpowiedniej tabeli (od Tabeli 4-15: Spotkania w lochach – 1. poziom do Tabeli 4-34: Spotkania w lochach – 20. poziom).
–: Nie modyfikuj liczby spotkanych stworzeń.
×3/2: Zwiększ liczę spotkanych stworzeń o 1/2 (albo pomnóż przez 3 i podziel przez 2). Zaokrąglaj ułamki w górę.
×2: Podwój liczę stworzeń.
×3: Potrój liczbę stworzeń.
×4: Poczwórz liczbę stworzeń.
×2/3: Zmniejsz liczbę spotkanych stworzeń o 1/3 (albo pomnóż przez 2 i podziel przez 3). Zaokrąglaj ułamki (1/3 w dół, a 2/3 w górę).
×1/2: Podziel liczbę stworzeń przez 2. Zaokrąglaj ułamki w górę.
×1/3: Podziel liczbę stworzeń przez 3. Zaokrąglaj ułamki (1/3 w dół, a 2/3 w górę).

przykład, na 4. poziomie lochu wynik 93 w Tabeli 4-13: Spotkania losowe odsyła cię do Tabeli 4-21: Spotkania w lochach – 7. poziom, a tu rezultat 02 oznacza czarny pudding, nie ma więc sposobu na zmniejszenie liczby spotkanych stworzeń do 1/3 (o czym mówi informacja podana w odpowiednim miejscu Tabeli 4-13). Dlatego też drużyna napotka jeden zwykły czarny pudding. Jeśli stwór będzie miał skarb, niech to będzie skarb 7. poziomu, nie 4.

6. Wylosuj punkty wytrzymałości każdego potwora. Jeśli któreś ze stworzeń używa przedmiotów ze skarbu jako broni, pancerza lub w inny sposób, zmień odpowiednio jego statystyki.

Liczba stworzeń

W tabelach spotkań podano nie tylko rodzaj stworzenia, ale także ich liczbę. Tabela 4-13: Spotkania losowe informuje zaś, jak zmodyfikować liczebność napotkanych istot (zwiększyć ją lub zmniejszyć) w zależności od poziomu lochu oraz poziomu, do którego odnosi się tabela. Na przykład, jeśli na 2. poziomie lochu wylosujesz spotkanie z 1k4+2 goblinami w Tabeli 4-15: Spotkania w lochach – 1. poziom, to odpowiednia pozycja w Tabeli 4-13 (01-20 w kolumnie dla 2. poziomu) mówi, że dopiero po podwojeniu liczebności goblinów otrzymasz odpowiednie spotkanie dla 2. poziomu.

Jeżeli w wyniku modyfikacji i zrządzenia losu liczba istot przekroczy 12, rozlosuj raz jeszcze całe spotkanie. Walka z taką liczbą stworzeń będzie trudna do rozegrania i zajmie dużo czasu. Na dodatek potwory te są prawdopodobnie zbyt słabe, by stanowić odpowiednie wyzwanie.

Tabela 4-14: Modyfikowanie rzutów

Rzut kością	Modyfikator ×1/3	×1/2	×2/3	×3/2	×2	×3	×4
1	1	1	1	1k2	1k3	1k3+1	1k4+2
1k2	1	1	1	1k3	1k3+1	1k4+2	1k6+3
1k3	1	1	1k2	1k3+1	1k4+2	1k6+3	1k6+5
1k3+1	1	1k2	1k3	1k4+2	1k6+3	1k6+5	1k4+10
1k4+2	1k2	1k31	k3+1	1k6+3	1k6+5	1k4+10	*
1k6+3	1k3	1k3+1	1k4+2	1k6+5	1k4+10	*	*
1k6+5	1k3+1	1k4+2	1k6+3	1k4+10	*	*	*

*Wylosuj spotkanie raz jeszcze. Stworzenia są zbyt słabe na ten poziom lochu.

Zamiast rzucać i mnożyć, możesz zajrzeć do Tabeli 4-14: Modyfikowanie rzutów, z której dowiesz się, jak zmienić podany w tabeli rzut.

Rola

Każdemu spotkaniu można przypisać pewną rolę, zależną od kategorii stworzenia. Dla potrzeb gry wyróżniamy następujące role: BN, nieumarły, paskudztwo, przyjaciel, smok, stwór, twardziel, wróg. Rola przypisana napotkanej istocie ułatwi ci ustalenie, jak się może ona zachowywać oraz czy i w jaki sposób współpracuje z innymi mieszkańcami lochu. Większość podanych powyżej terminów to swego rodzaju etykiety opisujące role (zauważ, że BN, nieumarły i smok to terminy w mechanice gry, które rządzą się własnymi prawami).

BN: Inni poszukiwacze przygód. Mogą mieć rozmaity charakter, rasę i klasę. Dany BN może być twardzielem, paskudztwem, wrogiem albo przyjacielem – zależnie od osobowości, zamiarów i zdolności. Zajrzyj do części dotyczącej BN (pod koniec Rozdziału 2: Postacie), a także do części Zachowania BN w Rozdziale 5: Kampanie (strona 149).

Nieumarły: Nieumarłe stworzenie. Niektóre – na przykład wampiry – z powodzeniem można zaliczyć do kategorii wrogowie.

Paskudztwo: Stworzenie obdarzone wyjątkowymi zdolnościami bojowymi. Paskudztwo od wroga odróżnia fakt, iż nie jest ono w stanie przewodzić grupie jakiś istot. Paskudztwo może za to być sługą lub towarzyszem wroga albo twardziela. Dobre przykłady istot zaliczanych do tej kategorii to złudne bestie i piekielne ogary.

Przyjaciel: Stworzenie o dobrym charakterze (niektóre smoki i BN również są dobrzy). Stwory mogą być ich sługami. Pamiętaj, że nie wszyscy przyjaciele automatycznie sprzymierzą się z BG. Fakt, iż będą przyjaźnie nastawieni do drużyny, nie determinuje przymierza (patrz Tabela 5-3: Początkowe nastawienie BN). Dobre przykłady istot zaliczanych do tej kategorii to couatl i niebianie.

Smok: Te potężne istoty zasługują na oddzielną kategorię. Smoki mające dobry charakter są przyjaciółmi. Złe to wrogowie. Niezbyt inteligentne mogą być zwykłym paskudztwem.

Stwór: Istoty o ograniczonej (zwykle zwierzęcej) inteligencji, których główna siła leży w niezłych zdolnościach bojowych, a nie w specjalnych mocach. Stwór charakteryzuje się ograniczonym intelektem i nie jest skłonny do działania w grupie (z przedstawicielami swego gatunku czy innymi stworzeniami). Może jednak być sługą lub towarzyszem jakiegoś

TRUDNIEJSZE SPOTKANIA

Możesz nie tylko zwiększać liczbę stworzeń, by spotkanie niskiego poziomu stało się spotkaniem wysokiego poziomu. Alternatywna metoda polega na dodaniu drugiej grupy istot, wzmocnienie wylosowanych potworów lub też zapewnienie im jakiejś przewagi.

Chcąc dodać drugą grupę stworzeń, po prostu wylosuj kolejne spotkanie w Tabeli 4-13: Spotkania losowe – wszystkie wylosowane stworzenia będą stanowić jedną drużynę. Możesz połączyć ogrów z zombie (do takiego stanu rzeczy prawdopodobnie przyczynił się zły ogrowy kapłan) lub mefita z bugbearami (prawdopodobnie będzie to mózg i jego narzędzia). Jeśli uzyskasz jakąś zwariowaną mieszankę, na przykład złotego smoka i wampira, wylosuj raz jeszcze drugie spotkanie (albo po postu zwiększ liczebność stworzeń biorących udział w pierwszym). Ewentualnie zamiast losować drugie spotkanie, możesz po prostu wybrać grupę z odpowiedniej tabeli spotkań, logicznie pasującą do pierwszego wyniku.

Losowanie dodatkowego spotkania zależy od mnożnika, jaki podany jest w Tabeli 4-13: Spotkania losowe.

- ×3/2: Rzuć raz na wskazanym poziomie i kolejny raz w tabeli dla poziomu o 2 niższego (minimalnie 1. poziom).
- ×2: Rzuć dwukrotnie na wskazanym poziomie.
- ×3: Rzuć dwukrotnie na wskazanym poziomie i podwój liczebność jednej grupy.
- ×4: Rzuć dwukrotnie na wskazanym poziomie i podwój liczebność obu grup.

Skarb należy losować zgodnie z wyższym prawdopodobieństwem jego zaistnienia.

Stworzenia można uczynić silniejszymi zwiększając ich Kości Wytrzymałości, a nie ich liczebność (patrz *Księga Potworów*, zasady dotyczące rozwoju stworzeń). Na przykład, czarny pudding może mieć 15 Kości Wytrzymałości zamiast 10 KW (albo zamiast 1k2 puddingów). Zwiększanie KW ma sens przede wszystkim w przypadku wzmacnianiu stworzeń, które występują samotnie lub w niewielkiej liczbie.

Dla stworzeń, które rozwijają się zgodnie z klasą, a nie zwiększając Kości Wytrzymałości, dodaj 1, 2, 3 lub 4 poziomy w odpowiednich klasach. Wszystkie stworzenia mogą być tej samej klasy bądź też różnych, jak drużyna poszukiwaczy przygód. Liczba dodawanych poziomów w klasach zależy od wynikłego mnożnika.

- ×3/2: +1 poziom.
- ×2: +2 poziomy.
- ×3: +3 poziomy.
- ×4: +4 poziomy.

Wyposaż istoty (szczególnie BN) odpowiednio dla ich klasy i poziomów. Sięgnij do części Rozdziału 2: Postacie, by zdobyć więcej informacji.

Możesz też utrudniać spotkanie dając przeciwnikowi jakąś przewagę. Na przykład, czarny pudding świetnie nadaje się na spotkanie 7. poziomu. A ten sam pudding w komnacie wypełnionej mgłą będzie świetnym spotkaniem 8. poziomu (śluzy widzą w ciemnościach, więc stworowi mgła w żaden sposób nie zaszkodzi).

wroga albo twardziela. Dobre przykłady istot zaliczanych do tej kategorii to złowieszcze zwierzęta, galaretowate sześciany i purpurowe robale.

Twardziel: Stosunkowo inteligentne stworzenia, których główną zaletą są niezłe zdolności bojowe. Często działają w grupach. Pojedynczy twardziel może być przywódcą grupy twardzieli o niższym poziomie lub strażnikiem wroga. Grupa twardzieli może być strażnikami lub żołnierzami służącymi twardzielowi o wyższym poziomie lub wrogowi. Sługami bądź towarzyszami twardzieli mogą być stwory albo paskudztwa. Dobre przykłady istot zaliczanych do tej kategorii to hobgobliny i trolle.

Wróg: Inteligentne stworzenia, zwykle nieprzyjaźnie nastawione do śmiałków. Wolą walczyć wykorzystując swe specjalne zdolności, a nie w otwartym starciu. Jeśli wróg jest dobry, będzie raczej przyjacielem. Jeżeli posiada specjalne moce, lecz nie potrafi podejmować samodzielnie decyzji, staje się paskudztwem. Wrogowi mogą towarzyszyć lub służyć stwory oraz paskudztwa; twardziele mogą być ich strażnikami, a nieumarli – strażnikami lub towarzyszami; natomiast inni wrogowie mogą być ich partnerami. Dobre przykłady istot zaliczanych do tej kategorii to łupieżcy umysłu i ogrowi magowie.

Tabela 4-15: Spotkania w lochach – 1. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-04	Stwór	1k3 stonogi, potworne, średnie (robactwo)	20%
05-09	Stwór	1k3+1 złowieszcze szczury	20%
10-14	Stwór	1k3+1 ogniste żuki, ogromne (robactwo)	20%
15-17	Stwór	1k3 skorpiony, potworne, małe (robactwo)	20%
18-20	Stwór	1k3 pająki, potworne, małe (robactwo)	20%
21-25	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +2
26-30	Przyjaciel	1k3 krasnoludzkich wojowników	80% +1
31-35	Przyjaciel	1k3 elfickich wojowników	80% +1
36-40	BN1	BN 1. poziomu	Ekwip.
41-45	Paskudztwo	1 mrocznowłok	50% +1
46-55	Paskudztwo	1 krenshar	50% +1
56-60	Paskudztwo	1 lemure (diabeł)	50% +1
61-65	Twardziel	1k4+2 gobliny	80% +1
66-70	Twardziel	1 hobgoblin +1k3 gobliny	80% +1
71-80	Twardziel	1k6+3 koboldy	80% +1
81-90	Nieumarły	1k3+1 szkielety, średnie [człowiek]	50%
91-100	Nieumarły	1k3 zombie, średnie [człowiek]	50%

Tabela 4-16: Spotkania w lochach – 2. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-05	Stwór	1k3 stonogi, potworne, duże (robactwo)	20%
06-10	Stwór	1k3 ogromne mrówki (robactwo)	20%
11-15	Stwór	1k3 skorpiony, potworne, małe (robactwo)	20%
16-20	Stwór	1k3 pająki, potworne, małe (robactwo)	20%
21-25	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +4
26-30	Przyjaciel	1k4+2 elfickich wojowników	80% +2
31-35	BN	1k3 BN 1. poziomu	Ekwip.
36-37	Paskudztwo	1 dławiciel	20%
38-42	Paskudztwo	1 eteryczny drapieżca	20%
43-45	Paskudztwo	1k3 wrzaskuny	20%
46-50	Paskudztwo	1k4+2 formity robotnicy	80% +2
51-55	Twardziel	1k4+2 hobgobliny	80% +2
56-60	Twardziel	1k3 hobgobliny + 1k4+2 gobliny	80% +2
61-70	Twardziel	1k3 jaszczuroludzie	80% +2
71-80	Twardziel	1k4+2 orków	80% +2
81-90	Nieumarły	1k4+2 zombie, średnie [człowiek]	50%
91-100	Nieumarły	1k3 ghoule	50%

Tabela 4-17: Spotkania w lochach – 3. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-02	Stwór	1k2 żuki bombardierzy, ogromne (robactwo)	20%
03-04	Stwór	1k2 stonogi, wielkie potworne (robactwo)	20%
05-06	Stwór	1k2 złowieszcze borsuki	20%
07-08	Stwór	1k2 złowieszcze nietoperze	20%
09-11	Stwór	1 galaretowaty sześcian (śluz)	20%
12-13	Stwór	1k2 drapieżne modliszki, ogromne (robactwo)	20%
14	Stwór	1k2 skorpiony, potworne, duże (robactwo)	20%
15	Stwór	1k3 pająki, potworne, duże (robactwo)	20%
16-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +4
21-25	Wróg	1k2 impy (diabły)	80% +3
26-30	Wróg	1 szczurołak (likantrop) i 1k3+1 złowieszcze szczury	80% +3
31-35	Przyjaciel	1k6+3 krasnoludzkich wojowników	80% +3
36-40	BN	1k3+1 BN 1. poziomu	Ekwip.
41-44	Paskudztwo	1k2 dretche (demony)	50%
45-48	Paskudztwo	1 eteryczny rabuś	50%
49-52	Paskudztwo	1 widmowy grzyb	20%
53-56	Paskudztwo	1k2 thoqqua	20%
57-60	Paskudztwo	1k2 wargulce	50%
61-62	Twardziel	1 bugbear i 1k4+2 gobliny	80% +3
63-67	Twardziel	1k3+1 gnolle	80% +3
68-69	Twardziel	1k4+2 gobliny i 1k3 wilki	80% +3
70-71	Twardziel	1k3 hobgobliny i 1k3 wilki	80% +3
72-75	Twardziel	1k6+3 koboldów i 1 złowieszcza łasica	80% +3
76-80	Twardziel	1k3+1 troglodytów	80% +3
81-90	Nieumarły	1 cień	50%
91-100	Nieumarły	1k3+1 szkielety, duże [ogr]	50%

Tabela 4-18: Spotkania w lochach – 4. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-04	Stwór	1k2 ankhegi	20%
05-08	Stwór	1k3 złowieszcze łasice	20%
09-12	Stwór	1 śluz, szary	20%
13-15	Stwór	1k2 węże, wielkie żmije (zwierzę)	20%
16-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +4
21-23	Wróg	1 formit wojownik i 1k3 formity robotnicy	80% +3
24-26	Wróg	1 imp (diabeł) i 1k3 lemure (diabły)	80% +3
27-30	Wróg	1k2 quasity (demony)	80% +3
31-35	Przyjaciel	1k3 archony-lampiony (niebianie)	80% +2
36-40	BN	1k3 BN 2. poziomu	Ekwip.
41-45	Paskudztwo	1 pełzacz gnilny	20%
46-50	Paskudztwo	1 mimik	50%
51-55	Paskudztwo	1k2 rdzewiacze	20%
56-60	Paskudztwo	1k2 fioletowe grzyby	20%
61-62	Twardziel	1 bugbear i 1k6+3 hobgobliny	80% +3
63-65	Twardziel	1 ettercap	80% +3
66-67	Twardziel	1k3 gnolle i 1k3 hieny [traktuj jak wilki (zwierzęta)]	80% +3
68-70	Twardziel	1k3 jaszczuroludzie i 1 ogromny jaszczur (zwierzę)	80% +3
71-73	Twardziel	1k2 magmowce	80% +3
74-76	Twardziel	1 ogr i 1k4+2 orków	80% +3
77-78	Twardziel	1k3 orków i 1k2 złowieszcze dziki	80% +3
79-80	Twardziel	1k2 worgi i 1k4+2 gobliny	80% +3
81-85	Nieumarły	1k2 allipy	50%
86-90	Nieumarły	1 zjawa [BN 1k3. poziomu]	50%
91-95	Nieumarły	1 wampirzy pomiot	50%
96-100	Nieumarły	1k2 upiory	50%

Tabela 4-19: Spotkania w lochach – 5. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-02	Stwór	1 ogromna mrówka, żołnierz i 1k4+2 ogromne mrówki, robotnice (robactwo)	20%
03-05	Stwór	1k2 złowieszcze rosomaki	20%
06-09	Stwór	1 brunatna galareta (śluz)	20%
10-11	Stwór	1 wąż, ogromny dusiciel (zwierzę)	20%
12	Stwór	1k2 pająki, potworne, wielkie (robactwo)	20%
13-15	Stwór	1 pająkożerca	20%
16-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +4
21-23	Wróg	1k3 doppelgangery	80% +3
24-25	Wróg	1 zielona wiedźma (wiedźma)	80% +3
26-27	Wróg	1k3 mefity	80% +3
28-30	Wróg	1k3+1 szczurołaki (likantrop)	80% +3
31-35	Przyjaciel	1k3+1 migopsy	80% +2
36-40	BN	1k3+1 BN 2. poziomu	Ekwip.
41-43	Paskudztwo	1k3 kokatryks	20%
44-47	Paskudztwo	1 bełkoczący paszczowiec	20%
48-50	Paskudztwo	1k3 gnoły GRIM	20%
51-52	Paskudztwo	1 hydra, 1k3+4 głowy	20%
53-55	Paskudztwo	1 koszmar	20%
56-58	Paskudztwo	1k3+1 elektryczne jaszczurki	20%
59-60	Paskudztwo	1 fioletowy grzyb i 1k3+1 wrzaskuny	20%
61-64	Twardziel	1k3+1 azerowie	80% +3
65-67	Twardziel	1k3+1 bugbeary	80% +3
68-69	Twardziel	1 ettercap i 1k3 pająki, potworne, średnie	80% +3
70-72	Twardziel	1k3+1 ogrowie	80% +3
73-75	Twardziel	1k3+1 salamandry, małe	80% +3
76-77	Twardziel	1k3+1 troglodyci i 1k2 ogromne jaszczury (zwierzę) [odporne na smród]	80% +3
78-80	Twardziel	1k3+1 worgi	80% +3
81-85	Nieumarły	1 ghast i 1k3+1 zjaw	50%
86-90	Nieumarły	1k3 mumie	50%
91-95	Nieumarły	1k3+1 szkielety, wielkie [gigant]	50%
96-100	Nieumarły	1 widmo	50%

Tabela 4-20: Spotkania w lochach – 6. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-02	Stwór	1 przetrawiacz	20%
03-04	Stwór	1k3+1 złowieszcze małpy	20%
05-06	Stwór	1k3+1 złowieszcze wilki	20%
07	Stwór	1k3 żuki rogate, ogromne (robactwo)	20%
08-09	Stwór	1k3+1 ogromne osy (robactwo)	20%
10-12	Stwór	1k3 sowoniedźwiedzie	20%
13-15	Stwór	1 gnilnik	20%
16-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +4
21-22	Wróg	1 annis (wiedźma)	80% +3
23-25	Wróg	1k3 harpie	80% +3
26	Wróg	1 quasit (demon) i 1k2 dretche (demony)	80% +3
27-28	Wróg	1k3+1 dzikołaki (likantropy)	80% +3
29-30	Wróg	1k3+1 wilkołaki (likantropy)	80% +3
31-35	Przyjaciel	1k2 niedźwiedziołaki (likantropy)	80% +3
36-40	BN	1k3+1 BN 3. poziomu	Ekwip.
41-43	Paskudztwo	1k3+1 grotostrzębie, małe	20%
44-46	Paskudztwo	1k2 bazyliszki	20%
47-50	Paskudztwo	1k3 złudne bestie	20%
51-53	Paskudztwo	1k3 gargulce	50%
54-56	Paskudztwo	1k3+1 piekielne ogary	20%
57-59	Paskudztwo	1k3+1 wyjce	20%
60-62	Paskudztwo	1k3 otyughi	20%
63-65	Paskudztwo	1 rawid i 1 ożywiony przedmiot, duży	20%
66-67	Paskudztwo	1k3+1 xorny, małe	20% każdy 1k6 klejnotów
68-70	Paskudztwo	1k3+1 ogary yeth	20%
71-77	Twardziel	1 ettin i 1k6+3 orkowie	80% +3
78-82	Twardziel	1k3 ogry i 1k3 dziki (zwierzę)	80% +3
83-90	Twardziel	1k2 tygrysołaki (likantropy)	80% +3
91-100	Nieumarły	1k3+1 zombie, wielkie (gigant)	50%

Tabela 4-21: Spotkania w lochach – 7. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-04	Stwór	1 czarny pudding (śluz)	20%
05	Stwór	1k2 stonogi, potworne, olbrzymie (robactwo)	20%
06-08	Stwór	1 kriosfinks (sfinks)	20%
09-10	Stwór	1k3+1 złowieszcze dziki	20%
11-14	Stwór	1 remorhaz	20%
15	Stwór	1k2 skorpiony, potworne, wielkie (robactwo)	20%
16-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +4
21-22	Wróg	1k3+1 araney	80% +3
23-2	Wróg	1k3+1 barghesty, średnie	80% +3
25-26	Wróg	1k3 dżiny	80% +3
27-28	Wróg	1 formit nadzorca i 1 minotaur [lub inne stworzenie o SW 4]	80% +3
29-30	Wróg	1k3+1 dżanny (dżinni)	80% +3
31-35	Przyjaciel	1k3+1 archony-ogary (niebianie)	80% +3
36-40	BN	1k3+1 BN 4 poziomu.	Ekwip.
41-45	Paskudztwo	1k3 płaszczowce	20%
46-48	Paskudztwo	1 kriohydra, 1k3+4 głów (hydra)	20%
49-52	Paskudztwo	1k4+2 formity wojownicy	80% +3
53-57	Paskudztwo	1 niewidzialny łowca	20%
58-60	Paskudztwo	1 pirohydra, 1k3+4 głów (hydra)	20%
61-65	Twardziel	1k3+1 bugbeary i 1k3+1 wilki	80% +3
66-70	Twardziel	1 ettin i 1k2 niedźwiedzie brunatne (zwierzę)	80% +3
71-75	Twardziel	1k3+1 minotaury	50%
76-80	Twardziel	1 salamandra, średnia i 1k3+1 salamandry, małe	80% +3
81-90	Nieumarły	1 zjawa (BN 1k3+3 poziomu)	50%
91-100	Nieumarły	1 wampir (BN 1k2+4 poziomu)	Ekwip.

Tabela 4-22: Spotkania w lochach – 8. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-03	Stwór	1k6+5 ogromnych mrówek, żołnierze (robactwo)	20%
04-08	Stwór	1k6+5 złowieszczych nietoperzy	20%
09-10	Stwór	1k2 pająki, potworne, olbrzymie (robactwo)	20%
11-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +4
21-22	Wróg	1 aboleth i 1k3+1 skumów	80% +3
23-24	Wróg	1k3+1 barghesty, duże	80% +3
25-26	Wróg	1k2 erynie (diabły)	80% +3
27-28	Wróg	1 meduza i 1k6+3 grimlocków	80% +3
29-30	Wróg	1 łupieżca umysłów	80% +3
31-33	Wróg	1 ogrowy mag	80% +3
34-35	Wróg	1 yuan-ti półkrwi i 1k3 yuan-ti czystej krwi	80% +3
36-40	Przyjaciel	1 lammasu	80% +3
41-45	BN	1k3+1 BN 5. poziomu	Ekwip.
46-47	Paskudztwo	1k3+1 achajerus	20%
48	Paskudztwo	1k3+1 grotostrzębie, średnie	20%
49-50	Paskudztwo	1k3+1 girallony	20%
51-52	Paskudztwo	1k2 golemy, cielesne	20%
53-54	Paskudztwo	1 szary rozpruwacz	20%

55-56	Paskudztwo	1k3+1 hierakosfinksy (sfinks)	20%
57-59	Paskudztwo	1 hydra, 1k3+7 głów	20%
60	Paskudztwo	1 hydra, lernejska, 1k3+4 głów	20%
61-62	Paskudztwo	1k3+1 fazowe pająki	20%
63-64	Paskudztwo	1k3+1 rasty	20%
65-66	Paskudztwo	1k3+1 mastiffy mroku	20%
67-68	Paskudztwo	1k3+1 zimowe wilki	20%
69-70	Paskudztwo	1k3 xorny, średnie	20% każdy 2k6 klejnotów
71-74	Twardziel	1 drider i 1k3+1 pająki, potworne, duże (robactwo)	80% +2
75-78	Twardziel	1k3+1 ettiny	80% +2
79-82	Twardziel	1k3+1 mantikory	80% +2
83-86	Twardziel	1k3+1 salamandry, średnie	80% +2
87-90	Twardziel	1k3+1 trolle	80% +2
91-100	Nieumarły	1k2 spektry	50%

Tabela 4-23: Spotkania w lochach – 9. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-05	Stwór	1k2 bulette	20%
06-10	Stwór	1k4+2 złowieszcze lwy	20%
11-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +3
21	Wróg	1 bebilith (demon)	80% +2
22	Wróg	1k3+1 lamie	80% +2
23-24	Wróg	1 łupieżca umysłu i zauroczone stworzenia [rzut w Tabeli 4-20: Spotkania w lochach – 6. poziom]	80% +2
25-26	Wróg	1 wiedźma nocy	80% +2
27-28	Wróg	1 ogrowy mag i 1k4+2 ogrów	80% +2
29-30	Wróg	1 rakshasa	80% +2
31-32	Wróg	1 sukkub	80% +2
33-34	Wróg	1k3+1 xillów, barbarzyńców [01-50] lub ucywilizowanych [51-100]	80% +2
35	Wróg	1 yuan-ti wynaturzenie i 1k3 yuan-ti czystej krwi [01-50] bądź półkrwi [51-100]	80% +2
36-40	Wróg	1 androsfinks (sfinks)	80% +2
41-45	BN	1k3+1 BN 6. poziomu	Ekwip.
46-47	Paskudztwo	1k2 behiry	20%
48-49	Paskudztwo	1k3+1 belkery	20%
50	Paskudztwo	1 kriohydra, 1k3+6 głów (hydra)	20%
51-52	Paskudztwo	1 kopacz	20%
53-54	Paskudztwo	1 smokożółw	20%
55	Paskudztwo	1 pirohydra, 1k3+6 głów (hydra)	20%
56-57	Paskudztwo	1k3+1 błędne ogniki	20%
58-60	Paskudztwo	1k3+1 wywerny	20%
61-64	Twardziel	1 barbazu (diabeł) i 1k2 osyluthy (diabły)	80% +2
65-68	Twardziel	1 gigant wzgórzowy i 1k3 złowieszcze wilki	80% +2
69-72	Twardziel	1k3+1 kytony (diabeł)	80% +2
73-76	Twardziel	1k3+1 osyluthy (diabeł)	80% +2
77-80	Twardziel	1k3+1 trolle i 1k3 złowieszcze dziki	80% +2
91-90	Nieumarły	1k2 bodaki	50%
91-100	Nieumarły	1 wampir [BN 1k2+6 poziomu]	Ekwip.

Tabela 4-24: Spotkania w lochach – 10. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-05	Stwór	1k3+1 złowieszcze niedźwiedzie	20%
06-15	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +3
16-17	Wróg	1k3+1 abolethy	80% +2
18-19	Wróg	1k3+1 athachy	80% +2
20-21	Wróg	1 formit myrmarcha	80% +2
22-24	Wróg	1k3+1 meduzy	80% +2
25-26	Wróg	1k3+1 wodne nagi	80% +2
27-28	Wróg	1 wiedźma nocy + 1 koszmar	80% +2
29-30	Wróg	1 salamandra, duża i 1k3 salamandry, średnie	80% +2
31-32	Wróg	1k3+1 yuan-ti wynaturzeń	80% +2
33-37	Przyjaciel	1k3+1 lillendów	80% +2
38-47	BN	1k3+1 BN 7. poziomu	Ekwip.
48-49	Paskudztwo	1k3+1 bestii chaosu	20%
50-51	Paskudztwo	1k3+1 chimery	20%
52-53	Paskudztwo	1k3+1 chuule	20%
54	Paskudztwo	1 kriohydra, lernejska, 1k4+4 głów (hydra)	20%
55-56	Paskudztwo	1k3+1 dragonne	20%
57-58	Paskudztwo	1k3+1 piekielne koty (diabeł)	20%
59	Paskudztwo	1 hydra, 1k3+9 głów	20%
60	Paskudztwo	1 fasma	50%
61	Paskudztwo	1 pirohydra, lernejska, 1k4+4 głów (hydra)	20%
62-63	Paskudztwo	1 odbieracz	20%
64-65	Paskudztwo	1k3+1 slaady, czerwone	80% +2
66-67	Paskudztwo	1k3+1 brunatnych kolosów	20%
68-71	Twardziel	1k3+1 barbazu (diabeł)	80% +2
72-75	Twardziel	1k3+1 dridery	80% +2
76-79	Twardziel	1 gigant lodowy i 1k3 zimowe wilki	80% +2
80-83	Twardziel	1 gigant kamienny i 1k2 złowieszcze niedźwiedzie	80% +2
84-87	Twardziel	1k3+1 giganty wzgórzowe	80% +2
88-90	Twardziel	1 hamatula (diabeł) i 1k2 barbazu (diabeł)	80% +2
91-100	Nieumarły	1 zjawa [BN 1k3+6 poziomu]	50%

Tabela 4-25: Spotkania w lochach – 11. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-05	Stwór	1k3 złowieszcze tygrysy	20%
06-15	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +3
16-18	Wróg	1 grupa wiedźm (wiedźma): 1 zielona wiedźma, 1 annis, 1 morska wiedźma, 1k4+2 ogrów i 1k3 giganty wzgórzowe	80% +1
19-21	Wróg	1k3+1 ifritów	80% +1
22-24	Wróg	1 formit myrmarcha i 1k6+3 formity wojownicy	80% +1
25-27	Wróg	1k3+1 ginosfinksów	80% +1
28-30	Wróg	1k3+1 czarne nagi	80% +1
31-35	Przyjaciel	1k3 guarinali avorali (niebianie)	80% +1
36-45	BN	1k3+1 BN 8. poziomu	Ekwip.
46-48	Paskudztwo	1k3+1 grotostrzębie, duże	20%
49-51	Paskudztwo	1k3+1 destrachany	20%
52-54	Paskudztwo	1k2 golemy, gliniane	20%
55-57	Paskudztwo	1k3+1 gorgony	20%
58-59	Paskudztwo	1 hydra, lernejska, 1k3+7 głów	20%
60-62	Paskudztwo	1k3+1 slaady, błękitne	80% +1
63-65	Paskudztwo	1k3+1 xorny, duże, każdy 4k6 klejnotów	20%
66-70	Twardziel	1 gigant ogniowy i 1k6+3 piekielne ogary	80% +1
71-75	Twardziel	1k3+1 giganty kamienne	80% +1
76-80	Twardziel	1k3+1 hamatule (diabeł)	80% +1
81-90	Nieumarły	1 pożeracz	50%
91-100	Nieumarły	1k3+1 mohrgy	50%

Tabela 4-26: Spotkania w lochach – 12. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-04	Stwór	1 purpurowy robal	20%
05	Stwór	1k2 skorpiony, potworne, kolosalne (robactwo)	20%
06-15	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +3

16-20	Wróg	1k4+2 łupieżców umysłu [inkwizycja]	50% +1
21-25	Wróg	1k3+1 duchowych nag	50% +1
26-30	Wróg	1k3+1 slaady, zielone	50% +1
31-35	Przyjaciel	1 gigant [dobry] chmurowy i 1k4+2 złowieszcze lwy	50% +1
36-50	BN	1k3+1 BN 9. poziom	Ekwip.
51-55	Paskudztwo	1 kriohydra, 1k3+9 głów (hydra)	20%
56-60	Paskudztwo	1k2 golemy, kamienne	20%
61-65	Paskudztwo	1 pirohydra, 1k3+9 głów (hydra)	20%
66-70	Paskudztwo	1k3+1 yrthaki	20%
71-75	Twardziel	1 cornugon (diabeł) i 1k3 harmatule (diabeł)	50% +1
76-80	Twardziel	1 gigant chmurowy [zły] i 1k4+2 złowieszcze lwy	50% +1
81-85	Twardziel	1k3+1 giganty lodowe	50% +1
86-90	Twardziel	1k3+1 salamandry, duże	50% +1
91-100	Nieumarły	1 wampir [BN 1k3+8 poziomu]	Ekwip.

Tabela 4-27: Spotkania w lochach – 13. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-15	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +3
16-20	Wróg	1 beholder	50% +1
21-30	Wróg	3 wiedźmy nocy i 3 koszmary	50% +1
31-35	Wróg	1k3+1 slaady, szare	50% +1
36-40	Przyjaciel	1k3+1 couatle	50% +1
41-45	Przyjaciel	1k3+1 nagi obrońcy	50% +1
46-60	BN	1k3+1 BN 10. poziom	Ekwip.
61-67	Paskudztwo	1k2 lodowe robale	20%
68-73	Paskudztwo	1 hydra, lernejska, 1k3+9 głów	20%
74-80	Paskudztwo	1k3+1 sznurowce	20%
81-90	Twardziel	1k3+1 cornugony (diabeł)	50% +1
91-100	Nieumarły	1 zjawa [BN 1k3+9 poziomu]	50%

Tabela 4-28: Spotkania w lochach – 14. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-15	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +2
16-25	Wróg	1 beholder i zauroczone stworzenia [rzut w Tabeli 4-25: Spotkania w lochach – 11. poziom]	50% +1
26-35	Wróg	1k2 slaady, zabójcze	50% +1
36-40	Przyjaciel	1k3+1 giganty chmurowe [dobre]	50% +1
41-55	BN	1k3+1 BN 11. poziom	Ekwip.
56-60	Paskudztwo	1 kriohydra, lernejska, 1k4+8 głów (hydra)	20%
61-65	Paskudztwo	1k2 golemy, żelazne	50%
66-70	Paskudztwo	1 pirohydra, lernejska, 1k4+8 głów (hydra)	20%
71-80	Twardziel	1k3+1 giganty chmurowe [złe]	50% +1
81-90	Twardziel	1 gigant burzowy i 1k4+2 gryfy	50% +1
91-100	Nieumarły	1 licz [kapłan (01-10), zaklinacz (11-40), czarodziej (41-100); BN 1k3+10 poziomu]	Ekwip.

Tabela 4-29: Spotkania w lochach – 15. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +1
21-30	Wróg	1k3 beholdery	50%
31-40	Wróg	1k2 slaady, zabój. i 1k3+1 slaady, ziel.	50%
41-45	Przyjaciel	1k3 ghaele (niebianin)	80%
46-70	BN	1k3+1 BN 12. poziomu	Ekwip.
71-80	Twardziel	1k2 hezrou	50%
81-90	Twardziel	1 gelugon (diabeł) i 1k3+1 cornugony (diabeł)	50%
91-100	Nieumarły	1 wampir [BN 1k3+11 poziomu]	Ekwip.

Tabela 4-30: Spotkania w lochach – 16. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +1
21-30	Wróg	1 piekielny czart (diabeł)	50% +1
31-35	Przyjaciel	1k3 astralne devy (niebianin)	50% +1
36-60	BN	1k3+1 BN 13. poziomu	Ekwip.
61-70	Twardziel	1k3+1 gelugony (diabeł)	50%
71-80	Twardziel	1k3+1 giganty burzowe	50%
81-90	Twardziel	1k3+1 vrocków (demon)	50%
91-100	Nieumarły	1 zjawa [BN 1k3+12 poziomu]	20%

Tabela 4-31: Spotkania w lochach – 17. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +1
21-30	Wróg	1 marilith (demon)	50%
31-35	Przyjaciel	1 archon-trębacz (niebianin)	50%
36-60	BN	1k3+1 BN (14. poziomu)	Ekwip.
61-70	Twardziel	1k3 glabrezu (demon)	50%
71-80	Twardziel	1k3+1 hezrou (demon)	50%
81-90	Nieumarły	1 licz [kapłan (01-10), zaklinacz (11-40), czarodziej (41-100); BN 1k3+13 poziomu]	Ekwip.
91-100	Nieumarły	1k3+1 nocne skrzydła (cień nocy)	20%

Tabela 4-32: Spotkania w lochach – 18. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +1
21-30	Wróg	1k3 balory (demon)	50%
31-40	Wróg	1 piekielny czart (diabeł) i 1k3+1 gelugony (diabeł)	50%
41-45	Przyjaciel	1k3 planetarów	50%
46-70	BN	1k3+1 BN 15. poziomu	Ekwip.
71-80	Twardziel	1k3+1 glabrezu (demon)	50%
81-90	Nieumarły	1 wampir (BN 1k3+14 poziomu)	Ekwip.
91-100	Nieumarły	1k3+1 nocni wędrowcy (nocny cień)	20%

Tabela 4-33: Spotkania w lochach – 19. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +1
21-30	Wróg	1 marilith (demon) i 1k3 glabrezu (demon)	50% +1
31-40	Wróg	1k3+1 piekielne czarty (diabeł)	50% +1
41-45	Przyjaciel	1 solar (niebianin)	50% +1
46-70	BN	1k3+1 BN 16. poziomu	Ekwip.
71-80	Twardziel	1k3+1 nalfeshnee (demon)	50% +1
81-90	Nieumarły	1 zjawa (BN 1k3+15 poziomu)	20%
91-100	Nieumarły	1k3 nocne pełzacze (nocny cień)	20%

Tabela 4-34: Spotkania w lochach – 20. poziom

k%	Rola	Liczba i rodzaj stworzeń	Skarb
01-20	Smok	1 smok [patrz Tabela 4-35: Losowanie smoków]	80% +1
21-30	Wróg	1k3 balory (demon)	50%
31-40	Wróg1	k3+1 marilithy (demon)	50%
41-45	Przyjaciel	1 solar (niebianin) i 1k2 planetarów (niebianin)	50%
46-55	BN	1k3+1 BN 17. poziomu	Ekwip.
56-60	BN	1k3 BN 18. poziomu	Ekwip.
61-65	BN	1k2+1 BN 19. poziomu	Ekwip.
66-70	BN	1 BN 20. poziomu	Ekwip.
71-80	Twardziel	1k3+1 nalfeshnee (demon) i 1k3+1 hezrou (demon)	20%

81-85	Nieumarły	1 zjawa [BN 1k3+18 poziomu]	20%
86-90	Nieumarły	1 licz [kapłan (01-10), zaklinacz (11-40), czarodziej (41-100); BN 1k3+16 poziomu]	Ekwip.
91-95	Nieumarły	1k3+1 nocne pełzacze (nocny cień)	20%
96-100	Nieumarły	1 wampir [BN 1k3+17 poziomu]	Ekwip.

PRZYKŁADOWY LOCH

Oto kilka objaśnień dotyczących pomieszczeń zaznaczonych na mapie na stronie 127. Podziemia nie są całkowicie opisane, gdyż to tak naprawdę przykład mający pokazać, jak mogą wyglądać notatki. Mogą one być bardziej (lub mniej) szczegółowe od twoich, ale dzięki nim zrozumiesz, jak powinien wyglądać zapis gotowej do poprowadzenia przygody. Uwagi zapisane *kursywą* mają za zadanie wyjaśnić ci, dlaczego pewne rzeczy są takie, a nie inne. To wskazówki, dzięki którym będziesz wiedział, co umieścić w swoich notatkach.

Tekst na szarym tle: Tekst wydrukowany na szarym tle jest przeznaczony do głośnego czytania lub sparafrazowania. Tego rodzaju ramki pojawią się w większości opublikowanych przygód do D&D. W tych opisach pojawiają się informacje dotyczące wszystkich rzeczy, które BG widzą wchodząc po raz pierwszy na dany obszar (bardzo więc ułatwiają pracę graczowi, który rysuje mapę). Nie znajdą się tam jednak wiadomości dotyczące rzeczy ukrytych – a więc pułapek oraz potworów i przedmiotów nie będących w polu widzenia śmiałków.

W twoich notatkach nie musi się oczywiście pojawiać tekst zapisany na szarym tle. Musisz się tylko upewnić, że jesteś w stanie 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 „Skuliliście się ze strachu..."). Dawaj graczom wskazówki – na przykład: pajęczyny w opisie obszaru 1 – lecz staraj się tak to czynić, by nie zwracały zbytnio uwagi. Tworząc opis miejsca (taki, który powinien pojawić się na szarym tle) po prostu wyobraź sobie, co byś wchodząc do komnaty czy korytarza ujrzał, usłyszał, poczuł lub wywąchał. Następnie zapisz te informacje możliwie najzwięźlej.

PIWNICE I SEKRETNE KRYPTY OPACTWA

Na powierzchni stoją tylko resztki zrujnowanego opactwa. Wypalone budynki to świadectwo najazdu gnolli, które przed laty zniszczyły przybytek. Pod ziemią – w piwnicach i kryptach – wciąż jeszcze można odnaleźć interesujące rzeczy. Udany test wiedzy bardów lub Zbierania informacji (ST w obu wypadkach wynosi 10) oznacza, że śmiałkowie usłyszeli plotki o legendarnym klejnocie, który ponoć pozostał – ukryty gdzieś w tych lochach.

1. Komnata wejściowa

Sklepienie tej wilgotnej komnaty jest łukowe. Sufit w najwyższym miejscu dzieli od podłogi 6 metrów. Ściany są murowane (kamienne bloki), a podłoga nierówna, ułożona z płyt. Pod sufitem pełno grubych pajęczyn.

Pośrodku pomieszczenia leży sterta łusek, skór, kości, pajęczych sieci i brudu (w punkcie zaznaczonym na mapie literą A). Test Zauważania (ST 22) pozwala dostrzec **stworzenia** (pająka i jego młode, patrz dalej) ukryte w pajęczynach pod sufitem. W stercie odpadków znajduje się **skarb**.

Specjalne miejsca oznaczane są w notatkach i na mapie na różne sposoby, choćby literami „A" czy „B" – w ten sposób nie zapomnisz o ich istnieniu. ST Zauważenia czającego się pająka celowo jest duża, lecz leży w granicach możliwości BG (w tym przypadku postaci 1. poziomu). Klejnot w czaszce jest dziwny i ma wzbudzić w BG wątpliwości (tak naprawdę jest to pozbawiony większego znaczenia szczegół, nie licząc oczywiście jego wartości).

W południowo-zachodnim rogu spoczywają zapleśniałe worki mąki i ziarna (na mapie oznaczone literą B). Materiał łatwo się drze, odsłaniając zepsutą zawartość. Jeden z worków zawiera **pułapkę**.

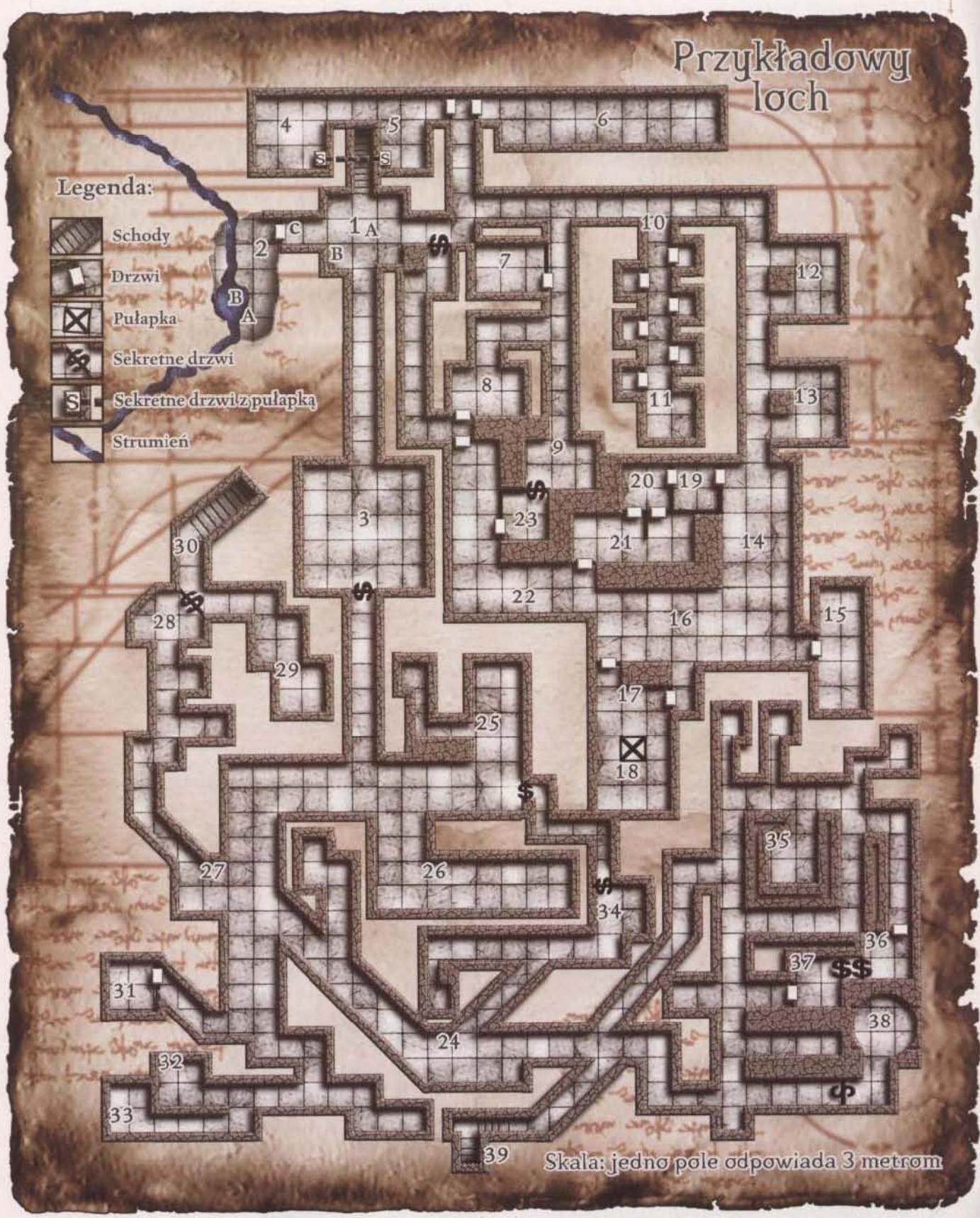
Solidne dębowe drzwi od strony zachodniej (oznaczone na mapie C) są zablokowane (ST otwarcia 16). Każdy, kto przyłoży do nich ucho i wykona udany test Nasłuchiwania (ST 12), usłyszy wycie – to wznoszące się, to opadające. To tylko silny wiatr, wiejący w lokacji 2. Zaraz po otwarciu drzwi wiatr wpadnie gwałtownie do pomieszczenia 1, gasząc pochodnie

TABELA 4-35: LOSOWANIE SMOKÓW

	k%	k%	k%	k%	k%	k%	k%	k%	k%	k%
Tab.	01–16	17–32	33–48	49–64	65–80	81–84	85–88	89–91	92–96	97–100
spotk.*	Biały	Czarny	Zielony	Błękitny	Czerwony	Mosiężny	Miedziany	Spiżowy	Srebrny	Złoty
1	*Smoczątko*	Smoczątko	Smoczątko	Smoczątko	Smoczątko	Smoczątko	Smoczątko	Smoczątko	Smoczątko	Smoczątko
2	*Dziecko*	*Smoczątko*	*Smoczątko*	*Smoczątko*	Smoczątko	*Smoczątko*	*Smoczątko*	*Smoczątko*	Smoczątko	Smoczątko
3	*Młody*	*Dziecko*	*Dziecko*	*Dziecko*	*Smoczątko*	*Dziecko*	Dziecko	Dziecko	*Smoczątko*	Smoczątko
4	Małoletni	*Młody*	Młody	Młody	*Dziecko*	Młody	*Dziecko*	*Dziecko*	*Dziecko*	*Smoczątko*
5	*Małoletni*	Małoletni	*Młody*	*Młody*	Młody	*Młody*	Młody	Młody	Młody	Dziecko
6	Dorastający	*Małoletni*	Małoletni	Małoletni	*Młody*	Małoletni	*Młody*	*Młody*	*Młody*	*Dziecko*
7	*Dorastający*	Dorastający	*Małoletni*	*Małoletni*	Małoletni	*Małoletni*	Małoletni	Małoletni	Małoletni	Młody
8	Dojrzały	*Dorastający*	Dorastający	Dorastający	Małoletni	Dorastający	*Małoletni*	*Małoletni*	Małoletni	*Młody*
9	*Dojrzały*	Dojrzały	Dorastający	Dorastający	*Małoletni*	*Dorastający*	Dorastający	Dorastający	*Małoletni*	Małoletni
10	Dorosły	*Dojrzały*	*Dorastający*	*Dorastający*	Dorastający	Dojrzały	*Dorastający*	Dorastający	Dorastający	*Małoletni*
11	*Dorosły*	Dorosły	Dojrzały	Dojrzały	Dorastający	*Dojrzały*	Dojrzały	*Dorastający*	Dorastający	Dorastający
12	Stary	Dorosły	*Dojrzały*	Dojrzały	*Dorastający*	Dorosły	Dojrzały	Dojrzały	*Dorastający*	Dorastający
13	Stary	*Dorosły*	Dorosły	*Dojrzały*	Dojrzały	Dorosły	*Dojrzały*	Dojrzały	Dojrzały	*Dorastający*
14	*Stary*	Stary	Dorosły	Dorosły	*Dojrzały*	*Dorosły*	Dorosły	*Dojrzały*	*Dojrzały*	Dojrzały
15	Wiekowy	*Stary*	*Dorosły*	*Dorosły*	Dorosły	Stary	*Dorosły*	Dorosły	Dorosły	*Dojrzały*
16	*Wiekowy*	Wiekowy	Stary	Stary	Dorosły	*Stary*	Stary	*Dorosły*	Dorosły	Dorosły
17	*Antyczny*	*Wiekowy*	*Stary*	*Stary*	*Dorosły*	Wiekowy	Stary	Stary	*Dorosły*	Dorosły
18	*Jaszczur*	*Antyczny*	*Wiekowy*	*Wiekowy*	Stary	*Wiekowy*	*Stary*	*Stary*	Stary	*Dorosły*
19	Wlk jaszczur	*Jaszczur*	Antyczny	Antyczny	*Stary*	*Antyczny*	*Wiekowy*	*Wiekowy*	*Stary*	Stary
20	*Wlk jaszczur*	Wlk jaszczur	*Antyczny+*	*Antyczny+*	*Wiekowy+*	*Jaszczur+*	Antyczny+	Antyczny+	*Wiekowy+*	*Stary+*

Smoki uszeregowane są od najsłabszych barwnych lub chromatycznych (białe) do najpotężniejszych barwnych (czerwone) i od najsłabszych metalicznych (spiżowe) do najpotężniejszych metalicznych (złote). W kolumnach podano kategorie wiekowe (patrz *Księga Potworów*). Wypisana *kursywą* kategoria dotyczy sytuacji, gdy SW smoka odpowiada poziomowi Tabeli spotkań. Jeśli dana kategoria wiekowa nie jest zapisana *kursywą*, wtedy SW smoka jest wyższe od poziomu Tabeli spotkań. Znak plusa (+) oznacza, że jeśli użyjesz smoka starszego niż podany, uzyskasz spotkanie przynajmniej 20. poziomu.

*Tab. spotk.: Tabele spotkań w lochach (od 4-15 do 4-34).


Przykładowy loch
Legenda:
Schody
Drzwi
Pułapka
Sekretne drzwi
Sekretne drzwi z pułapką
Strumień
Skala: jedno pole odpowiada 3 metrom

i być może również (szansa 50%) latarnie. Dopóki drzwi będą otwarte, nie da się ponownie zapalić pochodni.

Niska ST testu Nasłuchiwania jest celowa – chcesz, by BG usłyszeli wycie i się wystraszyli, sądząc, że to zjawa lub coś równie strasznego. Pamiętaj również, by zawsze zanotować, czy drzwi są zamknięte na zamek lub zablokowane.

Jakieś 6 metrów dalej na wschód, w korytarzu, na odkrycie czekają sekretne drzwi – są w prawej ścianie. Ich zlokalizowanie wymaga udanego testu Przeszukiwania (ST 18). Znalezione ustępują pod lekkim pchnięciem, skrzypiąc, gdyż od lat nikt ich nie używał.

Zawsze należy zanotować ST pozwalającą odnaleźć ukryte drzwi. Dobrze jest również zaznaczyć, w jaki sposób się otwierają.

Stworzenia: Pod sufitem, na samym środku, w pajęczynie ukrywa się mały potworny pająk i dziewięć malutkich młodych. Jeśli postaciom nie uda się dostrzec stwora, opadnie on na któregoś z bohaterów stojących na środku komnaty (akcja cząstkowa). Udany test ataku dotykowego oznacza, że pająk spadł na postać. Malutkie pająki pozostają w pajęczynie i jedzą uwięzione w niej, drobne kąski. Zejdą na dół tylko, jeśli będzie spokojnie, by spożyć posiłek zdobyty przez większego pająka.

Jeśli BG spalą sieci, dziewięć młody pająków zginie, a dorosły (jeżeli ciągle będzie w pajęczynie) otrzyma 1k6 punktów obrażeń. Pajęczyna pali się 8 rund.

- **Mały potworny pająk** (1): 7 pw.
- **Malutki potworny pająk** (9): 2 pw każdy.
- **Skarb:** W stercie śmieci znajduje się 19 ss i goblińska czaszka z wartym 50 sz granatem wewnątrz. Postacie dostrzegą klejnot dopiero po udanym teście Przeszukiwania (ST 15).
- **Pułapka:** W jeden z worków w południowo-zachodnim rogu jest żółta pleśń, która – poruszona – wybuchnie. Wszyscy w promieniu 3 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15), albo ich Budowa tymczasowo zmaleje o 1k6. Minutę później każda ofiara musi wykonać drugi rzut obronny (ta sama ST), albo atrybut zmaleje o kolejne 2k6 punktów i to niezależnie od tego, czy za pierwszym razem obrona zakończyła się powodzeniem.

Nie trzeba zawsze zapisywać wszystkich reguł, jak powyżej w przypadku żółtej pleśni. Oczywiście, jeśli czujesz taką potrzebę – zrób to. Pamiętaj jednak, że czasem wystarczy po prostu numer strony i tytuł podręcznika.

2. Pokój wodny

Do tej komnaty o nierównie ociosanych ścianach, z południa, wpada wartki strumień, ginąc w północnym tunelu. Woda całkowicie wypełnia korytarz, którym wpływa i wypływa. Pod południową ścianą tworzy sadzawkę, głęboką na jakieś 1,20 metra przy brzegu i około 2 metry pośrodku. W jeziorku żyją ślepe, białe ryby – widać kilka z nich, jak pływają wśród kamieni na dnie.

Zapewne nigdy na szarym tle nie znajdą się wszystkie informacje – w tym przypadku nie pojawi się opis lodowatej wody. Śmiałkowie nie mają szansy na odkrycie tego faktu patrząc na pomieszczenie stojąc w drzwiach. Bohaterowie, którzy nie wejdą do środka, a tylko rzucą okiem na komnatę, mogą nie odkryć spoczywającego w wodzie szkieletu i ekwipunku nieszczęśnika, którego spotkał smutny los.

Żyjący w opactwie mnisi ociosali nieco ściany tej naturalnej jaskini, nieco ją powiększając. Silny wiatr niosący krople wody sprawia, że pochodnie od razu gasną lub w ogóle nie można ich zapalić. Mieszkańcy opactwa niegdyś tu właśnie zaopatrywali się w wodę – świadczą o tym gnijące baryłki (leżą w miejscu oznaczonym A) oraz kilka wiader.

Jeżeli masz do czynienia z ruinami, warto ustalić, jakie niegdyś było przeznaczenia pomieszczenia – nawet gdy teraz służy innym (lub zgoła żadnym) celom. Opisując miejsce możesz dawać wskazówki, dzięki którym gracze odkryją jego dawne przeznaczenie i poczują, że ruiny mają jakąś historię. Każda przygoda winna mieć jakieś tło.

Na dnie sadzawki (w miejscu oznaczonym B) leży zwapniały szkielet opata. Dopiero udany test Zauważania (ST 15) pozwala odróżnić go od niezwykłej formacji skalnej. W kościstych palcach szkielet wciąż ściska specjalny klucz, pozwalający przesunąć sekretne drzwi w obszarze 28 i otworzyć drogę do skarbca (obszar 29), a nie na schody prowadzące do jaskiń (obszar 30). Poruszenie szkieletu pozwoli odkryć leżącą obok tubę. Prąd strumienia uniesie ją ze sobą, chyba że któraś z postaci natychmiast wskoczy do lodowatej wody i ją złapie. Wymaga to testu Pływania (ST 13) oraz testu ataku (KP tuby wynosi 14 – zmodyfikowana przez rozmiar oraz prędkość poruszania się). Jeśli gracze nie zareagują wystarczająco szybko, tuba odpłynie i w jedną rundę zniknie. Tuba zawiera **skarb**.

Zasady trafiania małych przedmiotów opisano w Rozdziale 8: Walka w Podręczniku Gracza (strona 135), lecz MP zdecydował, że na potrzeby sytuacji nieco je zmieni. Postaciom będzie trudno zdobyć mapę, jeśli nie zadziałają szybko i nie powiedzie im się rzut. Nagroda jest jednak wielka, ponieważ zdobędą informacje o tajemnym przejściu, którego inaczej prawdopodobnie by nie znaleźli.

Skarb: W tubie z kości słoniowej (nie jest nazbyt wodoodporna) znajduje się teraz nieco rozmazana mapa narysowana na papierze welinowym. To plany podziemi opactwa. Lokacje 1, 2 oraz przejście do obszaru 3 widać wyraźnie. Lokacja 3 to teraz rozmazana plama, jednak można dostrzec znaczną część sekretnego przejścia prowadzącego na południe. Wokół przejścia ktoś pieczołowicie narysował kilka malutkich sarkofagów. Reszty mapy nie da się odcyfrować.

3. Pusta komnata ceremonialna

Duże kwadratowe pomieszczenie wydaje się być ślepy zaułkiem. Łukowe sklepienie w najwyższym miejscu ma 8 metrów.

Tu trafiały po śmierci ciała wiernych, które misi wpierw konsekrowali, a potem przenosili do miejsca ostatecznego spoczynku (lokacja 24). Drewniana platforma pod południową ścianą to jednocześnie ceremonialne podium oraz podwyższenie ułatwiające dotarcie do sekretnych drzwi prowadzących do krypt na południu. Podest był trzymetrowy, a dolna krawędź ukrytych drzwi znajdowała się dodatkowo 30 centymetrów wyżej. Niektóre wybrzuszenia na ścianie tuż ponad poziomem nieistniejącego podium wyglądają jak zwykłe nierówności. Jeśli jednak wciśnie się jedno z nich, obszar ściany o wymiarach 3 metry na 3 metry obróci się z chrzęstem do wewnątrz.

O istnieniu platformy świadczą jedynie cztery otwory w południowej ścianie. Dwa znajdują się na tej samej wysokości, w odległości 3 metrów od siebie i metr nad podłogą. Bezpośrednio nad nimi, metr wyżej, umieszczono dwa następne. Otwory mają przekrój kwadratu o boku 15 centymetrów i podobną głębokość. W jednym wciąż można znaleźć nieco drewnianych drzazg. Sekretne drzwi otwierają się na 3-metrowy korytarz, w którym czają się **stworzenia** (ghoule).

Stworzenia: BG nie wiedzą o tym, że cztery ghoule z lokacji 25 czają się na południowym końcu tajemnego przejścia. Jeśli ghoule wykonają udany test Nasłuchiwania (ST 25, lecz ci nieumarli mają premię +7 do testów Nasłuchiwania, więc wyniki 18, 19 i 20 uznaje się za sukces), podejdą do ukrytych drzwi i zaczają się za nimi.

- **Ghoule** (4): pw 10, 13, 13, 18.

Statystyki potworów

Oto skrócone statystyki (czyli współczynniki potworów w skondensowanej formie) stworzeń, o których tylko wspomniano wcześniej. Zawierają one wszystkie informacje potrzebne do poprowadzić spotkanie z pająkami oraz z ghoulami, jeśli do tego dojdzie. W twoich notatkach wiadomości te mogą mieć tak rozbudowaną lub tak ograniczoną postać, jak tylko chcesz. Najlepiej zacząć od zapisania wszystkich informacji, a potem stopniowo je skracać (na przykład, ghoule, pw 13 [×4], Nasł. +7, paraliż, odporności nieumarłych), gdy już rozegrasz kilka spotkań i zaznajomisz się z mocami rozmaitych istot. Pamiętaj, by zawsze zaznaczać, czy dany stwór różni się czymś od typowego przedstawiciela jego gatunku. W przypadku wspomnianych ghouli różnice polegają na tym, iż są odziane w po-

szarpane ornaty, odnoszą się do siebie w trzeciej osobie, a gdy nie walczą, cały czas przesuwają między palcami różańce – i tak dalej.

Mały potworny pająk (1): SW 1/2; małe robactwo, KW 1k8; pw 7; Init +3 (Zr); Szyb 9 m, wspinanie 6 m; KP 14, Atak +4 wręcz (1k2 i trucizna, ugryzienie); SA trucizna, pajęczyna; SC robactwo, widzenie w ciemnościach 18 m; Char N; MRO Wytrw +2, Ref +3, Wola +0; S 7, Zr 17, Bd 10, Int –, Rzt 10, Cha 2, długość 1 metr.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +7*, Ukrywanie +14*, Wspinaczka +10; Finezja w broni (ugryzienie).

Specjalny atak: Trucizna (zw): Ugryzienie, obrona na Wytrwałość (ST 11), początkowe i drugorzędne efekty: tymczasowe osłabienie Siły o 1k3.

Pajęczyna (zw): Tworzenie nici. Pająki mogą czekać w sieciach, a następnie opuścić bezszelestnie na nici i skoczyć na przechodzącą poniżej ofiarę. Nić jest w stanie utrzymać pająka oraz jedno stworzenie tego samego rozmiaru. *Potworne pająki otrzymują premię +8 za biegłość do testów Ukrywania i Cichego poruszania, gdy wędrują po swej sieci.

Tkające sieci pająki mogą rzucać pajęczyną (8/dzień). Przypomina to atak siecią, lecz zasięg maksymalny wynosi 15 metrów (przyrost 3 metry) i jest skuteczny tylko względem istot o jedną kategorię rozmiaru mniejszą niż pająk. Pajęczyna zatrzymuje ofiarę w miejscu, nie pozwalając jej się poruszać. Oplątane stworzenie może uciec wykonując udany test Wyzwalania się (ST 18) lub rozerwać sieć testem Siły (ST 24). W obydwu wypadkach mamy do czynienia z akcjami standardowymi.

Tkające sieć pająki często snują szerokie pasma kleistej pajęczyny. Stworzenie, które się zbliża do takiej pułapki, musi wykonać udany test Zauważania (ST 20), by dostrzec pajęczynę. Inaczej w nią wpadnie i zostanie pochwycone niczym w wyniku udanego ataku pajęczyną. Próby ucieczki lub rozerwania pasm otrzymują premię +5, jeśli uwalniająca się istota ma po czym chodzić lub czego się złapać. Każde kwadratowe pasmo pajęczyny o boku 1,5 metra ma 4 punkty wytrzymałości oraz redukcję obrażeń 5/ogień.

Potworny pająk potrafi poruszać się po własnej pajęczyny z szybkością wspinania i może określić dokładne położenie stworzenia dotykającego sieci.

Specjalne cechy: Robactwo: Intelekt – brak wartości, a w związku z tym jest odporny na wszelkie efekty wpływające na umysł (przymus, urok, wzorzec, złudzenie i efekty wpływające na morale).

Malutki potworny pająk (9): SW 1/4; malutkie robactwo, KW 1/2 k8; pw 2 każdy; Init +3 (Zr); Szyb 6 m, wspinanie 3 m; KP 15, Atak +5 wręcz (ugryzienie, trucizna); SA trucizna, pajęczyna; SC robactwo, widzenie w ciemnościach 18 m; Char N; MRO Wytrw +2, Ref +3, Wola +0; S 3, Zr 17, Bd 10, Int –, Rzt 10, Cha 2, średnica 30 cm.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +7*, Ukrywanie +18*, Wspinaczka +8; Finezja w broni (ugryzienie).

Specjalny atak: Trucizna (zw): Ugryzienie, obrona na Wytrwałość (ST 11), początkowe i drugorzędne efekty: tymczasowe osłabienie Siły o 1k3.

Pajęczyna (zw): Tworzenie nici. Pająki mogą czekać w sieciach, a następnie opuścić bezszelestnie na nici i skoczyć na przechodzącą poniżej ofiarę. Nić jest w stanie utrzymać pająka oraz jedno stworzenie tego samego rozmiaru.

*Potworne pająki otrzymują premię +8 za biegłość do testów Ukrywania i Cichego poruszania, gdy wędrują po swej sieci.

Wszystkie sieci w pobliżu zostały utkane przez markę tych pająków (patrz opis małego potwornego pająka, wcześniej). Małe nie snują jeszcze pasm, ponieważ są za młode.

Te potworne pająki potrafią poruszać się po pajęczynie matki z szybkością wspinania i mogą określić dokładne położenie stworzenia dotykającego sieci.

Specjalne cechy: Robactwo: Intelekt – brak wartości, a w związku z tym są odporne na wszelkie efekty wpływające na umysł (przymus, urok, wzorzec, złudzenie i efekty wpływające na morale).

Ghoule (4): SW 1; średni nieumarły, KW 2 k12; pw 10, 13, 13, 18; Init +2 (Zr); Szyb 9 m; KP 14, Atak +3/+0/+0 wręcz (1k6+1 i paraliż,

SKRÓCONE STATYSTYKI

W prowadzonych przygodach nie będziesz prawdopodobnie zapisywać statystyk potworów w postacie tak szczegółowej, jak przedstawiono to tutaj. Możesz w końcu zawsze zajrzeć do *Księgi Potworów*. W większość opublikowanych scenariuszy – czy to samodzielnych produktów, czy zamieszczonych w magazynie DUNGEON® – stosowany jest skrócony zapis statystyk potworów oraz BN. Gdy chodzi o mało istotnego plebejusza czy BN, zwykle stosuje się niezwykle krótki zapis. Skrócone statystyki zawiera płeć, szablon, klasę oraz wszelkie umiejętności czy atuty, które mogą mieć znacznie podczas spotkania. Przedstawiony poniżej format zapisywania skróconych statystyk będzie ewoluował, by spełnić wymagania stawiane przez D&D. Niemniej przedstawione dalej informacje wystarczą do zrozumienia skróconego zapisu statystyk stworzenia nie posiadającego klasy oraz statystyk BN (lub istoty posiacającej klasę). Znak „#" symbolizuje wartości liczbowe, które będą się zmieniać w zależności od istoty. Termin, który nie zawiera informacji, jest po prostu pomijany (na przykład, jeśli stworzenie nie ma odporności na czary, jest ona pominięta; jeżeli BN nie jest czarownikiem, pominięty jest cały dział dotyczący zaklęć).

Imię/nazwa stworzenia nie posiadającego klasy: SW #; Rozmiar i typ (podtyp); KW #k#; pw #; Init # (modyfikatory Init); Szyb # m; KP #; Atak +# wręcz (obrażenia, rodzaj ataku), +# dystansowy (obrażenia, rodzaj ataku); Front/Zasięg – jeśli są inne niż 1,5 m na 1,5 m/1,5 m; SA krótki opis specjalnych ataków (jeśli to konieczne, dodatkowe wyjaśnienia zamieszczono dalej – patrz Specjalne ataki); SC krótki opis specjalnych cech (jeśli to konieczne, dodatkowe wyjaśnienia zamieszczono dalej – patrz Specjalne cechy); OC odporność na czary; Char skrócony zapis charakteru; MRO Wytrw +#, Ref +#, Wola +#; S #, Zr #, Bd #, Int #, Rzt #, Cha #.

Umiejętności i atuty: Lista umiejętności wraz z modyfikatorami; lista atutów.
Specjalne ataki: Rodzaj: Wyjaśnienie. Rodzaj: Wyjaśnienie.
Specjalne cechy: Rodzaj: Wyjaśnienie. Rodzaj: Wyjaśnienie.
Przedmioty: Lista założonych lub posiadanych przedmiotów.

Imię BN: Płeć i rasa lub klasa; SW #; Rozmiar i typ (podtyp); KW #k#; pw #; Init # (modyfikatory Init); Szyb # m; KP #; Atak +# wręcz (obrażenia, rodzaj ataku), +# dystansowy (obrażenia, rodzaj ataku); Front/Zasięg jeśli inne niż 1,5 m na 1,5 m/1,5 m; SA krótki opis specjalnych ataków (jeśli to konieczne, dodatkowe wyjaśnienia zamieszczono dalej – patrz Specjalne ataki); SC krótki opis specjalnych cech (jeśli to konieczne, dodatkowe wyjaśnienia zamieszczono dalej – patrz Specjalne cechy); OC odporność na czary; Char skrócony zapis charakteru; MRO Wytrw +#, Ref +#, Wola +#; S #, Zr #, Bd #, Int #, Rzt #, Cha #.

Umiejętności i atuty: Lista umiejętności wraz z modyfikatorami; lista atutów.
Specjalne ataki: Rodzaj: Wyjaśnienie. Rodzaj: Wyjaśnienie.
Specjalne cechy: Rodzaj: Wyjaśnienie. Rodzaj: Wyjaśnienie.
Przedmioty: Lista założonych lub posiadanych przedmiotów.
Przygotowane czary (# / # / #): 0 – *czar 0. poziomu, czar 0. poziomu* (3); 1 – *czar 1. poziomu, czar 1. poziomu* (2); 2 – *czar 2. poziomu*. [W przypadku czarowników przygotowujących czary „(3)", „(2)" itd. oznaczają te same zaklęcia przygotowane wielokrotnie].

LUB

Znane czary (rzucone # / # / #): 0 – *czar 0. poziomu, czar 0. poziomu*; 1 – *czar 1. poziomu, czar 1. poziomu*. [W przypadku czarowników nie przygotowujących zaklęć lub nie posiadających księgi].

(Opcjonalnie:)

Księga czarów (# / # / #): 0 – *czar 0. poziomu, czar 0. poziomu, czar 0. poziomu, czar 0. poziomu, czar 0. poziomu*; 1. – pierwszy, pierwszy, pierwszy, pierwszy; 2. – drugi, drugi, drugi; 3. – trzeci, trzeci, trzeci.

ugryzienie; 1k3 i paraliż [×2], pazury); SA paraliż; SC nieumarły, widzenie w ciemnościach 18 m; Char CZ; MRO Wytrw +0, Ref +2, Wola +5; S 13, Zr 15, Bd –, Int 13, Rzt 14, Cha 16, wzrost 1,80.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +7, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +6, Skakanie +6, Ukrywanie +7, Wspinaczka +6, Wyczucie kierunku +3, Wyzwalanie się +7, Zauważanie +7; Finezja w broni (ugryzienie), Wielokrotny atak (szczegóły w *Księdze Potworów*).

Specjalny atak: Paraliż: Ugryzieni lub zadrapani pazurami przez ghoula muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) lub zostaną sparaliżowani na 1k6+2 minut (elfy są odporne).

Specjalne techy: Nieumarły: odporny na truciznę, uśpienie, paraliż, otumanienie, choroby, zabójcze efekty i nekromantyczne efekty. Ignoruje moce wpływające na umysł (przymusy, uroki, wzorce, złudzenia i efekty wpływające na morale); odporny na trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżenia atrybutów, wyssanie atrybutów czy wysączanie energii. Nie ma wartości Budowy, a w związku z tym jest odporny na wszystko, co wymaga rzutu obronnego na Budowę (chyba że wpływa na przedmioty). Nie może zginąć w wyniku otrzymania ogromnych obrażeń, lecz ulega natychmiastowemu zniszczeniu, jeśli jego punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Wykorzystując opisane wcześniej fragmenty lochu, MP prowadzi czworgu graczy ich pierwszą przygodę. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w postacie Tordeka (krasnoludzkiego wojownika), Mialee (elfickiej czarodziejki), Jozana (ludzkiego kapłana) oraz Liddy (niziołka łotrzyka, kobiety). Tych czworo śmiałków bada ruiny zapomnianego opactwa, do którego zwabiły ich plotki o wspaniałym ognistym opalu, ukrytym rzekomo przez opata w chwili ataku gnolli.

Bohaterowie zbadali już ruiny na powierzchni i odnaleźli zasypane żwirem schody prowadzące w głąb ziemi.

BG (Tordek): Zbadajmy raz jeszcze te ruiny na górze.
MP: [*Wykonuje w ukryciu jakieś rzuty, lecz wie, że w ruinach tych nie ma już nic do znalezienia.*] Nic nie znajdujecie. Co teraz robicie?
BG (Jozan) Chodźmy na dół!
BG (Lidda) Zapalmy najpierw pochodnię.
MP: W porządku. Ustalcie tylko szyk, w jakim się poruszacie.

W tym momencie gracze ustawiają figurki reprezentujące ich postacie w szyku, w jakim będą schodzić po schodach (i wędrować po korytarzach oraz pomieszczeniach). Tordek idzie pierwszy, za nim Jozan (z pochodnią), następnie Mialee. Lidda trzyma się z tyłu – prowadząca tą postać osoba stwierdza, iż bohaterka będzie co jakiś czas oglądać się za siebie.

Jeśli gracze nie mają figurek, szyk można zapisać na kartce.

BG (Tordek): Na szczęście światło pochodni nie utrudni mi widzenia w ciemnościach, a to może mieć znaczenie w mroku tam, na dole.
BG (Jozan): Schodzimy po schodach.
MP: Idziecie w dół, na południe, jakieś 9 metrów. Potem widzicie jakieś większe pomieszczenie.
BG (Tordek) Wchodzę i rozglądam się.
BG (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 na środku ściany. Patrząc w tył orientujecie się, że schody kończą się pośrodku północnej ściany.
BG (Lidda): Co jeszcze widzimy?
MP: Podłoga jest nierówna i wilgotna. Sklepienie jest łukowe. Na środku pomieszczenie ma wysokość jakiś 6 metrów, ale ciężko to stwierdzić z powodu pajęczyn. W południowo-zachodnim rogu leżą zapleśniałe stare worki, a pośrodku zgromadzono jakieś śmieci – gruz, stare skóry, jakieś 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 Lidda spogląda w zachodni korytarz. Gracze ustawiają figurki na planie, który MP naszkicował na papierze.

Ponieważ nikt nie zwrócił uwagi na pająki, MP nie przejmuje się testami Zauważania, które pozwoliłby je ujrzeć.

MP: Dobrze. Wasza dwójka ogląda korytarze, a Jozan bada worki... [*MP wykonuje test ataku dotykowego potwornego pająka kryjącego się w pajęczynach. Wie, że 14 oznacza sukces, ponieważ zawczasu zapisał KP wszystkich postaci i wie też, że KP Mialee wynosi 13.*] Mialee, czujesz, jak coś ląduje ci na ramieniu! Chyba jest włochate! Pełznie ku szyi!
BG (Mialee): Fuj! Co to?
BG (Tordek): Słyszę, że krzyczy? Jeśli tak, to się odwracam. Co widzę?
MP: Poczekaj chwilkę. Mialee, musisz najpierw rzucić inicjatywę.
BG (Mialee): [*Rzuca*] Mam 19!
MP: [*Ustala inicjatywę pająka – 14.*] Wszyscy pozostali również powinni rzucić inicjatywę. Tordek, usłyszałeś okrzyk Mialee i się odwracasz. Widzisz na jej szyi dużego, włochatego pająka.

Jozan rzuca 10, Lidda 8, a Tordek 4.

MP: Mialee, jesteś pierwsza. Co robisz?
BG (Mialee): Łapię pająka, ciskam nim o ziemię, żeby potem go zdeptać.
MP: W porządku, tylko że twoja próba prowokuje okazyjny atak pająka. Gryzie cię, gdy go łapiesz. [*Rzuca kostkami, testując atak pająka – otrzymuje 16.*] Mialee, czujesz ukłucie w szyję. Wykonaj rzut obronny na Wytrwałość.

Gracze głośno wypuszczają powietrze. Ze strachu czy zdenerwowania? Mialee rzuca – do wyniku mogłaby dodać premię do Wytrwałości, lecz takowej nie posiada.

BG (Mialee): Wytrwałość! Mój najgorszy rzut obronny! Zobaczmy – 15 plus 0 to... Cóż: 15. Wystarczy?
MP: Na razie czujesz się dobrze. Niemniej ugryzienie zraniło cię. Punkt obrażeń.
BG (Mialee): Auć. Trudno. Próbuję go teraz złapać i cisnąć na ziemię. Wyrzuciłam 14. Udało mi się?
MP: Tak. Pająk ląduje na ziemi. Chyba zamierza zaraz czmychnąć. Pewnie skoczy na ścianę i ruszy ku pajęczynie.
BG (Jozan): Moja kolej? Podbiegam do niego i miażdżę go buzdyganem! Wyrzuciłem 20! Dodając premię mam w sumie 22.
MP: Dobrzy rzut! Możesz tyle przejść i zaatakować. Sprawdźmy jeszcze, czy to trafienie jest naprawdę krytyczne. Rzuć raz jeszcze.
BG (Jozan): [*Ochoczo rzuca drugi raz.*] Czy 15 wystarczy?
MP: Aha. Rzuć na obrażenia – dwa razy. Zsumuj wyniki.
BG (Jozan): [*Rzucając.*] Cudownie! Razem 12 punktów, już po dodaniu podwojonej w wyniku krytyka premii z Siły.
MP: Rozgniotłeś stwora na miazgę.
BG (Mialee): Fajnie. Teraz, gdy potyczka dobiegła końca, przeszukam tę stertę śmieci, jak mówiłam wcześniej.
MP: Dobrze. Najpierw wykonaj raz jeszcze rzut obronny na Wytrwałość – ugryzienie mogło spowodować jeszcze jakieś efekty...
BG (Mialee): O-o, to nie brzmi dobrze... [*Rzuca.*] 17!
MP: Zero problemów. Wciąż dobrze się czujesz. Przyglądając się odpadkom, dochodzisz do wniosku, że to efekt działalności pająka – resztki jego ofiar i fragmenty sieci. Pośród kawałków kości i skrawków materiału znajdujesz 19 sztuk srebra. Wykonaj też test 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.

BG (Mialee): Wspaniale! Wyciągam go i wkładam do sakiewki. Później może uda się nam go oszacować. Tylko ta pajęczyna... Niepokoi mnie coraz bardziej.

BG (Lidda): Słuszna uwaga. Jozanie, może podpaliłbyś ją? Masz pochodnię.

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

MP: Sieci palą się szybko. Ze stropu spadają płonące małe pająki. Są mniejsze niż stwór, który zaatakował Mialee.

BG (Tordek): [*Stojący na straży.*] Widzę coś w korytarzach?

MP: Południowy korytarz biegnie prosto jak daleko sięga twój wzrok. Zachodni kończy się drzwiami po jakichś 6 metrach.

BG (Tordek): W porządku, zerknę jeszcze na wschodni korytarz.

MP: Biegnie jakieś 6 metrów na wprost, a następnie zakręca na północ.

BG (Lidda): Sprawdźmy te drzwi na zachodzie. [*Wszyscy się zgadzają.*]

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

BG (Tordek): Mialee, lepiej nasłuchujesz niż ja. Może przyłożyłabyś ucho do drzwi?

BG (Mialee): Tak robię. [*Rzuca.*] Wyrzuciłam 13. Słyszę coś?

MP: Słyszysz jakby słaby jęk, może wycie. Nie jesteś w stanie powiedzieć, co to takiego. Odgłos to wznosi się, to opada. Drzwi mają zawiasy po lewej stronie i najwyraźniej otwierały się do was.

BG (Mialee): Usłyszałam jakiś jęk. Przygotujmy się! Wracam na tyły.

BG (Tordek): [*Śmieje się.*] Niech będzie. Otwieram drzwi, gdy ona idzie na tyły.

MP: Wykonaj test Siły.

BG (Tordek): [*Rzuca.*] Tylko 10. Pewnie za mało. Mogę spróbować raz jeszcze?

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

BG (Tordek): [*Do pozostałych graczy.*] Chcemy zobaczyć, co jest po drugiej stronie drzwi, prawda? [*Pozostali zgadzają się, więc zwraca się z powrotem do MP.*] Zamierzam poświęcić wystarczająco czasu, by wykorzystać zasadę 20. Gdy dodam premię z Siły, uzyskam 22.

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

BG (Tordek): Ale ja widzę w ciemnościach!

MP: Widzisz więc, że drzwi otwierają się na komnatę o szorstkich ścianach – nie wykonano ich z kamiennych bloków, jak tych w pomieszczeniu za wami. Ma 8 metrów szerokości i ciągnie się jakieś 13 metrów na południe. Mały strumień na środku przemienia się w sadzawkę, niosąc za sobą chłodny, wilgotny wiatr. Nic się nie porusza. Widzisz tylko porozrzucane beczułki i wiadra.

BG (Jozan): Rzucam *światło* na kamień. Przy takim wietrze nigdy nie zapalimy pochodni.

MP: Teraz wszyscy widzą co i jak.

BG (Tordek): Przyglądam się sufitowi i podłodze, szukając kolejnych niemiłych niespodzianek.

BG (Mialee): A ja popatrzę co to za beczki i wiadra.

BG (Lidda): Jozan, podejdź tu z tym światłem, zbadamy sadzawkę.

MP: Tordek i Mialee – wykonajcie testy Przeszukiwania. Lidda i Jozan – wy testujecie Zauważania, ponieważ nie możecie przeszukać sadzawki nie wchodząc w nią. Ale możecie zajrzeć 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 znajdą.*] Sufit i podłoga nie wyglądają na niebezpieczne, a wiadra są puste. W sadzawce pływają jakieś małe, białe ryby – nie wyglądające na groźne i zupełnie nie reagują na światło. Sama 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 skalistą formację, nieco przypomina szkielet. Ale nie jesteś pewien...

BG (Jozan): Fajnie! Mialee, stwórz *światło* – to chcę wrzucić do wody, by przyjrzeć się lepiej szkieletowi. Może być interesujący...

BG (Mialee): Tak właśnie zrobię.

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

MP: Kamień opada na dno sadzawki, oświetlając wodę. Formacja to najwyraźniej zwapniały szkielet – musi tu leżeć od wielu lat. Kamień uderza w niego, wzruszając pył i błoto oraz uwalniając spod spodu jakiś cylindryczny kształt, długi na mniej więcej 30 centymetrów. Prąd go porywa!

BG (Lidda): Och, nie! Wskakuję do wody i chwytam go. Przyda mi się pewnie widzenie w słabym świetle.

MP: Hmm. Wykonaj test Pływania.

BG (Lidda): O-o. Nie mam tej umiejętności. Bez wyszkolenia mam tylko premię z Siły, tak? Uch... Jej też nie mam. [*Rzuca.*] Hej! Mimo to aż 17!

MP: Niesamowicie dzisiaj rzucacie. Udaje ci się mimo kary wynikającej 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.

BG (Lidda): Spróbuję więc chwycić tubę już teraz.

MP: Wykonaj test ataku.

Lidda uzyskuje wystarczająco wysoki wynik, by złapać tubę. MP informuje o tym graczy. Pozostali bohaterowie pomagają Liddzie wyczołgać się z sadzawki. Teraz wszyscy oznajmiają, że ich postacie tłoczą się dookoła, by zobaczyć, co znalazła. MP opisuje zapieczętowaną tubę.

BG (Lidda): Suszę ją trochę, a potem otwieram!

MP: Wewnątrz jest zwój welinowego papieru.

BG (Tordek): Wyjdźmy stąd i wróćmy do komnaty wejściowej, gdzie będziemy mogli znów rozpalić pochodnię. Pewnie nie będzie łatwo przeczytać zwoju czy cokolwiek to jest na takim wietrze. [*Pozostali zgadzają się i wracają do pierwszego pomieszczenia, zamykając za sobą drzwi.*]

MP: Do tuby musiało dostać się trochę wody, ponieważ fragmenty zwoju są zamazane i zniszczone. Mimo to orientujecie się, że to mapa korytarzy rozciągających się pod opactwem. Rozpoznajecie prowadzące w dół schody i pomieszczenie z sadzawką oraz beczkami. Wschodnia część planu jest zamazana tak, że nic nie zdołacie odczytać. Widzicie za to, że z pokoju, w którym teraz jesteście, południowy korytarz biegnie w zamazany obszar, dalej zaś widać dużą przestrzeń, wokół której narysowano jakieś sarkofagi. Tyle jesteście w stanie odcyfrować.

BG (Tordek): Chodźmy na południe i sprawdźmy, do czego wiedzie ta mapa. [*Wszyscy się zgadzają.*]

MP: Przechodzicie długim korytarzem z kamiennych boków, o sklepieniu łukowym wysokim na jakieś 5 metrów. Biegnie jakieś 80 kroków, po czym otwiera się na komnatę o wymiarach 15 na 15 metrów – ale to widzą ci z was, którzy posiadają widzenie w ciemnościach lub w słabym świetle. Pomieszczenie jest puste i wydaje się być ślepym zaułkiem. Co robicie?

BG (Lidda): Czy ten pokój wygląda jak ten z trumnami na mapie?
MP: Nie. To raczej zamazany obszar na mapie.
BG (Mialee): Założę się, że są tu ukryte drzwi. Sprawdźmy południową ścianę.

MP decyduje się teraz sam wykonać testy Przeszukiwania, w tajemnicy przed graczami, żeby nie znali rezultatów. Wie, że nie mogą nic znaleźć – sekretne drzwi są 3 metry nad ziemią – lecz nie chce, by zdawali sobie z tego sprawę. Znalezienie otworów nie wymaga rzutu, więc MP losowo ustala, kto je zauważył. Wykonuje również testy Nasłuchiwania dla ghouli czających się na drugim krańcu sekretnego przejścia – 18 oznacza, że usłyszały śmiałków ostukujących ściany w poszukiwaniu pustej przestrzeni.

MP: Ściana wydaje się lita. Jednak... Tordek, zauważyłeś jakieś dziwne otwory w ścianie. Kwadratowe, wycięte w kamieniu, każdy o boku około 15 centymetrów i na tyle samo głęboki. W sumie jest ich cztery – dwie pary, 3 metry od siebie, przy czym dwa są jakiś metr od podłogi, a następne jakieś dwa metry wyżej. W jednym znajdujesz trochę drewnianych drzazg.
BG (Jozan): Spójrzmy znów na mapę.
BG (Tordek): Gdy Jozan ogląda mapę, ja sprawdzę, czy w tych otworach nie ma jakichś dźwigni, uchwytów czy czegoś takiego.
MP: [*Wykonując jakieś nie mające znaczenia rzuty, ponieważ wie, że nie ma żadnych dźwigni.*] Nie znajdujesz nic takiego, Tordeku.
BG (Mialee): Przychodzi mi tylko jedno wyjaśnienie, skąd mogły się tu wziąć te dziury. Mogło to być zamocowanie jakiejś drewnianej konstrukcji...
BG (Lidda): Pewnie! Może jakaś pochylnia albo schody? Jak wysoko jest strop w tym miejscu?
MP: Och, jakieś 8 metrów.
BG (Lidda): A może byście mnie podnieśli, żebym poszukała wyżej?
BG (Jozan): Dobry pomysł. Tordeku, pomożesz mi ją przytrzymać?
BG (Tordek): Jasne.
BG (Mialee): Stanę na straży – chcę mieć pewność, że nic nie wlezie stąd, skąd przyszliśmy.
MP: Nic nie widać, Mialee. Lidda nie jest ciężka, więc nie musicie wykonywać testów Siły, by ją podnieść. Musicie natomiast je zrobić, by utrzymać ją w równowadze, żeby mogła... Liddo, co zamierzasz zrobić, gdy już cię podniosą?
BG (Lidda): Najpierw przyjrzę się kamieniom, by sprawdzić, czy nie widać jakichś znaków lub mechanizmów.
MP: Dobrze. Co z tymi testami Siły? Tordek, jesteś silniejszy, więc to raczej Jozan pomaga tobie, nie ty jemu. Jeśli kapłanowi uda się test o ST 10, doda +2 do wyniku próby Tordeka.

Rezultaty testów są na tyle dobre, że Tordek i Jozan utrzymali Liddę, więc MP wykonuje test jej Przeszukiwania. Znalazła coś.

MP: Liddo, znajdujesz jakieś kamienne występy, które wydają się tak gładkie, jakby ktoś ich używał.
BG (Lidda): Sprawdzę, czy któryś się da poruszyć. Może otwierają ukryte drzwi? Pcham, ciągnę, obracam, przesuwam...
MP: W porządku. Jeden z występów wielkości pięści wsuwa się do środka. Rozlega się zgrzyt. Kawałek 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.
BG (Lidda): Podciągam się przez framugę, a potem sprawdzam, czy mogę użyć moich narzędzi i gdzieś przymocować linę, żeby innym było łatwiej się wspiąć.
MP: Wchodzisz do środka i rozglądasz w poszukiwaniu szczeliny czy czegoś, w co można wbić hak, prawda? Wykonaj test Zauważania.

Test Zauważania jest tak naprawdę potrzebny po to, by ustalić, czy Lidda dostrzegła czające się w ciemności ghoule, o których ta nie wie (niemniej prośba o wykonanie testu Zauważania w takiej sytuacji mógłaby zwrócić uwagę bardziej doświadczonego gracza).

BG (Lidda): Ups... 7.

Teraz MP wykonuje testy ataku ghouli. Gracze pytają, co się dzieje i dlaczego rzuca kośćmi, lecz jego milczenie potęguje tylko napięcie i nastrój. Ghoule trafiły Liddę i sparaliżowały ją.

MP: Liddo, wykonaj rzut obronny na Wytrwałość.
BG (Lidda): O nie! Dlaczego? Pułapka? [*Rzuca.*] 1? Arrgh! Właśnie opuściło mnie szczęście.
MP: [*Do pozostałych.*] Widzicie nienaturalnie szarą rękę, która wychynąwszy z ciemności uderza przyglądającą się ścianom Liddę. Dziewczyna wydaje stłumiony krzyk, a następnie mroczna sylwetka porywa ją. Lidda znika wam z pola widzenia. Co robicie?

SPOTKANIA W DZICZY

Smoki przemierzają przestworza ponad wielkimi równinami, szukając zdobyczy na ziemi, na której plemiona hobgoblinów podchodzą ofiary. Ankheg wypełza z głębin, a potworne pająki spadają z drzew.

Spotkania i przygody na powierzchni mogą być równie interesujące, jak te pod ziemią, lecz w wielu aspektach są inne. Z Rozdziału 3: Prowadzenie gry dowiesz się, jak radzić sobie z różnymi naturalnymi niebezpieczeństwami, które mogą spotkać śmiałków w dziczy. Teraz się dowiesz, jak mogą wyglądać spotkania na takim terenie.

Wpierw musisz ustalić, jaka jest szansa na spotkanie na danym obszarze. Oczywiście będzie to procentowa szansa zależna od terenu. W odludnych miejscach spotkania zdarzać się będą rzadziej niż na uczęszczanym trakcie.

Tabela 4-36: Szansa na spotkanie w dziczy

Teren	Szansa k%
Odludny/pustkowia	5% szans na godzinę
Pogranicze/dzicz	8% szans na godzinę
Porośnięty/cywilizowany	10% szans na godzinę
Często uczęszczany	12% szans na godzinę

Oczywiście nie chodzi tu o mało ważne spotkania z sójką czy wiewiórką. Spotkania mają być znaczące, czyli warte uwagi twojej i graczy. Dobrym przykładem jest potwór, jakieś zagrożenie albo wyzwanie (może to być choćby zdobycie u pielgrzymów cennych informacji o leżącej dalej krainie).

TWORZENIE TABELI SPOTKAŃ W DZICZY

Poniżej znajdziesz wszystkie narzędzia potrzebne do stworzenia tabel spotkań dostosowanych do rozmaitych regionów twojego świata. Jednym z owych narzędzi jest Tabela 4-38: Spotkania w dziczy. Zawiera ona podział opisanych w *Księdze Potworów* stworzeń ze względu na klimat i teren ich występowania. Wyróżniono w niej także dwa specyficzne obszary – cywilizowany oraz nawiedzony/magiczny – które mogą pojawić się niemal wszędzie.

Tworząc swoją tabelę spotkań, wybierz istoty spośród występujących na odpowiednim terenie i każdej przydziel szansę pojawienia się (przykład znajdziesz na stronie 136). Zauważ, że w przypadku niektórych list związanych z klimatem i terenem pojawiają się inne kategorie (wydrukowane kursywą). Oznacza to, że wszystkie stworzenia wymienione w liście (bądź listach) tu również występują. Na przykład, w liście dotyczącej lasu w umiarkowanym klimacie pojawiają się następujące kategorie: Każdy region, Każdy las i Region o umiarkowanym klimacie.

Postaraj się, by szanse spotkania wybranych stworzeń dawały w sumie przedział do 1 do 100, dzięki czemu rzutem k% ustalisz, jaka istota będzie nękać śmiałków. Szansa na spotkanie konkretnego stworzenia zależy

tylko od ciebie. Szansa napotkania we Wzgórzach Tęsknoty bugbeara wynosi jedynie 2%, lecz już na Błękitnych Wzgórzach – 10%, a to oznacza, że istoty te częściej występują na tym ostatnim terenie.

Pod uwagę należy brać tylko interesujące spotkania. Dlatego na żadnej z list nie znajdziesz żaby, kuca czy kilku innych stworzeń opisanych w *Księdze Potworów*. Poza tym wyjątkiem listy są jak najbardziej kompletne. Jest to też powód, dla którego nie powinieneś wykorzystywać całej listy tworząc tabelę spotkań w danym miejscu. W żadnych górach nie powinny pojawić się wszystkie stworzenia wymienione w liście dla dowolnych gór (na przykład, wystąpią złowieszcze lwy lub złowieszcze tygrysy, ale nie oba gatunki naraz). Te listy nie opisują jakiegoś ekosystemu, który mógłby zaistnieć. Są po prostu wygodne w użyciu.

W twoim świecie istnieją zapewne obszary będące zalesionymi górami czy magicznymi pustyniami. W takich przypadkach możesz wybierać stworzenia z każdej pasującej do terenu listy.

Wybierając stworzenia możesz kierować się różnymi rzeczami. Możesz decydować się na te istoty, które uważasz za odpowiednie lub interesujące. Ale masz też pełne prawo pragnąć większej kontroli. Na przykład, każdy wie, że Mroczne Góry są niebezpieczne i że zapuszczają się tam jedynie odważni głupcy, a Zielone Wzgórza są uważane za względnie bezpieczne (pełno tu wiosek i gospodarstw). Aby odzwierciedlić owe fakty, ustal poziom spotkania (lub przedział poziomów) na danym terenie. Przeciętna PS dla Mrocznych Gór wyniesie pewnie 8. Natomiast Zielone Wzgórza będą miały PS 2. W ten sposób łatwiej ci będzie wybierać istoty z listy i dopasowywać je do poziomu spotkania, a także oceniać liczbę stworzeń biorących udział w danym spotkaniu.

W Tabeli 4-37: Wpływ terenu na poziom spotkań znajdziesz przedział liczbowy poziomów spotkań dla każdego terenu. Przeciętny PS powinien zawierać się w tym przedziale, choć magiczny las może mieć PS więcej niż 9, a stosunkowo ucywilizowane bagno mniej – nawet znacznie mniej – niż PS 10.

Jeśli chcesz, możesz ustalić tabelę spotkań w taki sposób, by stworzenia spotykane w dzień różniły się od nocnych. Dwie kolumny (każda odpowiadająca innemu rzutowi k%) dotyczące tego samego regionu sprawiają, że spotkania w nocy będą lepiej pasowały do sytuacji (pojawią się nieumarli czy stworzenia mroku) i staną się niebezpieczniejsze (a każdy wie, że nocą jest mniej bezpiecznie, na co mają niewątpliwie wpływ groźniejsze potwory oraz częstsze spotkania). To zwiększy również różnorodność spotkań.

PRZYKŁAD: MROCZNE GÓRY

Tabela 4-39: Spotkania w Mrocznych Górach to przykład stworzonej tabeli spotkań, która powstała przy użyciu podanych wcześniej list. MP przydzielił Mrocznym Górom przeciętny Poziom Spotkania w wysokości 8. Wybrał spotkania głównie z listy Góry w klimacie umiarkowanym, choć w przypadku nocnych spotkań sięgnął po kilka stworzeń z listy Nawiedzany/magiczny.

(Dalszy ciąg tekstu na stronie 136).

Tabela 4-37: Wpływ terenu na poziom spotkań

Teren	PS	Poziom BN*
Równina	1-6	+0
Wzgórza	2-7	+0
Las	4-9	+1
Pustynia	5-10	+2
Góry	7-12	+3
Woda	8-13	+4
Bagno	10-15	+5

*Modyfikator ten może być zastosowany do BN o najwyższym poziomie podczas tworzenia miast według systemu opisanego w dalszej części tego rozdziału. W ten sposób odzwierciedlony zostaje fakt, że na niebezpieczniejszych obszarach żyją twardsi mieszkańcy.

Tabela 4-38: Spotkania w dziczy

Każde wody
Bełkoczący paszczowiec 5-9
Gargulec 4-8
Kaszalot (zwie.)
Kraken 12-16
Kuo-toa 2+
Lacedon
Mątwa (zwie.)
Ogromna mątwa (zwie.)
Merrow 2+
Morska wiedźma 9+
Morświn (zwie.) 1/2-2
Orka (zwie.)
Purpurowy robal 12-15
Rekin (zwie.) 2-5
Złowieszczy rekin (zł. zwie.) 9-13
Tojanida 3-11
Tryton 4-8
Wieloryb fiszbinowy (zwie.)

Wody w klimacie umiarkowanym
Wodny elf
Gigant burzowy 13+
Lew morski 4-8
Morski lud 1/2+
Nixie
Ośmiornica (zwie.) 1-7
Ogromna ośmiornica (zwie.) 8-12
Ropucha (zwie.) 1/10
Skum 2-6
Spiżowy smok 2-24
Smokożółw 9-13
Żmija (zwie.) 1/3-7
Każde wody

Wody w klimacie gorącym
Elasmozaurus (dinozaur) 5-9
Elektryczna jaszczurka 2-6
Gigant burzowy 13+
Hipopotam
Krokodyl (zwie.) 2-3
Ogromny krokodyl (zwie.) 4-6
Lew morski 4-8
Locathah 1/2+
Ośmiornica (zwie.) 1-7
Ogromna ośmiornica (zwie.) 8-12
Sahuagin 2+
Skum 2-6
Spiżowy smok 2-24
Wąż dusiciel (zwie.) 3-4
Ogromny wąż dusiciel (zwie.) 5-9
Żmija (zwie.) 1/3-7

Każda pustynia
Lamia 6-10
Mumia 3-7

Pustynia w klimacie umiark.
Dragonne 7-11
Ogromna mrówka (robactwo) 1-4
Nietoperz (zwie.) 1/10
Złowieszczy nietoperz (zł. zwie.) 2-6
Błękitny smok 2-24
Miedziany smok 2-24
Mosiężny smok 2-22
Każda pustynia
Każdy region
Region o umiarkowanym klimacie

Pustynia w klimacie gorącym
Dragonne 7-11
Ogromna mrówka (robactwo) 1-4
Nietoperz (zwie.) 1/10
Złowieszczy nietoperz (zł. zwie.) 2-6
Pawian (zwie.) 1/2-2
Błękitny smok 2-24
Miedziany smok 2-24
Mosiężny smok 2-22
Każda pustynia
Każdy region
Region o klimacie gorącym

Każdy las
Chochlik 1/1/4
Drzewiec 8-12
Gnom leśny 1/2+
Gnom skalny Svirfneblin 1+
Kobold 1/3+
Złowieszczy lew (zł. zwie.) 5-9
Niedźwiedziołak (likantrop) 5+
Niedźwiedź brunatny (zwie.) 6-8
Złowieszczy niedźwiedź (zł. zwie.) 7-11
Ogromny orzeł 3-7
Ogromna sowa 3-7
Tygrys (zwie.) 4-8
Złowieszczy tygrys (zł. zwie.) 8-12
Tygrysołak (likantrop) 5+
Wilk (zwie.) 1-4
Złowieszczy wilk (zł. zwie.) 3-7
Wilkołak (likantrop) 3+
Worg 2-6
Żądlak 1/2

Las w klimacie zimnym
Każdy las
Każdy region
Region o klimacie chłodnym

Las w klimacie umiarkowany
Ankheg 3-7
Aranea 4+
Złowieszczy borsuk (zł. zwie.) 2-6
Centaur 3+
Chuul 7-11
Driada 1-2
Dzik (zwie.) 2-3
Złowieszczy dzik (zł. zwie.) 4-8
Dzikołak (likantrop) 3+
Elf wysokiego rodu 1/2+
Dziki elf 1/2+
Leśny elf 1/2+
Szary elf 1/2+
Ettercap 4-8
Gnilnik 6-10
Grig 3-7
Jednorożec 3-5
Krenshar
Złowieszcza łasica (zł. zwie.) 2-6
Mackowiec 6-10
Ogromna drapieżna modliszka (robactwo) 2-6
Ogromna mrówka (robactwo) 1-6

Niedźwiedź czarny (zwie.) 2-3
Nietoperz (zwie.) 1/10
Złowieszczy nietoperz (zł. zwie.) 2-6
Niziołek długol 1/2+
Pegaz 3-5
Pixie
Pseudosmok 1-2
Złowieszczy rosomak (zł. zwie.) 4-8
Satyr 2-6
Zielony smok 2-23
Sowoniedźwiedź 4-8
Zielona wiedźma 5+
Wywern 6-8
Zabójcza winorośl 3-19
Złudna bestia 4-8
Ogromny żuk rogaty (robactwo) 4-8
Każdy las
Każdy region
Region o klimacie umiarkowanym

Las w klimacie gorącym
Aranea 4+
Chuul 7-11
Couatl 10-14
Deinonychus (dinozaur) 3-5
Driada 1-2
Dzik (zwie.) 2-3
Złowieszczy dzik (zł. zwie.) 4-8
Dzikołak (likantrop) 3+
Dziki elf 1/2+
Ettercap 4-8
Girallon 5-9
Gnilnik 6-10
Goryl
Grig 3-7
Krenshar 1-9
Kriosfinks 7-11
Lampart (zwie.) 2-3
Mackowiec 6-10
Złowieszcza małpa (zł. zwie.) 3-7
Małpka (zwie.) 1/2-1/2
Megaraptor (dinozaur) 6-10
Ogromna drapieżna modliszka (robactwo) 2-6
Ogromna mrówka (robactwo) 1-6
Niedźwiedź czarny (zwie.) 2-3
Nietoperz (zwie.) 1/10
Złowieszczy nietoperz (zł. zwie.) 2-6
Pegaz
Pseudosmok
Rakshasa
Słoń (zwie.) 8-10
Zielony smok 2-23
Triceratops (dinozaur) 7-11
Tyranozaur (dinozaur) 8-12
Wąż dusiciel (zwie.) 2-6
Ogromny wąż dusiciel (zwie.) 5-9
Zielona wiedźma 5+
Wywern 6-10
Zabójcza winorośl 3-19
Ogromny żuk rogaty (robactwo) 4-8
Każdy las
Każdy region
Region o klimacie gorącym

Każde wzgórza
Gigant wzgórzowy 7+
Gnom skalny Svirfneblin 1/2+
Krasnolud wzgórzowy 1/2
Lamia 6-10
Złowieszczy lew (zł. zwie.) 5-9
Niedźwiedziołak (likantrop) 5+
Niedźwiedź brunatny (zwie.) 4-5
Złowieszczy niedźwiedź (zł. zwie.) 7-11
Niziołek podziemny 1/2
Orzeł (zwie.) 1/2-1
Ogromna sowa 3-7
Tygrys (zwie.) 4-8
Złowieszczy tygrys (zł. zwie.) 8-12
Tygrysołak (likantrop) 5+
Złowieszczy wilk (zł. zwie.) 3-7
Wilkołak (likantrop) 3+
Worg 2-6
Yrthak 9-13

Wzgórza w klimacie zimnym
Ettin 5+
Rosomak (zwie.)
Każde wzgórza
Każdy region
Region o klimacie chłodnym

Wzgórza w klimacie umiark.
Athach 7-9
Złowieszczy borsuk (zł. zwie.) 2-6
Dragonne 7-11
Ettin 5+
Gryf 4-8
Hipogryf 2-6
Złowieszcza łasica (zł. zwie.) 2-6
Mackowiec 6-10
Ogromna drapieżna modliszka (robactwo) 2-6
Ogromna mrówka (robactwo) 1-6
Niedźwiedź czarny (zwie.) 2-3
Nietoperz (zwie.) 1/10
Złowieszczy nietoperz (zł. zwie.) 2-6
Rosomak (zwierzęta) 2-3
Złowieszczy rosomak (zł. zwie.) 4-8
Miedziany smok 2-24
Srebrny smok 3-23
Wywern 6-8
Złudna bestia 4-8
Każde wzgórza
Każdy region
Region o klimacie umiarkowanym

Wzgórza w klimacie gorącym
Athach 7-9
Deinonychus (dinozaur) 3-5
Dragonne 7-11
Gryf 4-8
Hierakosfinks 5-9
Hipogryf 2-6
Mackowiec 6-10
Megaraptor (dinozaur) 6-10
Ogromna drapieżna modliszka (robactwo) 2-6
Ogromna mrówka (robactwo) 1-6
Niedźwiedź czarny (zwie.) 2-3
Nietoperz (zwie.) 1/10
Złowieszczy nietoperz (zł. zwie.) 2-6
Czerwony smok 3-23
Miedziany smok 2-24
Triceratops (dinozaur) 7-11
Tyranozaur (dinozaur) 8-12
Wywern 6-8
Każde wzgórza
Każdy region
Region o klimacie gorącym

Każdy region
Annis 6+
Bazyliszek 5-9
Behir 8-12
Beholder 13-17
Bełkoczący paszczowiec 5-9
Chimera 7-11
Doppelganger 3+
Fasma 7-10
Gargulec 4-8
Gigant ogniowy 10+
Meduza 7+
Mimik 4-8
Nimfa 6-10
Niziołek lekkostopy 1/2
Ogr 2+
Ogrowy mag 8+
Ork 1/2
Półork 1/2
Złoty smok 1-26
Szary rozpruwacz 8-12
Szczur (zwie.) 1/8
Złowieszczy szczur (zł. zwie.) 1/3-2
Szczurołak (likantrop) 2+
Tarrasque 20
Troll 5+
Tytan 21-25
Wargulec 2-6

Region o klimacie zimnym
Gigant lodowy 9+
Lodowy robak 12-16
Niedźwiedź polarny (zwie.) 4-5
Remorhaz 7-11
Biały smok 1-20
Zimowy wilk 5-9

Region o klimacie umiark.
Bulette 7-11
Gnoll 1+
Goblin 1/4+
Gorgona 8-12
Harpia 4+
Hobgoblin 1/2+
Kokatryks 3-7
Mantikora 5-9
Duchowa naga 9-13
Mroczna naga 8-12
Strażnicza naga 10-14
Ogromna osa (robactwo) 3-7
Potworny pająk (robactwo) 1/2-10
Pająkożerca 5-9
Dziki pies (zwie., traktuj jak psa) 1/3
Przetrawiacz 6-10
Ogromna pszczoła (robactwo) 1/2-2
Potworny skorpion (robactwo) 1/4-11
Potworna stonoga (robactwo) 1/8-8
Żmija (zwie.) 1/3-3
Ogromny żuk (robactwo) 1/3-7
Ogromny ognisty żuk (robactwo)

Region o klimacie gorącym
Androsfinks 9-13
Dziki pies (zwie., traktuj jak psa) 1/3
Ginosfinks 8-12
Gnoll 1+
Goblin 1/4+
Gorgona 8-12
Harpia 4+
Hobgoblin 1/2+
Ogromna jaszczurka (zwie.) 2-3
Kokatryks 3-7
Lammasu 8-12
Mantikora 5-9
Duchowa naga 9-13
Mroczna naga 8-12
Strażnicza naga 10-14
Ogromna osa (robactwo) 3-7
Potworny pająk (robactwo) 1/4-10
Pająkożerca 5-9
Przetrawiacz 6-10
Ogromna pszczoła (robactwo) 1/2-2
Potworna stonoga (robactwo) 1/8-8
Potworny skorpion (robactwo) 1/4-11
Żmija (zwie.) 1/3-3
Ogromny żuk (robactwo) 1/8-8
Ogromny ognisty żuk (robactwo)

Każde góry
Gigant kamienny 8+
Gigant wzgórzowy 7+
Grimlock 1+
Krasnolud górski 1/2
Krasnolud wzgórzowy 1/2
Złowieszczy lew (zł. zwie.) 5-9
Złowieszczy niedźwiedź (zł. zwie.) 7-11
Niedźwiedziołak (likantrop) 5+
Niedźwiedź brunatny (zwie.) 4-5
Niziołek podziemny 1/2
Orzeł (zwie.) 1/2-1
Ogromny orzeł 3-7
Ogromna sowa 3-7
Troglodyta 1
Tygrys (zwie.) 4-8
Złowieszczy tygrys (zł. zwie.) 8-12
Tygrysołak (likantrop) 5+
Wilk (zwie.) 1-2
Złowieszczy wilk (zł. zwie.) 3-7
Wilkołak (likantrop) 3+
Worg 2-6
Yrthak 9-13

Góry w klimacie zimnym
Ettin 5+
Każde góry
Każdy region
Region o klimacie chłodnym

Góry w klimacie umiark.
Athach 7-9
Szary elf 1/2+
Ettin 5+
Gigant burzowy 13+
Gigant chmurowy 11+
Gryf 4-8
Złowieszcza łasica (zł. zwie.) 2-6
Niedźwiedź czarny (zwie.) 2-3
Rok 9-13

Czerwony smok 3-25
Miedziany smok 2-24
Srebrny smok 3-25
Wywern 6-8
Złudna bestia 4-8
Każde góry
Każdy region
Region o klimacie umiarkowanym

Góry w klimacie gorącym
Athach 7-9
Gigant burzowy 13+
Gigant chmurowy 11+
Girallon 5-9
Goryl
Gryf 4-8
Złowieszcza małpa (zł. zwie.) 3-7
Niedźwiedź czarny (zwie.) 2-3
Rok 9-13
Czerwony smok 3-25
Miedziany smok 2-24
Srebrny smok 3-25
Wywern 6-8
Każde góry
Każdy region
Region o klimacie gorącym

Każde równiny
Złowieszczy lew (zł. zwie.) 5-9
Złowieszczy niedźwiedź (zł. zwie.) 7-11
Orzeł (zwie.) 1/2-1
Ogromny orzeł 3-7
Ogromna sowa 3-7
Tygrys (zwie.) 4-8
Złowieszczy tygrys (zł. zwie.) 8-12
Tygrysołak (likantrop) 5+
Wilk (zwie.) 1-2
Złowieszczy wilk (zł. zwie.) 3-7
Wilkołak (likantrop) 3+
Worg 2-6

Równiny o klimacie umiark.
Ankheg 3-7
Złowieszczy borsuk (zł. zwie.) 2-6
Hipogryf 2-6
Krenshar 1-7
Złowieszcza łasica (zł. zwie.) 2-6
Migopies 2-6
Ogromna drapieżna modliszka (robactwo) 2-6
Ogromna mrówka (robactwo) 1-4
Nietoperz (zwie.) 1/10
Złowieszczy nietoperz (zł. zwie.) 2-6
Złowieszczy rosomak (zł. zwie.) 4-8
Mosiężny smok 2-22
Każde równiny
Każdy region
Region o klimacie umiarkowanym

Równiny w klimacie gorącym
Ankheg 3-7
Deinonychus (dinosaur) 3-5
Gepard (zwie.) 2-3
Hipopotam 2
Hipogryf 2-6
Krenshar 1-8
Lampart (zwie.) 2-3
Lew (zwie.) 3-4
Megaraptor (dinozaur) 6-10
Ogr. drap. modliszka (robac.) 2-6
Ogromna mrówka (robactwo) 1-4
Nietoperz (zwie.) 1/10
Złowieszczy nietoperz (zł. zwie.) 2-6
Rhinoceros (dinozaur) 2
Słoń (zwie.) 8-10
Mosiężny smok 2-22
Triceratops (dinozaur) 7-11
Tyranozaur (dinozaur) 8-12
Każde równiny
Każdy region
Region o klimacie gorącym

Każde bagna
Błędny ognik 6-8
Brunatna galareta 5-9
Czarny pudding 7-11
Hydra 4-15
Czarny smok 2-21
Szary śluz 4-8

Bagna w klimacie umiark.
Chuul 7-11
Gnilnik 6-10
Jaszczuroludzie 1+
Mackowiec 8-10
Ogromna drapieżna modliszka (robactwo) 2-6
Zielona wiedźma 5+
Każde bagna
Każdy region
Region o klimacie umiarkowanym

Bagna w klimacie gorącym
Chuul 7-11
Deinonychus (dinozaur) 3-5
Elektryczna jaszczurka 2-6
Gnilnik 6-10
Jaszczuroludzie 1+
Krokodyl (zwie.) 2-3
Ogromny krokodyl (zwie.) 4-6
Mackowiec 6-10
Megaraptor (dinozaur) 6-10
Ogr. drap. modliszka (robac.) 2-6
Rakshasa 9-11
Tyranozaur (dinozaur) 8-12
Zielona wiedźma 5+
Każde bagna
Każdy region
Region o klimacie gorącym

Obszar cywilizowany
Bandyci*
Kot (zwie.) 1/4
Kupcy*
Minstrele/aktorzy*
Myśliwi*
Pasterze*
Patrol*
Pielgrzymi*
Pies (zwie.) 1/3
Dziki pies (zwie., traktuj jak psa) 1/3
Podróżni*
Rolnicy*
Wampir +2
Zjawa +2
*Spotkani BN traktowani są jako potwory – ich poziom powinien być równy przeciętnemu PS danego regionu lub niższy, jeśli BN jest wielu.

Bandyci: 1k4+2 zbrojnych i dowódca (zbrojny wyższego poziomu). Istnieje szansa 10%, że dowódca jest wojownikiem.

Kupcy: 1k4 plebejuszy, 1k4 zbrojnych (strażnicy) i 1 fachowiec (dowódca). Zwykle mają wierzchowce lub wozy wyładowane towarami.

Minstrele/aktorzy: 1k4 plebejuszy i 1 fachowiec (szef). Istnieje szansa 10%, że szef jest bardem. Zwykle mają wóz pełen rekwizytów i kostiumów, mogący również służyć za scenę.

Myśliwi: 1k4 plebejuszy. Istnieje szansa 10%, że jeden z nich jest wojownikiem.

Pasterze: 1k4 plebejuszy i 5k6 zwierząt gospodarskich.

Patrol: 1k4+1 zbrojnych i dowódca (zbrojny wyższego poziomu). Istnieje szansa 10%, że dowódca jest wojownikiem.

Pielgrzymi: 3k4+4 plebejuszy, 1k6-1 zbrojnych (strażnicy) i 1 kapłan (przywódca).

Podróżni: 1k4 osobników z dowolnych klas.

Rolnicy: 1k4 plebejuszy.

Nawiedzany/magiczny
Allip 3-7
Archon-lampion (niebianin)
Archon-ogar (niebianin)
Archon-trębacz (niebianin)
Astralny deva (niebianin)
Avoral guardinal (niebianin)
Azer 2+
Balor (demon) 18-22
Barbazu (diabeł) 6-10
Barghest 4
Bebilith (demon) 9-13
Belker 6-10
Bestia chaosu 7-11
Bodak 8-12
Cienisty mastiff 2
Cień 3-7
Cornugon (diabeł) 10-14
Czarcie stworzenie 20/+1/+2
Diablę
Dretch (demon) 2-6
Dżanny 4-8
Dżin
Erynia (diabeł) 7-9
Eteryczny rabuś
Fazowy pająk
Formit
Gelugon (diabeł) 13-16
Ghaele eladrin (niebianin)
Glabrezu (demon) 15-19
Cielesny golem
Gliniany golem
Kamienny golem
Żelazny golem
Grotostrząb
Harmatula (diabeł) 8-10
Hezrou (demon) 14-18
Homunkulus
Ifryt
Imp (diabeł) 2-4
Koszmar
Kyton (diabeł) 6-8
Lillend
Magmowiec
Marilith (demon) 17-21
Dymny mefit
Lodowy mefit
Magmowy mefit
Ognisty mefit
Popielny mefit
Powietrzny mefit
Solny mefit
Śluzowy mefit
Wodny mefit
Ziemny mefit
Mohrg
Nalfeshnee (demon) 16-20
Niebiańskie stworzenie
Nocne skrzydło
Nocny pełzacz
Nocny wędrowiec
Ogar yeth
Osyluth (diabeł) 6-10
Ożywiony przedmiot
Piekielny czart (diabeł)
Piekielny kot (diabeł)
Piekielny ogar
Planetar (niebianin)
Pożeracz
Quasit (demon) 3-5
Rawid
Salamandra
Błękitny slaad
Czerwony slaad
Szary slaad
Zabójczy slaad
Zielony slaad
Solar (niebianin)
Spektra
Sukkub (demon) 9-11
Szkielet
Thoqqua
Upiór
Vrock (demon) 13-17
Wampirzy pomiot
Wargulec
Widmo
Wiedźma nocy
Wyjec
Xill
Xorn
Zombie
Żywiołak ognia
Żywiołak powietrza
Żywiołak wody
Żywiołak ziemi

Tabela 4-39: Spotkania w Mrocznych Górach

k% dzień	k% noc	Spotkanie	Spotkana liczba	SW	Na PS
01	01	Athach	1	7	7
02	02	Bandyci	*	*	11
03	03	Bazyliszek	1k4	5	7
04-07	–	Niedźwiedź czarny	1k4+1	2	5
08-09	–	Niedźwiedź brunatny	1k4	4	6
10-11	–	Złowieszczy niedźwiedź	1	7	7
–	04	Behir	1	8	8
–	05-06	Beholder	1	13	13
–	07-08	Chimera	1	7	7
12	–	Kokatryks	2k4	3	3
13	09	Przetrawiacz	1	6	6
14-15	10	Złudna bestia	1k4	4	4
16	–	Doppelganger	1k4	3	5
17	–	Czerwony smok, młody	1	6	6
18	11	Czerwony smok, małoletni	1	9	9
19	12	Czerwony smok, dorastający	1	12	12
20	13	Czerwony smok, dojrzały	1	14	14
21	14	Czerwony smok, dorosły	1	17	17
22	15	Czerwony smok, stary	1	19	19
–	16	Czerwony smok, wiekowy	1	20	20
–	17	Czerwony smok, antyczny	1	22	22
23	–	Złoty smok, młody	1	7	7
24	–	Złoty smok, małoletni	1	10	10
25	–	Złoty smok, dorastający	1	13	13
26	–	Złoty smok, dojrzały	1	15	15
27	–	Złoty smok, dorosły	1	18	18
28	–	Złoty smok, stary	1	20	20
29	–	Złoty smok, wiekowy	1	21	21
30	–	Złoty smok, antyczny	1	23	23
31-36	–	Krasnolud górski	3k6	1/2	5
37	–	Ogromny orzeł	1k4	3	5
38-41	–	Szary elf	3k6	1/2	5
–	18	Ettin	1k3	5	7
–	19	Ettin	2k4	5	9
–	20	Gargulec	1k4	4	6
–	21	Gargulec	1k4	4	8
–	22-23	Ghast	1k4	3	7
–	24-25	Ghoul	2k8	1	7
–	26	Zjawa**	1	7	7
42-43	–	Gigant chmurowy	1	11	11
44-45	27	Gigant ogniowy	1	10	10
–	28-29	Gigant ogniowy	1k3	10	10
46	30-31	Gigant wzgórzowy	1k3	7	9
47-49	32-34	Gigant kamienny	1k3	8	10
50	35-36	Gigant burzowy	1	13	13
–	37	Bełkoczący paszczowiec	1	5	5
51-52	38-40	Gnoll	2k8	1	7
53	41-42	Goblin	4k6+2	1/4	4
–	43	Gorgona	1	8	8
54-56	44-46	Szary rozpruwacz	1	8	8
57-61	–	Gryf	1k4	4	6
–	47-48	Grimlock	2k8	1	7
–	49	Annis	1k3	6	8
62-65	–	Niziołek podziemny	3k6	1/2	5
–	50	Harpia	1k4	4	6
66-67	51-53	Hobgoblin	3k6	1/2	5
68-69	–	Złowieszczy lew	1k4	5	7
70-72	54-57	Mantikora	1k3	5	7
73	58-59	Meduza	1k3	7	9
–	60-61	Mroczna naga	1	8	8
74-76	62-64	Ogr	2k6	2	8
–	65	Ogr	3k6	2	8
77-79	66-69	Ork	3k6	1/2	5
–	70-71	Ogromna sowa	1k4	3	5
–	72	Fasma	1	10	10
80	–	Rok	1	9	9
81-83	–	Wielka żmija	1k4	3	5
–	73	Spektra	1	7	7
84-85	74-75	Duży pająk, potworny	2k6	2	8
86-87	76-77	Wielki pająk, potworny	1k4	4	6
–	78	Wielki pająk, potworny	2k4	4	8
88-89	79-80	Olbrzymi pająk, potworny	1	7	7
–	81	Olbrzymi pająk, potworny	1k3	7	9
90	–	Pająkożerca	1k4	5	7
–	82	Troglodyta	2k8	1	7
–	83-86	Troll	1k4	5	7
–	87	Wampir†	1	7	7
91-92	–	Złowieszcza łasica	2k6	2	8
93-94	–	Niedźwiedziołak	1k4	5	7
–	88	Szczurołak	2k6	2	8
–	89-91	Wilkołak	1k4	3	5
–	92	Upiór	2k4	3	7
95-97	–	Wilk	2k8	1	8
–	93-95	Worg	2k6	2	8
98-99	96-98	Złowieszczy wilk	2k4	3	7
–	99	Widmo	1k4	5	7
100	–	Wywern	1	6	6
–	100	Yrthak	1	9	9

*Bandyci: Jeden 5-poziomowy zbrojny będący dowódcą (SW 5) i 3k4+2 zbrojnych 1. poziomu (SW 1 każdy), którzy napadają w górach na przedstawicieli inteligentnych ras. Rzuć k%, aby ustalić kim są bandyci: 01-75 – ludzie, 76-85 – półorkowie, 86-90 – szare elfy, 91-95 – podziemne niziołki, 96-100 – górskie krasnoludy.

**Wykorzystaj przykładową zjawę z *Księgi Potworów*.

†Wykorzystaj przykładowego wampira z *Księgi Potworów*.

TWORZENIE MIAST

Gdy BG wchodzą do miasta i musisz szybko ustalić pewne dotyczące go fakty, możesz skorzystać z następujących informacji.

BOGACTWO SPOŁECZNOŚCI A POPULACJA

Każda społeczność ma ograniczony dostęp do bogactw, zależny od populacji. Ograniczenie sztuk złota (patrz Tabela 4-40) wyznacza cenę najkosztowniejszego przedmiotu, jaki dostępny jest w owej społeczności. W danym miejscu nie można kupić rzeczy droższej niż podana w tabeli suma. Przedmioty tańsze będą zwykle dostępne – niezależnie, czy są zwyczajne, czy magiczne. Możliwe są oczywiście wyjątki (rozkwitające miasteczko w pobliżu świeżo odkrytej kopalni lub rolnicza społeczność

Tabela 4-40: Losowe tworzenie miast

k%	Rozmiar miasta	Populacja*	Ograniczenie sz
01-10	Sioło	20-80	40 sz
11-30	Wieś	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	Stolica	25 001+	100 000 sz

*Dorośli. Zależnie od rasy dominującej w tej społeczności, liczba dzieci będzie sięgać od 10% do 40% podanej populacji.

pogrążona w biedzie po długotrwałej suszy), mają one charakter tymczasowy – z biegiem czasu wszystkie społeczności dostosowują się do normy.

Chcąc określić gotówkę krążącą w społeczności lub też cenę przedmiotów dostępnych w danym czasie do sprzedaży, pomnóż połowę sumy podanej w tabeli przez jedną dziesiątą populacji społeczności. Na przykład, drużyna poszukiwaczy przygód przynosi worek łupów (sto klejnotów, każdy wart 50 sz) do wioski, w której żyje 90 osób. Połowa sumy razy jedna dziesiąta jego populacji daje 450 (100 : 2 = 50, 90 : 10 = 9, 50 × 9 = 450). Tak więc BG mogą wymienić tu na monety jedynie dziewięć zdobytych klejnotów, wyczerpując przy okazji lokalne rezerwy finansowe. Nie wszystkie monety będą gładkimi i lśniącymi sztukami złota. Wśród nich znajdzie się sporo zniszczonych, starych sztuk srebra oraz miedzi, zwłaszcza w małej lub biednej społeczności.

Jeśli ci sami poszukiwacze przygód zapragną wyposażyć stu świeżo zatrudnionych popleczników w nowe długie miecze (cena 15 sz za jeden), znajdą oręż w najmniejszym nawet przysiółku. Jednak do wykucia tak wielu mieczy potrzebne są zasoby społeczności liczącej przynajmniej 300 osób (100 : 2 = 50, 300 : 10 = 30, 50 × 30 = 1500).

ORGANY WŁADZY W SPOŁECZNOŚCI

Czasami MP chce wiedzieć tylko to, kto w danej społeczności posiada władzę. W tym przypadku należy po prostu wykorzystać Tabelę 4-41: Organy władzy, zmodyfikowaną o wielkość społeczności.

TABELA 4-41: ORGANY WŁADZY

1k20	Rodzaj władzy
13 lub mniej	Konwencjonalne*
14-18	Niestandardowe
19+	Magiczne

*5% z nich ma poza konwencjonalnym również potworne centrum mocy.

Rozmiar społeczności	Modyfikator rzutu 1k20
Sioło	–1
Wieś	0
Osada	+1
Małe miasteczko	+2
Duże miasteczko	+3
Małe miasto	+4 (rzuć dwukrotnie)
Duże miasto	+5 (rzuć trzykrotnie)
Stolica	+6 (rzuć czterokrotnie)

Konwencjonalne: Społeczność posiada tradycyjną władzę – burmistrz, rada miejska, szlachcic rządzący okolicą z nadania seniora czy też szlachcic zarządzający miastem-państwem. Wybierz formę rządów najbardziej pasującą do krainy.

Niestandardowe: Społeczność posiada burmistrza lub radę miejską, jednak władza tak naprawdę spoczywa w innych rękach. Może rządzi gildia – organizacja zrzeszająca kupców, rzemieślników, zawodowców, złodziei, skrytobójców lub wojowników, wspólnie mających wielkie wpływy. Bogata arystokracja – jedna lub więcej zamożnych osób nie piastujących stanowisk politycznych może oddziaływać poprzez pieniądze. Osobistości cieszące się prestiżem – choćby grupa doświadczonych poszukiwaczy przygód – może mieć wpływy za sprawą sławy oraz doświadczenia. Wiekowych mędrców mogą słuchać młodzi, szanujący reputację oraz wiedzę nabytą wraz z doświadczeniem.

Magiczne: Może to być potężna świątynia pełna kapłanów albo też samotny zaklinacz rezydujący w mieście. Kapłan bądź czarodziej może być faktycznym i oficjalnym władcą miasta, albo też może posiadać po prostu ogromne wpływy.

Potworne: Zastanów się, jaki wpływ na społeczność może mieć smok, który czasami składa nie podlegające negocjacjom żądania i z którym należy się konsultować we wszystkich istotnych decyzjach. A co z pobliskim plemieniem ogrów, któremu należy płacić comiesięczną daninę. Albo też z tajemniczym łupieżcą umysłów, kontrolującym wielu mieszczan. Taki „potworny" organ władzy odzwierciedla wszelki wpływ – jedynie poza oczywistym niebezpieczeństwem wynikającym z bliskości takiej istoty lub istot – na społeczność nietypowego stworzenia, które do niej nie należy.

TABELA 4-42: 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

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 organu władzy silnie kształtuje życie codzienne mieszkańców. Ponieważ organa władzy są zwykle pewną organizacją, posiadającą struktury i tworzącą takowe, większość jest praworządna.

Praworządny dobry: Społeczność o praworządnej dobrej władzy posiada zwykle skodyfikowane prawo i większość osób dobrowolnie go przestrzega.

Neutralny dobry: Neutralna dobra władza zwykle wpływa na mieszkańców tylko pomagając im, 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. Rządzący zwykle nalegają, by przyjezdni (podobnie jak mieszkańcy) przestrzegali wszystkich miejscowych zasad i praw.

Neutralny: Tego rodzaj organa władzy rzadko wpływają na społeczność. Rządzący wolą 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 straszliwymi karami.

Neutralny zły: Członkowie społeczności o neutralnej złej władzy są zwykle represjonowani i podporządkowywani na siłę. Mają przed sobą nieciekawą przyszłość.

Chaotyczny zły: Członkowie społeczności o chaotycznej złej władzy żyją w krańcowym strachu, którego przyczyną jest straszliwa sytuacja i nieprzewidywalność.

Konflikty organów władzy

Z Tabeli 4-41: Organy władzy widać, iż w społeczności wielkości co najmniej małego miasta istnieje więcej niż jeden ośrodek władzy. Jeśli w społeczności władza spoczywa w różnych rękach o sprzecznych charakterach (dobro-zło lub prawo-chaos), pojawia się konflikt. Nie zawsze prowadzony jest on otwarcie – czasami organa władzy po prostu ze sobą nie współpracują.

Na przykład, w małym mieście działa potężna gildia chaotycznych dobrych czarodziejów, ale władcą jest praworządny dobry arystokrata. Magów czasami doprowadzają do rozpaczy prawa, o których decyduje szlachcic. Dlatego też zdarza się im łamać je bądź omijać, jeżeli służy to jakimś ich celom (czarodzieje oczywiście mają dobre intencje). Jednak w większości wypadków przedstawiciel gildii będzie informował arystokratę o obawach czarodziejów, a nawet wyrażał sprzeciw. Szlachcic zaś będzie sprawiedliwie rozstrzygał wszelkie problemy.

Inny przykład. W dużym mieście żyje praworządny zły wojownik oraz chaotyczny zły arystokrata. Usytuowana jest tu również praworządna dobra świątynia. Samolubny arystokrata troszczy się jedynie o własne zyski oraz zaspokajanie swych pragnień. Potężny wojownik zbiera mały legion zbrojnych, w nadziei na przejęcie władzy w mieście. A kapłani ze świątyni pomagają obywatelom najlepiej jak mogą, nigdy nie sprzeciwiając się bezpośrednio arystokracie, lecz wspierając tych, którzy cierpią z jego rąk.

APARAT PRAWA

Często MP chce 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.

k%	Ranga
01-60	Najwyższy poziomem zbrojny
61-80	Drugi w kolejności poziomów wojownik
81-100	Najwyższy poziomem wojownik

Ustalając poziom dowódcy użyj Tabeli 4-43: Najwyżsi poziomem miejscowi (klasy BG) albo Tabeli 4-44: Najwyżsi poziomem miejscowi (klasy BN), zmodyfikowanej przez Tabelę 4-45: Modyfikatory wynikające z wielkości społeczności.

Strażnicy/żołnierze

Na każde sto osób (zaokrąglone 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 twardy członek miejscowej milicji albo żołnierz poborowy.

BN W SPOŁECZNOŚCI

Kiedy istotne staną się szczegóły, trzeba wiedzieć jacy są członkowie społeczności. Poniższe wskazówki pozwolą ci ustalić najwyższe poziomy miejscowych, a następnie resztę postaci tła posiadających klasy.

Najwyżsi poziomem BN każdej klasy w społeczności

Wykorzystaj tabele do ustalenia najwyższych poziomem postaci danej klasy w społeczności. Rzuć kością wskazaną przy klasie (Tabela 4-43, 4-44) i zastosuj modyfikator wynikający z wielkości społeczności (Tabela 4-45).

Rezultat 0 lub mniej oznacza, że w społeczności nie ma postaci o tej klasie. Maksymalny poziom wynosi zawsze 20.

TABELA 4-43: NAJWYŻSI POZIOMEM MIEJSCOWI (KLASY BG)

Klasy BG	Poziom postaci
Barbarzyńca	1k4 + modyfikator ze społeczności*
Bard	1k6 + modyfikator ze społeczności
Czarodziej	1k4 + modyfikator ze społeczności
Druid	1k6 + modyfikator ze społeczności
Kapłan	1k6 + modyfikator ze społeczności
Łotrzyk	1k8 + modyfikator ze społeczności
Mnich	1k4 + modyfikator ze społeczności*
Paladyn	1k3 + modyfikator ze społeczności
Tropiciel	1k3 + modyfikator ze społeczności
Wojownik	1k8 + modyfikator ze społeczności
Zaklinacz	1k4 + modyfikator ze społeczności

*Gdzie klasy są powszechnie spotykane, poziom wynosi 1k8 + modyf.

STO POMYSŁÓW NA PRZYGODY

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

k%	Pomysł na przygodę
1	Złodzieje kradną klejnoty koronne.
2	Smok wlatuje do miasta i żąda daniny.
3	Odkryto grobowiec starego czarodzieja.
4	Bogaci kupcy giną w swych domach.
5	Rzeźba na placu miejskim okazuje się być spetryfikowanym paladynem.
6	Planowana jest wyprawa karawany wiozącej cenne dobra przez niebezpieczne tereny.
7	Kultyści porywają ofiary.
8	Gobliny dosiadające pająkożerców napadają na podzamcze.
9	Miejscowi bandyci połączyli siły z plemieniem bugbearów.
10	Rycerz ciemności zbiera gromadę potworów.
11	Otwiera się brama do Niższych Planów, przez którą może przejść wiele demonów.
12	Górnicy przypadkowo uwolnili coś paskudnego, co niegdyś zostało głęboko zagrzebane.
13	Gildia 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 najznaczniejszych kapłanów.
17	Zły czarodziej stworzył nowy rodzaj golema.
18	Ktoś w miasteczku jest wilkołakiem.
19	Łowcy niewolników wciąż napacają na miejscową społeczność.
20	Żywiołak ognia ucieka z laboratorium czarodzieja.
21	Bugbeary żądają myta od przechodzących przez często uczęszczany most.
22	W wyniku działania zwierciadła przeciwieństw powstała zła kopia dobrego bohatera.
23	Dwa plemiona orków toczą krwawą wojnę.
24	Podczas budowy odkryty zostaje tajemniczy podziemny grobowiec.
25	Pobliskie królestwo rozpoczyna inwazję.
26	Dwaj dobrze znani herosi toczą pojedynek.
27	Należy odnaleźć pradawny miecz i pokonać nim rozszalałego potwora.
28	Proroctwo przepowiada nadciągającą zagładę, jeśli nie zostanie odnaleziony pewien artefakt.
29	Ogrowie porywają córkę burmistrza.
30	W usianym pułapkami grobowcu pochowany zostaje czarodziej, a wraz z nim potężne przedmioty.
31	Zaklinacz przymusza przedstawicieli różnych ras, by dla niego kradli.
32	Łupieżca umysłów – przybrawszy fałszywą postać – zbiera armię mentalnie kontrolowanych sług.
33	Sprowadzona przez szczurołaki zaraza zagraża całej społeczności.
34	Zaginęły 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 ghouli katakumby.
37	Czarodziej potrzebuje niezwykle rzadkiego komponentu do zaklęcia, który można znaleźć jedynie w samym środku niebezpiecznej dżungli.
38	Odnaleziono mapę ukazującą położenie pradawnej magicznej kuźni.
39	Rozmaite potwory, wypełzające z kanałów dużego miasta, od dawna polują na ludzi i nieludzi.
40	Udający się do wrogiego królestwa emisariusz potrzebuje eskorty.
41	Wampiry żerują na mieszkańcach małego miasteczka.
42	W nawiedzonej wieży podobno jest wiele skarbów.
43	Opętani dzikim szałem barbarzyńcy niszczą wioskę.
44	Giganci kradną bydło miejscowym rolnikom.
45	Niewyjaśnione burze śnieżne stają się przyczyną pojawienia się w zwykle spokojnej okolicy zimowych wilków.
46	Górskiej przełęczy strzeże potężny sfinks, który nikomu nie pozwala przejść.
47	Niedaleko od miasta źli najemnicy zaczynają budować fortecę.
48	Należy znaleźć antidotum na magiczną truciznę zanim książę umrze.
49	Druid potrzebuje pomocy w obronie zagajnika przed goblinami.
50	Pradawna klątwa 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 moce czarowników wtajemniczeń.
54	Zły szlachcic nakłada cenę na głowę dobrego szlachcica.

Tabela 4-44: Najwyżsi poziomem miejscowi (klasy BN)

Klasy BN	Poziom postaci
Adept	1k6 + modyfikator ze społeczności
Arystokrata	1k4 + modyfikator ze społeczności
Fachowiec	3k4 + modyfikator ze społeczności
Plebejusz	4k4 + modyfikator ze społeczności
Zbrojny	2k4 + modyfikator ze społeczności

Tabela 4-45: Modyfikatory wynikające z wielkości społeczności

Wielkość społeczności	Modyfikator
Sioło	–3*
Wieś	–2*
Osada	–1
Małe miasteczko	0
Duże miasteczko	+3
Małe miasto	+6 (rzuć dwukrotnie)**
Duże miasto	+9 (rzuć trzykrotnie)**
Stolica	+12 (rzuć czterokrotnie)**

*W przypadku sioła i wsi istnieje szansa 5% na dodanie +10 do poziomu tropiciela oraz druida.

**W tak dużych miastach może żyć więcej niż jeden wysokopoziomowy BN danej klasy – wszystko dokładnie opisano dalej.

Liczba postaci każdej klasy

Wykorzystaj poniższą metodę ustalania poziomów wszystkich postaci danej klasie w społeczności.

W przypadku klas BG i postaci o najwyższym poziomie co najmniej 2 uznaj, iż jest 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 aż nie ustalisz liczby postaci 1. poziomu. Na przykład, jeżeli najbardziej zaawansowany wojownik jest 5. poziomu, to 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, weź pozostałą po ustaleniu wyższych poziomów populację i podziel ją na następujące grupy (zaokrąglając w górę): 91% plebejuszy, 5% zbrojnych, 3% fachowców, 0,5% arystokraci i 0,5% adepci. Ci wszyscy mieszkańcy będą 1. poziomu.

Oto ustalenie populacji typowej wioski liczącej 200 osób, oczywiście w oparciu o Tabelę 4-43: Najwyżsi poziomem miejscowi (klasy BG), Tabelę 4-44: Najwyżsi poziomem miejscowi (klasy BN) oraz Tabelę 4-45: Modyfikatory wynikające z wielkości społeczności.

- Jeden arystokrata 1. poziomu (burmistrz).
- Jeden zbrojny 3. poziomu (konstabl).
- Dziewięciu zbrojnych 1. poziomu (dwaj strażnicy oraz siedmiu członków milicji).

55 Poszukiwacze przygód badający loch nie wracają już od tygodnia.
56 Pogrzeb dobrego wojownika zakłócają wrogowie, których zrobił sobie za życia.
57 Robactwo kolosalnych rozmiarów przyłazi z pustyni i atakuje osady.
58 Zły tyran zakazuje nieusankcjonowanego stosowania magii.
59 Wielki złowieszczy wilk, najwyraźniej odporny na magię, zbiera w lesie watahę wilków.
60 Społeczność gnomów buduje latający statek.
61 Wyspa pośrodku jeziora to tak naprawdę czubek dziwnej, zatopionej fortecy.
62 Głęboko pod korzeniami Drzewa Świata leży zagrzebany Wielki Zegar Czasu.
63 Dziecko zaginęło gdzieś w rozległej nekropolii, a zmierzch jest coraz bliżej.
64 Znikły wszystkie krasnoludy mieszkające w podziemnym mieście.
65 Z jaskini w pobliżu tajemniczych ruin wydostaje się dziwny zielony dym.
66 Z nawiedzanego lasu dochodzi w nocy tajemnicze wycie.
67 Złodzieje kradną wielki skarb i uciekają do *wspaniałej posiadłości Mordenkainena*.
68 Zaklinacz wyrusza w eteryczną podróż, lecz w jej trakcie znika bez śladu.
69 Odbywający pokutę paladyn trafia do legowiska trolli, zdecydowanie zbyt dobrze bronionego, by mógł sobie z nim poradzić w pojedynkę.
70 Królestwo, którego czarodzieje są znani na całym świecie, gotuje się do wojny.
71 Stojący wysoko w hierarchii kapłan okazuje się być iluzją.
72 Pewien szlachcic pragnie oczyścić dzicz z wszystkich potworów.
73 Bulette niszczy rentowne gospodarstwo.
74 Plaga żądlaków wygania yuan-ti bliżej cywilizowanych ziem.
75 Drzewcom w lesie zaraża ogromny pożar tajemniczego pochodzenia.
76 Kapłani, którzy wskrzesili dawno poległa bohaterkę, odkrywają, że nie jest ona osobą, za którą ją uważano.
77 Przygnębiony bard opowiada w tawernie historię swych uwięzionych towarzyszy.
78 Zły szlachcic tworzy gildię poszukiwaczy przygód, pragnąc kontrolować i pilnować śmiałków.
79 Karawana niziołków musi przejechać przez dzicz nawiedzaną przez ankhegi.
80 Wszystkie drzwi w królewskim zamku zostały nagle *tajemnie zamknięte* i zabezpieczone *ognistą pułapką*.
81 Niewinny mężczyzna, który ma zostać powieszony, prosi o pomoc w oczyszczeniu się z zarzutów.
82 Grobowiec potężnego czarodzieja, wypełniony magicznymi przedmiotami, zapadł się w bagno.
83 Ktoś sabotuje wozy, by rozpadały się, podczas jazdy z pełną prędkością.
84 Pewien gatunek żab, spotykany jedynie w odizolowanej dolinie, spada niczym deszcz w dużym mieście.
85 Zazdrosny rywal grozi, że zepsuje wesele, w którym ma wziąć udział wielu gości.
86 Kobieta, która zaginęła przed laty w tajemniczych okolicznościach, nagle pojawia się – kroczy po powierzchni jeziora.
87 Trzęsienie ziemi ujawnia nieznany dotąd loch.
88 Skrzywdzona półelfica potrzebuje kawalera, by walczył dla niej w pojedynku gladiatorów.
89 W oku burzy pustoszącej krainę porusza się latająca cytadela.
90 Mieszkańcy są podejrzliwi wobec półorokowych kupców handlujących na rynku fragmentami złotego smoka.
91 Roztargniony czarodziej pozwala, by jego *berło cudów* wpadło w niepowołane ręce.
92 Nieumarłe cienie nawiedzają wielką bibliotekę, zwłaszcza stary magazyn, od dawna nieużywany.
93 Drzwi do zapuszczonego domu w środku miasta okazują się być magicznym portalem.
94 Rzeczni piraci zawierają układ z grupą wiedźm i żądają ogromnego myta za wodną podróż.
95 Dwie części magicznego przedmiotu znajdują się w rękach zaciekłych wrogów, a trzecia zaginęła.
96 Stado wywern żeruje zarówno na owcach, jak i na pasterzach.
97 Źli kapłani zbierają się w tajemnicy, by przyzwać na świat potwornego boga.
98 Duże miasto oblegają ludzie, duergarowie i gnolle.
99 W pradawnym zrujnowanym opactwie prawdopodobnie wciąż można odnaleźć wielki klejnot.
100 Jaszczuroludzie dosiadający smokożółwi sprzedają swe usługi temu, kto zapłaci najwięcej.

- 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 łotrzyk 3. poziomu.
- Dwaj łotrzykowie 1. poziomu.
- Jeden bard 1. poziomu.
- Jeden mnich 1. poziomu.

Poza mieszkańcami, których poziomu ustalisz stosując opisany wcześniej system, możesz stworzyć jakiegoś specjalnego członka (albo i członków) społeczności, na przykład, zaklinacza 15. poziomu, który żyje niedaleko sioła o populacji 50 osób, bądź też działającą w małym miasteczku sekretną gildię skrytobójców, w której pracują postacie wysokiego poziomu. Tego rodzaju mieszkańcy nie wliczają się 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 (znaczny kontakt z innymi rasami lub miejscami).

Tabela 4-46: Rasowy podział społeczności

Odizolowana	Mieszana	Zintegrowana
96% ludzie	79% ludzie	37% ludzie
2% 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 dominującą rasą nie są ludzie, umieść ją na najwyższym miejscu, zaś ludzi na drugim i przesuń każdą pozostałą rasę jeden wiersz w dół. Na przykład, w krasnoludzkim miasteczku populacja 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 mieszanej elfickiej osadzie będzie 79% elfów, 9% ludzi, 5% niziołków, 3% krasnoludów, 2% gnomów oraz 2% półelfów – brak półorków. Możesz nawet zamienić udział gnomów i krasnoludów w elfickim miasteczku.



Spotkania są takim elementem przygód, jakim elementem kampanii są przygody. Dobre scenariusze składają się na dobrą kampanię. A stworzenie dobrej kampanii jest najtrudniejszym, lecz najbardziej satysfakcjonującym zadaniem, jakie może stanąć przed MP.

Istotne jest rozróżnianie pomiędzy kampanią a światem, bowiem terminy te często wydają się być stosowane zamiennie. Na kampanię składa się seria przygód, pewna liczba bohaterów niezależnych (BN) oraz wydarzeń związanych ze wszystkim, co dzieje się w owych scenariuszach. Gdy prowadzisz graczom wymyślone przez siebie przygody, zaś gracze wybierają w obrębie owych scenariuszy pewne ścieżki, którymi podążają ich postacie, prowadzisz kampanię. Z kolei świat to fikcyjne miejsce, w którym osadzona jest kampania. Często nazywany bywa też scenerią kampanii. Kampania nie może obejść się bez świata, w którym toczy się akcja, lecz to, czy stworzysz własny świat, czy też skorzystasz z gotowej scenerii, zależy już tylko od ciebie.

PRZYGOTOWYWANIE KAMPANII

Kampania przede wszystkim wymaga świata. Gdy przychodzi do określania jej tła, masz dwie możliwości.

- **Wykorzystanie opublikowanej scenerii kampanii:** Korzystania z opublikowanej scenerii ma taką zaletę, że nie musisz wkładać w nią wiele pracy. Większość zrobiono już za ciebie – zwykle począwszy na ogółach, a skończywszy na szczegółach. Oczywiście, zawsze masz swobodę wyboru i z opublikowanego materiału korzystasz tylko w takim zakresie, jaki uznasz za słuszny. Wada korzystania jest zaś taka, że gracze mogą przeczytać te same produkty, co ty, a więc mogą wiedzieć tyle samo (lub więcej) o świecie. Jeśli tak się stanie, nie pozwól, by to gracze dyktowali ci wygląd scenerii („Sądzę, że Krukoburg jest po drugiej stronie rzeki..."). Pamiętaj, że nawet opublikowany w podręcznika świat jest *twoim* światem.
- **Stworzenie własnego świata:** Więcej informacji znajdziesz w Rozdziale 6: Światotworzenie.

Gdy masz już fikcyjny świat gry oraz przygodę dla graczy, kampania może się rozpocząć. Kampania ma pewien najważniejszy cel – sprawienie, by gracze czuli się tak, jakby ich postacie żyły w rzeczywistym świecie. Ów pozór realizmu (nazywany również pozorem rzeczywistości) jest istotny, ponieważ pozwala graczom zająć się odgrywaniem ról, a przestać bawić w grę. Gdy wcielą się w swe postaci, lepiej zareagują na pojawienie się złego lorda Erimbara niż widząc ciebie odgrywającego lorda Erimbara.

Będziesz wiedział, że osiągnąłeś cel, gdy gracze zaczną zadawać ci coraz to dociekliwsze pytania. Nie chodzi tu o „Co jest za tym lasem?", lecz „Jeśli tropiciele z lasu tak dobrze strzegą jego skrajów, jak orkowi łupieżcy są w stanie wciąż atakować z zaskoczenia pobliskich wieśniaków?". Gdy gracze stawiają pytania tego typu, myślą jak ich postacie. Nigdy nie odpowiadaj na takie pytania: „Bo ja tak powiedziałem" albo „Bo ja tu jestem MP". Robiąc tak, zachęcasz do myślenia wykraczającego poza świat gry grę (patrz Rozdział 1: Rola Mistrza Podziemi). Albo daj odpowiedź, albo spytaj, w jaki sposób postać ma zamiar zdobyć potrzebne informacje.

Czasami gracz dostrzeże lukę lub niespójność w tym, co stworzyłeś. Wykorzystuj takie rzeczy na swoją korzyść zamiast się przyznawać, iż popełniłeś pomyłkę. Uczyń

poszukiwanie odpowiedzi częścią przygody. Gdy gracze odkryją, że przywódca tropicieli bierze łapówki od orków i odwraca wzrok, poczują się nagrodzeni za to, iż zadali właściwe pytanie i bardziej zaufają pozorowi realności twojego świata.

DRUŻYNA POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Zebranie razem grupy (lub 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 powstaje tylko dlatego, iż wszyscy jej członkowie są BG. Gracze na pewno będą niezadowoleni z takiego rozwiązania tej kwestii. Możesz zastosować inną taktykę i poprosić, by gracze stworzyli postacie razem i na siebie wzięli brzemię połączenia drużyny w jedną całość zanim zacznie się pierwsza przygoda. Oto kilka pomocnych sugestii.

Zbieg okoliczności: Pierwsza przygoda polega na tym, że ktoś wzywa najemników lub śmiałków do wykonania jakiegoś zadania. Tymi osobami są nasi poszukiwacze przygód, którzy odpowiadają na wezwanie. Ewentualnie, wszystkie postacie spotykają się i odkrywają, że kierują się w to samo miejsce.

Historia: Postacie są długoletnimi przyjaciółmi, którzy poznali się w przeszłości. Pomimo odmiennego pochodzenia i wyszkolenia, są już dobrymi przyjaciółmi.

Wspólny znajomy: Postacie nie rozpoczynają jako towarzysze, lecz są przedstawieni jako zaufani wspólnych przyjaciół.

Interwencja zewnętrzna: Postacie są zebrane razem przez zewnętrzną siłę – kogoś o wystarczającym autorytecie, by skłonić je do wykonania zlecenia – i nakazuje się im działać razem, przynajmniej podczas pierwszej przygody.

Klasyka: Wszystkie postacie spotykają się w tawernie nad kuflami piwa i postanawiają współpracować.

ROZPOCZYNANIE KAMPANII

Zacznij skromnie. Umieść pierwszą przygodę w takiej scenerii, jaką uważasz za słuszną, daj graczom potrzebne im informacje i pozwól dowiedzieć się nieco o okolicy. Później możesz zwiększyć ilość danych albo sprawić, że BG sami odkryją wszystko podczas wypełniania zadania. Na każdej sesji dawaj graczom nieco więcej informacji o scenerii kampanii. Dzięki temu powoli rozkwitnie przed nimi w coś, co będzie się wydawało rzeczywistym światem.

W życiu każdego MP następuje ta niezwykła chwila, gdy gracze zaczynają 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 pojawią się tego rodzaju komentarze, możesz się pławić w blasku udanej kampanii.

PIELĘGNOWANIE KAMPANII

Pielęgnowanie trwającej kampanii może okazać się równie pracochłonne, co przygotowywanie przygód. Miej baczenie na wszystko, co się dzieje, i na wszystko, co mówisz graczom o scenerii. Staraj się, by układało się to w spójny świat. Buduj każdą przygodę w oparciu o wcześniejsze wydarzenia. Czerp naukę z poprowadzonych sesji – tych dobrych i tych złych.

KONTEKST

Najważniejszym aspektem kampanii jest kontekst, w którym ty możesz osadzić przygody, a gracze umieścić swe postacie.

Spójność: Kampania będzie spójna, gdy będziesz prowadził dokładne notatki. Jeśli „Gospoda pod Sinym Dzikiem" miała skrzypiące drzwi, gdy bohaterowie ją odwiedzili, upewnij się, że wciąż będą skrzypieć, gdy zawitają do niej ponownie (chyba że z jakiegoś powodu tak nie jest). Gracze dostrzegający spójne szczegóły (drobne, w rodzaju skrzypiących drzwi, lub ważne, jak imię kapłanki stojącej wysoko w hierarchii świątyni), zaczynają czuć, że stworzony przez ciebie świat jest realny. Miej pod ręką podczas gry zeszyt lub segregator, w którym zbierasz informacje dotyczące kampanii. Jeśli gracz poprosi o nazwę miejsca, które – jak usłyszała od kogoś jego postać – znalazło się w oblężeniu, musisz znać odpowiedź.

Kalendarz i rachuba czasu: Bacznie pilnuj upływ czasu. Śledź pory roku, by lepiej opisywać scenerię pogodę. Zaznaczaj święta i inne ważne daty. To ułatwi organizację świata i zachęci do stworzenia kalendarza. To też kolejny sposób na nadanie twemu światu pozorów rzeczywistości.

Wydarzenia: Stagnacja jest nierealistyczna. Zmiana daje poczucie realizmu. Susza niszczy plony, królestwa idą na wojnę, królowa rodzi córkę, cena stali rośnie (zamykane są kopalnie żelaza), zaś nowa polityka podatkowa wywołuje niepokoje. W kampanii – jak w prawdziwym świecie – codziennie dzieje się coś nowego. W przeciwieństwie do naszego świata, w świecie gry może nie być technologii ułatwiającej rozprzestrzenianie się informacji, lecz koniec końców wieść o zmianach dotrze do postaci. Nie wszystkie wydarzenia muszą być przyczynkiem do przygody. Niektóre spełniają swą rolę równie dobrze będąc jedynie tłem.

WARIANT: UTRZYMANIE

Nie musisz martwić się o ceny posiłków, zakwaterowania, zastępowania podartych ubrań nowymi oraz inne rozmaite koszta. Możesz też w prosty sposób odzwierciedlić kwestie finansowe, które pojawiają się w życiu codziennym, a które nie zostały przedstawione w tabelach wyposażenia w Rozdziale 7: Ekwipunek w *Podręczniku Gracza*. Wystarczy, że będziesz od każdego gracza wymagać, by płacił comiesięczne koszty utrzymania, zależne od stylu życia jego postaci.

Można założyć, że utrzymanie bierze pod uwagę każdy wydatek poza kosztem specyficznego ekwipunku poszukiwaczy przygód – nawet podatki. Gracz powinien wybrać poziom utrzymania, na jakim żyje jego postać. Możesz zdecydować, że z każdym stylem życia wiążą się jakieś konsekwencje. Na przykład, ktoś wiodący mizerny żywot prawdopodobnie musi borykać się ze złodziejami, a bogata postać prowadząca ekstrawagancki tryb życia miewa kłopoty wynikające z zadawania się z arystokratami (zdrada, nielojalność i kosztowne zobowiązania).

Poziomy utrzymania – w kolejności od najskromniejszego do najbardziej kosztownego – to: samowystarczalny, mizerny, biedny, zwyczajny, dobry i ekstrawagancki.

Samowystarczalny: Koszt 2 sz miesięcznie. Nawet jeśli masz własny dom (lub z kimś mieszkasz), uprawiasz dla siebie jedzenie, sam robisz sobie ubrania i tak dalej, czasami musisz kupić nową parę butów, zapłacić myto lub zakupić takie towary, jak choćby sól. Zwykli robotnicy zarabiają około 3 sz miesięcznie, więc zwykle muszą żyć w sposób samowystarczalny, by przetrwać.

Mizerny: Koszt 5 sz miesięcznie. Mizerne utrzymanie zakłada, że jesz niewiele (lub polujesz i zbierasz sporo pożywienia w dziczy) oraz sypiasz w domach noclegowych, czasami zaś na ulicy, a nawet w dzikich ostępach.

Biedny: Koszt 12 sz miesięcznie. Wiąże się z podstawowym zakwaterowaniem typowym dla podróżnych – i tak jest to lepsze niż życie na ulicy lub w lesie.

Zwyczajny: Koszt 45 sz miesięcznie. Mieszkasz w gospodach i codziennie jesz w karczmach, a to szybko staje się umiarkowanie kosztowne. Ów poziom utrzymania zakłada nocną balangę w tawernie co jakiś czas oraz kielich dobrego wina do posiłku.

Dobry: Koszt 100 sz miesięcznie. Zawsze masz własny pokój w gospodach i jesz zdrowe, solidne posiłki okraszane kielichem wina. Ubierasz się dość ciekawie i starasz się, by nie zabrakło ci w życiu dobrych rzeczy.

Ekstrawagancki: Koszt 200 sz miesięcznie. Kupujesz i używasz tylko tego, co najlepsze. Wynajmujesz najlepsze pokoje w najlepszych gospodach, jesz sute posiłki zakrapiane najlepszymi winami, wydajesz przyjęcia i uczęszczasz na takowe, posiadasz ekskluzywne ubrania i bywasz ekstrawagancki, wydając duże sumy. Możesz nawet mieć imponujący dom i służbę.

Reagujące otoczenie: Podejmowane przez BG akcje powinny wpływać na kampanię. Jeśli śmiałkowie spalą tawernę w środku miasta, władza będzie ich ścigać przynajmniej celem wypytania, a może nawet chcąc wymierzyć karę (patrz Wymykający się spod kontroli bohaterowie graczy, strona 145). Gdy BG dokonają czegoś wielkiego, mieszkańcy świata kampanii z pewnością o tym usłyszą. Prosty lud będzie rozpoznawać imiona postaci, a może nawet ich twarze. Jeśli śmiałkowie uwolnią miasto od tyrana, następnym razem, kiedy tu trafią, warunki będą lepsze – a przynajmniej inne.

BUDOWANIE W OPARCIU O PRZESZŁOŚĆ

Innym istotnym elementem pielęgnowania kampanii jest tworzenie opowieści w oparciu o wydarzenie z przeszłości. W ten sposób zwiększysz dramatyzm, obudzisz motywacje i ożywisz świat. Spraw, by postaciom przydarzyło się wielkie nieszczęście. Najpierw przedstaw miejsce, które jest cudowne, w którym panuje harmonia i spokój. Następnie, w dalszym toku kampanii, wprowadź do gry złe siły, które najadą ową krainę i złupią ją. Kiedy gracze mają już w umyślach obraz cudownego miejsca, a ich postacie wiedzą, iż takim jest, nie będziesz musiał wyjaśniać, dlaczego złoczyńcy są źli. Ponadto śmiałkowie sami z siebie – bez żadnego nacisku – będą się starali ich powstrzymać. Nie będziesz musiał poszukiwać dodatkowych motywacji.

Wykorzystuj przeszłe wydarzenia, przygotowując przyszłe. W ten sposób kampania nie będzie kolejnym cyklem niezwiązanych ze sobą przygód. Są różne sposoby budowania opowieści na przeszłych wydarzeniach. Możesz wprowadzać postacie tła, które będą co pewien czas powracać. Możesz zmuszać BG, by dotykali spraw wykraczających poza aktualną przygodę. Możesz wpływać na ich wiedzę i otaczającą ich scenerię. Możesz uderzać tam, gdzie zaboli ich najbardziej. Możesz wreszcie przygotowywać ich na przyszłość i sugerować nadchodzące wydarzenia.

Powracające postacie: Chodzi nie tylko o karczmarkę Johannę, którą BG spotykają w gospodzie po każdym powrocie z lochów, ale o wiele innych postaci. Tajemniczy nieznajomy, którego spotkali w bocznej alejce w mieście Greyhawk, pojawia się porownie na drodze do księstwa Urnst – dopiero tu ujawnia kim jest i jakie ma intencje. Czarny charakter, który nakłonił gobliny do ataku na wioskę, powraca – tym razem wyposażony w potężny magiczny przedmiot. Inna drużyna poszukiwaczy przygód, którą BG spotkali w lochach pod zamkiem Reglis, pojawia się akurat w chwili największej potrzeby i wspólnymi siłami pokonują czarnego smoka Irrkutha. Pamiętaj, że jeśli powracających postaci będzie zbyt wiele lub będą się pojawiać zbyt często, sceneria wyda się graczom sztuczna i naciągana. Wykorzystanie raz jeszcze znanych śmiałkom bohaterów niezależnych nie tylko potęguje poczucie realizmu, ale również przypomina BG o ich przeszłości i dokładnie określa, jakie jest ich miejsce w danej kampanii.



Ryc. K. Walker

Odpoczynek po wyczerpującej przygodzie.

Sprawy spoza przygody: BG zaprzyjaźniają się z synem karczmarza i odwiedzają go za każdym razem, gdy są w mieście, by usłyszeć kolejny z jego dowcipów. Śmiałek 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 centaury z Lasu Kielicha, w rocznicę bohaterskiego czynu, wręczają postaciom prezent, dziękując im tym samym za zabicie zielonego smoka. Tego rodzaju sprawy ożywiają świat kampanii.

Wpływanie na scenerię otaczającą BG: Na elfickim tronie zasiada uzurpator, zastępując prawowitego władcę. Niegdyś groźny odcinek Krętej Rzeki jest teraz bezpieczny, a to dzięki wzmożonym patrolom oraz potężnej drużynie poszukiwaczy przygód BN, którzy zabili większość tutejszych potworów. Zmień pewne elementy scenerii, a zaintrygujesz graczy, sprawiając, że będą chcieli wiedzieć dlaczego lub w jaki sposób odmieniła się sytuacja.

Uderzanie tam, gdzie zaboli: Gdy BG zaprzyjaźnią się z miejscowym kowalem, niech jego syna porwą łowcy niewolników – to uatrakcyjni grę,

szczególnie jeśli kowal z płaczem oznajmi to śmiałkom. Jeśli BG naprawdę lubią odwiedzać Cienisty Zagajnik, umieść to miejsce na trasie nadciągającej armii złego kapłana. Nie przesadzaj z tego typu rewelacjami, bo BG nigdy się do niczego nie przywiążą – z obawy przed narażeniem owej rzeczy na niebezpieczeństwo. Stosowanie tej metody z umiarem będzie potężnym czynnikiem motywacyjnym.

Przygotowywanie BG na przyszłość: Jeśli planujesz, że w przyszłości trolle wypełzną z legowisk i najadą Podziemne Miasta krasnoludów, niech BG usłyszą o nich, a może nawet je odwiedzą na długo przed atakiem. W ten sposób przygoda z trollami nabierze dodatkowego wymiaru i większego znaczenia. Wplatanie we wcześniejsze scenariusze informacji o przyszłych wydarzeniach pomaga łączyć kampanię w spójną całość.

Sugerowanie nadchodzących wydarzeń: Pojmany przez śmiałków kobold opowiada z przejęciem o nowym królu trolli. BG słyszą co jakiś czas opowieść o heroicznej walce z trollami. Takie i podobne sugestie sprawią, że postacie będą lepiej przygotowane do walki z trollami w obronie Podziemnych Miast. Być może spróbują nawet rozwiązać jedną z zasugerowanych zagadek nie rozpoczynając nowej przygody jako takiej.

INNE KWESTIE ZWIĄZANE Z KAMPANIĄ

Inne kwestie to wprowadzanie bohaterów nowych graczy do trwającej już kampanii, rozwijania celów postaci, zmiana charakterów, awansowanie śmiałków (z niskich poziomów na wysokie) oraz radzenia sobie z coraz silniejszymi BG.

Wprowadzanie nowych graczy

Gracze przychodzą i odchodzą – taka jest smutna prawda. Gdy do grupy dołącza nowa osoba, weź średnią poziomów istniejących BG i pozwól jej stworzyć postać na tym właśnie poziomie. Jedyny wyjątek od tej zasady zachodzi, gdy nowy uczestnik zupełnie nie zna D&D. Takiej osobie trudno będzie rozpocząć grę postacią na poziomie wyższym niż 1.

Wprowadzenie nowego gracza do grupy jest równie trudne – a czasem nawet trudniejsze – co połączenie drużyny w całość na początku. Oto kilka pomysłów, które być może ułatwią ci tę kwestię.

- Nowy BG jest przyjacielem lub krewnym jednego ze śmiałków. W końcu udało mu się odnaleźć drużynę i dołączyć do niej.
- Nowy BG jest jeńcem przeciwników, z którymi walczą postacie. Gdy go uwolnią, dołączy do drużyny.
- Nowy BG był częścią innej grupy poszukiwaczy przygód, która została wybita do nogi – z wyjątkiem jego.
- Nowy BG został przysłany z powodów niezwiązanych z aktualną przygodą (mogących prowadzić do innego scenariusza, który rozpoczyna pojawienie się nowej postaci) i dołącza do drużyny, gdyż w ten sposób będą silniejsi.

Rozwijanie celów postaci

Gracze powinni w końcu określić cele swych postaci. Może to być wstąpienie do jakiejś gildii, ustanowienie własnego kościoła, zbudowanie fortecy, otworzenie interesu, odbicie jakiegoś magicznego przedmiotu, zdobycie potęgi zdolnej zniszczyć przeciwników grożących ojczystemu miastu, odnalezienie zaginionego brata lub wyśledzenie łajdaka, który dawno temu zbiegł. Powinieneś nie tylko zachęcać graczy do określania celów, lecz również prowadzić przygody związane z tymi celami. Osiągnięcie celu nie powinno być łatwe, ale gracz zawsze powinien mieć na to choćby minimalną szansę (oczywiście jeśli ma to sens).

Zmiana charakteru

Postać może zmienić swoje zasady. Charaktery nie są zobowiązaniami, 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 można rozstrzygnąć tę kwestię.

- Gracz tworzy nową postać – łotrzyka o imieniu Garrett. Decyduje, że bohater ten będzie neutralny dobry i zapisuje to na karcie postaci. Jednak podczas drugiej sesji jasne jest, iż gracz wcale nie odgrywa bohatera jako postaci neutralnej dobrej. Garrett lubi kraść drobne koszt owności (choć nie przyjaciołom) i nie przejmuje się pomaganiem innym czy walką ze złem. Jest postacią neutralną, a gracz popełnił błąd określając jego charakter, ponieważ nie zdawał sobie wtedy jeszcze tak naprawdę 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.
- Towarzyszący śmiałkom BN jest chaotyczny zły, ale udaje osobę innego charakteru, ponieważ ma za zadanie szpiegować drużynę i sabotować jej działania. Przez całe życie był zły i otaczały go osoby postępujące tak, jak on. Walcząc jednak u boku BG o dobrych sercach, widz:, jak współpracują ze sobą i pomagają sobie nawzajem. Zaczyna zazdrościć im koleżeństwa. W końcu na jego oczach paladyn BG poświęca życie nie tylko, by uratować swych przyjaciół, lecz całe miasto, które niemal zniszczył zły zaklinacz. To wydarzenie poruszyło wszystkich, w tym wspomnianego BN. Tymczasem miasto oddaje cześć paladynowi i chowa jego ciało. Mieszczanie zaś uznają poszukiwaczy przygód za herosów. BN jest tak poruszony, że czuje ogromne poczucie winy i porzuca swe złe zwyczaje (oraz swą misję). Staje się chaotyczny neutralny, lecz jest na dobrej drodze, by stać się chaotyczny dobry – zwłaszcza, jeśli pozostanie w towarzystwie BG.

Gdyby śmiałkowie nie postąpili tak szlachetnie, BN mógłby nie zmienić swych zasad. Jeśli zwrócą się przeciwko BN, gdy dowiedzą się o jego przeszłości, może powrócić na ścieżkę zła.

Większości postaci nie winno się karać za zmianę charakteru, lecz powinieneś pamiętać o kilku kwestiach.

Ty kontrolujesz sytuację: Ty kontrolujesz zmiany charakterów, nie gracz. Jeśli gracz mówi: „Moja neutralna dobra postać staje się chaotyczna dobra", powinieneś poprosić go, by to udowodnił. Charakter określają działania, nie oświadczenia czy intencje gracza.

Zmiana charakteru następuje stopniowo: Zmiany charakteru nie powinny być drastyczne. Zwykle postać zmienia charakter tylko o jeden stopień naraz – na przykład, z praworządnego złego na praworządny neutralny, nie zaś od razu na neutralny dobry. Dlatego też bohater zmieniający znacznie charakter prawdopodobnie przejdzie kilka ewolucji.

Czas: Zmiana charakteru wymaga czasu. Zasad nie odrzuca się od tak (choć może to nastąpić). Chodzi o unikanie zmian charakteru dla doraźnej korzyści i powrotu do starego, gdy graczowi przestaje się to opłacać. Charakter to nie ubranie, które można zdjąć i założyć. Pomiędzy zmianami powinien upłynąć co najmniej tydzień czasu gry.

Niezdecydowanie 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 rad istnieją wyjątki. Na przykład, jest możliwe (choć nieprawdopodobne), aby najstraszliwszy neutralny zły czarny charakter przeszedł nagłą oraz gwałtowną przemianę, by w chwilę później znów stać się neutralny zły.

Awansowanie z niskich poziomów na wysokie

Jednym z najprzyjemniejszych i najmilszych aspektów kampanii – zarówno dla graczy, jak i dla MP – jest awansowanie z poziomu na poziom. Bohaterowie powoli i statecznie 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. Na wysokich trudno jest uczynić im krzywdę. Oczywiście, powinieneś zachowywać bezstronność, niemniej na niskich poziomach upewnij się, że wyzwania, którym śmiałkowie stawiają czoło, nie są dla nich nazbyt trudne. Na wyższych poziomach będziesz miał okazję zmienić to podejście i rzucić na nich co tylko sobie zamarzysz. Wysokopoziomowe postacie są na tyle potężne i mają wystarczające środki, by pokonać niemal wszystko.

Niski poziom

Gdy postacie rozpoczynają „życie", a nawet gdy już uzyskają kilka poziomów, warto pamiętać o następujących rzeczach.

- Postacie są słabe. Premie obronne, KP oraz punkty wytrzymałości mają niskie wartości.
- Postacie mogą przetrwać zaledwie kilka spotkań, a potem muszą odzyskać siły.
- Postacie nie powinny się zbytnio oddalać od cywilizacji.
- Postacie nie mogą polegać na specjalnych zdolnościach. Nawet jeśli, na przykład, kapłan przygotuje czar, nie ma gwarancji, że wciąż będzie go miał wtedy, gdy naprawdę będzie potrzebny. Czasy trwania zaklęć są krótkie, a możliwości niewielkie.

Wysoki poziom

Im więcej poziomów uzyskają postacie, tym większe znaczenie będą miały poniższe kwestie.

- Postacie są niezwykle twarde. Premie obronne, 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 mogą same sobie zapewnić pożywienie, magiczne przedmioty i leczenie. Mogą nawet przywracać się nawzajem do życia.
- Po odpowiednim czasie postacie są w stanie zrobić niemal wszystko. Nawet jeśli drużynowy czarodziej nie zna zaklęcia *dezintegracja*, możesz stworzyć barierę, którą da się pokonać jedynie dzięki *dezintegracji* i liczyć na to, iż drużyna się przez nią przedostanie (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.



Gdy Mialee awansuje na wyższe poziomy, staje się bardzo potężna.

Wszystkie możliwości postaci – ruch, wytrzymałość, zadawane obrażenia, 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 powinieneś wymyślać coraz to większe wyzwania, zarówno jeśli chodzi o przeciwników, jak i trudności do pokonania.

Ponadto musisz cały czas mieć baczenie na BG i pilnować, by nie stali się zbyt potężni i nie wymknęli się spod kontroli lub też nie wykorzystali nad miarę tego, co im zaoferowałeś. Wprawdzie do nich należą decyzje dotyczące rozwoju postaci oraz sposobu wykorzystywania nowych zdolności, jednak to ty odpowiadasz za kampanię, utrzymujesz równowagę (patrz Rozdział 1: Rola Mistrza Podziemi) i sprawiasz, że wszystko przebiega gładko.

Mienie postaci

Pilnowanie stanu posiadania postaci (w tym przedmiotów magicznych) to jeden ze sposobów kontrolowania potęgi BG.

W Tabeli 5-1: Mienie postaci zależnie od poziomu podano bogactwo przeciętnego śmiałka danego poziomu. Zebrane w niej wartości oparto na przeciętnych skarbach, jakie bohaterowie mogą zdobyć podczas typowych spotkań, które z kolei uzależniono od punktów doświadczenia. Te informacje pozwolą ci określić, jak bogata powinna być postać danego poziomu.

We wszystkich opublikowanych przygodach przeznaczonych do tej edycji gry D&D wykorzystano owe wskazówki, na ich podstawie ustalając równowagę. Dlatego też w żadnym scenariuszu przeznaczonym, na przykład, dla postaci 7. poziomu, nie pojawi się wymaganie, by drużyna posiadała magiczny przedmiot kosztujący 20 000 sz.

Ryc. K. Walker

Wymykający się spod kontroli bohaterowie graczy

Potęgę trudno kontrolować. Na dodatek bardzo demoralizuje. Im potężniejsi będą BG, tym częściej mogą zrobić coś, co będzie świadczyć o ich zarozumiałości. Wojownik 10. poziomu może dojść do wniosku, że nie musi już odnosić się do księcia z szacunkiem, zdołałby bowiem pokonać wszystkich jego żołnierzy. Potężny czarodziej może uznać, iż jest nie do zniszczenia, i będzie ciskał kulami ognistymi po mieście. Nie ma oczywiście nic złego w tym, że gracze

Tabela 5-1: Mienie postaci zależnie od poziomu

Poziom postaci	Mienie	Poziom postaci	Mienie
2	900 sz	12	88 000 sz
3	2700 sz	13	110 000 sz
4	5400 sz	14	150 000 sz
5	9000 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		

cieszą się, gdy ich bohaterowie awansują na poziomu (o to w końcu chodzi), nie możesz im jednak pozwolić, by robili to, na co tylko mają ochotę. Nawet wysokopoziomowe postacie nie powinny być poza kontrolą.

Gracze muszą cały czas pamiętać o jednej rzeczy: Zawsze znajdzie się dla nich coś potężniejszego. Powinieneś zbudować swój świat na idei, że choć BG są wyjątkowi, nie są unikatowi. Przed śmiałkami na świat przyszły inne postacie, a wiele z nich jest teraz dość potężna. Wpływowe instytucje musiały radzić sobie z osobami o wielkiej sile na długo przed pojawieniem BG. Księciu służyć może jakiś potężny wojownik lub zbrojny, zdolny poskromić tych, którzy przekroczą granicę. Władze miejskie mają prawdopodobnie do dyspozycji *berło negacji* bądź zwój z *polem antymagii*, którymi potraktują zbyt pewnego siebie czarodzieja. Mówiąc wprost, BN będą przygotowani na wielkie niebezpieczeństwo i posiadają odpowiednie środki, by mu zaradzić. Im szybciej BG zdadzą sobie z tego sprawę, tym mniej spotka ich niespodzianek w świecie twojej kampanii.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Prowadząc kampanie będziesz musiał odgrywać przeróżne postacie. Wskazówki, które znajdziesz na najbliższych stronach, pomogą ci w tym.

DOWOLNY MIESZKANIEC ŚWIATA

Masz za zadanie odgrywać każdego mieszkańca świata, który nie jest bohaterem gracza. Wszystkie istoty poza BG to twoje postacie. BN to zarówno starowina zarządzająca służbą, czy plugawy nekromanta pragnący zniszczyć królestwo, jak i smok liczący złoto zebrane w leżu. Większość mieszkańców świata nie będzie zwracać uwagi na BG, chyba że śmiałkowie uratowali krainę czy dokonali równie wielkiego czynu. Niemniej nawet wtedy nie wszyscy będą ich znali czy nawet o nich słyszeli.

Większość osób i stworzeń prowadzi zwykłe życie, nieświadoma działań BG oraz wydarzeń mających miejsce podczas przygód. Zwyczajni mieszkańcy miasteczka nie będą uważać śmiałków za kogoś szczególnego, chyba że ci postarają się zwrócić na siebie uwagę. Mówiąc krótko, reszta świata nie wie, że te akurat osoby są tak naprawdę bohaterami graczy. Jego mieszkańcy traktują ich zwyczajnie, więc nie powinni oczekiwać żadnych specjalnych względów lub trudności. Nikt też nie będzie na śmiałków zwracał specjalnej uwagi. BG muszą więc polegać na sobie, na swych działaniach. Jeśli są rozsądni i uprzejmi, będą zdobywać przyjaciół i zyskiwać szacunek. Jeżeli są głupi lub niesforni, narobią sobie wrogów i zaskarbią nieprzychylność.

WROGOWIE

Czarne charaktery i wrogowie to wyjątkowy aspekt rozgrywki. Wymyślanie i odgrywanie przeciwników BG to jedno z głównych zadań MP, a na dodatek jedno z najprzyjemniejszych. Tworząc wrogów drużyny miej na uwadze poniższe kwestie.

W pełni dopracowane postacie: Dobrze przygotuj wrogów. Poświęć sporo wysiłku na wymyślenie powodów, dla których BN robią to, co robią, dlaczego są tym, kim są, i jak się zachowują. Nie uważaj ich za czarnych charakterów, których BG muszą zabić, bo gracze też nie tego pragną.

Inteligencja: Odgrywaj spryt wrogów – ni mniej, ni więcej. Ogrowie nie należą do najlepszych strategów, za to łupieżcy umysłu są niesamowicie inteligentni i zawsze mają plan B.

Nie bój się czynić ich złych: Zło jest złem. Nie wahaj się uczynić wrogów naprawdę złymi. Zdrada, paskudne kłamstwa i straszliwe czyny sprawiają, że pokonanie ich 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 dobrzy zgadzają się we wszystkim. Czasami interesująca jest konfrontacja z przeciwnikiem, którego nie chce się po prostu zabić.

Monolityczne zło jest nierealistyczne: Unikaj jednoczenia zła. 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), bowiem cele jednej samolubnej, destrukcyjnej istoty z definicji kolidują z celami innych podobnych stworów.

Dylemat więźnia: Co BG powinni zrobić z wrogimi więźniami? Gdy przeciwnik BN się podda, postacie natychmiast znajdują się w rozterce. Czy mają oszczędzić życie złych przeciwników, czy też przebić ich mieczem? Co jest większym złem: zabicie złej istoty czy pozwolenie jej żyć, by popełniała więcej złych czynów? W niektórych kampaniach lub niektórych miejscach w świecie gry za żywych więźniów płacone są wysokie nagrody. Poza tym przyjaciele więźniów mogą zaoferować okup, by odzyskać ich żywych. Owe dwa fakty mogą pomóc BG zdecydować, co robić z więźniami. Możesz im również pomóc jakąś wskazówką, którą włożysz w usta sprzymierzonych BN – w ten sposób powiesz, jak zwykle trak-

ZA KURTYNĄ: JAK FAJNIE ŁAMAĆ ZASADY

Gdy tworzysz kampanię, chcesz, by bohaterowie pasowali do scenerii. W Rozdziale 2: Postacie znajdziesz mnóstwo porad dotyczących tworzenia nowych klas i ras. Mimo to możesz stwierdzić, że twoja kampania potrzebuje zupełnie niezwykłych rzeczy. Dostosowywanie świata do twoich potrzeb nie musi oznaczać zmiany ras czy klas. Być może będziesz musiał po prostu naginać lub łamać co jakiś czas ustalone zasady, by gracz odgrywał taką postać, jaką sobie zamarzył.

Oto kilka przykładów.

- Paladyn zamiast zwykłego wierzchowca może dosiadać hipogryfa, a czarodziej – chowańca pseudosmoka, nie zwykłe zwierzaki.
- Gracz może stworzyć postać wychowaną przez przedstawicieli innej rasy – w ten sposób BG zyska mieszankę zdolności rasowych (po trosze z każdej z ras).
- Gracz może wcielić się w potomka bogatego rodu lub nawet szlachcica – rozpocznie grę posiadając pięć lub nawet dziesięć razy więcej pieniędzy niż normalnie.
- Gracz może stworzyć bohatera, w którego żyłach płynie boska krew – będzie miał specjalne moce, te jednak objawią się dopiero, gdy dokona pewnych uczynków lub osiągnie odpowiednie poziomy.
- W przejeżdżającej przez miasto karawanie może znajdować się niezwykły tatuażysta, który namaluje na skórze bohaterów rysunki obdarzone niezwykłą mocą. Takie tatuaże będą de facto działającymi cały czas magicznymi przedmiotami, których nie można zgubić ani ukraść. Nie będą też zajmować miejsca i nic nie będą ważyć. Niemniej kosztować będą dwa razy więcej niż przedmiot o podobnej mocy.
- Postać może odziedziczyć wyjątkowy magiczny przedmiot – rodową spuściznę.

Możesz również zechcieć łamać co jakiś czas zasady w przypadku BN. Oto kilka przykładów.

- Znane przez BN czary mogą być nietypowe lub mieć nietypową postać (*kule zimna* zamiast *kul ognistych* albo też *magiczne pociski*, które mają postać stworzonych z energii pięści w rękawicach godzących w cel).
- Magiczne pułapki lub specjalne efekty nie duplikujące istniejących zaklęć lub przedmiotów – na przykład, stałe strefy antymagii, miejsca, w których nie można odganiać nieumarłych, bądź też takie, w których czas biegnie do tyłu.
- Obdarzenie potworów specjalnymi zdolnościami – choćby szkielety, które wyrywają sobie kości i używają ich jako broni, bądź też zbierają się w całość, gdy zostaną zniszczone.
- Zmienienie cech potworów – na przykład, gobliny okazują się młodymi bugbearami lub smoki potrafią zmieniać swe barwy.

Tego typu zmiany sprawią, że twoja kampania będzie naprawdę twoja, a jednocześnie nie wpłyną zbytnio na rozgrywkę.

towani są złoczyńcy w okolicy, do której trafili śmiałkowie. Powinieneś odegrać postacie tła możliwie najlepiej; postaraj się, by BG nie cierpieli z opisanego wyżej powodu częściej niże życzysz sobie tego naprawdę.

Czarne charaktery

Diaboliczny zaklinacz, zły kapłan o ogromnej potędze, wspaniały skrytobójca, licz, antyczny czerwony smok – masz do dyspozycji ogromną gamę inteligentnych czarnych charakterów i możesz stworzyć wielu godnych zapamiętania, naprawdę znienawidzonych przeciwników. Dobrze odegrany łajdak może powracać co jakiś czas i być solą w oku BG. Możesz stworzyć wroga, którego gracze będą kochali nienawidzić.

Oto kilka sztuczek, dzięki którym łatwiej ci będzie odgrywać naprawdę ciekawych przeciwników.

Wykorzystuj sługusów: Niech łajdak nie występuje osobiście przeciwko BG, chyba że nie masz innego wyjścia. A jeśli śmiałkowie spróbują się do niego dobrać, zawsze możesz wystawić szereg sługusów, kompanów czy wezwanych potworów, który odgrodzi ich od czarnego charaktera. Nie odmawiaj jednak BG satysfakcji z dopadnięcia w końcu wroga i okazji do zabicia go.

Bądź podstępny i pomysłowy: Wykorzystuj wszelkie dostępne środki, by krzyżować plany BG. Nie zapomnij, że przebiegły łajdak może wykorzystywać *niewykrywalny charakter* lub *niewykrywalność* i uniemożliwiać próby wykrycia go. Zaklęcia *wykrycie wieszczenia* lub – jeszcze lepiej – *ekran* mogą sprawić, że nie uda się odkryć jego działań. *Znieczulenie umysłu* neguje *wykrycie myśli*, zaś *odporność na czary* utrudnia prawie wszystkie magiczne czynności. Podsumowując, należy przede wszystkim pamiętać, by każdą moc BG czarny charakter mógł skontrować odpowiednim czarem, przedmiotem bądź zdolnością.

Przygotuj plan ucieczki: Gdy BG dopadną już łajdaka i pokrzyżują jego zamiary, ciężko mu będzie się wymknąć bez przygotowanego zawczasu planu. Śmiałkowie zwykli następować na pięty uciekającemu przeciwnikowi. Wykorzystuj sekretne przejścia, *niewidzialność*, *wymiarowe drzwi*, *teleportację*, *ewentualność* oraz rzesze podwładnych by pomóc czarnemu charakterowi w wycofaniu się na z góry upatrzone pozycje.

Bierz zakładników: Zapewnij graczom dylemat moralny. Czy zaatakują przeciwnika, którego sługy na komendę zamordują wielu mieszczan?

Korzystaj z magii: Nawet wysokopoziomowy wojownik czy łotrzyk powinien mieć na podorędziu co nieco magii – czy to za sprawą czarujących sług, czy magicznych przedmiotów. BG mogą wykorzystać przeciwko niemu mnóstwo magii, więc on również powinien mieć przygotowane nieco sztuczek i niespodzianek.

Walcz na warunkach czarnego charakteru: Nie walcz na warunkach BG. Sprytny łajdak walczy z nimi tylko wtedy, gdy musi i gdy jest na to przygotowany. Najchętniej angażuje się w walkę dopiero, gdy przedrą się przez jego siedzibę pełną strażników i pułapek, przy okazji tracąc wiele ze swej wartości bojowej.

Zwierzęta i bestie

Zwierzęta, robactwo, bestie i mało inteligentne potwory podpadają pod inną, specjalną kategorię BN. Nie zachowują się tak, jak inteligentniejsze stworzenia. Kierują nimi raczej instynkty i dążenie do zaspokajania potrzeb. Na przykład, zwierzęta motywuje głód i strach. Czasem bywają ciekawe, lecz zwykle po prostu szukają jedzenia. Gdy szykujesz spotkanie ze zwierzętami i mało inteligentnymi stworzeniami, pamiętaj o odpowiednim środowisku. Sto orków może pojawić się w pewnej okolicy, lecz sto złudnych bestii nigdy tego nie zrobi, chyba że skłoni je do tego jakaś inteligentna, zewnętrzna siła. W lochu, na przykład, drapieżniki muszą coś jeść i najprawdopodobniej nie założą siedzib blisko siebie, unikając rywalizacji o jadło. Logika może czasem utrudnić stworzenie sensownych, wiarygodnych lochów. Niemniej inteligentna siła, która zorganizuje wszystko, pomoże wyjaśnić, dlaczego w danym miejscu pojawiła się taka liczba stworzeń.

Zwierzęta i mało inteligentne potwory pragną jeść, pragną bezpieczeństwa i pragną chronić młode. Nie chcą rywalizować o pożywienie, lecz po prostu walczyć. Nie zbierają skarbów, lecz czasem w ich leżach można znaleźć nietknięte przez bestie wyposażenie zabitych.

Stworzenia te mogą stać się istotnymi wrogami BG, bowiem niewiele kwestii moralnych pojawia się podczas zabijania złowieszczego wilka, brunatnego kolosa czy wywerna. Dlatego też nawet jeśli większość zwierząt w naszym świecie nie poluje na ludzi, to w krainie wyobraźni twojej kampanii powinno być inaczej. Znaczna część drapieżników będzie polować na inteligentne istoty, dając tym samym okazję BG do spróbowania swych sił w walce z nimi.

PRZYJACIELE

Nie wszyscy mieszkańcy świata nienawidzą BG. Jeśli postacie są sprytne, w toku kampanii zdobędą tylu przyjaciół, co wrogów.

Sprzymierzeńcy

Markiov Thenuril to mrukliwy tropiciel, który patroluje zachodnie pogranicze. Odkąd przed dwoma laty BG pomogli mu rozbić najeżdżające dzicz gnolle, chętnie informuje ich o wszystkim, co dzieje się na patrolowanym przez niego obszarze. Przedstawił ich również Viranowi Deszczowej Piosence – elfickiemu czarodziejowi-bardowi – który po korzystnych cenach sprzedaje im tworzone przez siebie eliksiry oraz zwoje. Brat przyrodni Virana, Ethin, podróżował u boku BG, gdy udali się w Zapomniane Góry, w których znaleźli legowisko licza.

Sprzymierzeńcy mogą być dwojacy: jedni pomagają BG i dostarczając im informacje, ekwipunek lub zapewniając miejsce na nocleg; inni udają się ze śmiałkami na poszukiwanie przygód. Pierwsi to tak naprawdę przydatne kontakty i źródła informacji. Drudzy stają się członkami drużyny, którzy normalnie zdobywają punkty doświadczenia oraz skarby, tak jak każda inna postać. Ten drugi typ sojuszników to poszukiwacze przygód, którzy po prostu nie są kontrolowani przez graczy. Odróżnia ich to od kompanów lub podwładnych, którzy pracują dla BG.

Kompani

Kompani są lojalnymi sługami, którzy podążają za bohaterem, bądź za drużyną (poszukiwacze przygód BN również mogą mieć kompanów). Śmiałkowie najmują te postacie i tak powstaje układ korzystny dla obu stron. BN jest niejako pracownikiem bohatera. Kompani bywają pomocnikami od wszystkiego, ochroniarzami, pomagierami albo też po prostu pilnują tyłów postaci. Patrząc na wszystko od technicznej strony gry, są to mało ważne osoby – zbyt jednak cenne, by wyznaczać im podrzędne zadania.

Nic nie ogranicza klasy, rasy lub płci kompanów, ani też liczby, którą może zatrudniać jedna postać. Źle traktowani kompani powoli przestają być lojalni i w końcu po prostu odchodzą lub nawet starają się zemścić na pracodawcach. Wierni kompani stają się zaś zaufanymi przyjaciółmi i pomocnikami.

Jaka jest więc różnica pomiędzy idącymi na poszukiwanie przygód sprzymierzeńcami, którzy u boku śmiałków stawiają czoło niebezpieczeństwom i wykorzystują swe zdolności, a kompanami, którzy robią – de facto – to samo? Przede wszystkim kompani to osoby, które godzą się na podrzędną rolę. Są podwładnymi, nie przywódcami. Mogą co jakiś czas wyrażać swą opinię, lecz w większości robią to, co się im mówi. Nie podejmują zbyt wielu decyzji i nie pomagają podczas ustalania strategii czy planów, otrzymują więc jedynie połowę doświadczenia. BG mogą wypracować własne metody współpracy ze swymi kompanami, niemniej zwykle otrzymują oni również jedynie połowę udziału w skarbach. Bywa też i tak, że kompan to fanatyczny sługa, który nie pragnie zapłaty, a chce jedynie stać u boku BG. Takich osobników trzeba tylko utrzymać. Nie zdarzają się oni jednak często.

Ustalenie, jaki jest udział kompana w zdobytym doświadczeniu nie powinno sprawiać trudności. Część przypadającą na każdego członka drużyny należy po prostu podzielić na dwa, a resztę rozdzielić między resztę. Na przykład, grupa, w której skład wchodzi czterech BG i jeden kompan, zdobyła 1000 PD. Podziel tę sumę przez 5, co daje 200 PD na członka drużyny. Kompan otrzymuje jednak tylko połowę udziału, czyli 100 PD. Resztę – 100 PD – należy rozdzielić na czterech BG, więc każdy z nich otrzyma jeszcze 25 PD.

Jeżeli kompan jest naprawdę lojalny, a śmiałkowie dobrze go traktują, możesz pozwolić, by gracz wcielający się w postać pracodawcy prowadził również owego towarzysza. W ten sposób zdejmiesz ze swej głowy jeden z wielu obowiązków, jakie posiadasz. Pamiętaj jednak, że w ten sposób kompan staje się postacią drugoplanową. A prowadzenie dwóch postaci –

nawet gdy jedna z nich jest drugoplanowa – nie należy do łatwych. Nie wszyscy gracze będą w stanie podołać takiemu zadaniu i nie każdego to ucieszy. Jednak takie traktowanie (i w ogóle – posiadanie) kompana ma pewne zalety. Na przykład, gdy śmiałek posiadający kompana zostanie zabity lub straci przytomność, gracz może zająć się prowadzeniem owej drugoplanowej postaci i dalej brać aktywny udział w rozgrywce.

Podwładni

Czasem BG muszą wynająć kogoś do wykonania zadania – stworzenia przedmiotu, porozmawiania z mędrcami, zajęcia się końmi lub zbudowania zamku. Owi najmowani BN są nazywani podwładnymi. Postacie mogą wykorzystywać ich do noszenia pochodni, dźwigania skarbów i walki. Podwładni różnią się od kompanów tym, że nie wpływają na to, co się dzieje. Po prostu wykonują swoją robotę.

Podwładni nie podejmują decyzji. Robią to, co się im mówi (przynajmniej teoretycznie). Nawet jeśli udają się wraz z BG na poszukiwanie przygód, nie zdobywają żadnego doświadczenia i nie wpływają na żadne obliczenia związane z przeciętnym poziomem postaci w drużynie. Podobnie jak kompanów, podwładnych należy dobrze traktować, inaczej odejdą, a nawet mogą obrócić się przeciwko swym pracodawcom. Niektórzy podwładni mogą domagać się dodatkowej zapłaty, jeśli znajdą się w szczególnie niebezpiecznej sytuacji. Owa dopłata może być nawet dwukrotnie wyższa od normalnej płacy. Oprócz żądań zwiększenia zapłaty, podwładni, którzy znajdą się w wielkim niebezpieczeństwie, mogą być uważani za nieprzyjaznych – patrz Tabela 5-3: Początkowe nastawienie BN oraz Tabela 5-4: Wpływanie na nastawienie BN. Śmiałkowie mogą jednakże wpłynąć na poprawę ich nastawienia, a nawet wyperswadować wspomnianą dopłatę.

Warto mieć na podorędziu podwładnych – zwłaszcza tych, którzy mają określone zadania. BG, którzy oczyszczają gniazdo szczurołaków i nie mogą wziąć ze sobą skarbów, mogą nająć tragarzy, by poszli z nimi i pomagali wynieść dobra. Przydać się może jedna czy dwie osoby do opieki nad zwierzętami, choćby pilnowania koni, gdy BG znajdują się w lochu. Najemni zbrojni mogą wzmocnić bojową potęgę drużyny. Bogaci BG mogą stwierdzić, iż posiadanie własnego płatnerza, mędrca, alchemika czy kowala również okazuje się niezwykle korzystne. Służący lub kucharz podczas poszukiwania przygód to już luksus, lecz warto nająć kogoś takiego, by pozostał pilnować domu BG, gdy ten uda się na wyprawę.

Wysokopoziomowi BG powinni mieć świadomość, że wzięcie na wyprawę plebejusza 1. poziomu, aby niósł ekwipunek bądź walczył jako najemnik, naraża go na wielkie ryzyko. Podwładni, którzy mają za zadnie walczyć, powinni ścierać się z przeciwnikami odpowiadającymi ich poziomowi – na przykład, goblińskimi zbrojnymi lub armią szkieletów złego kapłana.

Oto przykładowi najemnicy, których śmiałkowie mogą nająć.

Adwokat: Prawnik.

Alchemik: Osoba zajmująca się chemikaliami. Zalicza się do nich również aptekarzy, specjalizujących się w lekarstwach.

Architekt/inżynier: Wyszkolony i wykształcony planista, niezbędny przy projektowaniu dużych budynków. Do tej grupy zalicza się również szkutników.

Artysta/wykonawca: Minstrel, aktor, śpiewak, tancerz lub poeta.

Dowódca najemników: 2-poziomowy zbrojny. Jeśli ma poziom wyższy niż 2., dodaj 3 ss za dzień na poziom do sumy podanej w Tabeli 5-2: Cennik usług podwładnych.

Kowal: Zajmuje się obróbką metalu i wykuwaniem. Do tej grupy zalicza się zwyczajnych kowali, złotników, osoby obrabiające brąz, srebro, mosiądz, miedź i cynę, menniczych (wyrabiających monety), ślusarzy i płatnerzy.

Kucharz: Osoba potrafiąca przygotowywać posiłki, również duże przyjęcie.

Mędrzec: Badacz, uczony lub po prostu mądra, wyedukowana osoba, która dostarcza śmiałkom informacji. Powinieneś ustalić czas potrzebny na znalezienie odpowiedź na pytanie (od jednego dnia do miesiąca lub nawet więcej). Sławniejsi mędrcy będą wymagali większych wynagrodzeń, zwłaszcza w przypadku trudnych dziedzin badań.

Murarz/rzemieślnik: Murarz zajmuje się kamieniem, lecz do tej kategorii zalicza się również stolarzy, rymarzy (zajmujących się skórą), kupców galanteryjnych, browarników, bednarzy, szewców, introligatorów, producentów strzał, foluszników (producentów filcu), producentów łuków, brukarzy, kupców sukienniczych, producentów pergaminu, gipsiarzy, woskarzy (producentów świec), farbiarzy, garbarzy, producentów mydła, jubilerów, druciarzy, winiarzy, tkaczy, szlifierzy kamieni, kołodziejów, producentów rogów, bławatników, pończoszników i tak dalej.

Najemnik: 1-poziomowy zbrojny.

Najemny konny: 1-poziomowy zbrojny, który potrafi jeździć konno i walczyć z siodła.

Opiekun zwierząt/stajenny: Osoba zajmująca się zwierzętami. Do tej grupy zalicza się również pastuchów, strzygących oraz świniopasów.

Pokojówka: Domowa służąca zajmująca się sprzątaniem.

Robotnik: Osoba wykonująca prace nie wymagające żadnego lub niemal żadnego wyszkolenia. Zalicza się do nich kopaczy rowów, grabarzy, walcowników (pracujących w kuźni), oraczy, kamieniarzy itp.

Rysownik: Malarz. Do tej grupy zalicza się wszystkich plastyków.

Skryba: Osoba potrafiąca pisać. Do tej grupy zalicza się również kopistów (przepisujących rękopisy).



Nie obsługujemy tu takich jak wy.

Ryc. K. Walker

Służący/lokaj: Osoba wykonująca wiele różnorodnych czynności.

Tragarz: Osoba nosząca ciężkie ładunki.

Urzędnik: Skryba wyspecjalizowany w księgowości. Do tej grupy zalicza się również tłumaczy.

Woźnica: Osoba powożąca powozem lub wozem.

TABELA 5-2: CENNIK USŁUG PODWŁADNYCH

Podwładny	Za dzień	Podwładny	Za dzień
Adwokat	1 sz	Najemny konny	4 ss
Alchemik	1 sz*	Opiekun zwierząt/stajenny	15 sm
Architekt/inżynier	5 ss	Pokojówka	1 ss
Artysta/wykonawca	4 ss	Robotnik	1 ss
Dowódca najemników	6 ss	Rysownik	6 ss
Kowal	4 ss*	Skryba	3 ss
Kucharz	1 ss	Służący/lokaj	2 ss
Mędrzec	2 sz*	Tragarz	1 ss
Murarz/rzemieślnik	3 ss*	Urzędnik	4 ss
Najemnik	2 ss	Woźnica	3 ss

*Jeśli płaci się za stworzenie określonej rzeczy, wykorzystaj raczej cenę przedmiotu oraz czas pracy. Podana tu płaca dotyczy długoterminowej służby. Nie obejmuje ona kosztu materiałów, narzędzi czy broni.

BN RZUCAJĄCY CZARY

Postacie często potrzebują leczenia. Innym razem ktoś musi zdjąć z nich klątwę. Czasem chcą być teleportowani albo wskrzeszani. W różnych chwilach podczas kampanii BG będą chcieli znaleźć BN, który rzuci dla nich czary – albo dlatego, że nie chcą tego robić sami, albo potrzebne zaklęcie nie leży w ich mocy. Na str. 139 w Rozdziale 4: Przygody znajdziesz informacje na temat najwyższego poziomem czarownika żyjącego w danej społeczności.

- Jeśli BG są w stanie znaleźć czarującego o odpowiednim poziomie i ten zgadza się im pomóc, BN zażąda 10 sz za poziom zaklęcia, pomnożone przez jego poziom (lub 5 sz pomnożone przez jego poziom dla czarów 0. poziomu). Jeżeli jest kapłanem, owa suma może mieć postać ofiary lub datku. Jeśli jest czarodziejem, może nazwać zapłatę wynagrodzeniem za usługi magiczne. Niezależnie od nazwy, im wyższy poziom czarującego, tym wyższa opłata za zaklęcia.
- Jeśli czar ma kosztowne komponenty materialne, klient oprócz podstawowej opłaty pokrywa również ich cenę.
- Co więcej, jeżeli czar wymaga kondensatora (innego niż objawiony), klient płaci 10% jego kosztu.
- W końcu, jeśli czar wymaga poświęcenia punktów doświadczenia, BN wymaga dodatkowych 5 sz za każdy utracony PD.

ZACHOWANIA BN

Ujmując rzecz ogólnikowo, prowadzisz postacie tła tak, jak gracze prowadzą swych bohaterów. Wykonujesz wszystkie działania, jakie wykonałaby BG – zakładając, że BN może to uczynić. Dlatego ważne jest (jeśli się to uda), określenie zawczasu ogólnych poglądów oraz cech postaci tła, abyś wiedział, jak ją odgrywać.

Gdy BG mają do czynienia z postaciami tła, określ nastawienie tych ostatnich. Śmiałek może zaś próbować używać Charyzmy, by wpłynąć na owo nastawienie, jak opisano to dalej.

Nastawienie BN zależy od okoliczności. Większość osób spotkanych w neutralnym mieście będzie obojętna. Znaczna część strażników jest obojętna, lecz podejrzliwa, ponieważ tego właśnie się od nich oczekuje.

Testy Charyzmy zmieniający nastawienie: Zmiana czyjegoś nastawienia jest możliwa za pomocą testu Charyzmy (1k20 + modyfikator z Charyzmy). Wykonaj rzut i porównaj wynik w odpowiednim wierszu – zależnym od początkowego nastawienia – Tabeli 5-4: Wpływanie na nastawienie BN. W ten sposób sprawdzisz, jaki efekt przyniósł test. Na przykład, początkowo nieprzyjazny BN będzie miał nastawienie obojętne, jeśli wynik testu Charyzmy BG wyniesie 15 lub więcej; natomiast w przypadku wyniku 25 postać zmieni nastawienie aż na przyjazne.

Jak widać w tabeli, im ktoś jest przyjaźniej nastawiony do BG, tym łatwiej na niego wpłynąć. Nie potrzeba zaś nawet rzutu – wystarczą odpowiednie słowa i uczynki – by sprawić, by ktoś wrogo się do śmiałków nastawił. Zauważ, iż niski wynik testu Charyzmy może zmienić nastawienie BN na mniej korzystnie wobec postaci. Zwykle postać nie może powtarzać próby wpłynięcia na czyjeś nastawienie.

TABELA 5-3: POCZĄTKOWE NASTAWIENIE BN

Nastawienie	Oznacza	Możliwe działania
Wrogie	Podejmie ryzyko, by cię zranić.	Atak, przeszkodzenie, zganienie, ucieczka.
Nieprzyjazne	Źle ci życzy.	Wprowadzenie w błąd, plotki, unikanie, obserwowanie z podejrzliwością, obraza.
Obojętne	Nie przejmuje się zbytnio.	Spodziewana przez otoczenie reakcja.
Przyjazne	Dobrze ci życzy.	Pogawędka, porada, oferta ograniczonej pomocy, poparcie.
Pomocne	Podejmie ryzyko, by ci pomóc.	Ochrona, wsparcie, leczenie, pomoc.

Testy Charyzmy BN, który zmienia nastawienie innych BN: Zauważ również, że jeśli będzie trzeba, BN może wykorzystać test Charyzmy i wpłynąć na inną postać tła. BN nigdy jednak nie mogą poprzez testy Charyzmy wpływać na nastawienie BG. Gracze zawsze sami określają nastawienie swych postaci.

TABELA 5-4: WPŁYWANIE NA NASTAWIENIE BN

Nastawienie początkowe	Nowe nastawienie: Wrogie	Nieprzyjazne	Obojętne	Przyjazne	Pomocne
Wrogie	Mniej niż 20	20	25	35	50
Nieprzyjazne	Mniej niż 5	5	15	25	40
Obojętne	–	Mniej niż 1	1	15	30
Przyjazne	–	–	Mniej niż 1	1	20

UBIERANIE BN W SZCZEGÓŁY

BN, który ma suchy kaszel oraz konkretną opinię o królu, zawsze będzie bardziej interesujący od tego, którego opiszesz mniej więcej tak: „Kiale, plebejusz 2. poziomu". Pamiętaj, że postacie tła to nie liczby na kartce papieru, ale istoty obdarzone osobowością i dziwactwami, mające też swój punkt widzenia i opinie o innych. Powinieneś dążyć do tego, by wielu ze stworzony przez ciebie BN śmiałkowie dobrze zapamiętali – niekoniecznie polubili (to już zależy od tego, jak go odgrywasz)! Zdawaj sobie sprawę, że czasami BN nie zapada w pamięć, albo też wywołuje po prostu obojętność – nie ma w tym nic złego. W końcu w prawdziwym życiu również nie wszystko zapamiętujemy.

Powyższe nie oznacza, że musisz zawczasu spisać historię życia każdego BN. Po prostu wyposażaj postacie tła w jedną lub dwie charakterystyczne cechy. Postaraj się tak odgrywać BN, by właśnie te cechy zapamiętali gracze („Wróćmy i odwiedźmy tego faceta, któremu śmierdzi z ust. Chyba wiedział, o czym mówimy, choć nieprzyjemnie było z nim rozmawiać").

Miej jednak na uwadze, że nie każdy BN musi być jakąś karykaturą, w której na wierzch wypływają tylko wspomniane dwie cechy. Po prostu podkreślaj je wtedy, gdy jest to konieczne i by stworzyć zapadającą w pamięć postać.

Tabela 5-5: Sto cech (strona 150) wylicza przeróżne elementy, po które możesz sięgnąć, tworząc BN (albo też wylosować je, jeśli sobie tego życzysz). Owa tabela to jedynie szczyt góry lodowej. Wspomnianą listę można uzupełnić o wiele innych cech. Żadna z wyliczonych nie ma wpływu na wartości atrybutów, umiejętności czy mechanikę gry jako taką. Niektóre wydają się wpływać na statystyki gry (na przykład, śmierdzące ciało a Charyzma). W takich przypadkach nie modyfikuj wartości Charyzmy, lecz odgrywaj BN tak, by cecha do niego pasowała. Na przykład, postać, której ciało pachnie nienajlepiej, mająca średnią lub wysoką Charyzmę stara się przezwyciężyć swą wadę. Praworządna dobra postać nacechowana okrucieństwem nie ma cierpliwości lub nie współczuje złym istotom. Postać, która ma wysoką Zręczność, a jednocześnie kuleje, jest zwinna i skoczna pomimo tej niedogodności.

Możesz również wykorzystać statystyki gry do tworzenia podobne cechy. Jeśli postać ma niską Budowę, męczy się łatwo, więc może mieć nadwagę. Jeżeli bohater jest bardzo inteligentny, może odpowiadać ostrymi dowcipami lub zjadliwymi ripostami. Jeśli postać ma wiele fizycznych umiejętności i atutów, jest prawdopodobnie wysportowana i muskularna. Charakter również może się przyczynić do pewnych cech, takich jak altruizm, sadyzm czy zamiłowanie do wolności.

ROZSZERZONA LISTA EKWIPUNKU

W trakcie kampanii mogą okazać się potrzebne ceny przedmiotów i usług, których nie ma w *Podręczniku Gracza*. Zamieszczone dalej rzeczy są wyjątkowo drogie lub na tyle rzadkie, że nie warto było ich zamieszczać na listach ekwipunku w *Podręczniku Gracza*. Używaj ich, gdy wymaga tego kampania, albo też by oszacować przedmioty nie pojawiającej się w żadnym podręczniku.

STATKI

Postacie mogą być właścicielami statków – kupcami, kapitanami bądź przemytnikami – albo po prostu na nich podróżować.

Barka płaskodenna: Łódź długa na 15-25 metrów, szeroka na 5-6 metrów, wyposażona w kilka wioseł i maszt z prostokątnym żaglem. Załoga liczy 15 osób. Barką można przewozić od 40 do 50 ton ładunku lub 100 żołnierzy. Można nią podróżować po morzu oraz rzekach (ma płaskie dno). Porusza się z prędkością około 1,5 km/h.

Galera: Trójmasztowy statek z siedemdziesięcioma wiosłami po obydwu stronach oraz załogą liczącą w sumie 200 osób. Jest długi na 45 metrów i szeroki na 6 metrów, można nim przewozić do 150 ton ładunku lub 250 żołnierzy. Wydając dodatkowe 8000 sz, można galerę wyposażyć w taran i kasztele z platformami strzelniczymi na dziobie, rufie i samym środku. Ten statek raczej nie pływa po morzach lub trzyma się blisko wybrzeża. Porusza się z prędkością około 6 km/h, czy to za pomocą wioseł, czy pod żaglami.

Łódź wiosłowa: Łódź długa na 2,40-3,60 metra, w której zmieszczą się dwie lub trzy osoby. Porusza się z prędkością około 2,5 km/h.

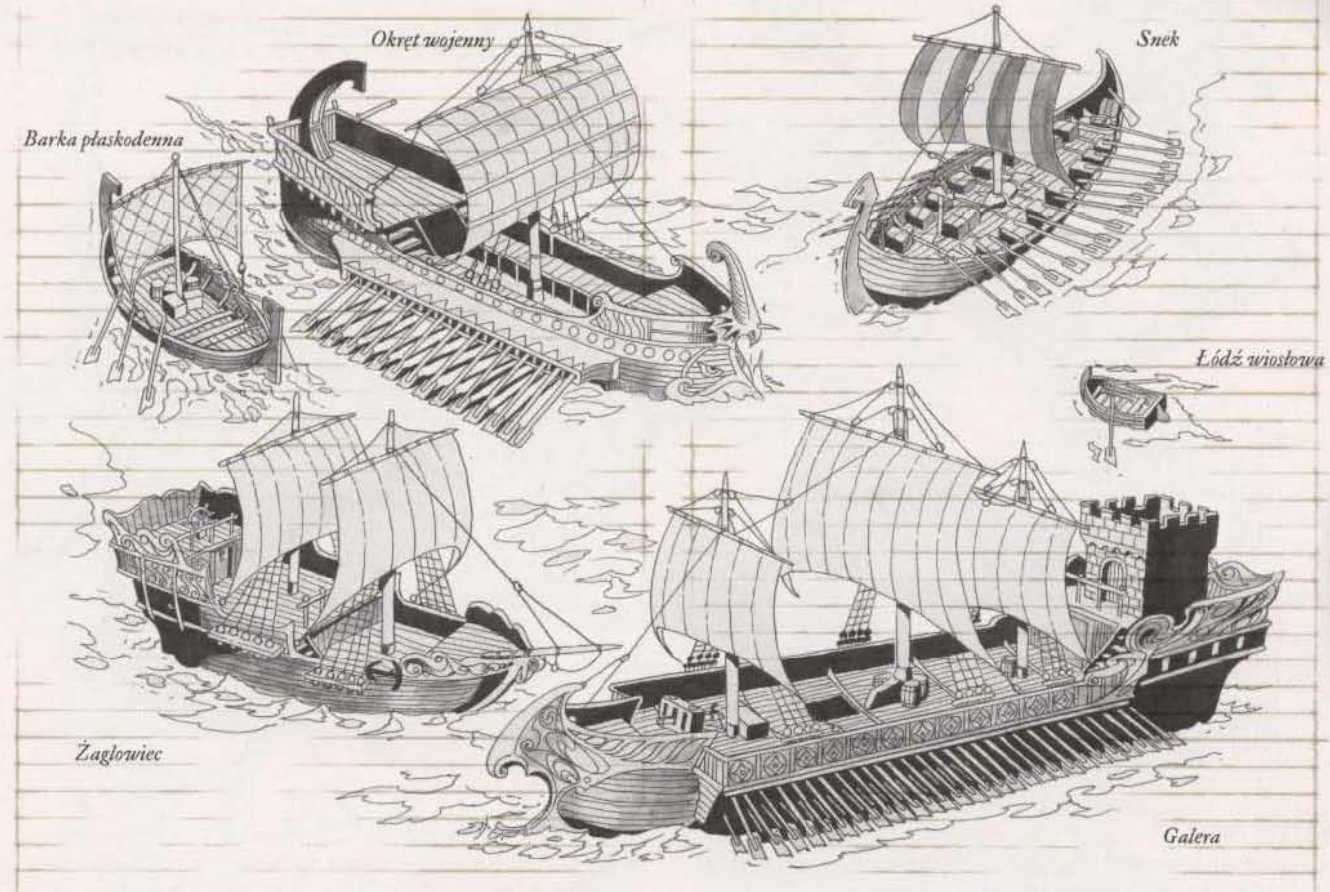
Okręt wojenny: Ten długi na 35 metrów okręt ma pojedynczy maszt, choć może być również napędzany wiosłami. Załoga liczy od 60 do 80 wioślarzy. Można nim przewieźć do 160 żołnierzy, lecz nie na długie dystanse, ponieważ brak miejsca na zapasy dla tak wielu osób. Okręt wojenny nie może odbywać dalekich podróży morskich i trzyma się blisko brzegu. Porusza się z prędkością około 4 km/h, czy to za pomocą wioseł, czy pod żaglami.

Snek: Okręt długi na 25 metrów, z czterdziestoma wiosłami i załogą liczącą w sumie 50 osób. Ma jeden maszt i prostokątny żagiel. Można nim przewozić do 50 ton ładunku lub 120 żołnierzy. Można nim odbywać morskie podróże. Porusza się z prędkością około 5 km/h, czy to za pomocą wioseł, czy pod żaglami.

Żaglowiec: Większa, dostosowana do morskich podróży wersja statku przybrzeżnego (również rodzaj żaglowca). Ma 25-30 metrów długości i 6 metrów szerokości. Załoga żaglowca to 20 osób. Można nim do 150 ton towarów. Ma prostokątne żagle rozpięte na dwóch masztach i może odbywać morskie podróże. Porusza się z prędkością około 3 km/h.

TABELA 5-5: STO CECH

k%	Cecha
01	Widoczna blizna
02	Brak zęba
03	Brak palca
04	Brzydki zapach z ust
05	Śmierdzące ciało
06	Przyjemna woń (perfumy)
07	Nadmierna potliwość
08	Drżenie rąk
09	Dziwne oczy
10	Suchy kaszel
11	Krótkowzroczność
12	Szczególnie niski głos
13	Szczególnie wysoki głos
14	Cedzenie słów
15	Seplenienie
16	Jąkanie
17	Bardzo staranna dykcja
18	Słaby słuch
19	Charakterystyczny nos
20	Znamię poporodowe
21	Tatuaż
22	Garb
23	Utykanie
24	Łysy
25	Szczególnie długie włosy
27	Nielojalny małżonek/rodzic
28	Hazardzista
29	Namiętny artysta lub miłośnik sztuki
30	Nadmiernie krytyczny
31	Niezbyt spostrzegawczy
32	Spostrzegawczy
33	Mól książkowy
34	Bardzo rozwinięty fizycznie
35	Dużo gwiżdże
36	Dużo śpiewa
37	Bawi się monetą
38	Wierci się nerwowo
39	Nerwowy tik oka
40	Namiętny hobbista (łowienie ryb, polowanie, zwierzęta itd.)
41	Zbieracz (książki, trofea, monety, broń itd.)
42	Nosi krzykliwe lub egzotyczne ubrania
43	Wyróżniająca się biżuteria
44	Sknera
45	Rozrzutnik
46	Pesymista
47	Optymista
48	Pijak
49	Abstynent
50	Przebaczający
51	O dobrych manierach
52	Nieokrzesany
53	Nie lubi być dotykany
54	Zmienny
55	Podejrzliwy
56	Ufny
57	Brudny i zaniedbany
58	Czysty
59	Fircykowaty
60	Neurotyczny
61	Pomocny
62	Beztroski
63	Kapryśny
64	Trzeźwo myślący
65	Ciekawski
66	Popadający w nastroje
67	Okrutny
68	Służalczy
69	Gadatliwy
70	Przyjazny
71	Władczy
72	Powściągliwy
73	Dumny
74	Indywidualista
75	Konformista
76	Obdarzony gwałtownym temperamentem
77	Spokojny
78	Opanowany
79	Zazdrosny
80	Odważny
81	Tchórzliwy
82	Niezaangażowany
83	Fanatyczny
84	Prawdomówny
85	Kłamliwy
86	Leniwy
87	Energiczny
88	Pobożny lub dewot
89	Bezbożny
90	Konkretne opinie polityczne
91	Konkretne opinie etyczne
92	Konkretne opinie o kulturze
93	Używa kwiecistej mowy lub długich słów
94	Używa ciągle tych samych fraz
95	Seksista, rasista lub o innych uprzedzeniach
96	Zafascynowany magią
97	Nieufający magii
98	Przedkłada członków jednej klasy nad inne
99	Kawalarz
100	Brak poczucia humoru



Ryc. W. Reynolds

TRANSPORT

Śmiałkowie najczęściej będą podróżować na końskim grzbiecie lub własnych nogach. Dostępne są jednak i inne, praktyczniejsze metody.

Kareta: Podana cena dotyczy podróży w karecie, która przewozi osoby (i lekki bagaż) z miasta do miasta. W przypadku podróży bryczką po mieście, 1 sm pozwoli ci udać się dokądkolwiek zechcesz.

Myto na drodze lub w bramie: Myto bywa czasami ściągane od osób wchodzących na ubitą, dobrze utrzymaną i strzeżoną drogę – to opłata za patrole oraz utrzymanie traktu. Czasami za wejście lub wyjście (bądź jedynie za wejście) do dużego, warownego miasta również się płaci.

Podróż statkiem: Większość statków nie przewozi pasażerów, lecz na pokład wielu może wejść kilka osób, nawet gdy w ładowniach jest towar.

Posłaniec: Chodzi o konnych i pieszych posłańców. Osoby chcące wysłać wiadomość do miejsca, w które i tak posłaniec się udaje (na przykład, członek załogi statku), mogą wydać połowę podanej ceny.

Teleportacja: Koszt teleportacji jest oparty na poziomie czarującego (patrz BN rzucający czary, strona 149), lecz klient będzie musiał zapłacić podwójnie, ponieważ rzucający zaklęcie musi jeszcze teleportować się z powrotem. Co więcej, niektórzy czarujący zażądają również nawet dwa razy więcej za teleportację w niebezpieczne miejsce.

TABELA 5-6: DODATKOWE DOBRA I USŁUGI

Statki

Okręt	Koszt
Barka płaskodenna	3000 sz
Galera	30 000 sz
Łódź wiosłowa	50 sz
Okręt wojenny	25 000 sz
Snek	10 000 sz
Wiosło	2 sz
Żaglowiec	10 000 sz

Transport

Sposób	Koszt
Kareta	2 sm za 1 km
Myto przy drodze lub bramie	1 sm
Podróż statkiem	1 sm za 1,5 km
Posłaniec	1,5 sm za 1 km
Teleportacja	Różnie*

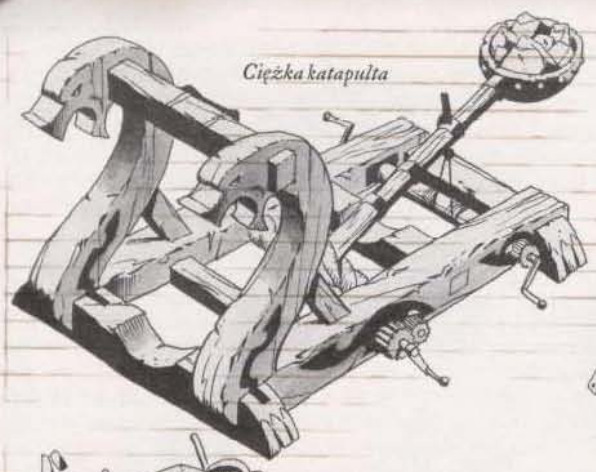
*Patrz „BN rzucający czary", wcześniej.

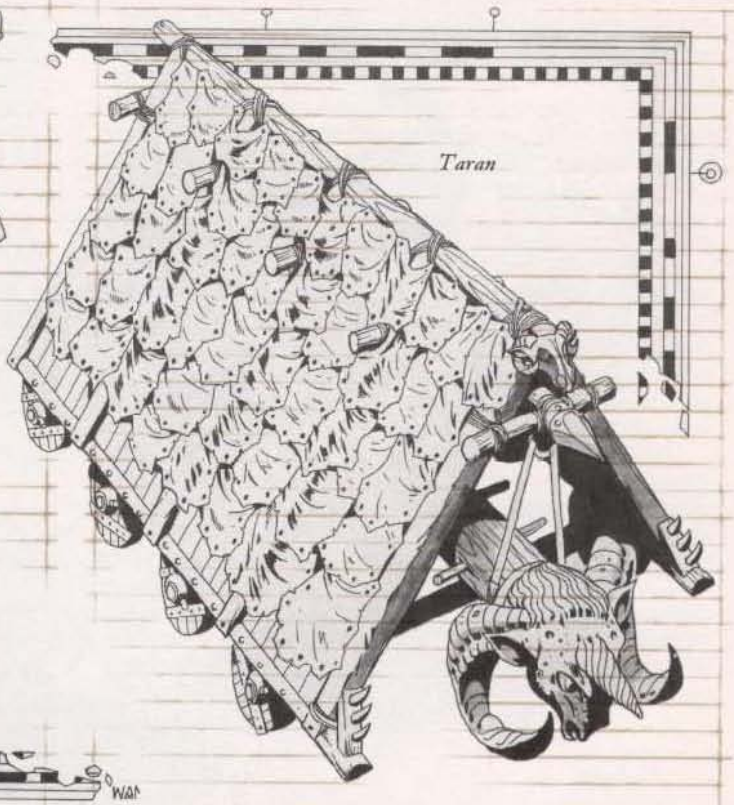
Budynki

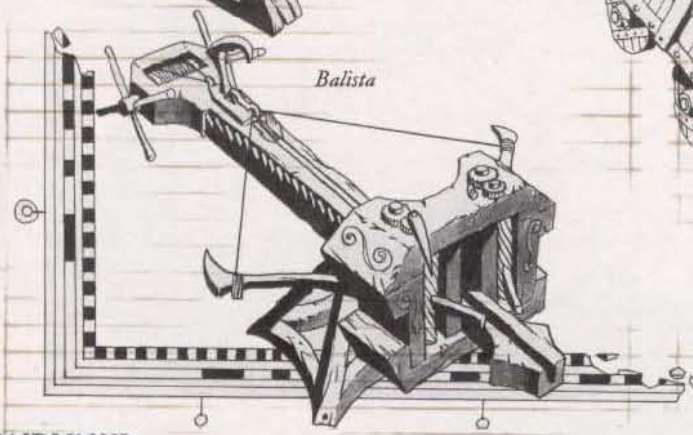
Konstrukcja	Koszt
Prosty dom	1000 sz
Wielki dom	5000 sz
Rezydencja	100 000 sz
Wieża	50 000 sz
Twierdza	150 000 sz
Zamek	500 000 sz
Wielki zamek	1 000 000 sz
Fosa z mostem	50 000 sz

Machiny oblężnicze

Rzecz	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Załoga
Katapulta, ciężka	800 sz	5k6	–	60 m (minimum 30 m)	5
Katapulta, lekka	550 sz	3k6	–	45 m (minimum 30 m)	2
Balista	500 sz	3k6	x3	120	1
Taran	2000 sz	4k6	x3	–	10
Wieża oblężnicza	1000 sz				







Ryc. W. Reynolds

BUDYNKI

Te budynki i konstrukcje to tylko przykłady. Lepiej pasujące do upodobań właściciela domy będą bez wątpienia kosztowały więcej.

Prosty dom: Ma od jednej do trzech izb, jest zbudowany z drewna i ma dach kryty strzechą.

Wielki dom: Ma od czterech do dziesięciu pokoi, jest zbudowany z drewna i ma dach kryty strzechą.

Rezydencja: Ma od dziesięciu do dwudziestu pokoi, jest zbudowana z drewna i cegły, a dach ma kryty dachówką.

Wieża: Okrągła lub kwadratowa, dwupiętrowa wieża jest zbudowana z kamienia.

Twierdza: Ufortyfikowany kamienny budynek, w którym jest od piętnastu do dwudziestu pięciu komnat.

Zamek: Twierdzą otoczona 5-metrowym kamiennym murem z czterema wieżami. Mur ma grubość 3 metrów.

Wielki zamek: Bardzo duża twierdza i liczne dodatkowe budynki (stajnie, kuźnia, spichlerze itd.) oraz rozbudowanym, wysokim na 7 metrów murem, dzielącym teren na zewnętrzny i wewnętrzny dziedziniec. Mur ma sześć wież i jest gruby na 3 metry.

Fosa z mostem: Fosa ma głębokość 5 metrów i szerokość 10 metrów. Przecinający ją most może być drewniany i zwodzony, bądź też może być trwałą konstrukcją z kamienia.

MACHINY OBLĘŻNICZE

Machiny oblężnicze to broń o znacznej wielkości. Są to tak naprawdę budowane na potrzeby oblężenia konstrukcje, które ułatwiają pokonanie murów.

Katapulta, ciężka: Ciężka katapulta to duża machina zdolna ciskać z wielką siłą kamieniami lub ciężkimi przedmiotami. Po oddaniu strzału jeden z członków załogi wykonuje test Profesji (inżynier balistyk) o ST 20. Jeśli zakończy się on powodzeniem, miejsce, w którym ląduje pocisk, ustala się poprzez rzut 1k12 i wykorzystaniu diagramu odchyłu (3 m do 5 m) – patrz Rozdział 3: Prowadzenie gry. Oczywiście zamierzony cel to środek. Jeśli test się nie powiedzie, MP rzuca w tajemnicy i konsultuje wynik z tym samym diagramem odchyłu. Rezultat określa, w co katapulta tak naprawdę została wycelowana. Ów wynik to z kolei środek, względem którego określany jest faktyczny odchył toru lotu pocisku. Na przykład, katapulta miota pociski w kamienną wieżę. Test Profesji (inżynier balistyk) zakończył się niepowodzeniem, a MP wyrzuca 11. Konsultując wynik z diagramem ustala, że faktyczny cel leży 3 metry od pożądanego, z tyłu i nieco na lewo. Teraz członek załogi rzuca 1k12 i otrzymuje 8. Po zajrzeniu na diagram odchyłu (3 m do 5 m) i określeniu, gdzie poleciał pocisk, MP stwierdza, że wylądował on 3 metry przed i na lewo od faktycznego celu, czyli 6 metrów na lewo od pożądanego celu.

Załadowanie katapulty i przygotowanie jej do strzału zajmuje całej załodze 8 pełnych rund. Pierwsze celowanie (i każde następne) zajmuje 10 kolejnych minut. Urządzenie może wtedy obsługiwać od trzech do czterech członków załogi. Mniej niż trzech członków załogi nie może obsługiwać machiny.

Katapulta, lekka: Mniejsza i lżejsza wersja ciężkiej katapulty (w opisie tej ostatniej znajdziesz sposób działania). Dwóch członków załogi może załadować i przygotować to urządzenie do miotania pocisków w 5 pełnych rund, zaś wycelować (pierwszy lub kolejny raz) w 5 minut. Machinę może obsługiwać jedna osoba, lecz czas potrzebny do załadowania i przygotowania wydłuża się trzykrotnie.

Balista: Jest to tak naprawdę bardzo duża kusza. Strzelanie z niej wymaga wykonania zwykłego testu ataku (1k20) bez modyfikacji (bazowych premii do ataku postaci, modyfikatorów z atrybutu i tak dalej), z wyjątkiem zasięgu. Załadowanie i wymierzenie balisty to 3 całorundowe akcje. Pociski ważą 2,5 kg i kosztują po 2 sz.

Taran: Ten ciężki kawał drewna jest zawieszony na ruchomym rusztowaniu, które pozwala załodze huśtać nim w tę i z powrotem, uderzając w konstrukcję. Wykonaj niemodyfikowany test ataku przeciwko jej KP, przy czym nieudane próby nie wyrządzają żadnych znaczących uszkodzeń (aby określić KP, patrz *Podręcznik Gracza*, Uderzanie obiektu, strona 135). Taran może być używany do wykonywania ataku co 3 rundy, jeśli jest w pełni obsadzony. Gdy obsługuje go od pięciu do dziewięciu osób, można go używać co 6 rund. Mniej niż pięć osób nie może go używać.

Wieża oblężnicza: Wielka drewniana wieża na kołach lub wałkach, którą można przytoczyć do muru. Szturmujący mogą wspiąć się po wieży i dostać na szczyt pod jej osłoną. Drewniane ściany mają zwykle grubość 30 centymetrów.



Ryc. A. Swekel

Materiały źródłowe oraz przykłady użyte w grze D&D pochodzą ze świata GREYHAWK – fikcyjnej krainy mogącej służyć za scenerię twoich kampanii. Możesz jednak zechcieć stworzyć swój świat. Jest to trudne i satysfakcjonujące zarazem zadanie, lecz bądź świadom, iż także czasochłonne.

METODOLOGIA TWORZENIA

Gdy już zdecydujesz, że chcesz stworzyć własny świat, stajesz przed wieloma wyborami. Czy chcesz uczynić go podobnym do rzeczywistego świata, czerpiąc z historii i wiedzy o Ziemi, czy też kreujesz coś zupełnie odmiennego? Czy czerpiesz ze swej ulubionej fikcyjnej scenerii, czy też budujesz własną? Czy prawa fizyki działają w znany nam sposób, czy też twój świat jest płaski, a nad nim rozciąga się kopuła z gwiazd? Czy wykorzystujesz standardowe rasy, klasy oraz ekwipunek z *Podręcznika Gracza*, czy też tworzysz nowe? Same pytania są zniechęcające, lecz dla tych, którzy kochają budować światy, są również ekscytujące.

Od czego więc zacząć? Oto dwa sposoby tworzenia świata.

Na zewnątrz: Zacznij od małego obszaru i rozbudowywuj go zewnątrz. Nie martw się, jak wygląda świat, a nawet królestwo. Skoncentruj się z początku na jednej wiosce lub miasteczku, najlepiej z lochem lub innym miejscem, w którym może toczyć się akcja przygód, w pobliżu. Rozwijaj scenerię powoli i tylko wtedy, gdy to konieczne. Kiedy BG będą gotowi opuścić ów obszar początkowy (co może nie nastąpić przez dziesięć lub więcej sesji gry, zależnie od pierwszych przygód), rozwiń go we wszystkie strony, abyś był przygotowany niezależnie, w którym kierunku się udadzą. W końcu nakreślisz całe królestwo, a całość będzie rozchodzić się od ustalonego punktu początkowego. Zajmij się teraz sąsiednimi krainami, określając sytuację polityczną. Podczas gry notuj dokładnie, bowiem możesz powołać do życia plotki o wrogim sąsiednim królestwie zanim jeszcze je stworzysz.

Zaleta tej metody jest taka, iż nie musisz na początku wiele robić. Stwórz mały obszar – prawdopodobnie wraz z niewielką społecznością – wymyśl przygodę i zaczynaj zabawę. Stosując tę metodę nie stworzysz obszarów kampanii, których BG nigdy nie odwiedzą, a także w trakcie wymyślać różne rzeczy, które ci pasują, oraz zmieniać zdanie.

Do wewnątrz: Zacznij od dużego spektrum – narysuj mapę całego kontynentu lub jego części. Ewentualnie, możesz rozpocząć od ustalenia, w jaki sposób królestwa i narody ze sobą współżyją, lub od zarysu rozległego imperium. Możesz nawet zacząć od kosmologii i decydować, w jaki sposób bóstwa oddziałują na świat, jak jest on położony względem innych, a także jak wygląda jako całość. Dopiero po zakończeniu tej pracy koncepcyjnej, powinieneś skupić się na określonym obszarze. Gdy zajmujesz się już szczegółami, zacznij od tych, które mają większą skalę, a skończ na mniej znaczących detalach. Na przykład, narysowawszy mapę kontynentu, wybierz jedno królestwo i wymyśl 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 niespodziankami i tajemnicami, które później rozwiniesz. Ostatecznie, gdy przejdziesz już do małej skali – pojedynczej społeczności, części lasu, doliny lub miejsca, które wybierałeś 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.

Stosując tę metodę w chwili rozpoczęcia kampanii będziesz miał już rozbudowaną scenerię. Jeśli rozgrywka toczy się szybko, masz czas na skupianie się na postaciach

i przygodach, gdyż świat masz niemal w całości stworzony. Ta metoda pozwala ci też od początku kampanii opowiadać o wydarzeniach toczących się w odległych miejscach i tworzyć scenariusze na większą skalę.

GEOGRAFIA

Kampanie potrzebują światów, a te mają jakąś geografię. Dlatego też tworząc scenerię nie możesz zapomnieć o górach, oceanach, rzekach, miastach, sekretnych fortecach, nawiedzonych lasach, magicznych miejscach oraz lokacachi innej maści. Nie możesz też zapomnieć o mieszkańcach tych terenów.

Jeśli chcesz realistycznego świata, wykorzystaj encyklopedie i atlasy, z których dowiesz się więcej o topografii, klimacie i geografii (naturalnej i politycznej). Potrzebujesz jedynie podstawowych informacji, by stworzyć fantastyczny świat, chyba że ty i twoi gracze jesteście maniakami dokładności. Zbierz tyle wiadomości, ile uważasz, za potrzebne, by stworzyć świat, który zadowoli graczy. Wiedz jednak, że wystarczyć powinna podstawowa wiedza o tym, jak ukształtowanie terenu wpływa na klimat i jak różne obszary łączą się ze sobą (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

Istnieje jedenaście odrębnych klimatów i terenów, które powinny cię interesować z punktu widzenia gry D&D. Oczywiście w twoim świecie może się pojawić zupełnie nowe i odmienne. Niemniej do owych jedenastu typów odnoszą się opisy istot zawarte w *Księdze Potworów* oraz tabele spotkań w dziczy, które znajdziesz w Rozdziale 4: 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 nie pasują do siebie. Na przykład, tylko magia może sprawić, że obok tropikalnego lasu (klimat gorący) znajdzie się lodowa równina (zimny klimat). Pamiętaj też, że przedstawiciele typowych ras będą zamieszkiwać częściej tereny, na których łatwiej jest przeżyć. Niemniej wszędzie można 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 który przez większą cześć roku trwa lato, jest gorący.

Umiarkowany: Panuje na obszarach, gdzie pory zimne i ciepłe następują po sobie oraz mają podobną długość.

Zimny: Panuje na obszarach arktycznych i subarktycznych. Każdy teren, na którym przez większą cześć roku trwa zima, jest zimny. Patrz Niebezpieczny mróz, strona 86.

Bagna: Równinne, zalane wodą obszary, często znajdujące się poniżej poziomu morza.

Góry: Za region górski uznaje się obszar o nierównym ukształtowaniu terenu, na którym różnice wysokości są większe niż w przypadku wzgórz.

Las: Każdy obszar porośnięty drzewami jest terenem leśnym.

Podziemia: Obszary leżące pod ziemią to – jak sama nazwa wskazuje – podziemia. Patrz Loch, strona 105.

Pustynia: Suchy obszar z minimalną wegetacją. Patrz Niebezpieczne gorąco, strona 86.

Równiny: Za równinę uznaje się każdy względnie płaski obszar nie będący pustynią, bagnem lub lasem.

Wody: Teren, którego większość stanowią słodkie lub słone wody. Patrz Niebezpieczna woda, strona 85.

Wzgórza: Każdy obszar o nierównym ukształtowaniu terenu, lecz nie będący jeszcze terenem górskim, jest uznawany za wzgórzowy.

EKOSYSTEM

Po określeniu rodzaju terenu musisz zadecydować, jakie istoty go zamieszkują.

W *Księdze Potworów*, w opisie każdej istoty, znajdziesz informacje, w jakim klimacie i w jakich regionach żyje. Pozwolą ci one wybrać stworzenia zamieszkujące dane ziemie. Jeśli na mapie masz wystarczająco wiele miejsca, by umieścić na niej wiadomości o żyjących na danym obszarze istotach – zrób to. Ułatwi ci to później prowadzenie gry, zarówno podczas losowania spotkań, jak i wymyślania przygód. Na przykład, BG kierują się ku osadzie Thorris, a ty widzisz, że wędrują przez bagienne tereny, zamieszkane przez trolle, harpie oraz czarnego smoka – i te istoty śmiałkowie mają szansę napotkać. Wspomniane informacje możesz również wykorzystać tworząc przygodę, w której czarny smok zachęca trolle do napadania na mieszkańców Thorris.

Jeśli poświęcisz nieco czasu na przemyślenie ekosystemu bagien, zdołasz wyjaśnić, skąd wzięli się tacy a nie inni ich mieszkańcy oraz jak żyją. Co jedzą trolle? Co z harpiami? Te stworzenia muszą rywalizować o pożywienie – unikają siebie czy też walczą ze sobą? Na świecie żyje wiele drapieżników, których opisy można znaleźć w *Księdze Potworów*. Wymyślenie ekosystemu świata oznacza sensowne wytłumaczenie, jak zamieszkujące go istoty ze sobą współżyją. Być może w większości regionów zwierzyny 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 poświęcenie czasu i zastanowienie się nad tymi kwestiami pomoże ci później odpowiedzieć na pytania graczy. Pomoże też uczynić bardziej rzeczywistym twój fantastyczny świat.

DEMOGRAFIA

Po geografii musisz zająć się zaludnianiem świata. To znacznie ważniejsze niż decydowanie, gdzie będą żyć dane potwory i jak wygląda ekosystem danego regionu. Ma na to wpływ nie tylko fakt, że BG więcej czasu zwykli spędzać w cywilizowanych okolicach. Pod uwagę musisz też wziąć to, iż gracze będą porównywać doświadczenia z rzeczywistego świata z doświadczeniami ze świata gry, gdy ich postacie trafią między mieszkańców danej krainy.

ZA KULISAMI: JAK RZECZYWISTA JEST TWOJA FANTAZJA?

Wszystkie podane w tym rozdziale 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 niezmienne, a większość mieszkańców zachowuje się jak prawdziwe osoby. Jakie są przyczyny owego założenia? Otóż jeśli nie powiesz graczom wcześniej, iż jest inaczej, będą oczekiwali, że ich bohaterowie żyją właśnie w takim świecie.

Mógłbyś, oczywiście, stworzyć świat, który bardzo odbiega od tych podstawowych założeń. Twoja kampania może toczyć się w wydrążonym świecie, na płaskim świecie, bądź też wewnątrz cylindra obracającego się wokół słońca.

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 tempie; z oceanem, którym naprawdę można dotrzeć na krawędź świata i spaść wzdłuż wielkiego wodospadu. Jeśli zaś decydujesz się zmienić założenia, które wszyscy bierzemy za pewnik, pamiętaj, by starać się zachować jakąś spójność. Jeśli czas płynie wolniej, gdy oddalasz się od Góry Serca Świata, to ów fakt nigdy nie powinien ulec zmianie. Co więcej, mieszkańcy owego świata powinni rozumieć i akceptować taką rzeczywistość. Jeśli tak właśnie wygląda świat, nie powinno ich to dziwić.

Mógłbyś stworzyć krainę, której mieszkańcy są tak szczerzy i dobrzy, iż nie potrzeba żadnego rządu 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. Ludy takie nie są realistyczne, lecz z pewnością interesujące.

Ogólnie rzecz biorąc, ludy zwykle żyją w możliwie najdogodniejszych do zamieszkania miejscach. Starają się tworzyć społeczności w pobliżu źródeł świeżej wody i pożywienia, w dogodnych klimatach, na dodatek blisko środków transportu (mórz, rzek, płaskich terenów, gdzie łatwo budować drogi, i tak dalej). Oczywiście istnieją wyjątki od tej reguły – miasta na pustyni, odizolowane społeczności w górach czy ukryte siedziby w środku bagien lub na szczycie płaskowyżu. Zawsze istnieje jednak jakiś powód powstania owego wyjątku. Miasto zbudowano na szczycie płaskowyżu, gdyż łatwiej je obronić. Odizolowana społeczność żyje w górach, ponieważ jej mieszkańcy chcieli odciąć się od reszty świata.

Tabela 6-1: Rozmiary społeczności

Społeczność	Rozmiar
Sioło	20-80
Wieś	81-400
Osada	401-900
Małe miasteczko	901-2000
Duże miasteczko	2001-5000
Małe miasto	5001-12 000
Duże miasto	12 001-25 000
Stolica	25 000+

Tabela 6-1: Rozmiary społeczności dokonuje podziału osiedli na różne rodzaje (więcej informacji o typowych mieszkańcach społeczności różnych rozmiarów i rodzajów znajdziesz w Rozdziale 4: Przygody). Jak łatwo się domyślić, częstsze są mniejsze społeczności niż duże. Można przyjąć, że w małych miasteczkach i większych społecznościach powinno mieszkać od 1/10 do 1/15 liczby osób żyjących we wsiach, siołach, osadach i w innych miejscach poza takimi ośrodkami. Możesz w sercu cywilizowanego świata umieścić stolicę o populacji sięgającej 10 000, lecz taka społeczność powinna być wyjątkiem, nie regułą. Im miejsce, w którym zbudowano miasto, bliższe ideałowi – woda i pożywienie są niedaleko, klimat jest łagodny, a środki transportu przebiegają nieopodal – tym osada ma szansę stać się większa. Ukryte miasto na bagnach będzie istnieć, lecz nigdy nie osiągnie rozmiarów stolicy. Mieszkańcy potrzebują pożywienia, więc jeśli nie ma w go pobliżu (w postaci gospodarstw rolnych, licznej dziczyzny, hodowli zwierząt itp.), to w jakiś sposób musi być ono szybko transportowane. Ponadto w pobliżu muszą znajdować się zasoby (lasy, kopalnie itd.), których wydobycie i sprzedaż pozwoli pokryć koszty żywności.

Małe rolnicze społeczności mogą też otaczać większe miasta i zaopatrywać je w żywność. W takim przypadku duże osiedle to obrońca mniejszych – 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 jego pomocy.

Czasami kilka małych społeczności tworzy skupisko nie otaczające większej. Wsie i sioła popierają siebie nawzajem i produkują żywność dla miejscowego pana, który żyje w zbudowanym gdzieś w centrum zamku lub fortecy. W razie niebezpieczeństwa wieśniacy mogą skryć się za murami grodu władcy.

Granice królestw i państw zwykle idą wzdłuż naturalnych przeszkód geograficznych. Kraje, które graniczą ze sobą na równaniach, wzgórzach czy polach, zapewne toczą ze sobą 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 winny również być wyznaczone przez ukształtowanie terenu.

EKONOMIA

Oczywiście, BG najbardziej interesują skarby, musisz jednak wymyślić jakiś sensowny system ekonomiczny. Ma on znaczenie nie tylko przy sprzedaży zdobytych przez śmiałków dóbr, ale także wyznacza ceny żądane za usługi, ekwipunek i magiczne przedmioty. Ekonomia twojej kampanii nie musi być zagmatwana czy nużąca, lecz powinna być przynajmniej wewnętrznie spójna. Jeśli cena miecza w Thorris wynosi jednego dnia 20 sz, następnego nie powinna podskoczyć do 200 sz bez żadnej przyczyny – na przykład, w wyniku nagłego odcięcia dopływu metalu lub rudy, śmierci wszystkich kowali w promieniu stu kilometrów lub z powodu czegoś równie dziwacznego.

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 uprawiają ziemię i mają dzięki temu pożywienie, własnoręcznie robią odzież oraz są dość samowystarczalni (na przykład: hodują zwierzęta).

W twojej kampanii BG będą mieć przede wszystkim do czynienia ze sztukami złota. Sztuka złota (sz) to moneta istotniejsza, mająca większą wartość. Śmiałkowie częściej będą mieli z nią styczność dlatego, iż są poszukiwaczami przygód, którzy ryzykują więcej niż zwykli mieszkańcy świata, ale dzięki temu więcej zyskują.

Wiele osób, z którymi postacie się stykają, również ma do czynienia przede wszystkim ze złotem. Kowale, płatnerze i czarownicy zarabiają więcej (czasami znacznie więcej) niż zwyczajny lud. Czarownicy tworzący magiczne przedmioty lub rzucający zaklęcia za opłatą mogą bardzo dużo zarabiać, choć towarzyszy temu często utrata 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 mogą mieć do czynienia, także posługują się raczej złotem, ponieważ taka moneta pozwala im kupować okręty czy budynki, finansować karawany, a nawet armie.

Czasem ekonomia może być częściowo oparta na innej walucie – na przykład, sztabkach lub listach kredytowych. Zwykle taki „pieniądz" ma jakąś wartość w sztukach złota, a o jego sile świadczy rząd, gildia lub inna organizacja, która go używa lub wprowadza. Są również gospodarki, w których stosuje się monety bite z innych metali: elektrum, żelaza czy nawet cyny. W niektórych krainach dopuszczalne jest przecinanie sztuk złota na pół, by uzyskać tzw. połówkę, czyli pieniądz wart pół sztuki złota.

PODATKI I DZIESIĘCINY

Podatki płacone królowej, cesarzowi lub miejscowym baronom mogą pochłaniać nawet jedną piątą mienia postaci (choć wydatki te mogą się znacznie różnić w zależności od krainy). Dobrze strzeżeni przedstawiciele rządu zwykle ścigają podatki raz w roku, co pół roku lub co kwartał. Oczywiście, poszukiwacze przygód, którzy zwykle nieustannie są w podróży, mogą uniknąć większości terminów płacenia podatków (więc ty możesz, jeśli chcesz, ignorować podatki płacone przez BG). Ci, którzy mają ziemię lub posiadłość, mogą jednak zostać oszacowani i opodatkowani.

Dziesięciny są płacone kościołom przez wiernych danej religii. Zwykle – jak sama nazwa wskazuje – jest to 1/10 przychodów postaci z poszukiwania przygód. Niemniej to dobrowolna darowizna. Oczywiście istnieją religie, które stosują ucisk i dla których pracują poborcy. Taka dziesięcina wymaga jednak poparcia rządu.

WYMIANA PIENIĘDZY

Postacie, które mają juki pełne starożytnych monet lub zagranicznej waluty, będą musiały zapewne jakoś je wymienić na miejscowy pieniądz zanim zajmą się zakupami. W świecie, w którym na małej przestrzeni istnieje wiele krajów i narodów, kantory wymiany walut stanowić będą ważny element ekonomii. Operacja zwykle kosztuje 1/10 wymienianej sumy – to zarobek handlarza walutą. Na przykład, postać ma sakwę wypełnioną 100 sztukami platyny (sp), które 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 podaży może drastycznie wpłynąć na wartość każdej waluty. Jeśli postacie zaczną wydawać mnóstwo złota i pompować je w miejscową gospodarkę, kupcy szybko podniosą ceny. Nie jest to kwestia łupienia bogatych – po prostu w taki sposób działa mała ekonomia. Karczmarz, który zarobił 100 sz podejmując drużynę szczęśliwych poszukiwaczy przygód, wydaje ledwo co zdobyte bogactwo dokładnie tak, jak zrobili to bohaterowie, a w małym miasteczku każdy w krótkim czasie zaczyna

wydawać pieniądze. Zwiększone wydatki oznaczają większą konsumpcję, więc trudniej jest zdobyć towary i usługi, a wtedy ceny wzrastają.

Popyt i podaż mogą również oddziaływać na kampanie w sposób, który nie ma bezpośrednio nic wspólnego ze złotem. Na przykład, jeśli miejscowy lord zażąda większości koni z okolicy dla swych rycerzy, to gdy BG postanowią zakupić pięć dorodnych ogierów, odkryją, iż nie ma żadnego za rozsądną cenę. Muszą zadowolić się przechodzonymi chabetami lub wydać znacznie więcej niż planowali, aby przekonać kogoś do rozstania się z koniem.

POLITYKA

Intrygi między królestwami, miasta-państwa toczące wojny, a także polityczne sztuczki – to zabawne aspekty wielu kampanii. We własnej kampanii musisz przynajmniej określić kto gdzie rządzi. Jeśli istnieje jakaś szansa, że władcy, szlachta i – ogólnie – politycy będą odgrywać w twoich przygodach istotniejszą rolę, poniższe wiadomości stanowią dobry punkt wyjścia. Jak zwykle przyjrzenie się systemom i strukturom politycznym naszego świata (zwłaszcza przykładom historycznym) wzbogaci fikcyjną scenerię. Jednocześnie nie obawiaj się tworzyć czegoś zupełnie nowego i nie opartego na historycznych przykładach.

SYSTEMY POLITYCZNE

Możliwych systemów politycznych jest mnóstwo. Możesz swobodnie stosować różne w przypadku różnych krain. Takie mieszanie i dopasowywanie podkreśli odmienności kulturowe.

Zauważ, że każdy z wymienionych dalej systemów politycznych może być matriarchatem (władają jedynie kobiety) lub patriarchatem (władają jedynie mężczyźni), lecz w większości wypadków nie będzie takich podziałów.

Monarchia

Monarchia to rządy jednego przywódcy, który dzierży najwyższą władzę, czasami nawet w oparciu o prawo boskie. Rządzący wywodzą się z królewskiego rodu, a następcy tronu są niemal zawsze bliskimi krewnymi, zwykle dziećmi. Monarcha rzadko włada dzięki mandatowi, który nadała mu ludność – zwykle poprzez reprezentantów domów szlacheckich. To będzie zapewne najpowszechniejszy system polityczny w twojej kampanii.

Monarchowie posiadają często 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 szlacheckich.

Struktura plemienna lub klanowa

Plemię lub klan ma zwykle jednego przywódcę, który niczym monarcha dzierży wielką – niemal absolutną – władzę. Władza często przekazywana jest dziedzicznie, niemniej przywódcą może zostać tylko osoba zdolna do sprawowania rządów. Poddani nieustannie oceniają władcę, a jeśli ten słabnie, zastępują go nowym. Zwykle w strukturze tej istnieje rada starszych, która wybiera i osądza wodza. Często jest zwoływana wyłącznie w tym właśnie celu. Czasami jednak doradza przywódcy.

Plemiona to struktura społeczna powstała w efekcie połączenia wielu rodzin, które w ten sposób zyskują większą siłę i mogą czerpać korzyści współpracując ze sobą. Klany mają podobną funkcję, lecz są to de facto szeroko pojęte rodziny. W obydwu przypadkach grupa zwykle współdziała z innymi plemionami i klanami, posiada określone prawa i zwyczaje mówiące o tym, jak klany w obrębie plemienia mają się zachowywać lub jak plemię ma postępować w kontaktach z innymi plemionami.

Feudalizm

Feudalizm jest skomplikowanym, opartym na klasach systemem seniorów i wasali, tworzących specyficzną piramidę. Często stanowi element monarchii. Chłopi pańszczyźniani (wieśniacy) pracują dla pana ziem, który jest z kolei winien lojalność lordowi stojącemu wyższej w hierarchii – i tak dalej, aż do oparcia zależności na najwyższym seniorze czy suwerenie, którym zwykle jest monarcha.

Zwyczajny lud w państwie feudalnym to zawsze klasa niższa, pozbawiona praw. Tak naprawdę jest on własnością swego pana. A panowie zwykli nadużywać władzy i wykorzystują poddanych zgodnie ze swymi zachciankami.

Republika

Republika to system, w którym rządy sprawują politycy reprezentujący lud. Przedstawiciele tworzą jedno ciało – zwykle radę lub senat – które głosuje nad polityką i innymi zagadnieniami. Czasami reprezentanci są wyznaczani, a czasami wybierani w drodze głosowania. Dobrobyt ludu zależy wyłącznie od stopnia ich skorumpowania. W republice o dobrym charakterze, warunki mogą być całkiem niezłe. Republika zła to równie straszne miejsce co kraina, którą włada tyran.

W rozwiniętej republice lud bezpośrednio wybiera reprezentantów. Często taki system nazywamy demokracją. W krajach tak rządzonych prawo głosu bywa oparte na klasie społecznej. Obywatelstwo to status, który można kupić lub zyskać, może być przyznawane automatycznie osobom przychodzącym na świat ziemiach republiki lub też może być przekazywane jedynie z pokolenia na pokolenie. Ponieważ przeprowadzenie głosowania całej populacji na polityków mogłoby okazać się trudne, ów system polityczny istnieje zwykle jedynie na małych obszarach, takich jak miasto-państwo.

Magokracja

Magokracja oznacza rządy magów. Władca jest zwykle najpotężniejszym czarodziejem lub zaklinaczem w krainie, choć czasami jest po prostu członkiem królewskiego rodu, który musi być czarownikiem wtajemniczeń. Dlatego też ów system można uznać za monarchię, w której na tronie zasiada najstarszy członek królewskiej rodziny potrafiący rzucać zaklęcia. W prawdziwej magokracji – gdy władcą jest najpotężniejszy czarownik – co roku monarcha może być w wyznaczonym czasie wyzywany na pojedynek przez pretendentów do tronu, uważających się za potężniejszego niż on.

W magokracji czarownicy wtajemniczeń mają zwykle największe przywileje i niemal nieograniczoną wolność, zaś na resztę poddanych spogląda się z góry. Czarownicy objawień czasami są wyjęci spod prawa, lecz zwykle są traktowani jako drudzy po czarownikach wtajemniczeń (i są w lepszej sytuacji od nierzucających zaklęć).

W takich społecznościach jest najpewniej wiele magii. Są tu akademie kształcące czarowników, a w armii w niejednym oddziale służą osoby rzucające zaklęcia. Mieszkańcy mogą wykorzystywać magię nawet w codziennych pracach. Bardzo rzadko w magokracji bywa odwrotnie – czarostwo uznawane jest za ściśle strzeżoną tajemnicę. W takim przypadku czarownikami mogą być tylko osoby szlachetnie urodzone.

Teokracja

Teokracja to system politycznym, w którym rządy spoczywają w rękach kapłanów lub druidów. Władca jest bezpośrednim przedstawicielem bóstwa bądź bóstw, na których teokracja się opiera. W większości wypadków teokracja niewiele różni się do 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) władcy są czczeni niczym bóstwa. Dzierżą oni władzę absolutną, a członkowie ich rodu mają boskie prawo do sprawowania rządów, więc następcy są wybierani zwykle spośród potomków. Władca nie musi być w takim przypadku kapłanem (choć często nim jest), bowiem nie jest reprezentantem bóstwa, lecz samym bóstwem. W takich teokracjach możliwe jest nawet wybieranie niemowlęcia na władcę, jeśli w jego żyłach płynie boska krew.

Inne

Nietrudno wyobrazić sobie system polityczny oparty na władzy innej klasy – najstarszych, najsilniejszych lub najbogatszych. W swoim świecie używaj takich kryteriów, jakie uważasz za stosowne, by określić strukturę polityczną grupy rządzącej. Jednak w większości przypadków będzie tak, że im silniejszy jest cenzus, tym mniej liczna klasa rządząca. Na przykład,

królestwo, którego władczyni wybierana jest poprzez test umiejętności, inteligencji i wytrzymałości, może być rozległe, zaś kraina, którą rządzi najbardziej utalentowany bard, prawdopodobnie będzie mała. Umiejętność gry na lutni robi wrażenie, lecz niekoniecznie oznacza zdolność do sprawowania rządów.

TENDENCJE KULTUROWE

W ludzkich społeczeństwach mogą się pojawić dowolne struktury polityczne, jednak pozostałe rasy przedkładają pewne systemy nad inne.

Krasnoludy: Zwykle ich społeczeństwa rządzone są monarchistycznie, choć możliwe są również teokracje poświęcone bogom tej rasy. Krasnoludy są w kwestiach politycznych praworządne i surowe, obawiają się bezprawia i anarchii. Cenią porządek i bezpieczeństwo ponad wolność osobistą, a w związku z tym mają skłonności oceniania spraw politycznych w oparciu o to, co najlepsze dla najliczniejszej zainteresowanej grupy. Krasnoludzkie społeczeństwa zwykle mają ścisły i wymagający kodeks prawny.

Elfy: Najczęściej również żyją w ustroju monarchistycznym. Ze wszystkich jednak ras mają największe skłonności do magokracji. Cenią sobie wolność osobistą i obawiają się tyranów. Władcy elfów oceniają każdy przypadek oraz każdą sprawę indywidualnie i nie stosują ścisłych, skodyfikowanych praw.

Niziołki: Zwykle prowadzą wędrowny tryb życia lub łączą się w małe grupy, nic więc dziwnego, że tworzą struktury plemienne lub klanowe. Przywództwo przypada często najstarszemu członkowi grupy, większość władców jest łagodna. Natomiast w rodzinach widać wyraźnie strukturę podległości, gdyż tu rodzice wydają polecenia dzieciom. Niziołki – bardziej niż przedstawiciele jakiejkolwiek innej rasy – w naturalny sposób współpracują ze sobą i dobrze im to wychodzi. Nie potrzebują ani rządów silnej ręki, ani skodyfikowanego zbioru praw, by w ich społeczności panował porządek i pokój.

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 przedkładają ponad nie wolność osobistą. Królowie oraz królowe tej rasy mają zwykle jedynie niewielki wpływ na codzienne życie poddanych i zazwyczaj nie wywyższają się ponad zwykłe gnomy, jak zwykli to czynić ludzcy władcy.

Orkowie oraz inne stworzenia chaotyczne złe: Orkowie są zbyt dzicy i skorumpowani, by przedkładać jakiś system sprawowania rządów ponad władzę silniejszego. Przywódcy rządzą zastraszając i grożąc, a w związku z tym zwykle mają niewielu poddanych (pojęcie narodu zdarza się rzadko). Jeśli orkowy wódz nie odnosi sukcesów, to znaczy, iż jest za słaby. Stworzenia chaotyczne złe albo popadają w anarchię, albo tworzą struktury podobne orkowym. Zwykle ich społeczności nie są więc zbyt liczne, chyba że potężny władca jest w stanie zastraszyć wielu poddanych.

Gobliny i inne stworzenia praworządne złe: Gobliny żyją w społecznościach plemiennych, rządzonych nieco monarchistycznie. Tak naprawdę władze sprawuje najsilniejsza jednostka. Władzę po zabitym goblińskim przywódcy przejmuje jego morderca. Praworządne złe humanoidy zwykle żyją w podobnych strukturach, choć koboldy ustanawiają często magokracje, a bardziej rozwinięte kultury wykształcają również skodyfikowane prawa oraz zasady sukcesji. W tak złożonych społeczeństwach kwitnie jednak skrytobójstwo i zdrada, typowe dla polityki bizantyjskiej.

POSTACIE WYSOKIEGO POZIOMU

Czasami postacie, które awansowały na wysoki poziom, budują zamki i tworzą państwa lub dominia. Ziemię zwykle nadaje im władca, bądź też zajmują obszar, do którego nikt nie rości sobie praw, na przykład – okiełznany skrawek dziczy. Sprawiedliwy i szczodry bohater najprawdopodobniej łatwo pozyska osoby, które zamieszkają w jego fortecy lub na jego ziemi. Zanim się spostrzeże, będzie władcą.

Rządy postaci zależą tylko i wyłącznie od niej. BN oczywiście odpowiednio reagują na czyny i dekrety bohatera. W zamian za ochronę, ziemię i sprawiedliwą władzę, śmiałek może oczekiwać podatków lub dziesięciny, które płacić będą poddani. Zaniedbania, złe traktowanie i zbyt wysokie podatki mogą doprowadzić do buntu. To może być znak dla potężniejszego lub bardziej pływowego pana, który postanowi pozbyć się bohatera, najmując skrytobójców lub zachęcając wieśniaków, by ponieśli na widłach swego władcę.

W rzeczywistości takie przypadki zdarzają się jednak rzadko. Zazwyczaj lud długo przystaje na rządy władcy, jakiego ma – i to bez względu na to, czy są one dobre, czy na złe. Poddani słabego lub niesprawiedliwego pana będą cierpieć miesiącami i latami, zanim wreszcie zdecydują się działać. Jeżeli chcesz nagrodzić bohatera, który rządzi sprawiedliwie i dobrze traktuje swój lud, niech na jego ziemiach będzie coraz mniej biedy, a coraz więcej bogactwa.

KWESTIE PRAWNE

Nie musisz tworzyć kodeksu prawnego dla każdego państwa twojego świata. Załóż po prostu, że stosuje się prawo oparte na zdrowym rozsądku. Morderstwo, rozbój, kradzież i zdrada są uznawane za przestępstwa i karalne więzieniem, a nawet śmiercią. Dopóki prawa mają sens, a władza sprawnie je egzekwuje (lub wiadomo, dlaczego tego nie robi), gracze nie będą się przejmować takimi kwestiami. Możesz jednak wymyślić kilka ciekawych praw, które urozmaicą krainę. Oto kilka przykładów.

- W jednej z baronii Ziem Tarczowych kłamstwo jest przestępstwem karanym trzema dniami pręgierza.
- W mieście Highfolk krzywdzenie zwierząt to przestępstwo.
- Każdy, kto w obecności cesarza będzie miał coś czerwonego, zostaje skazany na miesiąc więzienia.

W niektórych miejscach mogą istnieć prawa dotykające poszukiwaczy przygód. Mogą one ograniczać dostęp do lub posiadanie cręża – broń mogą nosić tylko szlachetnie urodzeni, a pewne jej rodzaje dostępne są jedynie strażnikom miejskim. Prawa mogą też zabraniać rzucania czarów lub je sankcjonować. Mogą również ograniczać liczbę uzbrojonych osób, które mają prawo zbierać się publicznie bez pozwolenia i zgody władzy. Wszystkie te prawa nałożył zapewne władca (lub władcy), którzy nie przepadają za kręcącymi się po okolicy potężnymi śmiałkami – jest to usprawiedliwiona troska rządzących o poddanych i kraj. Żaden król, książę czy burmistrz nie chce przecież, by poszukiwacze przygód byli potężniejsi niż jego strażnicy, słudzy lub żołnierze (a w związku z tym – i on sam), chyba że ufa im całkowicie bądź kontroluje ich w jakiś inny sposób.

KLASY SPOŁECZNE

W większości społeczeństw występuje jakiś 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. Przynależność 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 odrzucić śmiałków, jeśli nie przepadają za wymachującymi mieczami, miotającymi czarami, niezależnymi najemnikami. Członkowie klasy wyższej mogą też patrzeć na BG jak na herosów, lecz raczej będą w nich widzieć zagrożenie dla bezpieczeństwa publicznego (oraz własnego), jak również dla istniejącej struktury społeczno-politycznej.

Klasa średnia: Kupcy, mistrzowie rzemieślniczy, wykształceni fachowcy oraz większość ważniejszych członków gildii. Z owej klasy wywodzą się czasami urzędnicy niższego szczebla. Ich status jest zwykle zależny od wykonywanej pracy i wykształcenia. O przynależności do tej klasy decyduje raczej urodzenie niż status majątkowy.

Klasa niższa: Handlarze, czeladnicy, robotnicy, chłopi pańszczyźniani, biedni wolni chłopi, 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. Z jej szeregów bardzo rzadko wywodzą się urzędnicy czy prawodawcy.

Niewolnicy: Niektóre kultury (szczególnie złe) praktykują niewolnictwo. Niewolnicy mają gorszą pozycję niż wolni członkowie klasy

niższej. Choć nie muszą być wykształceni ani nawet wyszkoleni, większość niewolników jest robotnikami lub służącymi.

Tytuły, urzędy i stanowiska

Oto niektóre tytuły, urzędy i stanowiska powszechne dla średniowiecznego społeczeństwa (zwłaszcza w zachodniej Europie), z których możesz skorzystać we własnym świecie.

Anachoreta: Pustelnik spędzający czas na kontemplacji. Zwykle związany z jakąś religią.

Bajlif: Sierżant lub dowódca straży.

Burmistrz: Wyższy urzędnik miejski.

Doradca: Urzędnik miejski, doradzający na dworze.

Elektor lub senator: Urzędnik miejski będący członkiem (choć niekoniecznie przywódcą) ciała rządzącego lub doradczego.

Intendent: Urzędnik odpowiedzialny za zbieranie zapasów dla armii lub orszaku szlachcica.

Jurysta: Sędzia.

Kapitan: Dowódca straży.

Komendant: Sędzia lub nadzorca więzienia.

Komendant żandarmerii: Dowódca i sędzia wojskowy.

Komornik: Osoba odpowiedzialna za zbieranie podatków eksportowych i importowych.

Konstabl: Dowódca miejscowej straży.

Leśniczy królewski: Strażnik szlacheckich lasów i parków.

Mierniczy: Urzędnik miejski sprawdzający wagi i odważniki kupców.

Mierniczy portowy: Osoba sprawdzająca wagi w miejskim porcie.

Paź: Służący szlachcica.

Poborca podatków: Osoba ściągająca podatki.

Podczaszy: Urzędnik kontrolujący jakość i sprzedaż piwa oraz wina.

Posterunkowy: Sierżant lub strażnik.

Regent: Osoba sprawująca władzę dopóki królewski dziedzic lub dziedziczka nie osiągnie pełnoletności.

Rozjemca: Urzędnik prowadzący arbitraż w przypadku sporów pomiędzy sąsiadami.

Sierżant: Dowódca jednostki żołnierzy lub strażników.

Sołtys: Przywódca osady.

Sprzedawca odpustów: Członek kleru lub duchowny sprzedający religijne odpusty.

Szambelan: Nadzorca domostwa, urzędu lub sądu.

Szeryf: Reprezentant władcy na dany obszar.

Woźny: Posłaniec sądów.

Zarządca: Opiekun wyznaczonego majątku, na przykład domu.

WOJNA I INNE NIESZCZĘŚCIA

Gdy kampania się rozwija, krainą, światem, a może nawet całym planem egzystencji mogą wstrząsnąć dramatyczne wydarzenia. Najczęściej spotykanym będzie zapewne wybuch wojny. Może być ona tłem kampanii, toczyć się gdzieś za kulisami akcji. Może również ułatwić tworzenie przygód, ponieważ konflikt będzie oddziaływał na osoby i miejsca – na przykład: potrzebujące pomocy oblężone miasto, zaraza dziesiątkująca krainę, poszukiwania strażników do transportu broni. BG mogą się w nią również bezpośrednio zaangażować, stając po jednej czy drugiej stronie, pracując jako szpiedzy, mały oddział uderzeniowy lub nawet dowódcy armii.

W czasie wojny władze mogą ograniczać dostępność a nawet konfiskować różne dobra – konie, żywność, broń, rudy metali oraz ekwipunek wszelkiej maści. Niektórzy mieszkańcy mogą trafić do armii. Istnieje więc szansa, że BG nie będą w stanie zakupić potrzebnych im rzeczy, a nawet ich wyposażenie – czy też oni we własnych osobach – zostaną skonfiskowani przez władze do celów wojennych.

INWAZJA W GRZE

Wojna toczona w fantastycznym świecie jest podobna to znanej nam z rzeczywistości, lecz fantastyczne elementy scenerii – magia, bohaterowie i potwory – przyczyniają się do oczywistych różnic w taktyce, odzwierciedlonych w składzie armii. W świecie gry D&D jednostki inwazyjne podzielone są na trzy części: armia, potwory oraz siły uderzeniowe.

Armia: Jeśli inwazja jest naprawdę na dużą skalę, w skład armii najeźdźców wchodzą głównie poborowi. Są oni zarówno harcownikami, jak i piechotą. Staranniej wyszkoleni zawodowi żołnierze z lepszym ekwipunkiem wspierają poborowych jako piechota i łucznicy. Rycerze, kawaleria oraz jednostki złożone z czarodziejów, zaklinaczy i/lub kapłanów pełnią w armii nietypową rolę.

Typowy poborowy: Jest to plebejusz 1. poziomu, mający na sobie przeszywanicę, wyposażony w drewnianą tarczę oraz półwłócznię. Po otrzymaniu choćby jednego obrażenia – nawet jeśli będzie miał więcej niż 0 punktów wytrzymałości – padnie na ziemię i będzie udawać trupa. Poborowi nienajlepiej wypełniają rozkazy i zwykli łamać szeregi oraz uciekać, gdy zbliża się starcie.

Typowy żołnierz: Większość żołnierzy to zbrojni 1. poziomu, mający na sobie ćwiekowaną skórę i uzbrojeni w małą lub średnią broń żołnierską (zwykle długi miecz) oraz tarczę, albo też łuk długi. To zawodowi wojacy lub doświadczeni poborowi z rejonów, w których konflikty są na porządku dziennym. Są lepiej wyszkoleni i istnieje większe prawdopodobieństwo, iż utrzymają pozycję i wypełnią rozkazy.

Typowy konny żołnierz: Typowy konny żołnierz to zbrojny 1. poziomu, mający na sobie zbroję łuskową, a wyposażony w lekką lancę, drewnianą tarczę oraz średnią broń żołnierską (najczęściej długi miecz). Zawsze są to zawodowi wojacy i należą do najlepiej wyszkolonych jednostek na polu bitwy.

Rycerze i czarownicy: Wojownicy (członkowie tej klasy) rzadko zdarzają się na polu bitwy. Zwykle mają na sobie kolczugę lub napierśnik i uznawani są za rycerzy (choć mogą nie posiadać tego tytułu) oraz dowódców. Równie rzadko spotykani są też czarodzieje, zaklinacze lub kapłani – to siły magicznego wsparcia i uderzenia. W nieźle finansowanych i dobrze zorganizowanych armiach zdarzają się niewielkie jednostki niskopoziomowych czarowników uzbrojonych w różdżki lub inne magiczne przedmioty, dzięki którym są w stanie uczynić wiele szkód przeciwnikowi. W innych armiach każdy oddział składa się ze zwykłych żołnierzy i jednego czarownika, który rzuca zaklęcia ochronne i ofensywne. Kapłani są szczególnie mile widziani, ponieważ pancerz nie utrudnia im czarowania, a ponadto potrafią nie tylko rzucać zaklęcia, ale również całkiem nieźle posługują się orężem. Na dodatek leczą również rannych. W rzeczy samej: niezbyt liczna jednostka kapłanów wyposażonych w *różdżki leczenia lekkich ran* poruszająca się w trakcie bitwy za głównymi siłami i uzdrawiająca rannych bywa czasem skuteczniejsza niż sprowadzenie posiłków.

Potwory: Na polu bitwy niczym niezwykłym nie jest widok kawalerii powietrznej na gryfach lub hipogryfach, *zauroczonych* potworów i zwierząt oraz wezwanych stworzeń. Kopijnicy dosiadający słoni czy triceratopsów toczą boje z goblinami na worgach i orkami na złowieszczych tygrysach. Nad walczącymi krążą smoki, a ich dech dziesiątkuje całe oddziały.

Siły uderzeniowe: Postacie na poziomie wyższym niż 1. mają specjalne zadania. Asystują głównej armii w bitwie, jak wspomniano powyżej, jako rycerze lub magiczne wsparcie, bądź też działają w mieszanym oddziale (podobnym do drużyny poszukiwaczy przygód), który zajmuje się wyjątkowymi sprawami – zabija wrogich dowódców, rozbija silne punkty obronne, walczy z *zauroczonymi* potworami lub ich odpowiednikami. Tacy bohaterowie mogą również wchodzić w skład niezbyt licznych sił uderzeniowych, które prześlizgują się na terytorium wroga, by pojmać dowódców, zniszczyć magazyny, skraść plany, osłabić obronę lub wykonać inne specjalne misje. Jeśli z drużyny poszukiwaczy przygód uczynisz taką jednostkę uderzeniową, będziesz mógł wciągnąć śmiałków w wojenne działania, bez konieczności prowadzenia w trakcie sesji wielkich bitew (choć one również bywają ciekawe i mają znaczenie dla kampanii, jednak lepiej, by pozostawały tłem).

INNE NIESZCZĘŚCIA

Do innych poważnych nieszczęść można zaliczyć trzęsienia ziemi, gwałtowne sztormy i burze, huragany, zarazy i głód. Tak jak wojna, cierpią od nich zwykli mieszkańcy świata. Są też przyczyną różnych niebezpiecznych i strasznych sytuacji, pobudzających do działania tych BG, którzy pragną rozwiązywać powstałe problemy lub łagodzić cierpienie innych.



Oddział zaklinaczy i czarodziejów wspiera armię wojowników.

Ryc. W. Reynolds

RELIGIA

Nic nie wpływa na społeczność silniej niż religia. W twoim świecie religie muszą być dopasowane do społeczeństw. Zastanów się, czy i jak kapłani wpływają na ludność. Co większość mieszkańców świata myśli o religii, bóstwach lub duchownych? Osoby związane z kościołem nie ograniczają się tylko do krzewienia religii, ale również zajmują sprawami, dla których reszta społeczeństwa nie ma albo czasu, albo nie jest nimi zainteresowana – chodzi o prowadzenie kronik, celebrowanie mszy, rozsądzanie sporów, opiekę nad biednymi i chorymi, bronienie społeczności, kształcenie młodych, przechowywanie wiedzy, kultywowanie tradycji itp.

Zdarza się, iż kościelna hierarchia nie stanowi jednolitej całości. Możesz wymyślić wiele interesujących i różnorodnych politycznych intryg, które snują kapłani tego samego bóstwa przeciw swoim kolegom mającym inne zapatrywania na doktrynę (lub inny charakter). Zakony w jednym kościele mogą różnić się wybranymi przez swych 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 kapłanów dobra i wiedzy (proroków).

PANTEON A SCENERIA KAMPANII

Oto przykład połączenia religii opisanych w *Podręczniku Gracza* ze społeczeństwem.

Boccob: Duchowni Boccoba to zwykle ponura grupa, która bardzo poważnie podchodzi do poszukiwania wiedzy oraz badania sztuk tajemnych. Kapłani Arcymaga Bóstw noszą purpurowe szaty ze złotymi lamówkami. Nie mieszają się w politykę czy sprawy publiczne i zamykają w murach swych klasztorów.

Corellon Larethian: Kapłani Stwórcy Elfów to obrońcy swej rasy. Często są przywódcami i rozstrzygają problematyczne kwestie pojawiające się pośród ich pobratymców.

Ehlonna: Duchowni, którzy poświęcili się Ehlonnie, to przyjacielscy mieszkańcy lasów. Noszą bladozielone szaty i skutecznie chronią puszczę przed wszelkimi zagrożeniami.

Erythnul: Kapłani Erythnula w większości cywilizowanych krain starają się nie zwracać na siebie uwagi. Na dzikich terenach duchowni wsławiają się brutalnością i tyranią. Wielu złych humanoidów czci Erythnula, lecz ich kapłani nie współdziałają ze sobą i nie walczą o dobro całej religii. Kapłani Erythnula lubią nosić rdzawoczerwone ubiory lub okrwawione szaty.

Fharlanghn: Duchowni Fharlanghna to wędrowcy pragnący pomagać podróżnym. Wędrowiec podchodzący do jednej z przydrożnych kapliczek tego boga – a wiele ich jest przy większości powszechnie używanych traktów – nie spotka przy niej dwa razy tego samego kapłana, który dogląda tego świętego przybytku. Duchowni Fherlanghna często są w drodze. Ubierają się – rzec można – nijako, w brązy lub zielenie.

Garl Świetlistozłoty: Kapłani Garla Świetlistozłotego służą gnomim społecznościom jako nauczyciele i obrońcy. Pełni szczerego humoru przekazują młodym cenną wiedzę oraz umiejętności swej rasy. Chronią również pobratymców, wiecznie mając baczenie na siły złych humanoidów, które mogłyby zagrozić gnomim społecznościom.

Gruumsh: Religia złego boga orków opiera się na strachu. Kapłani Grumsha starają się zostać wodzami plemienia lub doradcami przywódcy. Wielu wyłupia sobie jedno oko, naśladując w ten sposób swego boga.

Heironeous: Kapłani tego boga tworzą religijne zakony wojskowe, w których wiadomo, kto komu podlega i przed kim odpowiada. Ten kościół posiada też linie zaopatrzenia oraz dobrze wyposażone zbrojownie. Kapłani Heironeousa, gdy tylko mogą, walczą z wyznawcami Hextora, a resztę czasu spędzają chroniąc cywilizowane krainy przed złem.

Hextor: Duchowni Hextora mają znaczną potęgę. Choć religia ta jest zła, jej wyznawcy nie kryją się tak, jak wierni innych mrocznych bóstw. W wielu miastach można spotkać działające bez problemu świątynie Hex-

tora. Kapłani tego boga noszą czarne ubiory ozdobione czaszkami lub szarymi twarzami.

Kord: Kapłani tego boga cenią siłę, lecz nie dominację. Świątynie Korda przypominają czasami wielkie komnaty zbrojnych. Duchowni zaś lubią czerwone oraz białe ubrania i często przypominają wojowników.

Moradin: Kapłani tego boga przewodniczą podczas największych formalnych uroczystości krasnoludzkiej kultury. Zajmują się też genealogiami, spisują kroniki i kształcą młodych, a czasem też bronią społeczności.

Nerull: Tego boga niemal wszyscy się obawiają. Jego odziani w rdzawą czerwień kapłani to psychopatyczni mordercy, którzy skrycie spiskują przeciwko wszelkiemu dobru. Nie mają żadnej hierarchii, a czasami występują nawet przeciwko sobie.

Obad-Hai: Kościół Obad-Haia nie jest zhierarchizowany. Kapłani traktują siebie nawzajem jak równych. Wszyscy noszą czerwonobrązowe ubiory i opiekują się ukrytymi w lesie kapliczkami, zwykle położonymi z dala od cywilizacji. Trzymają się dziczy i siebie nawzajem, rzadko angażując w życie społeczeństwa.

Olidammara: Religia tego boga jest – mówiąc oględnie – dość luźno zorganizowana i niewiele świątyń poświęconych jest wyłącznie jemu. Mimo to Olidammara ma wielu kapłanów. Zwykle działają pośród mieszczan lub błąkają się po okolicy. Duchowni Olidammary nie tylko zajmują się kapłaństwem, ale często są również przedstawicielami innych profesji – minstrelami, browarnikami czy tzw. „majstrami do wszystkiego". Można ich więc znaleźć niemal wszędzie, a robią niemal wszystko.

Pelor: Kapłani Jaśniejącego pomagają biednym i chorym, więc większość gminu darzy ich wielkim szacunkiem. Świątynie Pelora to sanktuaria dla ubogich i chorych, zaś jego odziani na żółto kapłani to miłe, ciche osoby, których gniew rozbudzić może jedynie zło.

Św. Cuthbert: Zakon św. Cuthberta nie pobłaża głupcom i nie cierpi zła w żadnej jego postaci. Kapłani tego boga przejmują się potrzebami zwykłego ludu bardziej niż szlachtą i dobrze wykształconymi osobami. Są fanatyczni w dążeniu do przechrzczenia innych na swą wiarę i szybko zwalczają przeciwników.

Vecna: Duchowieństwo tego boga to odosobnieni kultyści, którzy badają mroczne tajemnice, poszukując sposobu na wprowadzenie w życie snutych przez siebie planów. Ulubione barwy kapłanów Vecny to czerń i czerwień.

Wee-Jas: Kapłani Wee-Jas są zhierarchizowani, znani z dyscypliny i posłuszeństwa wobec przełożonych. Odprawiają ceremonie pogrzebowe, opiekują się cmentarzami oraz biblioteki z tajemną wiedzą. Noszą czarne lub szare szaty.

Yondalla: Kapłani tej bogini pomagają innym niziołkom wieść bezpieczne, dostatnie życie – do czego wystarczy postępowanie zgodnie ze wskazówkami bogini. Często są też przywódcami społeczności.

TWORZENIE NOWYCH BÓSTW

Możesz tworzyć własne bóstwa i religie – bez ograniczeń. Mogą to być pojedyncze potęgi lub składać się na panteon nieustannie oddziaływujących na siebie bogów i bogiń.

Każde bóstwo powinno mieć sferę lub sfery wpływów, której elementami mogą być koncepcje – pokój lub śmierć; wydarzenia – wojna czy głód; żywioły – ogień bądź woda; działania – podróżowanie albo rozrywka; typy osób oraz profesje – czarodzieje czy kapłani; a również rasy, charakter, 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 – skoncentrowani na jakiejś idei – mogą być związani z zaledwie trzema domenami.

Światy DUNGEONS & DRAGONS są politeistyczne. Możesz stworzyć świat monoteistyczny, lecz silna, pojedyncza religia będzie prawdopodobnie mieć ogromną władzę socjologiczną i polityczną (jak w średniowiecznej Europie). Zmiana taka pociąga za sobą poważne konsekwencje, które mogą odbić się echem w całej scenerii kampanii.

MAGIA

Czasem MP ma ochotę stworzyć w swoim świecie miasta na wzór średniowiecznych. 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. Nie jest to najlepszy pomysł. Wywoła on niezdrowe napięcie w graczach – wszak ich bohaterowie rzucają zaklęcia, mają magiczne przedmioty, przemierzają pobliskie ziemie i lochy obfitujące w magię oraz potwory, a mimo to miasto wygląda na średniowieczny europejski gród.

Magia zmusza do zrezygnowania z prawdziwie historycznych scenerii. Tworząc każdy element swego świata musisz pamiętać, że magia będzie na niego w jakiś sposób wpływać. Czy król otoczy zamek murem wiedząc, że zaklęcia *lewitacji* i *lotu* nie są niczym niezwykłym? Jak strażnicy skarbca upewnią się, że nikt nie wteleportuje się po postu do środka lub nie prześlizgnie przez ścianę w eterycznej postaci?

Jeśli twój świat nie jest odmienny (patrz Odmiany magii, strona 164), magia jest w nim obecna i rozsądni mieszkańcy będą ją brać pod uwagę. Kupca nie zaskoczy ktoś, kto będzie próbował okraść go posługując się *niewidzialnością*. Karciarz zdaje sobie sprawę, że ktoś może wykryć jego myśli i kłamstwa.

Magia nie może być czymś, czego zwykli mieszkańcy świata są nieświadomi. Być może czarownicy zdarzają się dość rzadko, lecz mimo to są na tyle powszechni, iż prosty lud wie, że gdy wuj Rufus spadnie z wozu, należy zabrać go do świątyni, gdzie kapłan go uleczy (choć przeciętnego wieśniaka pewnie nie będzie stać na magiczne leczenie). Jedynie żyjący w wielkiej izolacji chłop nie będzie zbyt często doświadczał magii czy widział efekty jej działania.

Dopasowując magię do swego świata możesz skorzystać z poniższych pomysłów.

- Odwiedzana przez poszukiwaczy przygód tawerna może mieć nad barem znak „Żadnego wykrywania" – w ten sposób szynkarz zapewnia klientom spokojną atmosferę, w której mogą się rozluźnić i nie muszą martwić, iż ktoś odkryje ich charakter, przeczyta myśli czy dowie się, jakie mają magiczne przedmioty i tak dalej.
- Kupcy mogą zatrudnić niezbyt liczną grupę czarodziejów, którzy będą niewidzialni chodzić po targowisku i wypatrywać złodziei, rzucać *wykrycie myśli* na podejrzane osoby oraz korzystać z *dostrzegania niewidzialnego*, by szukać rabusiów używających magii.
- Straż miejska może zatrudniać jednego, dwóch albo i więcej czarowników, którzy będą chronili gwardzistów, pacyfikowali nieokrzesanych czarowników i ułatwiali prowadzenie przesłuchań.
- W sądzie *wykrycia myśli* lub *wykrycia kłamstwa* ułatwią rozsądzanie spraw.
- W mieście na porządku dziennym mogą być proste zaklęcia, ułatwiające życie mieszkańcom – na przykład, *nieustający płomień* służący za uliczne lampy. W bardzo rozwiniętych lub bogatych grodach mogą pojawić się permanentne *bramy*, którymi uchodzą ścieki, oraz *latające dywany* ułatwiających dostarczanie pilnych wiadomości (nie pozwól jednak, by nadużywana w zwykłych miejscach w podobny sposób magia znudziła się graczom).

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Magiczne przedmioty opisane w Rozdziale 8: Magiczne przedmioty mają swoją cenę. Chodzi o to, że choć rzeczy te są rzadkie, można je kupować i sprzedawać jak inne towary. Podane ceny są poza zasięgiem przeciętnych zjadaczy chleba, lecz bardzo bogaci – w tym BG średniego i wysokiego poziomu – mogą je kupować i sprzedawać, a nawet zamawiać ich wykonanie u czarowników. W bardzo dużych miastach mogą istnieć sklepy specjalizujące się w handlu magicznymi przedmiotami – pod warunkiem, iż jest wystarczająco wielu bogatych klientów (być może znaczna ich część to poszukiwacze przygód) i że kupiec odpowiednio chroni się przed złodziejami. Czasami handel magicznymi przedmiotami może odbywać się na normalnych targowiskach i w zwykłych sklepach. Na przykład, kowal oprócz asortymentu normalnego oręża może mieć kilka rodzajów magicznej broni.

ZABOBONY

To, że magia działa i lud zdaje sobie sprawę z jej istnienia, nie oznacza wcale, iż wie dokładnie jak działa. Zabobony (quasi-magiczne, rytualne zachowania, które nie dają żadnych efektów) wciąż mogą być powszechne. Nic nie stoi na przeszkodzie, by w obiegu pojawiły się tanie uroki (oczywiście nieskuteczne) oraz sprzedawane plebsowi błyskotki pozbawione mocy. W twoim świecie na porządku dziennym mogą być specjalne gesty lub słowa, które należy wykonać lub wypowiedzieć w określonych sytuacjach (na przykład: „Na zdrowie" po kichnięciu), albo osoby czytające znaki na przyszłość z lotu ptaków – i tak dalej. To wszystko może dodać wiele smaczku twojej kampanii. Będą to też szczegóły obrazujące zarówno dziwactwa, jak i podświadome lęki oraz obawy społeczeństwa.

OGRANICZENIA NAKŁADANE NA MAGIĘ

W niektórych cywilizowanych miejscach używanie magii może być całkowicie zakazane lub w jakiś sposób ograniczone. Być może potrzebna jest specjalna licencja, bądź też pozwolenie miejscowego władcy – pozbawiony oficjalnej zgody czarownik nie może korzystać ze swych mocy. W takich miejscach magiczne przedmioty oraz efekty działania magii zdarzają się rzadko, ale za to nie muszą też istnieć ochrony przed magią. Stopień zabezpieczeń zależy od tego, czy władze wierzą w działanie wprowadzonego prawa, czy też prawa owe nałożono, ponieważ rządzący mają lekką paranoję na punkcie magii.

W niektórych społecznościach pewne czary mogą być zakazane. Zwykle wykorzystywanie zaklęć do kradzieży i oszukiwania uznawane będzie za przestępstwo – w tym przypadku *niewidzialność* oraz wiele iluzji trafi na cenzurowane. Zaklinania (pewne uroki, czary przymusu, *sugestie* oraz dominacje) często są zakazane, ponieważ ograniczają one wolną wolę. Zaklęcia niszczące również bywają limitowane – z oczywistych powodów. Miejscowy władca może mieć fobię na punkcie jakiegoś efektu lub czaru (na przykład, na punkcie polimorfii, gdyż obawia się, że ktoś się pod niego podszyje) i ogranicza również stosowanie tego rodzaju magii.

BUDOWANIE ODMIENNEGO ŚWIATA

Zasady pozwalają ci na bardzo dużą elastyczność podczas budowania własnego świata. Zakładamy jednak kilka podstawowych rzeczy: średniowieczny poziom technologii, zachodnioeuropejski klimat oraz para-historyczne fundamenty. Możesz zechcieć przekroczyć owe granice lub stworzyć bardzo odmienny świat.

SPOŁECZEŃSTWO/KULTURA

Możesz stworzyć zupełnie nową scenerię, 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, iż większość historycznych wojowników afrykańskich nie nosiła metalowych pancerzy, po prostu zmień to. 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 scenerii. Duża ilość magii zmieni arabską kampanię tak znacznie, jak europejską.

Kultura azjatycka

W niniejszym dość obszernym przykładzie przyjęto założenie, że MP pragnie stworzyć scenerię kampanii opartą nie na kulturze zachodniej, lecz azjatyckiej. Mówiąc ściślej, chce tak ukształtować swój świat (jego nastrój i wygląd), by przypominał feudalną Japonię i starożytne Chiny. Postanawia nie zmieniać dostępnych dla BG ras, a jeśli chodzi o klasy, to nie pozwala tylko na barda, stwierdzając, iż jest to postać typowa dla Europy. Zmienia też nazwę paladyna na samuraj i dostosowuje moce tej klasy tak, by oprzeć ją nie na podstawach religijnych, lecz na samurajskiej mocy ki. Tworzy nowe klasy prestiżowe – ninja, wu gen oraz kensai.

Spojrzawszy na listę ekwipunku, dochodzi do wniosku, że większość pasuje do jego potrzeb – dodaje tylko kilka rodzajów broni, których opisy znalazł w podręcznikach do historii (szczegóły w Tabeli 6-2: Broń azjatycka).

Broń azjatycka

Wiele oręża z tabeli w *Podręczniku Gracza* (Tabela 7-4: Broń, strona 98, oraz I tabela 7-10: Broń wybuchowa, strona 114) pasuje do azjatyckiej kampanii, a szczególnie odpowiednie są sztylet, trójząb, shuriken, kama, nunchaku, siangham, kukri, półwłócznia, krótka włócznia, długa włócznia, topór ręczny, łuk krótki, łuk krótki refleksyjny, łuk długi refleksyjny, drąg, lekki korbacz, lekka kusza, sierp, kosa, maczuga oraz bitewny topór.

Dmuchawka: Pozwala strzelać małymi igłami na stosunkowo dużą odległość. Jest to broń niezwykle cicha. Zwykle strzela się zatrutymi igłami.

Igły do dmuchawki: 5-centymetrowe, żelazne igły sprzedawane są w małych drewnianych pudełkach, w których znajduje się 20 pocisków. Wypełnione pudełko jest tak lekkie, że jego ciężar można pominąć. Czubki igieł są często pokryte trucizną (zwykle będzie to zielonokrwisty olej, krwiokorzeń, błękitny winnis, esencja cieni lub nawet ostrze śmierci).

Wakizashi: Ten mały, lekko zakrzywiony krótki miecz potrafią wykuć jedynie prawdziwi mistrzowie płatnerstwa. Traktować go należy jak broń mistrzowską, zapewniającą +1 do testów ataku. Premia do ataku bronią mistrzowską nie kumuluje się z premią z usprawnienia do ataku.

Katana: Z punktu widzenia mechaniki gry niewiele się różni od miecza półtoraręcznego. Tak naprawdę jest to jednak najdoskonalszy istniejący niemagiczny oręż. Traktować go należy jak broń mistrzowską, zapewniającą +1 do testów ataku. Katana jest duża i nie można jej używać jedną ręką bez specjalnego szkolenia, zalicza się ją więc do broni egzotycznej. Stworzenia średniej wielkości mogą posługiwać się kataną oburącz jako bronią żołnierską, a duże mogą używać jej w ten sam sposób jednorącz. Stworzenia średniej wielkości posiadające Biegłość w broni egzotycznej (katana) mogą walczyć tym orężem jednocześnie. Premia do ataku bronią mistrzowską nie kumuluje się z premią z usprawnienia do ataku.

Kusari-gama: Można jej używać jako broni podwójnej lub zasięgowej. W pierwszy przypadku bohater posługuje się nią w zwykły sposób, jakby walczył dwoma orężami (pod uwagę bierze się wszelkie kary wynikające z walki jednocześnie bronią jednoręczną i lekką). W tym przypadku można atakować tylko przeciwników w najbliższym sąsiedztwie.

Jeżeli kusari-gama używana jest jako broń zasięgowa, można nią atakować przeciwników w odległości 3 metrów. W przeciwieństwie do innych oręży zasięgowych, można jej używać w walce z sąsiadującym wrogiem – używa się wtedy tylko jednego końca, więc nie mają zastosowania zasady walki dwoma rodzajami broni. Walczący decyduje, którego końca używa. Ten zakończony kamą jest uznawany za broń tnącą (1k6 obrażeń), zaś końcówka z łańcuchem zadaje rany miażdżące (1k4 obrażenia).

Tabela 6-2: Broń azjatycka

	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Rodzaj
Broń prosta – zasięgowa						
Mała						
Dmuchawka	1 sz	1	×2	3 m	1 kg	Kłute
Igły do dmuchawki	1 sz	–	–	–	*	–
Broń żołnierska – wręcz						
Mała						
Wakizashi**	300 sz	1k6	19-20/×2	–	1,5 kg	Cięte
Broń egzotyczna – wręcz						
Średnia						
Katana†	400 sz	1k10	19-20/×2	–	3 kg	Cięte
Duża						
Kusari-gama*†	10 sz	1k6/1k4	×2	–	1,5 kg	Cięte/ miażdżone

*Waga tak mała, że nieistotna.

**Poza podanymi informacjami należy traktować jak mistrzowski miecz krótki.

†Poza podanymi informacjami należy traktować mistrzowski miecz półtoraręczny.

Kusari-gamy można używać do przewracania. Jeżeli przeciwnik kontruje taki atak, wypuszczenie broni uniemożliwia przewrócenie. Walczący tą bronią dostaje premię +2 do wszystkich testów rozbrajania (włącznie z rzutami ratującymi przed rozbrojeniem po nieudanej próbie).

Atutu Finezja w broni można użyć, by w atakach kusari-gamą dodawać modyfikator ze Zręczności, a nie z Siły.

Inne azjatyckie smaczki

Tworzony przez MP świat pełen jest feudalnych panów służących potężniejszym od siebie, którzy z kolei są poddanymi jeszcze znaczniejszych osób. Kraina usiana jest również klasztorami, w których u boku kapłanów żyją mnisi – to duchowy element scenerii. W społeczeństwie, w którym – o ironio, nie ma bardów – 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 scenerii równie istotna, co kultura. Świat, którego mieszkańcy potrafią tworzyć proch strzelniczy, musi odpowiednio wyglądać. 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 wywyższał przy okazji.



W niektórych kampaniach broń palna może być potężnym orężem.

Ryc. A. Swekel

Rozmiar broni a obrażenia

Niektórzy przeciwnicy mogą być wyposażeni w broń innego rozmiaru niż standardowa. Gdy oręż jest większy lub mniejszy, zadawane przezeń obrażenia zmieniają się w następujący sposób.

Mniejsza o rozmiar	Oryginalne obrażenia	Większa o rozmiar
1	1k2	1k3
1k2	1k3	1k4
1k3	1k4	1k6
1k4	1k6	1k8
1k6	1k8	2k6
1k6	1k10	2k6
1k8	1k12	2k8

W przypadku broni o większych rozmiarach – gdy rzut na obrażenia wykonuje się dwoma lub więcej kośćmi – zmień rodzaj kości na o jeden większy. I tak, na przykład, duży długi miecz powodować będzie 2k6 punktów obrażeń (skok z 1k8), zaś wielka wersja tego oręża – 2k8 punktów obrażeń (k6 zmieniamy na k8).

Broń zmniejszona do tego stopnia, że zadaje mniej niż 1 punkt obrażeń, staje się bezużyteczna.

Niski poziom technologii

Kampania osadzona w epoce brązu – gdzie broń jest bardziej toporna, a pancerz mniej zaawansowany – czy nawet w epoce lodowcowej czy kamienia łupanego – gdzie metal jest ledwo, jeśli w ogóle dostępny – może być bardzo interesująca. W takim świecie śmiałkowie będą przede wszystkim walczyć o przetrwanie, bowiem znajdowanie pożywienia oraz utrzymywanie ciepła staną się nagle naprawdę trudne. Tu nie będzie sklepów, w których kupuje się towary (zwłaszcza w epoce lodowcowej czy kamienia łupanego), a nawet bezpiecznych schronień, w których można przespać nocy. Zabicie wielkiej bestii oznacza nie tylko zwycięstwo, lecz również pożywienie, futro lub skórę, które można nosić, oraz kości, z których można wykonać broń i narzędzia.

Broń technologii niskiego poziomu

Broń w epoce brązu, lodowcowej lub kamienia łupanego nie jest wykuwana z żelaza czy stali. Posługiwanie się orężem wykonanym z pośledniejszych materiałów – jak kość czy kamień – powoduje karę –2 do ataku i obrażeń (minimalne obrażenia to zawsze 1).

Zwiększanie poziomu technologicznego

MP może również podążyć w drugim kierunku i przesunąć historyczne podstawy świata o kilka stuleci po Średniowieczu – otrzyma wtedy renesansową scenerię. Dzięki temu śmiałkowie będą mogli sięgnąć po broń i ekwipunek z zupełnie innych czasów. Dostępne staną się zegary, balony wypełnione rozgrzanym powietrzem, prasy drukarskie, a nawet prymitywne maszyny parowe. Najważniejsza jednak dla BG będzie nowa broń – *palna*.

TABELA 6-3: BROŃ RENESANSOWA

	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Rodzaj
Broń egzotyczna (palna) – dystansowa						
Mała						
Pistolet skałkowy	250 sz	1k10	×3	15 m	1,5 kg	Kłute
Kule do pistoletu (10)	3 sz	–	–	–	1 kg	–
Średnia						
Muszkiet	500 sz	1k12	×3	45 m	5 kg	Kłute
Kule do muszkietu (10)	3 sz	–	–	–	1 kg	–

TABELA 6-4: RENESANSOWA BROŃ WYBUCHOWA

Broń*	Koszt	Obrażenia	Promień wybuchu	Przyrost zasięgu	Ciężar
Bomba	150 sz	2k6	1,5 m	3 m	1/2 kg
Bomba dymna	70 sz	Dym	**	3 m	1/2 kg

*Użycie broni wybuchowej nie wymaga biegłości.
**Patrz opis.

Renesansowa broń palna

Broń palna powinna być traktowana jak broń miotająca. Atut Biegłość w broni egzotycznej (broń palna) umożliwia posługiwanie się wszelkim orężem palnym – inaczej do wszystkich testów ataku stosuje się karę –4. Nie da się skonstruować broni palnej, która wykorzystawałaby Siłę posługującej się nią osoby (nie są więc możliwe, na przykład, potężne pistolety skałkowe).

Kule: Okrągłe ołowiane kulki pokaźnych rozmiarów są sprzedawane w woreczkach, w których znajduje się 10 takich pocisków. Wypełniony woreczek ma pomijalny.

Proch strzelniczy: Jest to materiał łatwopalny (30 gramów tej substancji pali się w rundę i wydziela tyle światła, co słoneczny pręcik), który w odpowiednich warunkach może spowodować eksplozję. Niemniej najczęściej stosuje się go do miotania kul z lufy pistoletu lub muszkietu, albo robi z niego bombę (patrz niżej). Do nabicia broni potrzeba 30 gramów prochu, który sprzedawany jest w małych beczułkach (pojemność 7,5 kg, całkowity ciężar 10 kg, 250 sz sztuka) oraz w wodoodpornych rogach (pojemność i całkowita waga 1 kg, 35 sz sztuka). Jeśli proch zamoknie, nie można go używać.

Pistolet skałkowy: 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 tej broni wybuchowej nie wymaga biegłości, podobnie jak w przypadku innych broni wybuchowych. Posłużenie się nią wymaga wykonania dotykowego ataku na dystans. Bezpośrednie trafienie ową eksplodującą bronią wybuchową oznacza, iż ugodzono nią istotę będącą celem. W tej sytuacji wszystkie osoby znajdujące się w promieniu wybuchu – w tym trafiony – otrzymują podane obrażenia. Pudło wymaga sprawdzenia odchylenia, jak w przypadku zwyczajnych broni wybuchowych, lecz zamiast powodować obrażenia rozpryskowe wszystkim stworzeniom w promieniu 1,5 metra, broń rani wszystkie stworzenia w promieniu wybuchu liczonego od miejsca, w którym naprawdę wylądowała.

Bomba: Lont tej kulistej bomby wypełnionej prochem trzeba przed rzuceniem podpalić (akcja standardowa). Eksplozja powoduje 2k6 obrażeń od ognia. Istoty znajdujące się w promień wybuchu mogą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20) i – gdy będzie on udany – otrzymać jedynie połowę ran.

Bomba dymna: Lont tej cylindrycznej bomby trzeba przed rzuceniem zapalić (akcja standardowa). W rundę po zapaleniu w promieniu 6 metrów od bomby zaczyna unosić się dym, co nie powoduje żadnych obrażeń. Opary rozwieją się po 1k3+6 rundach, gdy jest bezwietrznie, lub 1k3+1 rundzie, gdy wiatr jest stosunkowo słaby. Dym ogranicza widoczność do 1/2 metra. Każda istota w chmurze oparu ma 90% ukrycia.

Bardzo zaawansowana technologia

Możesz stworzyć scenerię, w której technologia będzie bardzo zaawansowana. Na przykład, wylądował lub rozbił się pojazd gwiezdny – świadectwo wysoko rozwiniętej cywilizacji. Statek kosmiczny staje się tajemniczym, wyjątkowym elementem scenerii, z którym wiąże się specyficzna magia (zaawansowana technologia) i potwory (ocalali obcy oraz roboty). Wysoko rozwinięta cywilizacja mogła również przed tysiącleciami istnieć na świecie, gdzie toczy się twoja kampania. Zdołała już jednak „wymrzeć", 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. Możesz wreszcie uznać, że do wymyślonego przez ciebie świata przybywają obcy wraz z wysoko rozwiniętą nauką i w krótkim czasie stają się albo opiekunami, albo władcami słabszych stworzeń. Owe cywilizowane istoty mogą przekazywać ochłapy nauki zaufanym, którzy dobrze im służą.

Bez względu na to, w jaki sposób zaawansowana technologia pojawiła się w twoim świecie, stworzone dzięki niej rzeczy powinny być równie rzadko spotykane, co przedmioty magiczne czy artefakty, a ponadto winny być one trudne lub wręcz niemożliwe do odtworzenia. Najlepiej wytwory owej techniki traktować jak artefakty (patrz Rozdział 8: Magiczne przedmioty). Nie powinny one zdominować gry, lecz być odskocznią. Niektórzy gracze uznają za miłą odmianę zabicie smoka z karabinu, a nie mieczem, lub walkę z robotem bojowym, nie z trollami. Niemniej mało kto będzie chciał się bawić często w takie rzeczy, jeśli akcja przygód toczy się w świecie fantasy.

Poniżej opisano kilka rodzajów broni – wytworów nowożytnej technologii. Nie podano jednak ich ceny, gdyż nie są one do kupienia. Można je jednak odnaleźć, tak jak artefakty.

Statystyki tych broni można również wykorzystać, by poradzić sobie z czymś, co nie zostało opisane w zasadach. Zapewne masz całkiem niezłe pojęcie o wyglądzie pistoletu i lasera, więc poradzisz sobie z wszelkimi problemami. Na przykład, możesz wymyślić pułapkę, która z ogromną prędkością wystrzeliwuje duże igły. Mógłbyś wykorzystać statystyki karabinu automatycznego lub oprzeć się na nich i uzyskać oczekiwany wynik. Gdy będziesz opisywał pułapkę, możesz nawet opisać ją graczom tak, jakby przypominała karabin maszynowy, dzięki czemu zrozumieją zasadę jej działania.

Nowożytna broń palna

Broń palna powinna być traktowana jak broń miotająca. Atut Biegłość w broni egzotycznej (broń palna) umożliwia posługiwanie się wszelkim orężem palnym – inaczej do wszystkich testów ataku stosuje się karę –4. Nie da się skonstruować broni palnej, która wykorzystawałaby Siłę posługującej się nią osoby (nie są więc możliwe, na przykład, potężne karabiny automatyczne).

Granatnik: Ta broń miota na dystans ograniczony zasięgiem granaty odłamkowe lub dymne. Przed każdym wystrzałem trzeba ją jednak przeładować, co wymaga poświęcenia akcji standardowej. Granatnik to tuba osadzona na metalowym trójnogu i wyposażona w mechanizm celowniczy. Pocisk wsuwa się do służącej za lufę tuby.

Karabin automatyczny: Można z niego wystrzelić trzydzieści razy, poczym należy go przeładować (akcja standardowa). Strzelać można do wielu przeciwników, jeśli posługująca się nim osoba posiada zdolność wielokrotnego ataku.

Karabin samopowtarzalny: Można z niego wystrzelić tylko raz w rundzie, ale za to przeładować go należy dopiero po sześciu wystrzałach (akcja standardowa).

Kule do strzelby śrutowej: Cylindryczny pocisk z wbudowaną u podstawy spłonką. Wypełniony jest mieszaniną prochu strzelniczego oraz małych kawałków ołowiu.

Magazynek z nabojami: Ołowiane pociski w miedzianej łusce, zapakowane do magazynka. W magazynku pistoletowym (wkładanym w kolbę) mieści się 20 nabojów, a w magazynku karabinowym (wsuwanym w komorę) – 30.

Nabój: Ołowiane pociski w miedzianej łusce.

Pistolet automatyczny: Można z niego wystrzelić dwadzieścia razy, poczym należy go przeładować (akcja standardowa). Strzelać można do wielu przeciwników, jeśli posługująca się nim osoba posiada zdolność wielokrotnego ataku.

Rewolwer: Można z niego wystrzelić tylko raz w rundzie, ale za to przeładować go należy dopiero po sześciu wystrzałach (akcja standardowa).

Strzelba śrutowa: Zadaje 3k6 obrażeń ofierze znajdującej się w odległości pierwszego przyrostu zasięgu, 2k6 – drugiego przyrostu zasięgu i 1k6 każdemu w obszarze o szerokości 1,5 metra rozciągającemu się dalej aż do maksymalnego zasięgu. Można z niej wystrzelić tylko raz w rundzie, ale za to przeładować ją należy dopiero po pięciu wystrzałach. Załadowanie jednego lub dwóch pocisków to akcja standardowa. Załadowanie większej ich liczby (na przykład, wszystkich pięciu) to już akcja całorundowa.

Nowożytna broń wybuchowa

W przypadku tej broni wybuchowej stosuje się analogiczne zasady jak w przypadku renesansowej broni wybuchowej (patrz wcześniej).

Dynamit: Lont tego krótkiego, wąskiego walca zawierającego materiał wybuchowy trzeba przed rzuceniem podpalić (akcja standardowa). Eksplozja ma promień wybuchu 1,5 metra i powoduje 3k6 obrażeń od ognia. Istoty znajdujące się w promieniu wybuchu mogą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20) i – gdy będzie on udany – otrzymać jedynie połowę ran.

Granat dymny: Niewielki walec osadzony na drążku długości 30 centymetrów. Jeśli granatem się rzuca, należy korzystać z jego przyrostu zasięgu. Jeżeli wystrzeliwany jest z granatnika, używa się przyrostu zasięgu owej broni. W rundę po wylądowaniu na ziemi w promieniu 6 metrów od bomby zaczyna unosić się dym, co nie powoduje żadnych obrażeń. Opary rozwieją się po 1k3+6 rundach, gdy jest bezwietrznie, lub 1k3+1 rundzie, gdy wiatr jest stosunkowo słaby. Dym ogranicza widoczność do 1/2 metra. Każda istota w chmurze oparu ma 90% ukrycia.

Granat odłamkowy: Duże jajo osadzone na drążku długości 30 centymetrów. Jeśli granatem się rzuca, należy korzystać z jego przyrostu zasięgu. Jeżeli wystrzeliwany jest z granatnika, używa się przyrostu zasięgu owej broni. Granat odłamkowy to niebezpieczny materiał wybuchowy. Rani on wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 6 metrów od miejsca eksplozji. Obrażenia w połowie są kłute, a w połowie spowodowane przez ogień. Istoty znajdujące się w promień wybuchu mogą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20) i – gdy będzie on udany – otrzymać jedynie połowę ran.

Tabela 6-5: Broń nożytna

	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Rodzaj
Broń egzotyczna (palna) – dystansowa					
Mała					
Pistolet automatyczny	1k10	×3	45 m	2,5 kg	Kłute
Magazynek z nabojami pistoletowymi (20)	–	–	–	1/4 kg	–
Rewolwer	1k10	×3	30 m	1,5 kg	Kłute
Naboje do rewolweru (20)	–	–	–	1/4 kg	–
Średnia					
Karabin automatyczny	1k12	×3	75 m	6 kg	Kłute
Magazynek z nabojami karabinowymi (20)	–	–	–	1/4 kg	–
Karabin samopowtarzalny	1k12	×3	60 m	5 kg	Kłute
Naboje karabinowe (20)	–	–	–	1/4 kg	–
Strzelba śrutowa	*	*	3 m	5 kg	Kłute
Kule do strzelby śrutowej (20)	–	–	–	1/4 kg	–
Duża					
Granatnik	*	*	60 m	6 kg	**

*Patrz opis.

**Miota granatami dymnymi lub odłamkowymi. Patrz Tabela 6-6: Nożytna broń wybuchowa.

Tabela 6-6: Nożytna broń wybuchowa

Broń*	Obrażenia od wybuchu	Zasięg wybuchu	Przyrost zasięgu	Ciężar
Dynamit	3k6**	1,5 m	3 m	1/2 kg
Granat dymny	Dym	**	3 m	1/2 kg
Granat odłamkowy	6k6	6 m	3 m	1/2 kg

*Użycie broni wybuchowej nie wymaga biegłości.

**Patrz opis

Broń futurystyczna

Broń futurystyczna powinna być traktowana jak broń miotająca. Atut Biegłość w broni egzotycznej (broń futurystyczna) umożliwia posługiwanie się wszelką tego typu bronią – inaczej do wszystkich testów ataku stosuje się karę –4. Nie da się skonstruować broni futurystycznej, która wykorzystawałaby Siłę posługującej się nią osoby (nie są więc możliwe, na przykład, potężne karabiny laserowe).

Miotacz antymaterii: To straszliwa broń krótkiego dystansu. Można z niej strzelać tylko raz w rundzie. Po dwóch strzałach miotacz trzeba przeładować (akcja standardowa).

Karabin laserowy: Można z niego wystrzelić pięćdziesiąt razy, poczym należy go przeładować (akcja standardowa). Strzelać można do wielu przeciwników, jeśli używająca go osoba posiada zdolność wielokrotnego ataku.

Magazynek energetyczny: Ten mały magazynek wsuwa się w kolbę karabinu laserowego, pistoletu laserowego lub miotacza antymaterii. W przypadku laserowego karabinu i pistoletu zapewnia on energię na pięćdziesiąt strzałów, a w przypadku miotacza antymaterii – na dwa.

Paliwo: Pojemnik z paliwem wsuwa się do lufy miotacza ognia, u jej podstawy. Dostarcza paliwa wystarczającego na dziesięć strzałów.

Miotacz ognia: Można z niego wystrzelić tylko raz w rundzie, ale za to przeładować go należy dopiero po dziesięciu wystrzałach (akcja standardowa).

Pistolet laserowy: Można z niego wystrzelić pięćdziesiąt razy, poczym należy go przeładować (akcja standardowa). Strzelać można do wielu przeciwników, jeśli posługująca się nim osoba posiada zdolność wielokrotnego ataku.

Tabela 6-7: Broń futurystyczna

	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Rodzaj
Broń egzotyczna (futurystyczna) – dystansowa					
Mała					
Pistolet laserowy	2k10	×2	30 m	1 kg	Specjalne
Magazynek energ. do pistoletu laserowego	–	–	–	1/4 kg	–
Średnia					
Miotacz antymaterii	6k10	×2	3 m	5 kg	Specjalne
Magazynek energ. do miotacza antymaterii	–	–	–	1/4 kg	–
Miotacz ognia	3k6‡	–	6 m	4 kg	Specjalne
Paliwo do miotacza ognia	–	–	–	1/4 kg	–
Karabin laserowy	3k10	×2	60 m	3,5 kg	Specjalne
Magazynek energ. do karabinku laserowego	–	–	–	1/4 kg	–

‡Obrażenia zadawane są na obszarze o szerokości 1,5 metra, a długości równej maksymalnemu zasięgowi.

ODMIANY MAGII

Na wygląd świata można również wpłynąć zmieniając dostępność magii.

Niski poziom magii: W takim świecie czarownicy oraz magiczne skarby zdarzają się mniej więcej dwa razy rzadziej niż zwykle. Magiczne przedmioty nie są na sprzedaż – są zbyt cenne, by ktoś rozstawał się z nimi, licząc na zysk w złocie. Oczywiście handel nimi jest możliwy, lecz będzie to rzadkość nie wpływająca na ekonomię.

Zwykli mieszkańcy świata nie stykają się z magią. Niektórzy mogą nawet w nią nie wierzyć. Istoty posługujące się czarami lub magią przerażają plebejuszy. Mogą zostać one (a więc i poszukiwacze przygód) uznane za „demony" i ścigane. Czarodzieje i zaklinacze mają szansę trafić pod sąd. Kapłani i inne osoby posługujące się magia objawień mogą czuć się bezpieczniejsze, choć nie jest to wcale reguła.

Wysoki poziom magii: W takim świecie czarownicy oraz magiczne skarby zdarzają się mniej więcej dwa razy częściej niż opisano w zasadach, jeśli nie jeszcze częściej. Większość postaci bywa wielokla-sowa, a druga klasa (zwykle 1. lub 2. poziom) to czarodzieja albo zaklinacza. W takim świecie nawet sklepikarz może być czarownikiem 1. poziomu, a handel magicznymi przedmiotami – jak każdym innym towarem – prowadzony jest w wyraźnie oznakowanych sklepach. Czarami oświetla się domy i ociepla siedziby. One również rozwiązują problemy komunikacyjne. Zaklęcia są równie powszechne, co technologia w naszym świecie.

W tego rodzaju kampaniach możesz podążyć dwiema drogami. Po pierwsze, można stworzyć zupełnie fantastyczny świat, w którym magia będzie często spotykana i wyrafinowana – scenerię, którą wcześniej tylko ty sobie wyobrażałeś. Po drugie, magia może mieć nieco komiczną postać i stać się czymś na kształt technologii – małe impy w pudełkach przeprowadzają obliczenia niczym komputery, zaś w domach grają magiczne telewizory. Druga metoda może być zabawna, lecz prowadzi do parodii, która nie jest najlepsza w przypadku długotrwałych kampanii.



Ryc. A. Swekel

Dialee i Tordek trafili wreszcie do skarbca i teraz mogą przyjrzeć się leżącym przed nimi bogactwom. Aby dotrzeć do tego miejsca, musieli pokonać trzy trolle, ominąć kilka niebezpiecznych pułapek i rozwiązać zagadkę złotego golema, który chciał ich zmiażdżyć. Teraz są nie tylko bogatsi w dobra, ale i w doświadczenie, dzięki któremu zyskali wiedzę i potęgę.

Punkty doświadczenia to miara dokonań. Odzwierciedlają wykształcenie i wytrenowanie nabywane podczas wykonywania różnych czynności. Obrazują też fakt, że w świecie fantasy, w świecie gry D&D, im postać bardziej doświadczona, tym potężniejsza. Punkty doświadczenia pozwalają bohaterowi awansować na kolejne poziomy, co z kolei wiąże się z czerpaniem coraz większej radości z gry i nowymi emocjami.

Czarownicy mogą wydać punkty doświadczenia i wzmacniać siłę najpotężniejszych zaklęć. Punkty doświadczenia to również energia, którą bohater przekazuje tworzonym przez siebie magicznym przedmiotom.

Poza doświadczeniem, postacie podczas przygód zdobywają również skarby. Znajdują złoto i inne cenne przedmioty, które pozwalają im na kupno lepszego ekwipunku lub jego uzupełnienie. Mogą także nabyć przedmioty magiczne, dzięki którym zyskają nowe, lepsze umiejętności.

NAGRADZANIE DOŚWIADCZENIEM

Kiedy drużyna pokona potwora, MP nagradza zwycięstwo punktami doświadczenia (PD). Im potwór był niebezpieczniejszy w porównaniu z poziomem drużyny, tym więcej PD zyskają jej członkowie. BG dzielą między siebie doświadczenie, a każda postać awansuje na kolejne poziomy zależnie od posiadanych PD.

STANDARDOWE NAGRODY

Przed rozdaniem doświadczenia musisz podzielić rozgrywkę na spotkania, a te na segmenty. Jeśli wykorzystałeś istoty opisane w *Księdze Potworów*, znaczna część tej pracy wykonano już za ciebie. Każdemu stworzeniu przypisano bowiem Skalę Wyzwania, która – po porównaniu z poziomem drużyny – można szybko przeliczyć na punkty doświadczenia.

Skala Wyzwania (SW) odzwierciedla to, jak łatwy lub jak trudny do pokonania jest potwór czy pułapka. W Rozdziale 4: Przygody wykorzystano SW do określania Poziomu Spotkania (PS), który określa trudność całego wydarzenia (często walki z wieloma potworami). Przeciwnika zwykle należy pokonać w walce, pułapkę zaś unieszkodliwić lub dezaktywować – i tak dalej.

MP decyduje, kiedy spotkanie dobiega końca. Zazwyczaj bardzo łatwo to stwierdzić. BG pokonali przeciwnika w walce? A zatem przypadło im w udziale zwycięstwo w spotkaniu, otrzymują więc punkty doświadczenia. Czasami jednak sytuacja będzie bardziej złożona. Załóżmy, że śmiałkowie prześlizgnęli się obok śpiącego minotaura i dostali się do magicznego skarbca. Czy i tym razem zwyciężyli? Czy „pokonali" minotaura? Jeśli ich celem było dotarcie do skarbca, a minotaur był tylko strażnikiem, to odpowiedź zapewne brzmi „Tak". Niemniej ostateczna decyzja należy do ciebie.

Jedynie postacie, które wzięły udział w spotkaniach, powinny otrzymywać nagrodę. Bohaterowie, którzy zginęli lub zostali w jakiś sposób ubezwłasnowolnieni zanim doszło do spotkania, nie zyskują nic, nawet jeśli później towarzysze ich wskrzeszą czy uleczą.

Ustalając, jak nagrodzić bohaterów punktami doświadczenia, postępuj w następujący sposób.

1. Określ poziom drużyny (średni poziom jej członków).
2. Określ Skalę Wyzwania każdego pokonanego potwora.
3. Wykorzystaj Tabelę 7-1: Nagradzanie punktami doświadczenia (za pojedynczego potwora) i porównaj poziom drużyny ze Skalą Wyzwania, by ustalić ile PD należy się bohaterom.
4. Zsumuj punkty doświadczenia za każdego pokonanego potwora – w ten sposób otrzymasz nagrodę dla całej drużyny.
5. Podziel sumę punktów doświadczenia między wszystkie postacie, które rozpoczęły spotkanie (bohaterowie, którzy nawet padli w walce i są nieprzytomni, ale brali udział w spotkaniu, zyskują jakieś doświadczenie).

Za pokonanie stworzeń, które zostały przez przeciwników wezwane lub w inny sposób przywołane mocą magii, nie należy się nagroda. Wróg posiadający taką moc ma odpowiednią Skalę Wyzwania, która odzwierciedla jego możliwości. Przecież nie nagrodzisz bohaterów za to, że kapłan drow rzucił na śmiałków *przeklętą plagę*, więc dlaczego miałbyś dawać im PD, jeśli zamiast wspomnianego zaklęcia wykorzysta *wezwanie potwora IV*?

Przykład: Pięciu BG na czwartym poziomie pokonało dwóch ogrów. Skala Wyzwania owych stworów wynosi 2, więc drużyna zyskuje 600 PD za potwora, a całość nagrody to 1200 PD. Drużyna składa się z pięciu członków, więc każdy otrzymuje 240 PD (1200 / 5 = 240).

Potwór o SW mniej niż 1

Niektóre potwory mają SW wyrażone 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 jakby SW stworzenia wynosiła 1, a następnie podziel wynik przez 2.

Tabela 7-1: Nagradzanie punktami doświadczenia (za pojedynczego potwora)

Poziom drużyny	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 drużyny	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**

Dla potworów o SW powyżej 20 podwajaj nagrodę, którą drużyna otrzymałaby za istoty mające SW o 2 mniej niż pokonane stwory. Tak więc wróg o SW 21 odpowiada podwojonej nagrodzie za potwora o SW 19, przeciwnik o SW 22 – podwojonej nagrodzie za potwora o SW 20, a istota o SW 23 – podwojonej nagrodzie za potwora o SW 21. I tak dalej.

Liczby **wytłuszczone** to punkty doświadczenia, które otrzyma drużyna za standardowe spotkanie odpowiadające jej poziomowi.

*Tabela PD nie podaje doświadczenia, które drużyna może otrzymać za pokonanie potworów mających Skalę Wyzwania o osiem niższą niż jej poziom – po prostu spotkanie z kilkoma słabszymi istotami trudno oszacować. Zobacz Nagradzanie doświadczeniem ad hoc.

**Tabela PD nie podaje doświadczenia, które drużyna może otrzymać za pokonanie potworów mających Skalę Wyzwania o osiem wyższą niż jej poziom. Jeśli bohaterowie podejmują wyzwanie tak znacznie przekraczające ich poziom, to znak, że dzieje się coś niedobrego – MP musi dokładniej przemyśleć kwestię nagrody, a nie po prostu korzystać z tabeli. Zobacz Nagradzanie doświadczeniem ad hoc.

Skala Wyzwania bohaterów niezależnych

BN posiadający klasą ma Skalę Wyzwania równą swemu poziomowi. Jak więc widać, zaklinacz 8. poziomu będzie odpowiadał spotkaniu 8. poziomu. Ogólna zasada mówi, że podwojenie liczby przeciwników sprawia, iż Poziom Spotkania wzrasta o 2. Czyli spotkanie z dwoma wojownikami 8. poziomu będzie miało PS 10. Natomiast drużyna czterech BN wszystkich na 8. poziomie ma PS 12.

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

Istnieją istoty, które poza poziomem postaci mają także poziom potwora, na przykład centaur tropiciel. W takim przypadku dodaj bazowe SW stworzenia do sumy poziomów klasowych – w ten sposób otrzymasz końcowe SW. Na przykład, SW centaura wynosi 3, a zatem jeśli przedstawiciel tej rasy będzie jeszcze tropicielem 7. poziomu, to jego SW osiągnie wartość 10.

Ponieważ klasy BN (patrz Rozdział 2: Klasy) nie dają takiej potęgi jak klasy BG, poziomy tych pierwszych w mniejszym stopniu wpływają na SW istoty. Dlatego też SW postaci dla posiadającej klasę BN będzie wynosiła SW postaci o klasie BG minus 1. W przypadku stworzeń posiadających poza klasą BN poziom potwora, do bazowej SW istoty dodaj wszystkie poziomy BN –1 (zawsze dodawaj przynajmniej 1).

Na przykład, kiedy dana postać zyskuje poziomy w klasie, uzyskana SW będzie analogiczna do tej zapisanej w poniższej tabeli. Pamiętaj, że zbrojny to klasa BN, a wojownik to klasa BG.

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

*SW orka nie posiadającego poziomu w klasie wynosi 1/2.

**SW ogra nie posiadającego poziomu w klasie wynosi 2. Ogrowie awansujący na poziomy w klasie zachowują swoje KW 4, premie do ataku i inne aspekty wynikające z poziomu potwora.

Skala Wyzwania pułapek

Pułapki bardzo się od siebie różnią. Opisy tych, które znalazłeś w tym podręczniku (patrz Rozdział 4: Przygody), mają już ustaloną SW. W przypadku nowotworzonych przez ciebie (a także przez graczy) dodawaj +1 SW na każde 2k6 obrażeń zadawanych przez pułapkę. W przypadku pułapek magicznych zaczynaj od SW 1, a potem zwiększaj tę wartość o +1 za każde 2k6 obrażeń zadawanych przez pułapkę lub +1 za każdy poziom czaru. Ogólnie rzecz biorąc, pułapki nie powinny mieć Skali Wyzwania przekraczającej 10.

Pułapka również jest wyzwaniem, którego pokonanie polega na unieszkodliwieniu jej, uniknięciu lub przeżyciu zadawanych przez nią obrażeń. Pułapkę, która nie została ani odkryta, ani pokonana w ów sposób, należy uznać za nie napotkaną (zatem bohaterowie nie otrzymają PD).

MODYFIKOWANIE POZIOMU SPOTKANIA

Banda wojowniczych orków atakujących BG z prymitywnych lotni i bombardująca śmiałków kamieniami to zupełnie inna sprawa, niż orkowie szarżujący z włóczniami w łapach. Czasem okoliczności zapewniają przeciwnikowi istotną przewagę. Innym razem postacie są w lepszej sytuacji. Dlatego też doświadczenie, którym możesz nagrodzić śmiałków, zależy od PS, na to ostatnie zaś wpływ mają okoliczności, zmieniające trudność spotkania.

Okoliczności	Dostosowanie nagrody w PD	Dostosowanie PS
Dwa razy łatwiejsze	×1/2 PD	–2 PS
Łatwiejsze	×2/3 PD	–1 PS
Trudniejsze	×3/2 PD	+1 PS
Dwa razy trudniejsze	×2 PD	+2 PS

Spotkania o poziomie 2 i niższym powinny być wyjątkami. Niemniej PS takich wydarzeń wzrasta lub maleje proporcjonalnie do zmian doświadczenia, jakie bohaterowie mogą w ich trakcie zdobyć. I tak, na przykład, spotkanie, którego PS normalnie wynosi 1, lecz jest dwa razy trudniejsze niż zwykle, ma PS 2, nie 3.

Oczywiście, możesz zmniejszać lub zwiększać PD o mniejsze wartości – choćby o +10% lub –10% – dopasowywać PS „na oko".

W Rozdziale 4: Przygody znajdziesz przykładowe czynniki, które czynią spotkanie łatwiejszym bądź trudniejszym.

Modyfikuj PS i nagrody w punktach doświadczenia tak, jak uważasz za stosowne, lecz zawsze miej na uwadze takie oto rzeczy.

- Punkty doświadczenia napędzają grę. Nie bądź ani zbyt skąpy, ani zbyt hojny.
- Większość spotkań nie wymaga modyfikowania. Nie marnuj zbyt wiele czasu na zamartwianie 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 PS lub PD. Jeśli spotkanie okazało się trudne, ponieważ gracze nie mieli szczęścia lub okazali się nieuważni, nie zdobędą zbyt wielu doświadczeń.
- Sam fakt, że BG są wyczerpani po wcześniejszym spotkaniu, nie oznacza, iż za następne (oczywiście już trudniejsze) nagroda powinna być większa. Ustalaj trudność spotkania na podstawie jego samego.

Nagradzanie doświadczeniem ad hoc

Czasem tabela PD nie odzwierciedla sytuacji. Jeśli dwaj orkowie oznaczają PS 1, czterej – PS 3, osiem – PS 5, a szesnaście – PS 7 (najprawdopodobniej), to czy orkowie w liczbie trzydziestu dwóch oznaczają PS 9? Wszak drużyna, w której skład wchodzą bohaterowie 9. poziomu, bez kłopotu zmiecie tych biedaków. Na 9. poziomie postacie mają tak dobrą obronę, że przeciętny ork nie zdoła ich trafić, a jeden lub dwa czary rzucone przez tak zaawansowanego śmiałka bez problemu zabiją wszystkich przeciwników za jednym zamachem. W takich i tym podobnych sytuacjach musisz samemu decydować o nagradzaniu doświadczeniem, a nie korzystać z tabeli.

Spotkanie, w którym śmiałkowie niemal w ogóle się nie wysilili i nie zostali zmuszeni do wykorzystania choćby części ze swych zasobów, nie powinno kończyć się przyznaniem PD. Z kolei niebezpieczna potyczka, którą bohaterowie przetrwali tylko dzięki szczęściu czy też doskonałej strategii, warte jest znaczną pulę PD. Niemniej spotkanie, podczas którego postacie pokonały coś znacznie przewyższającego ich poziomem (SW przewyższające poziom drużyny o co najmniej 8), to istny fuks lub niepowtarzalny zbieg okoliczności, więc określona dla niego stawka PD również może okazać się nieodpowiednia. Rozwiązanie tego problemu należy do MP, czyli do ciebie. Możesz wykorzystać jako wskazówki informacje z Tabeli 7-1: 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 zmienić okoliczności. Możesz uznać, że spotkanie o poziomie 2, w którym wzięła udział drużyna 10. poziomu, jest warte odrobinę PD, gdyż śmiałkowie stracili kilka potężnych czarów. W tej sytuacji możesz postacie obdarzyć połową PD, jaką uzyskałby po potyczce o PS 3, czyli 125. Możesz też uznać, że naprawdę wiele potworów o SW 1 to odpowiednie wyzwanie dla drużyny 10. poziomu, gdyż jej członkowie stracili wcześniej cały ekwipunek.

Czasem zechcesz nagrodzić doświadczeniem bohaterów, którzy zrobili coś, co zwykle nie kończy się zdobyciem PD. Tak zdobywane punkty nazywamy nagrodą za opowieść (patrz dalej). Z tego narzędzia powinni korzystać tylko doświadczeni MP.

WARIANT: SZYBSZE I WOLNIEJSZE ZDOBYWANIE DOŚWIADCZENIA

Kontrolujesz tempo rozwoju postaci poprzez przyznawanie jej punktów doświadczenia. 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 doświadczenie.

Kiedy modyfikujesz w opisany sposób liczbę przyznawanych PD, zwróć uwagę, jaki ma to wpływ na rozwój bohaterów. Pamiętaj, że pomiędzy zaawansowaniem postaci 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 BG skończy jako osoba biedna i nie posiadająca sprzętu odpowiadającego jego poziomowi.

Modyfikowanie Skali Wyzwania

Innym sposobem wpływania na rozwój postaci jest modyfikowanie Skali Wyzwania spotykanych potworów. Zwiększając SW, 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 potwór jest wart więcej (lub mniej) niż podano w *Księdze Potworów*, zmień to. Pamiętaj jednak, że nawet jeżeli BG w twojej przygodzie przypadkiem posiadają zatruty oręż, który akurat okazał się przydatny w walce z wynaturzeniem, nie czyni to beholdera mniejszym wyzwaniem. Oznacza to jedynie, że twoja drużyna jest wystarczająco dobrze wyposażona, by zmierzyć się z takimi przeciwnościami.

WARIANT: INNE OBLICZANIE DOŚWIADCZENIA

Zamiast obliczać dokładnie punkty doświadczenia, po każdym wyważonym spotkaniu każdego bohatera nagradzaj liczbą PD równą 75 razy średni poziom drużyny. Z kolei za trudne spotkania przyznawaj 100 PD, a nawet 150 PD razy poziom drużyny. Natomiast za łatwe – poziom drużyny raz 25-50 PD. Możesz również każdą postać nagrodzić za sesję sumą równą 300 PD razy poziom drużyny, modyfikując ewentualnie tę liczbę w przypadku nazbyt łatwych i trudnych wydarzeń.

Ten system pozwala łatwo kontrolować tempo rozwoju postaci. Ma jednak taką wadę, iż 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.

WARIANT: NAGRODY ZA OPOWIEŚĆ

BG uratowali syna konstabla z legowiska trolla. Opuszczają leże i porzucają na chwilę wykonywane zadanie, by odprowadzić chłopca do domu i rodziców. Czy otrzymają za to punkty doświadczenia?

Niektórzy MP chcą, by odpowiedź brzmiała: „Oczywiście, że tak". Jeśli też tak byś odpowiedział, musisz stworzyć jakiś system, według którego będziesz nagradzać PD za osiąganie celów oraz za spotkania, które nie wymagają stoczenia walki.

Skala Wyzwania spotkań nie wymagających walki

Możesz nagradzać punktami doświadczenia za rozwiązanie zagadki, wyjaśnienie tajemnicy, przekonanie BN do pomocy lub umknięcie potężnemu przeciwnikowi. Spotkania tajemnicze, zagadkowe i wymagające odgrywania (takie jak negocjacje) mogą mieć przypisaną Skalę Wyzwania, jednak ten styl nagradzania wymaga od MP samodzielnego decydowania.

Skale Wyzwania spotkań, w których nie dochodzi do walki, zmieniają się jeszcze bardziej, niż SW pułapek. Spotkanie, w którym duże znaczenie ma odgrywanie, należy uznać za wyzwanie tylko pod takim warunkiem, iż sukces lub porażka pociągają za sobą jakieś istotne ryzyko. Na przykład, śmiałkowie znajdują BN, znającego hasło do wrót prowadzących do magicznego więzienia, w którym zamknięto ich towarzysza. Bohaterowie muszą wydobyć ową informację – jeśli im się nie uda, przyjaciel pozostanie w zamknięciu do końca swych dni. Inny przykład: śmiałkowie muszą pokonać rwącą rzekę. Mogą ją przepłynąć, przeprawić 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 dół rzeki.

Takim i podobnym sytuacjom możesz przyporządkować SW równą poziomowi drużyny. Proste zagadki i mniej ważne spotkania powinny mieć SW niższe niż poziom drużyny – zakładając, iż w ogóle należy się za nie nagroda. Nigdy jednak owo SW nie powinno być wyższe niż poziom drużyny. Powinieneś przyjąć zasadę, że za takie spotkania śmiałkowie nie dostają za dużo doświadczenia. Jeżeli jednak postanowiłeś, iż na twoich sesjach nie będzie za wielu walk, to możesz zwiększyć nagrody za takie spotkania.

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*. Aby na nią zasłużyć, bohaterowie muszą się postarać.

Cele przygody

Przygoda często ma jakiś cel, do którego dążą śmiałkowie. Jeśli go osiągną, mogą otrzymać nagrodę za opowieść. W tym przypadku nie musisz ustalać żadnego SW – nagroda zależy tylko i wyłącznie od twego widzimisię.

To powinny być naprawdę znaczne nagrody – na tyle duże, by były znaczące w porównaniu z PD zdobytymi w drodze do celu. Nagroda za cały scenariusz powinna być znacznie większa niż za jedno spotkanie, lecz nie może przekraczać sumy wszystkich standardowych nagród zdobytych w trakcie przygody (patrz Nagrody za opowieść i nagrody standardowe, dalej). Możesz dać tylko nagrodę za opowieść, rezygnując z nagród standardowych. Pamiętaj, że jeśli zdecydujesz się na tak nietypową rozgrywkę, nagrody za osiąganie celów będą najistotniejszym składnikiem doświadczenia zdobywanego przez śmiałków.

Może się zdarzyć, że w jednej przygodzie drużyna ma do osiągnięcia kilka celów. Zwykle znaczna ich część jest znana od początku – uwolnić złotego smoka, zniszczyć lub pojmać dwa czarne smoki i odnaleźć zaginioną *laskę leczenia*. Innym razem drużyna pozna nowy cel, osiągnąwszy wcześniejszy – po zabiciu illithida śmiałkowie muszą odnaleźć osoby, które znalazły się pod jego mentalną kontrolą, i zaprowadzić je z powrotem do miasta.

Być może gracze zechcą wyznaczyć swoim bohaterom jakieś osobiste cele. Na przykład, paladyn wciąż żywi urazę do pewnej wiedźmy nocy, którą spotkał jakiś czas temu. Stawia więc sobie za cel naprawienie zła, jakie wyrządziła, a także uniemożliwienie jej czynienia więcej plugawych rzeczy. Zabicie wiedźmy będzie zadaniem, które chce wykonać sam paladyn, nie cała drużyna. Inna postać może poszukiwać magicznego przedmiotu, który pozwoli jej powstrzymać zarazę rozprzestrzeniającą się w jej rodzinnej



Ember odczuwa dumę po zwycięstwie nad brunatnym kolosem.

Ryc. J. Foster

wiosce. To niewątpliwie istotne cele, więc bohater, który zdoła jakiś osiągnąć, powinien otrzymać nagrodę. Pamiętaj, że cel w rodzaju „Chcę być potężniejszy" nie jest sensowny, gdyż de facto każdy pragnie czegoś takiego.

Cel, który łatwo osiągnąć, jest wart niewiele lub zgoła nic. Podobnie cele, które są odbiciem standardowych nagród (na przykład: „Zabić wszystkie potwory w tym kompleksie jaskiń") powinny być podobnie traktowane.

Nagrody za odgrywanie

Wielu graczy poświęca się przyjemności odgrywania roli. Mogą oni czasem podjąć decyzję, która pasuje do ich postaci, ale niekoniecznie prowadzi do pożądanego rezultatu. Naprawdę zdolni gracze mogą dokonywać rzeczy, które doskonale odpowiadają ich bohaterom. Osoba wcielająca się w postać barda może ułożyć krótki wiersz opowiadający o wydarzeniach, w których brała udział drużyna. Zaklinacz – irytujący i pozujący na inteligentnego – może rzucić dowcip, po którym wszyscy będą skręcać się ze śmiechu. Inny gracz może z kolei uznać, iż jego postać zakochała się w BN i poświęcić nieco czasu na odgrywanie romansu. Takie rzeczy powinieneś nagradzać, gdyż wpływają one pozytywnie na rozgrywkę (jeśli jest inaczej, nie nagradzaj gracza).

Liczba PD, którą przyznasz za odgrywanie, zależy tylko i wyłącznie od ciebie. Nie ma systemu, który pozwoliłby przypisać takim sytuacjom SW. Postaraj się tylko, by nagrody były na tyle duże, iż gracz je dostrzeże. Nie powinno to być jednak więcej niż 50 PD na poziom postaci za przygodę.

Nagrody za opowieść i nagrody standardowe

Kwestie nagrody za opowieść można rozwiązać na dwa sposoby. Pierwszy polega na tym, iż wszystkie nagrody uznaje się właśnie za nagrody za opowieść. W tym przypadku zabicie potwora samo z siebie nie wiąże się ze zdobyciem doświadczenia (choć może być krokiem ku zdobyciu nagrody za opowieść). Stosując tę metodę zwracaj uwagę na liczbę PD, jaką śmiałkowie dostaliby za pokonanie przeciwników, by się upewnić, że nagrodzisz ich też odpowiednimi skarbami.

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

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

KARANIE UTRATĄ DOŚWIADCZENIA

Bohater może tracić punkty doświadczenia tworząc magiczne przedmioty lub rzucając niektóre czary. To poświęcenie osobistej mocy ma istotną funkcję w grze – ogranicza oraz kontroluje wspomniane czynności i sprawia, że gracze stoją przed interesującymi wyborami. Poza tymi jednak przypadkami nie powinieneś karać postaci utratą doświadczenia. Nagrody są po to, by zachęcać do dobrych zachowań. Kary natomiast nie zawsze zniechęcają do złych. Zwykle powodują jedynie złość i mogą doprowadzić do kłótni. Jeśli gracz zachowuje się w sposób, którego nie pochwalasz, po prostu porozmawiaj z nim o tym. 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. Wskrzeszona postać otrzymuje należne jej PD po powrocie z martwych (i po tym, jak z powodu zgonu utraci poziom, jeśli ma to miejsce).

SKARBY

Nie tylko punkty doświadczenia motywują bohaterów do wyruszenia na poszukiwanie przygód. Drugim istotnym przyczynkiem do wypraw są skarby, które można zdobyć w ich trakcie. One również zwiększają potęgę śmiałków. Im postacie więcej mają skarbów, tym są trudniejsze do pokonania i mają większe możliwości.

POTWORY I ICH SKARBY

Najprostszy sposób zdobycia skarbów polega na zabiciu przeciwnika, który je posiada, strzeże ich lub przez przypadek kręci się w ich pobliżu. W opisie każdej istoty przedstawionej w *Księdze Potworów* znajdziesz informację o posiadanym przez nią skarbie, chociaż oczywiście niektóre nic takiego nie mają. W tym podrozdziale znajdziesz tabele, które ułatwią ci ustalanie szczegółów. W opisie stworzenia znajdziesz informacje o poziomie i typie skarbu (monety, dzieła sztuki, przedmioty) – w oparciu o nie rzucaj kością, a wyniki sprawdzaj w odpowiednich wierszach i kolumnach w tabeli.

Jeśli bohaterowie spotykają się z istotą, która opuściła swą siedzibę (stwór jest wędrowny albo to zwykły patrol), to miej na uwadze, że mogła wziąć ze sobą tylko tyle skarbów, ile bez problemu zdoła unieść. A w przypadku potworów w rodzaju złudnej bestii, skarbu w ogóle nie będzie. Zwykle istota ukrywa swe zdobycze i strzeże ich, lecz kiedy opuszcza siedzibę, pozostawia je bez opieki.

Przykład: Zamieszkujące lochy gnolle często opuszczają swą siedzibę i toczą walki z żyjącymi nieopodal orkowymi bandytami, którym kradną jedzenie i dobra. Śmiałkowie pokonują gnolle, które przygotowywały się akurat do zaatakowania orków. Każdy z nich ma więc przy sobie tylko garść monet i odrobinę przedmiotów. Przywódca ma mistrzowski wielki miecz, którym walczy, a który należy do plemienia. Niemniej większość skarbów gnolli pozostała w ich siedzibie, której strzeże kilka stworów i dwa wilcze doły.

Skarby przypadające na spotkanie

Dzięki Tabeli 7-4: Skarby bohaterowie po pokonaniu odpowiedniej liczby wyzwań nie tylko zyskają doświadczenie, ale również przeróżne dobra.

ZA KULISAMI: PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Wysokość nagrody w PD za spotkanie oparto na założeniu, że przeżycie 13,33 spotkań o poziomie równym poziomowi postaci pozwala awansować na poziom.

Czasem trzynaście czy czternaście spotkań zdarzy się dość szybko. Tak będzie szczególnie na niższych poziomach – wtedy bowiem większość spotkań, w których bohater bierze udział, odpowiada jego poziomowi. Zaawansowana postać będzie mieć do czynienia ze spotkaniami o bardzo różnorodnym poziomie (więcej będzie tych o mniejszym poziomie, a mniej tych o większym, gdyż inaczej śmiałek może nie przeżyć), więc zdobywanie kolejnych poziomów będzie następować wolniej. Ponadto bohaterowie na wyższych poziomach zwykli więcej czasu poświęcać 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 graczy. Będziesz to nawet kontrolować. Ty wszak decydujesz o rodzaju spotkań i ich okolicznościach. Możesz więc przewidzieć, na jakim poziomie będą śmiałkowie, gdy dotrą do świątyni mrocznego bóstwa – i odpowiednio się przygotować. Jeśli się okaże, że się przeliczyłeś, możesz – w zależności od sytuacji – stworzyć spotkania, które pozwolą awansować drużynie na odpowiedni poziom, lub też zwiększyć trudność spotkania w świątyni.

W publikowanych przygodach zawsze znajdziesz wskazówki dotyczące poziomu postaci, które powinny wziąć w niej udział. Pamiętaj, że informacja ta oparta jest na możliwościach bohaterów i skarbie, jaki mogą zdobyć. W Rozdziale 5: Kampanie znajdziesz informacje dotyczące dóbr, jakie postać danego poziomu powinna posiadać – podano tam przybliżone wartości skarbu. Je również oparto na założeniu, że trzynaście, czternaście lub nieco więcej spotkań wystarcza do awansu. Jeżeli prowadzisz oryginalną przygodę, ale hojnie rozdajesz doświadczenie, może się okazać, że bohaterowie nie posiadają tak wielu skarbów, jak założyli autorzy scenariusza. Odwrotnie będzie, gdy nie jesteś zbyt szczodry – wtedy postać zdobywa szybciej skarby niż doświadczenie. Oczywiście, jeśli jesteś tak samo hojny lub skąpy zarówno w dawaniu doświadczenia, jak i skarbów, wszystko może się wyrównać.

W ten sposób pomiędzy zamożnością śmiałków i ich poziomem zachowana będzie odpowiednia proporcja, o czym dowiesz się z Rozdziału 5: Kampanie (strona 145). Jak pamiętasz, trzynaście lub czternaście spotkań o poziomie równym poziomowi drużyny wystarcza postaciom do awansu. Podobnie czternaście przeciętnych rzutów w tabeli (w części zależnej od poziomu drużyny) da skarb, dzięki któremu bohaterowie będą posiadali przedmioty odpowiadające ich teoretycznej potędze. Aby zrekompensować jakoś to, że większość istot z *Księgi Potworów* zazwyczaj nie posiada skarbów, innym stworzeniom przypisano podwójne wartości zwykłego skarbu odpowiadającego ich PS.

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 wszak posiadać mniej skarbów niż przeciętna, inne zaś więcej, a jeszcze inne mogą ich wcale nie mieć. Musisz kontrolować dobra, które zdobywają śmiałkowie. Możesz, na przykład, zapragnąć wykorzystywać znaczną liczbę potworów, które posiadają większe lub mniejsze skarby. Cały czas jednak pamiętaj, by bohaterowie otrzymywali wystarczająco wiele dóbr.

Tworzenie skarbu

Ustalając, jakie skarby pojawią się podczas spotkań i przygód, możesz wykorzystać jeden z kilku proponowanych sposobów.

Najprostsza metoda polega na losowaniu skarbu w oparciu o informacje podane w *Księdze Potworów* w opisie danej istoty. Niektóre stworzenia posiadają ponadprzeciętne dobra, inne są znacznie mniej majętne. Jeżeli zdecydujesz się korzystać z tego sposobu, na skarby wpływ będzie miał przede wszystkim rodzaj istot, które pojawią się w przygodzie. Scenariusz, w którym pojawi się wiele inteligentnych stworzeń, obfitować będzie w większe bogactwa niż ten, w którym bohaterowie ścierać się będą przede wszystkim ze śluzami, robactwem i złowieszczymi zwierzętami. W tym przypadku jakość skarbów powinieneś równoważyć wprowadzając różnorodne istoty lub dopasowując zdobyczne dobra do przeciętnej.

Jeżeli uważasz, że łupy powinny być odpowiednio zrównoważone, rzucaj w Tabeli 7-4: Skarby przy okazji każdego spotkania, oczywiście biorąc pod uwagę jego poziom. Jeśli chcesz, by wszystko nabrało dodatkowego sensu, losuj dobra, ale potem decyduj, czy powinny się one pojawić w grze. Możesz również postanowić, że niektóre spotkania warte są dwóch, a nawet trzech losowych skarbów, inne zaś nie przyniosą drużynie żadnych łupów. Jeżeli, na przykład, przygoda podzielona jest na siedem spotkań, z których każde ma PS 5, wykonaj rzuty w Tabeli 7-4: Skarby w miejscu odpowiadającemu temu poziomowi. Następnie siedem uzyskanych skarbów rozdziel na siedem spotkań.

Możesz również nie korzystać z Tabeli 7-4, a skarby tworzyć w oparciu o ich sumaryczną wartość. Na przykład, każdy łup zdobyty podczas spotkania o poziomie 5 wart jest średnio 1600 sz, a więc siedem przeciętnych skarbów będzie miało w sumie wartość 11 200 sz. Możesz teraz od razu wykorzystać następne tabele (Tabela 7-5: Klejnoty, Tabela 7-6: Dzieła sztuki

Tabela 7-2: Wartość skarbu na spotkanie

Poziom spotkania	Skarb na spotkanie
1	300 sz
2	600 sz
3	900 sz
4	1200 sz
5	1600 sz
6	2000 sz
7	2600 sz
8	3400 sz
9	4500 sz
10	5800 sz
11	7500 sz
12	9800 sz
13	13 000 sz
14	17 000 sz
15	22 000 sz
16	28 000 sz
17	36 000 sz
18	47 000 sz
19	61 000 sz
20	80 000 sz

Tabela 7-3: Średnia wartość skarbu

Rodzaj	Średnia wartość
Klejnot	275 sz
Dzieło sztuki	1100 sz
Zwykły przedmiot	350 sz
Słaby magiczny przedmiot	1000 sz
Przeciętny przedmiot magiczny	10 000 sz
Potężny przedmiot magiczny	40 000 sz

Tabela 7-4: Skarby

Poziom	k%	Monety	k%	Dobra	k%	Przedmioty
1	01-14	–	01-90	–	01-71	–
	15-29	1k6×1000 sm	91 -95	1 klejnot	72-95	1 zwykły
	30-52	1k8×1000 ss	96-100	1 dz. sztuki	96-100	1 słaby
	53-95	2k8×10 sz				
	96-100	1k4×10 sp				
2	01-13	–	01-81	–	01-49	–
	14-23	1k10×1000 sm	82-95	1k3 klejnoty	50-85	1 zwykły
	24-43	2k10×100 ss	96-100	1k3 dz. sztuki	86-100	1 słaby
	44-95	4k10×10 sz				
	96-100	2k8×10 sp				
3	01-11	–	01-77	–	01-49	–
	12-21	2k10×1000 sm	78-95	1k3 klejnoty	50-79	1k3 zwykłe
	22-41	4k8×100 ss	96-100	1k3 dz. sztuki	80-100	1 słaby
	42-95	1k4×100 sz				
	96-100	1k10×10 sp				
4	01-11	–	01-70	–	01-42	–
	12-21	3k10×1000 sm	71-95	1k4 klejnoty	43-62	1k4 zwykłe
	22-41	2k12×1000 ss	96-100	1k3 dz. sztuki	63-100	1 słaby
	42-95	1k6×100 sz				
	96-100	1k8×10 sp				
5	01-10	–	01-60	–	01-57	–
	11-19	1k4×10 000 sm	61-95	1k4 klejnoty	58-57	1k4 zwykłe
	20-38	1k6×1000 ss	96-100	1k4 dz. sztuki	68-100	1k3 słabe
	39-95	1k8×100 sz				
	96-100	1k10×10 sp				
6	01-10	–	01-56	–	01-54	–
	11-18	1k6×10 000 sm	57-92	1k4 klejnoty	55-59	1k4 zwykłe
	19-37	1k8×1000 ss	93-100	1k4 dz. sztuki	60-99	1k3 słabe
	38-95	1k10×100 sz			100	1 przeciętny
	96-100	1k12×10 sp				
7	01-11	–	01-48	–	01-51	–
	12-18	1k10×10 000 sm	49-88	1k4 klejnoty	52-97	1k3 słabe
	19-35	1k12×1000 ss	89-100	1k4 dz. sztuki	98-100	1 przeciętny
	36-93	2k6×100 sz				
	94-100	3k4×10 sp				
8	01-11	–	01-45	–	01-48	–
	11-15	1k12×10 000 sm	46-85	1k6 klejnotów	49-96	1k4 słabe
	16-29	2k6×1000 ss	86-100	1k4 dz. sztuki	97-100	1 przeciętny
	30-87	2k8×100 sz				
	88-100	3k6×10 sp				
9	01-10	–	01-40	–	01-43	–
	11-15	2k6×10 000 sm	41-80	1k8 klejnotów	44-91	1k4 słabe
	16-29	2k8×1000 ss	81-100	1k4 dz. sztuki	92-100	1 przeciętny
	30-85	5k4×100 sz				
	86-100	2k12×10 sp				
10	01-10	–	01-35	–	01-40	–
	11-24	2k10×1000 ss	36-79	1k8 klejnotów	41-88	1k4 słabe
	25-79	6k4×100 sz	80-100	1k6 dz. sztuki	89-99	1 przeciętny
	80-100	5k6×10 sp			100	1 potężny

itd.) i wykonać następne rzuty. Aby je jednak zrównoważyć, musisz znać średnią wartość każdego elementu wchodzącego w skład skarbu (patrz Tabela 7-3: Średnia wartość skarbów). Tak więc 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 średniej wartości. Niemniej w trakcie całej kampanii powinieneś uzyskać przeciętne wyniki.

Masz wreszcie prawo zrezygnować z losowania i samodzielnie decydować o wyglądzie skarbu. W przypadku łupu wartego w sumie 11 200 sz możesz ustalić, że monety oraz klejnoty będą w sumie warte 5000-6000 sz i dodasz do tego przedmiot magiczny wybrany z Rozdziału 8: Przedmioty magiczne.

BN posiadający skarby

Posiadany przez BN ekwipunek to znaczna część ich skarbu. Przeciętna wartość wyposażenia postaci tła podana jest w Tabeli 2-44: Wartość ekwipunku BN (strona 58), a sprzęt, który mogą posiadać, podano w opisach przykładowych BN na stronach 49-57. Niemniej oprócz wyposażenia bohaterowie niezależni mogę też mieć skarb – zależy to tylko od ciebie. Pamiętaj jednak, że ekwipunek postaci tła sam w sobie jest wart mniej więcej potrojoną wartość skarbu dla ich poziomu. Pokonanie BN oznacza zdobycie skarbu, czyli jego wyposażenia. A ponieważ składa się na nie przede wszystkim magia (często jednorazowego użytku), którą postać tła zapewne wykorzystała w walce ze śmiałkami, wszystko się wyrównuje.

Tabela 7-4: Skarby (c.d.)

Poziom	k%	Monety	k%	Dobra	k%	Przedmioty
11	01-08	–	01-24	–	01-31	–
	09-14	3k101000 ss	25-74	1k10 klejnotów	32-84	1k4 słabe
	15-75	4k81000 sz	75-100	1k6 dz. sztuki	85-98	1 przeciętny
	76-100	4k1010 sp			99-100	1 potężny
12	01-08	–	01-17	–	01-27	–
	09-14	3k121000 ss	18-70	1k10 klejnotów	28-82	1k6 słabych
	15-75	1k41000 sz	71-100	1k8 dz. sztuki	83-97	1 przeciętny
	76-100	1k4100 sp			98-100	1 potężny
13	01-08	–	01-11	–	01-19	–
	09-75	1k41000 sz	12-66	1k12 klejnotów	20-73	1k6 słabych
	76-100	1k10100 sp	67-100	1k10 dz. sztuki	74-95	1 przeciętny
					96-100	1 potężny
14	01-08	–	01-11	–	01-19	–
	09-75	1k61000 sz	12-66	2k8 klejnotów	20-58	1k6 słabych
	76-100	1k12100 sp	67-100	2k6 dz. sztuki	59-92	1 przeciętny
					93-100	1 potężny
15	01-03	–	01-09	–	01-11	–
	04-74	1k81000 sz	10-65	2k10 klejnotów	12-46	1k10 słabych
	75-100	3k410 sp	66-100	2k8 dz. sztuki	47-90	1 przeciętny
					91-100	1 potężny
16	01-03	–	01-07	–	01-40	–
	04-74	1k121000 sz	08-64	4k6 klejnotów	41-46	1k10 słabych
	75-100	3k4100 sp	65-100	2k10 dz. sztuki	47-90	1k3 przecięt.
					91-100	1 potężny
17	01-03	–	01-04	–	01-33	–
	04-68	3k41000 sz	05-63	4k8 klejnotów	34-83	1k3 przecięt.
	69-100	2k10100 sp	64-100	3k8 dz. sztuki	84-100	1 potężny
18	01-02	–	01-04	–	01-24	–
	03-65	3k61000 sz	05-54	3k12 klejnotów	25-80	1k4 przecięt.
	66-100	5k4100 sp	55-100	3k10 dz. sztuki	81-100	1 potężny
19	01-02	–	01-03	–	01-04	–
	03-65	3k81000 sz	04-50	6k6 klejnotów	05-70	1k4 przecięt.
	66-100	3k10100 sp	51-100	6k6 dz. sztuki	71-100	1 potężny
20	01-02	–	01-02	–	01-25	–
	03-65	4k81000 sz	03-38	4k10 klejnotów	26-65	1k4 przecięt.
	66-100	4k10100 sp	39-100	7k6 dz. sztuki	66-100	1k3 potężne

W przypadku skarbów powyżej 20. poziomu wykorzystaj informacje dla 20. poziomu a następnie dodawaj pewną liczbę losowych przedmiotów magicznych

Poziom	Przedm. mag.	Poziom	Przedm. mag.	Poziom	Przedm.mag.
21	+1	25	+9	28	+23
22	+2	26	+12	29	+31
23	+4	27	+17	30	+42
24	+6				

INNE SKARBY

Od czasu do czasu zechcesz 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 potworów. W tym przypadku powinieneś stworzyć też wielki skarbiec, którego również strzegą pułapki. Możesz użyć do tego celu tabeli. Wybierasz po prostu odpowiedni poziom i losujesz. W tej sytuacji – i w każdej innej, w której sam decydujesz o istnieniu skarbu, a nie jest on związany z jakimś potworem – poziom skarbu powinien być równy poziomowi drużyny.

Wykorzystywanie tabeli skarbów

Poziom skarbu automatycznie określa jego rodzaj. Wylosowanie standardowego łupu (czyli takiego, w którego skład wchodzą monety, dzieła sztuki i przedmioty) wymaga trzech rzutów – jednego dla każdej kategorii. Wynik 96-100 oznacza, że powinieneś rzucić raz jeszcze, ale na poziomie o jeden wyższym, i połączyć ze sobą oba wylosowane skarby. Jeśli taki wynik uzyskasz w przypadku skarbu 20. poziomu, rzuć raz jeszcze na tym właśnie poziomie.

KATEGORIE SKARBÓW

Skarby mogą wyglądać naprawdę różnorodnie. Będą to stosy monet, sakiewki pełne klejnotów, skrzynie z magicznymi przedmiotami czy magazyny wypełnione przydatnym poszukiwaczom przygód ekwipunkiem.

Monety: Skarby to najczęściej właśnie monety. W Tabeli 7-4: Skarby wzięto pod uwagę wszelkie pieniądze – od najczęściej spotykanych miedziaków do niezwykle rzadkich sztuk platyny. Pamiętaj, że objętość i waga dużej liczby monet jest znaczna – 100 monet waży kilogram, więc 10 000 to 100 kilogramów.

Klejnoty: Inteligentni BG cenią klejnoty, ponieważ są one małe, niewiele ważą i – w porównaniu z monetami o podobnej wartości – są łatwe do ukrycia. Skarby, w których skład wchodzą takie precjoza, są nieco trudniejsze do wykreowania, wypada bowiem opisać każdy kamyk, a nawet go jakoś nazwać. Ciekawiej wszak brzmi „połyskująca czarna perła" niż „klejnot o wartości 100 sz".

Dzieła sztuki: Posążki z litego złota, naszyjniki zdobne w klejnoty, wiekowe malowidła pradawnych królów, wysadzany szlachetnymi kamieniami srebrny dzban i tak dalej, i tym podobne. Kategoria dzieła sztuki jest naprawdę obszerna. W ich przypadku duże znaczenie ma to, czy dadzą się bez problemu transportować. Wysadzany klejnotami grzebień łatwo przenieść, jednak posąg rycerza z brązu (w naturalnej skali!) – już nie. Staraj się, by większość zdobywanych przez śmiałków przedmiotów była łatwa do przeniesienia (ich waga nie powinna przekraczać 5 kilogramów). Skarb, którego nie da się wynieść z lochów, po prostu przestaje być skarbem.

Zwykłe przedmioty: Nie są magiczne, ale to nie znaczy, iż są bezwartościowe czy nieprzydatne. Wiele z tego typu przedmiotów inteligentni przeciwnicy wykorzystują, a nie trzymają w skarbcach, jak monety czy klejnoty.

Słabe, przeciętne i potężne przedmioty magiczne: Znajdź odpowiednią kolumnę w Tabeli 8-2: Losowe tworzenie przedmiotów magicznych (strona 179) i użyj jej do wykreowania odpowiedniej liczby przedmiotów magicznych. Pamiętaj, że stworzenia inteligentne używają przedmiotów magicznych, jeśli są świadome ich mocy.

Tabela 7-5: Klejnoty

k%	Wartość	Przeciętna	Przykłady
01-25	4k4 sz	10 sz	Opalizujący, arlekinowy lub paskowany agat, azuryt; niebieski hematyt; kwarc; lapis lazuli (lazuryt); malachit; obsydian; rodochrozyt; słodkowodna perła (nieregularna); turkus tygrysie oko.
26-50	2k4×10 sz	50 sz	Chalcedon; chryzopraz; cyrkon; cytryn; hialit; jaspis; karneol; kamień księżycowy; krwawnik; kryształ górski (czysty kwarc); onyks; perydot; różowy, dymny lub różowy kwarc gwiaździsty; sard; sardonyks.
51-70	4k4×10 sz	100 sz	Ametyst; bursztyn; biała, złota lub srebrna perła; chryzoberyl; czerwony lub ciemnozielony spinel; czerwony lub brunatny granat; czerwony spinel; gagat; koral; nefryt; turmalin.
71-90	2k4×100 sz	500 sz	Akwamaryn; aleksandryt; ciemnoniebieski spinel; czarna perła; zielonoczerwony granat; złoto-żółty topaz.
91-99	4k4×100 sz	1000 sz	Biały, czarny lub ognisty opal; niebieski szafir; niebieski lub czarny szafir gwiaździsty; rubin gwiaździsty; szmaragd; żółty lub czerwony korund.
100	2k4×1000 sz	5000 sz	Hiacynt; niebieskobiały, jasnożółty, różowy, jasnobrunatny lub niebieski diament; przezroczysty, jasnozielony szmaragd.

Tabela 7-6: Dzieła 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 złotego ornatu; czarna, aksamitna maska z wieloma cytrynami; srebrny kielich wysadzany klejnotami lapis lazuli.
26-40	1k6×100 sz	350 sz	Duży, dobrze wykonany gobelin; miedziany kubek inkrustowany nefrytem.
41-50	1k10×100 sz	550 sz	Srebrny grzebień z księżycowymi kamieniami; posrebrzany, stalowy, długi miecz z gagatem w rękojeści.
51-60	2k6×100 sz	700 sz	Rzeźbiona harfa z rzadkiego drewna i rzeźbionej kości słoniowej, wysadzana cyrkonami; posążek z litego złota (5kg).
61-70	3k6×100 sz	1050 sz	Grzebień w kształcie złotego smoka z oczkiem z czerwonego granatu; zatyczka do butelki ze złota i topazu; ceremonialny sztylet z elektrum z gwiaździstym rubinem w rękojeści.
71-80	4k6×100 sz	1400 sz	Przepaska na oko z fałszywym okiem z szafiru i księżycowego 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 aksamitu, zdobiony licznymi kamieniami księżycowymi; szafirowy wisior na złotym łańcuszku.
86-90	1k4×1000 sz	2500 sz	Haftowana i zdobiona klejnotami rękawica; wysadzana klejnotami bransoleta na kostkę; złota pozytywka
91-95	1k6×1000 sz	3500 sz	Złoty diadem z czterema akwamarynami; sznur małych, różowych pereł.
96-99	2k4×1000 sz	5000 sz	Wysadzana klejnotami, złota korona; wysadzany klejnotami pierścień z elektrum.
100	2k6×1000 sz	7000 sz	Pierścień ze złota i rubinów; złoty kubek wysadzany szmaragdami.

Tabela 7-7: Zwykłe przedmioty

k%	Przedmioty zwykłe
01-05	Ogień alchemiczny (1k4 flakony, 20 sz każdy)
06-10	Kwas (2k4 flakony, 10 sz każdy)
11-12	Patyki dymne (1k4 patyków, 20 sz każdy)
13-18	Woda święcona (1k4 flakony, 25 sz każdy)
19-20	Kamienie grzmotów (1k4 kamienie, 30 sz każdy)
21-22	Koszulka kolcza (100 sz)*
23-27	Antidotum (1k4 dawki, 50 sz każda)
28-29	Plączonożny worek (1k4 worki, 50 sz każdy)
30-34	Mistrzowska, ćwiekowana skóra (175 sz)**
35-39	Potężny, refleksyjny łuk krótki†
40-43	Napierśnik (200 sz)*
44-48	Zbroja kryta (250 sz)*
49-66	Mistrzowska zwykła broń do walki wręcz (rzucaj w Tabeli 8-12: Pospolita broń do walki wrecz, strona 184)
67-68	Mistrzowska rzadka broń (rzucaj w Tabeli 8-13: Broń rzadka, strona 184)
69-73	Mistrzowska broń dystansowa (rzucaj w Tabeli 8-14: Pospolita broń dystansowa, strona 185)
74-83	Potężny, refleksyjny łuk długi††
84-93	Zbroja półpłytowa (600 sz)*
94-100	Pełna zbroja płytowa (1500 sz)*

*Rzut k%: 01-10 = mały rozmiar, 11-100 = średni rozmiar. (Zwykłe zbroje dopasowane są do właściciela. Magiczne zawsze dopasowują się do tego, kto je aktualnie ma na sobie).

**Rzut k%: 01-50 = mały rozmiar, 51-100 = średni rozmiar. (Zwykłe zbroje dopasowane są do właściciela. Magiczne zawsze dopasowują się do tego, kto je aktualnie ma na sobie).

†Aby określić premię, rzuć w Tabeli 7-8: Losowe potężne refleksyjne łuki krótkie.

††Aby określić premię, rzuć w Tabeli 7-9: Losowe potężne refleksyjne łuki długie

Tabela 7-8: Losowe potężne refleksyjne łuki krótkie

k%	Premia z S	Wartość
01-60	+1	150 sz
61-100	+2	225 sz

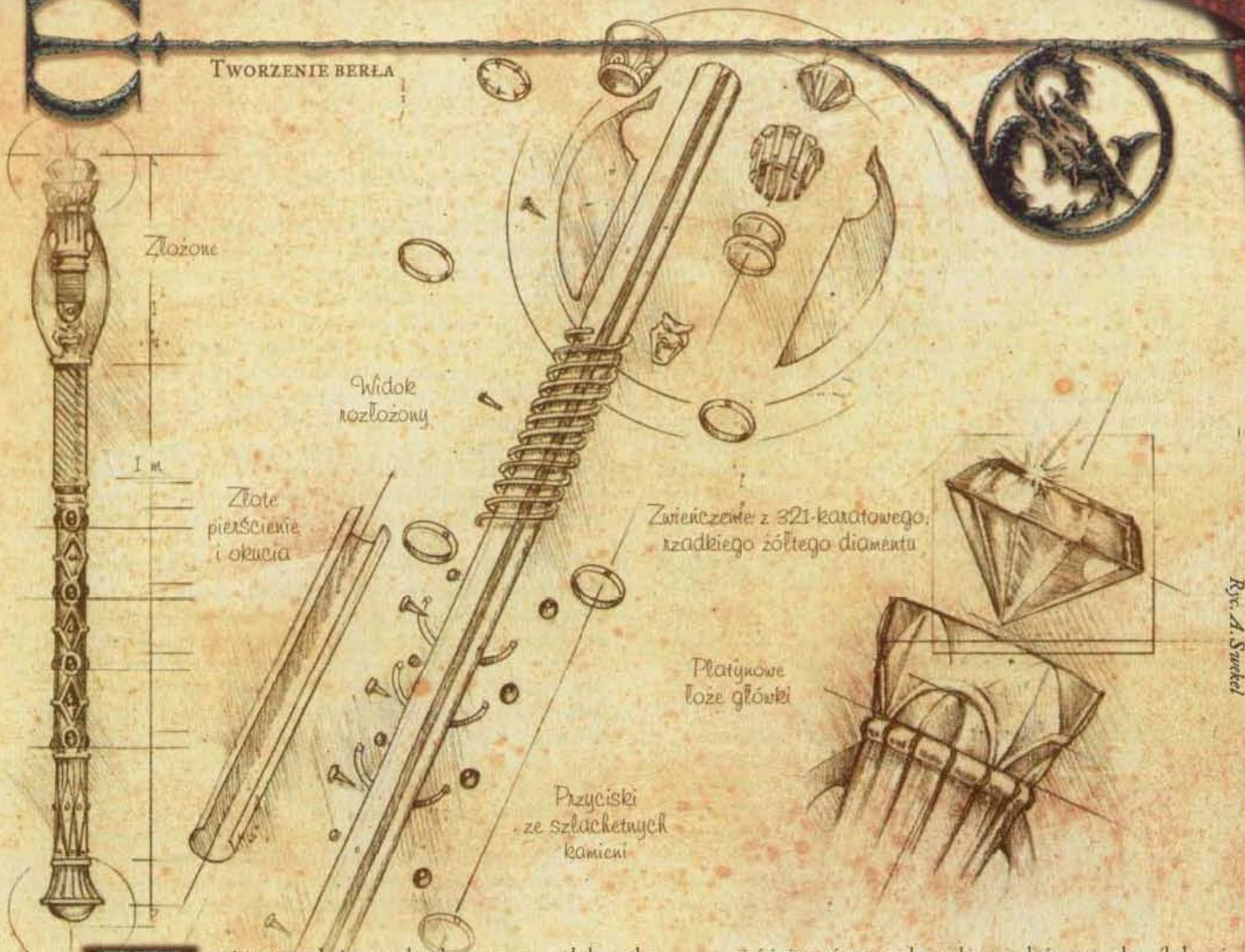
Tabela 7-9: Losowe potężne refleksyjne łuki długie

k%	Premia z S	Wartość
01-45	+1	200 sz
46-75	+2	300 sz
76-90	+3	400 sz
91-100	+4	500 sz

INNE NAGRODY

Wspaniałe czyny i rosnąca reputacja pociąga za sobą wdzięczność otoczenia. Bohaterowie często są nagradzani ziemią (co ułatwia im budowanie siedzib), składanymi deklaracjami przyjaźni, a nawet honorowymi tytułami szlacheckimi. Wraz z poziomami i zakończonymi przygodami, sława (dobra lub zła) rozchodzi się po okolicy, aż wreszcie każda postać tła będzie rozpoznawać poszukiwaczy przygód na pierwszy rzut oka.

BG o ustalonej reputacji łatwiej zdobywać sojuszników i zwolenników o podobnych poglądach, którzy na dodatek podziwiają śmiałków. Pojawią się kompani chętni do uczestniczenia w przygodach bohaterów, a także uczniowie pragnący szkolić się pod okiem tak znanych postaci. Są jednak i złe strony sławy. Niejeden czarny charakter, snując złowieszcze plany, będzie brał pod uwagę istnienie śmiałków. Tak czy inaczej, wspaniałe czyny postaci graczy sprawiają, iż odciskają one swe piętno na świecie kampanii.



Magiczne przedmioty to charakterystyczna cech legendarnych kampanii. Śmiałkowie znajdują je pośród dóbr z trudem zabitych potworów, zabierają pokonanym wrogom, a czasem własnoręcznie tworzą. Przedmiot magiczny to najcenniejszych i najbardziej pożądany ze wszystkich skarbów, o których marzą postacie. Zapewnia on moce, których bohater w inny sposób zdobyć nie może, lub też znacznie wzmacnia już posiadane. Nieliczne przedmioty magiczne obdarzone są inteligencją, przez co stają się swego rodzaju BN.

Przedmioty magiczne podzielone na następujące kategorie: berła, broń, cudowne przedmioty, eliksiry, laski, pierścienie, pancerze, różdżki i zwoje. Istnieją jeszcze tak potężne przedmioty, 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, obdarzony wyjątkowymi mocami).

Berła: Jak nazwa wskazuje, przedmioty z wyglądu przypominają królewskie insygnia. Posiadają natomiast moce nie duplikujące działania czarów. Na przykład, *berło dostojnej poięgi* za naciśnięciem odpowiednich przycisków przemienia się w różne oręża lub w drabinę, taran i podobne.

Broń: Oręż jest nasączany różnymi mocami bojowymi. Magia prawie zawsze oznacza premię do ataku i obrażeń. Krasnoludzki *topór bojowy mrozu* +3 nazywany Durandilem („Łupiący Kamienie") zapewnia premię +3 do testów ataku i obrażeń, a ponadto cios tym orężem może spowodować 1k6 punktów obrażeń od zimna. Niegdyś Durandil uznawano za bezcenną broń krasnoludów z Durast. Niestety, zaginął przed wiekami – nikt już nie wie, że spoczywa na wyspie pośrodku sadzawki lawy, w jaskini głęboko pod powierzchnią ziemi. Durandil jest ukryty w stosie różnorakich monet i wchodzi w skład zapomnianego skarbu smoka Natha, czerwonego jaszczura.

Cudowne przedmioty: To kategoria obejmująca wszelkie różności – m.in. biżuterię, narzędzia, księgi, ubiory i wiele więcej. W kategorii tej mieści się zarówno *czapka przebierania*, która pozwala naśladować wygląd innej osoby, jak i niezwykłe *urządzenie Kwalisha* – metalowa konstrukcja przypominająca kraba, do której bohater może wejść i poruszać się w środku.

Eliksiry: Mikstura nasączona magią, która działa tylko na osobę, która ją wypije. *Eliksir postaci gazowej* to czerwonawa, oleista ciecz w oszronionym, szklanym flakonie. Po jego wypiciu bohater przemienia się w opar mgły i może przenikać przez szczeliny.

Laski: Z wyglądu przypomina dużą różdżkę, lecz zawsze nasączona jest mocą, która pozwala rzucić pewną liczbę różnych, często powiązanych ze sobą zaklęć. *Laska hymnu śmierci* to długi pręt z twardego drewna ozdobiony tajemniczymi runami i zakończony rozdwojonym kawałkiem ciemnego metalu. Kiedy podniesie się go w górę lub machnie nim jak drągiem, rozlega się dźwięk przypominający nucenie. Aktualnie laska znajduje się w posiadaniu mrocznego elfa Yrinthakis. Dźwięk emitowany przez *laskę hymnu śmierci* powoduje wibracje, których efekt jest analogiczny do czaru *rozłrzaskanie* (ST 13) lub *krzyk* (ST 16). Laskę nasączono 50 ładunkami, więc Yrinthakis może użyć tej mocy 50 razy. Kiedy Mialee, Tordek i Jozan pokonają drowa w ciężkiej walce, laska będzie mieć już tylko 34 ładunki.

Pancerze i tarcze: Zbroje (włączając w to tarcze) magicznie chronią osoby, które ich używają. Nieliczne obdarzają posiadacza mocami innymi niż polepszenie klasy Pancerza. Śmiałek mający na sobie *napierśnik eteryczności* +2 nie tylko jest magicznie chroniony (premia z usprawnienia +2), ale także może przyjmować postać eteryczną.

Pierścienie: Metalowy krążek zakładany na palec, obdarzony jakąś czaropodobną mocą (często jakiś stały efekt, który wpływa na posiadacza). Bohater może posia-

dać tylko dwa magiczne pierścienie. *Pierścień trzech życzeń* zdobią trzy rubiny, z których każdy obdarzony jest mocą potrzebną, by właściciel otrzymał zaklęcie *życzenie*. Natomiast *pierścień niewidzialności* może uczynić posiadacza niewidzialnym dowolną liczbę razy.

Różdżki: Krótki kijek napełniony mocą pozwalającą rzucać konkretny czar do pięćdziesięciu razy. *Różdżka magicznego pocisku* to bardzo skuteczna broń w rękach czarodzieja lub zaklinacza. Jeżeli posiada maksymalną liczbę ładunków, jej posiadacz może rzucić *magiczny pocisk* pięćdziesiąt razy. Nosh Mocarny, utalentowany czarodziej, zawsze ma przy sobie dobrze ukrytą różdżkę o takiej mocy.

Zwoje: Zapisany w odpowiedni sposób na papierze lub pergaminie czar, który można rzucić w dowolnym momencie. Zwój z zaklęciem *piekące światło* pozwala kapłanowi raz użyć owego czaru, tak jakby go wcześniej przygotował. Różnica polega na tym, iż wszystkie efekty, które wynikają z poziomu – a więc także zasięg czy obrażenia – zależą od poziomu twórcy zwoju (w tym przypadku zwój zapisał Uthan, bardzo znaczny kapłan Pelora z księstwa Urnst). Uthan z chęcią odda zwój każdemu, kto rzuci wyzwanie jego przeciwnikowi, Czerwonemu Willapirowi, przywódcy gildii skrytobójców, która gnieździ się w pobliskich wzgórzach.

PRZEDMIOTY MAGICZNE W GRZE

MP, który pozwoli, by w jego grze pojawiły się przedmioty magiczne, musi pamiętać o następujących rzeczach.

PRZEDMIOTY MAGICZNE JAKO SKARBY

Umieszczanie przedmiotów magicznych w skarbach to jedno z ważniejszych zadań MP. Jest niewątpliwie trudne, a przy okazji też wymaga subtelności. MP może zapragnąć rozdawać potężne i ciekawe przedmioty nazbyt szybko i niezwykle często. Są też prowadzący – choć jest ich niewątpliwie mniej – którzy popełniają przeciwny błąd: bywają skąpi i prawie w ogóle nie dają przedmiotów. Tak czy inaczej, musisz bardzo uważać, bowiem jeden bardzo potężny przedmiot może zrujnować całą kampanię, a z drugiej strony za mała ich liczba sprawi, że bohaterowie mogą się okazać zbyt słabi, by poradzić sobie z wyzwaniami teoretycznie odpowiadającymi poziomowi drużyny. I właśnie w tym celu zamieszczono w podręczniku tabele skarbów (patrz Losowanie przedmiotów magicznych, strona 179) – ułatwią one zachowanie odpowiedniej równowagi. Niemniej zapewne od czasu do czasu zechcesz obdarzyć śmiałków przedmiotem, który wyda ci się szczególnie do nich pasować. Rób to bez obaw i skrępowania, zwłaszcza gdy nabierzesz już doświadczenia w prowadzeniu i poznasz przedmioty – ich moce i ograniczenia.

Pamiętaj, że BN mogą – i zapewne będą – używać posiadanych przedmiotów magicznych. Przywódca orków, który ma w skarbu *miecz długi +2*, zapewne sięgnie po niego przed ostateczną walką z BG. Z kolei stworzenia w rodzaju meduzy czy lammasu mogą być w stanie użyć *naszyjnika przystosowania*, a nawet smok potrafi wypić eliksir.

WYGLĄD

W większości przypadków przedmioty magiczne będą częścią skarbu, który zdobędą BG. A ty każdą znalezioną rzecz powinieneś im opisać. Przemyśl swoje słowa wcześniej – nie chcesz przecież raz po raz mówić czegoś w stylu: „Na stole widzicie *miecz długi +2* i *różdżkę sieci*". Przede wszystkim dlatego, iż w ten sposób wyjawiasz za dużo informacji. W większości wypadków śmiałkowie nie będą w potrafili stwierdzić rzuciwszy tylko okiem, jakimi magicznymi mocami obdarzony jest przedmiot. A jeśli coś takiego jest możliwe, to ty zezwoliłeś postaci na zdobycie takiej zdolności.

Opisując przedmioty magiczne masz trzy możliwości do wyboru.

Przedmioty magiczne wyglądają na zwykłe: Z wyglądu nie są wyjątkowe. Jedynie czar *wykrycia magii* lub podejrzliwość/szczęście/ciekawość (patrz Metoda prób i błędów w Identyfikowaniu przedmiotów, dalej) pozwalają odkryć, że kij, którego BG używał do drapania się po plecach, to tak naprawdę *laska magów*. Z tej metody płynie taka korzyść, że postacie graczy będą się wszystkiemu bacznie przyglądać. Ma ona jednak taką wadę, że będą się zawsze wszystkiemu podejrzliwie przyglądać, co zabierze znaczną część czasu gry. Ryzykujesz także, że magia stanie się nudna, ponieważ czarodziejskie przedmioty nie wyglądają niezwykle i nie przykuwają wzroku.

Przedmioty magiczne wyglądają inaczej: Przedmioty magiczne świecą, pulsują mocą, zdobią je znaki runiczne, klejnoty i inne niezwykłości. Takie podejście sprawia, że wygląd powinien mieć bezpośrednie przełożenie na moce. Magiczne miecze otoczone są poświatą, a szczególnie potężne oręża (wysadzane klejnotami lub w całości wykonane z jednej bryły kamienia szlachetnego) jaśnieją niezwykle mocno. Wygląd przedmiotu może też stanowić wskazówkę ułatwiającą odgadnięcie jego mocy. *Różdżka płonących dłoni*



Mroczny elf Trinthakis używa laski śmiertelnej pieśni ze strasznym skutkiem.

będzie wykonana z cedru lub sekwoi i ozdobiona płomiennym wzorem przybierającym kształt złotego liścia. Na *butach szybkości* twórca wyszył biegnącą postać. Stosując tę metodę sprawisz, że przedmioty magiczne zawsze będą wyglądać niezwykle i cudownie. Niemniej przy okazji ujawnisz ich naturę, a co gorsza fakt posiadania mocy będzie oczywisty, ostentacyjny nawet.

Przedmioty magiczne wyglądają różnorodnie: Przedmioty magiczne są niezwykle różnorodne. Czasem wyglądają zwyczajnie, a kiedy indziej egzotycznie. Tę właśnie metodę zastosowano w opisach przedmiotów magicznych, które znajdziesz w tym rozdziale. Pamiętaj, że czasem ogromna potęga ukryta jest w skromnym opakowaniu. Innym razem moc lub działanie przedmiotu będzie oczywiste. Ta metoda – która de facto polega na wybieraniu zależnie od sytuacji jednej z dwóch wcześniejszych – posiada ich wady oraz zalety. Pozwala ci ona jednak na dużą lub małą szczegółowość, zależnie od twoich chęci i od przypadku.

IDENTYFIKOWANIE PRZEDMIOTÓW

Śmiałkowie, którzy wejdą w posiadanie przedmiotu magicznego, muszą w jakiś sposób określić jego moce i działanie. Innymi słowy – zidentyfikować go na jeden z opisanych poniżej sposobów.

Metoda prób i błędów: To pierwszy ze sposobów, który zwykli wykorzystywać bohaterowie, gdy wiedzą już, że weszli w posiadanie magicznego przedmiotu. Może on wiązać się z wieloma zabawnymi sytuacjami. Postacie, które nie mają dostępu do magii identyfikacyjnej, zwykły eksperymentować – i nic ich w tym względzie nie ogranicza. Najczęściej jeden ze śmiałków po prostu decyduje się użyć przedmiotu. Gracz może, na przykład, powiedzieć: „Zakładam pierścień i podskakuje, machając rękami". Jeśli zdarzy się tak, że znalezionym przedmiotem jest *pierścień latania*, to eksperyment (i słuszne przypuszczenie) powinien zostać nagrodzony. Gracz może również powiedzieć, że zakłada pierścień i zapytać, czy jego bohater coś czuje. W tym konkretnym przypadku MP mógłby powiedzieć: „Czujesz, że stajesz się lekki, a żołądek podchodzi ci do gardła" albo „Czujesz się wyjątkowo lekko". W przypadku przedmiotów, które nie są wielokrotnego użytku, a zostają wykorzystane do cna, pozwalaj jedynie na pomniejsze eksperymenty. Łyk eliksiru wystarczy postaci, by poczuła mrowienie i domyśliła się co nieco o jego działaniu.

Bliższe przyjrzenie się przedmiotowi może dostarczyć kilku informacji. Hasło uaktywniające czar może być wyryte małymi literkami na wewnętrznej stronie pierścienia, a uskrzydlony wzór podpowiada, że dana rzecz obdarza posiadacza umiejętnością latania. W takim przypadku test Przeszukiwania (ST 15 lub 20) wystarczy do znalezienia wskazówki.

Możesz pozwolić graczowi na wykonanie testu Czarostwa lub Wiedzy (tajemnej) o ST 30, który zadecyduje, czy bohater dostroi się do mocy przedmiotu lub czy przypomniał sobie, co o nim przeczytał podczas badań. BG mogą zechcieć skonsultować się z bardami, mędrcami lub czarodziejami na wysokich poziomów. Takie osoby zapewne będą w stanie zidentyfikować przedmiot, albo używając czarów, albo wykorzystując wiedzę i doświadczenie, albo też przeprowadzając badania. Mogą one również znać jakieś plotki lub szczegóły z historii przedmiotu. Oczywiście konsultanci zawsze będą czegoś chcieli w zamian za informacje.

Czary: Oczywiście wykorzystanie zaklęcia *wykrycie magii* to najprostszy sposób sprawdzenia, czy dany przedmiot jest magiczny. Czar pozwala również zdobyć pewne informacje o naturze przedmiotu. Jeśli rzucająca go osoba skoncentruje się na przedmiocie, może wykryć szkołę magii lub zaklęcia, którymi jest nasączony (zależnie od poziomu czarującego). Sprytni gracze będą w stanie zidentyfikować moce przedmiotu w oparciu o informacje, jakie zdobędą po użyciu *wykrycia magii*, których, oczywiście, ty udzielasz. W najgorszym wypadku będą to dla nich niezłe wskazówki. Pamiętaj, by zawsze dokładnie podać szkołę magii i poziom zaklęcia (szczegółowe informacje znajdziesz w opisie *wykrycia magii*).

Czary *identyfikacja* oraz *analiza dwuomeru* dostarczają znacznie większej ilości informacji. Ich opisy znajdziesz w *Podręczniku Gracza*.

Wyjaśnienia MP: Może wreszcie dojść do sytuacji, w której załamiesz się i powiesz graczom wszystko o przedmiocie. Nie ma w tym niczego złego, szczególnie gdy przedmiot zapewnia premię do czynności, którą BG właśnie wykonuje. Śmiałek posługujący się *mieczem +2* może się w końcu zorientować, że oręż niejako pomaga mu w walce i w ten sposób odkryć istnienie premii. Wykorzystaj tę metodę, jeśli nieustające pamiętanie o premii +2 do wszystkich testów ataku i obrażeń okazuje się być zbyt uciążliwe.

Magiczne przedmioty i *wykrycie magii*

Czar *wykrycie magii* ujawnia szkołę zaklęcia, którym nasączono eliksir lub różdżkę czy zapisano na zwoju lub które są wymagane do stworzenia przedmiotu. Jeśli wymagany jest więcej niż jeden czar, pod uwagę bierze się zaklęcie najwyższego poziomu. Jeżeli nie są wymagane żadne czary, wykorzystaj poniższe wskazówki.

Natura przedmiotu	Szkoła
Pancerze i przedmioty ochronne	Odpychanie
Broń i przedmioty ofensywne	Wywoływanie
Premia do testu atrybutu, testu umiejętności itd.	Transmutacja

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 wypadków użycie przedmiotu wymaga jednak wykonania akcji aktywowania go, która nie prowokuje jednak okazyjnego ataku. Inaczej rzecz się ma jedynie z przedmiotami, których działanie polega na ukończeniu czaru, gdyż je w walce traktuje się jak zaklęcia, więc ich użycie prowokuje okazyjne ataki.

Aktywowanie przedmiotu magicznego to akcja standardowa, chyba że w opisie podano inaczej. Jednakże czas rzucania czaru jest okresem wymaganym do aktywacji tej samej mocy przedmiotu, niezależnie od tego, czy jest to różdżka, zwój, czy para butów, chyba że w opisie podano inaczej.

Istnieją cztery sposoby aktywowania przedmiotów magicznych.

Ukończenie czaru: Najczęściej występuje w przypadku zwojów – tak naprawdę są to czary, których rzucanie niemal ukończono. Większość etapów przygotowania zaklęcia do rzucenia już wykonał twórca zwoju, więc korzystający z niego nie musi się tym trudzić. Do ukończenia czaru musi jedynie wykonać proste czynności, kończące całą operację (ostatnie gesty, słowa itd.). Aby bez ryzyka użyć przedmiotu, którego aktywowanie kończy rzucanie zaklęcia, bohater musi być na wystarczająco wysokim poziomie w odpowiedniej klasie i już umieć rzucać dany czar. Jeżeli nie umie rzucać wspomnianego zaklęcia, istnieje duże prawdopodobieństwo, że się pomyli (patrz strona 200, Nieudane użycie zwoju, gdzie poznasz możliwe konsekwencje). Aktywowanie takiego przedmiotu to akcja standardowa, która prowokuje okazyjny atak, jak normalne rzucanie danego czaru.

Uruchomienie czaru: Ta metoda bardzo przypomina opisaną powyżej, ale jest prostsza. Uruchamiający czar nie musi wykonywać żadnych gestów czy kończyć czaru. Musi natomiast posiadać specyficzną wiedzę dotyczącą rzucania zaklęć oraz znać słowa, które należy wypowiedzieć. Innymi słowy, jeśli czarodziej weźmie do ręki przedmiot, którego aktywowanie uruchamia zaklęcie (na przykład: różdżkę lub laskę) i który nasączony jest zaklęciem czarodzieja, to wie, jak go użyć. Każda postać posiadająca na swojej liście czarów zaklęcie umieszczone w przedmiocie wie, jak go używać (ma to zastosowanie również do postaci, które na pewnym etapie nie potrafią rzucać czarów, na przykład paladyni 3. poziomu). Bohater musi się jednak dowiedzieć, mocą jakiego czaru nasączono przedmiot, zanim go aktywuje. Aktywowanie takiego przedmiotu to akcja standardowa, która nie prowokuje okazyjny atak.

Słowo rozkazu: Jeżeli opis przedmiotu nie zawiera informacji o tym, jak go aktywować, a jednocześnie jego natura jednoznacznie tego nie określa, oznacza to, iż potrzebne jest słowo rozkazu. Bohater musi w tym przypadku wypowiedzieć jakieś słowo, które spowoduje uaktywnienie się przedmiotu. Nie potrzebuje za to żadnej innej specjalistycznej wiedzy.

Słowo rozkazu to niejako klucz do przedmiotu. Może to być zwykły wyraz – „Żywy", „Kwadrat", „Koń" – lecz właściciel ryzykuje, że podczas rozmowy przypadkowo aktywuje przedmiotu. Częściej słowo rozkazu z pozoru wydaje się być pozbawione sensu lub pochodzi z jakiegoś starożytnego, martwego języka. Aktywowanie takiego przedmiotu to akcja standardowa, która nie prowokuje okazyjny atak.

Wspomniano już wcześniej, że czasami słowo rozkazu aktywujące przedmiot jest wypisane na przedmiocie. Bywa wtedy wplecione – i ukryte zarazem – we wzór wyrzeźbiony, wygrawerowany lub wycięty na przed-

miocie. Częściej jednak znajduje się na nim jakaś wskazówka dotycząca hasła. Na przykład, jeśli słowo rozkazu to „Król", na przedmiocie może być wyryta korona lub postać króla. Bardziej skomplikowaną wskazówką będzie imię jakiegoś lokalnego władcy z czasów powstania przedmiotu. W takim przypadku bohatera mogą czekać badania historyczne, które pozwolą zidentyfikować wspomniane.

Wiedza (tajemna) i Wiedza (historia) mogą się przydać w identyfikacji słów rozkazu lub rozszyfrowywaniu wskazówek. Uzyskanie hasła nastąpi po udanym teście (ST 30). Jeśli ów się nie powiedzie, udany drugi test (ST 25) może oznaczać zdobycie jakiś wskazówek.

Osoba, która rzuci czar *identyfikacja* oraz *analiza dweomeru*, pozna słowo rozkazu.

Aktywacja przez użycie: Tego rodzaju przedmiotów po prostu się używa, a one aktywują się automatycznie. Bohater musi wypić eliksir, zamachnąć się mieczem, zasłonić tarczą przed ciosem, spojrzeć przez soczewki, rozsypać proszek, założyć pierścień czy czapkę itp. Aktywacja przez użycie jest prosta i oczywista.

Wiele przedmiotów aktywowanych poprzez użycie postać może nosić przy lub na sobie. Przedmioty działające permanentnie – choćby *płaszcz odporności* czy *obręcz intelektu* – prawie zawsze trzeba założyć. Kilka, na przykład *perłę mocy*, bohater musi posiadać i mieć przy sobie, a nie trzymać w domu, zamkniętą w szkatule. Istnieją też przedmioty, które nie tylko trzeba założyć, ale również aktywować, na przykład *pierścień niewidzialności*. Czasem oznacza to użycie słowa rozkazu, choć w większości przypadków potrzebna jest po prostu chęć aktywacji. W opisie przedmiotu znajduje się informacja, czy do jego aktywowania potrzeba słowa rozkazu.

Jeżeli w opisie nie podano innej informacji, uruchomienie takiego przedmiotu wymaga albo akcji standardowej, albo w ogóle nie wymaga i nie prowokuje okazyjnych ataków. Wyjątek to sytuacja, kiedy użycie związane jest z wykonaniem czynności, która sama z siebie prowokuje okazyjny atak – na przykład, przebiegnięcie przez zagrożony obszar w magicznych butach. Jeśli użycie przedmiotu wymaga czasu (na przykład, wypicie eliksiru albo założenie/zdjęcie pierścienia czy czapki), a dopiero potem magia zaczyna działać, takie aktywowanie go to akcja standardowa. Jeżeli aktywacja jest częścią korzystania z przedmiotu i nie zabiera czasu (na przykład, zamachnięcie się zaklętym mieczem, zapewniającym premię z usprawnienia), to nie należy jej uznawać nawet za akcję.

Aktywacja przedmiotu poprzez użycie go nie oznacza, że bohater automatycznie wie, co z daną rzeczą należy zrobić, jak z niej korzystać. Założenie *pierścienia skakania* nie oznacza, że śmiałek od razu go aktywował. Musi on wiedzieć (albo przynajmniej się domyślać), jaką 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 i przedmioty magiczne

Jeśli magiczny przedmiot, który wpadł w ręce śmiałków, to biżuteria, ubiór czy zbroja, wielkość i rozmiar nie powinny stanowić problemu. Twórcy większości zaklętych strojów sprawili, że dopasowują się one do zakładających je osób. Należy przyjąć zasadę, że waga, wzrost, płeć czy rasa nie powinny uniemożliwiać użycia takich przedmiotów. Graczy nie należy karać za to, że zdecydowali się wcielić w niziołka albo kogoś bardzo wysokiego.

Zdanie „To na ciebie nie pasuje" wypowiadaj tylko w dobrze uzasadnionych przypadkach. Płaszcze wykonane przez egocentryczne i egoistyczne mroczne elfy pasują tylko na nie. Krasnoludy tworzą czasem przedmioty, których używać mogą tylko osoby ich rozmiarów (w ten sposób upewniają się niejako, że ich dzieła nie zostaną wykorzystane przeciwko nim). Jednakże takie skarby powinny stanowić wyjątek od reguły.

Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych

Rodzaj przedmiotu magicznego w pewien sposób ogranicza postać, która pragnie się nim posługiwać. Noszenie naraz kilku par rękawic czy butów zupełnie nie ma sensu. Dlatego też bohaterowie nie mogą założyć na daną część ciała zbyt wielu przedmiotów, których w ten sposób się używa. W tym samym czasie śmiałek może mieć na sobie określoną liczbę przedmiotów – przekroczenie limitu oznacza, że coś nie będzie działać. Oto ograniczenia.

1 obręcz, czapka lub hełm
1 soczewka lub para okularów
1 płaszcz, peleryna lub opończa
1 amulet, brosza, medalion, naszyjnik, wisiorek lub skarabeusz
1 pancerz lub zbroja
1 szata
1 ornat, kamizelka lub koszula
1 para bransolet lub karwaszy
1 para rękawiczek lub metalowych rękawic
2 pierścienie
1 pas
1 para butów

Oczywiście postać może posiadać (a nawet nosić ze sobą) tyle przedmiotów tego samego rodzaju, ile tylko zapragnie. Może mieć sakiewkę wypchaną magicznymi pierścieniami. Ale korzyść mogą jej przynieść jedynie dwa jednocześnie założone pierścienie. Jeśli założy trzeci, to ten zwyczajnie nie zadziała. Tę ogólną zasadę stosuje się do wszystkich prób „podwajania" magicznych przedmiotów – jeśli, na przykład, postać założy drugi magiczny płaszcz na wierzch tego, który ma już na sobie, nowy zwyczajnie nie będzie działać.

RZUTY OBRONNE PRZECIWKO MOCOM PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Przedmioty magiczne powołują do istnienia zaklęcia lub efekty czaropodobne. W przypadku, gdy należy wykonać rzut obronny przeciw mocy zaklętego przedmiotu, ST wynosi zawsze 10 + poziom czaru lub efektu + premia z minimalnej wartości atrybutu potrzebnej do rzucenia tego czaru 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. Ten sam wynik otrzymasz mnożąc poziom zaklęcia przez 1,5 i dodając 10.

W większości opisów przedmiotów magicznych podano ST poszczególnych efektów, szczególnie tych, które nie mają odpowiednika wśród zaklęć (szybkie określenie poziomu byłoby w tym przypadku trudne).

USZKADZANIE PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Przedmioty magiczne powinny zawsze mieć prawo do rzutu obronnego przeciwko czarom, które mogą spowodować ich uszkodzenie – nawet w sytuacji, w której zwykły przedmiot nie miałby prawa przetrwać. Przedmioty magiczne otrzymują tę samą premię do wszystkich rzutów obronnych, bez względu na to, czy to rzut na Wytrwałość, Refleks czy Wolę. Premia do rzutów obronnych dla przedmiotów magicznych wynosi 2 + połowa ich poziomu czarującego (zaokrąglając w dół). Na przykład, *latarnia ujawnienia* (5. poziom czarującego) ma premię +4 do rzutu obronnego, jeśli dostanie się w zasięg *kuli ognistej*, i taką samą premię, jeżeli ktoś spróbuje ją *dezintegrować*. Jedynym wyjątkiem od tej zasady są inteligentne przedmioty magiczne, które wykonują rzuty obronne na Wolę modyfikowane przez wartości Roztropności.

Przedmioty magiczne, jeśli nie zaznaczono inaczej, otrzymują uszkodzenia jak zwykłe przedmioty tego samego typu. Uszkodzony przedmiot magiczny nadal działa, lecz jeśli zostanie zniszczony, jego magiczna moc ulega utracie.

PREMIE Z MAGII

Wiele przedmiotów magicznych zapewnia premie do testów ataku, testów obrażeń, rzutów obronnych, Klasy Pancerza, testów atrybutu czy testów umiejętności. Większość premii do rzutów obronnych, testów ataku, testów obrażeń oraz KP jest ograniczona do +5 (*karwasze pancerza* to wyjątek). Większość przedmiotów wpływających na testy atrybutów są ograniczone do maksymalnej premii +6, zwykle wyrażonej na dodatek liczbą parzystą (+2, +4, +6). Premie do testów umiejętności nie mają limitów.

Premie różnego rodzaju zawsze się ze sobą kumulują. A zatem *płaszcz odporności +1* (dodaje premię z odporności do rzutów obronnych) sumuje się z paladyńską premią do rzutów obronnych, wynoszącą +2. Takie same rodzaje premii nie kumulują się ze sobą, a zatem na *długi miecz* +3 (premia

+3 z usprawnienia, +3 do ataku, +3 do obrażeń) nie zadziała zaklęcie *magiczna broń*, która zapewnia orężu premię z usprawnienia +1 do testów ataku i obrażeń.

Premie mające różne nazwy zawsze się kumulują, a posiadające identyczną nazwę – zwykle nie (z wyjątkiem premii z usprawnienia do zbroi i tarcz, premii z usprawnienia do broni dystansowej i pocisków, premii unikowej, premii synchronicznej i niektórych premii z okoliczności).

Premia za biegłość: Postać z premią za biegłość lepiej wykonuje daną czynność. Przykład: czar *przewodnictwo*.

Premia bluźniercza: Jest to efekt działania sił zła. Przykład: czar *profanacja*.

Premia z morale: Jest to efekt większej nadziei, odwagi i determinacji. Przykład: czar *błogosławieństwo*.

Premia z naturalnego pancerza: Tę premię otrzymuje wiele potworów mających twarde pancerze czy łuski. Naturalny pancerz uzyskany za pomocą czaru (na przykład: *korowa skóra*) oznacza, że magia sprawiła, iż skóra podmiotu stała się twardsza.

Premia z odbicia: Podnosi KP postaci. Jak sama nazwa wskazuje, ataki są odbijane. Przykład: czar *tarcza wiary*.

Premia za odporność: Jest to ogólna premia stosowana podczas obrony przed magią i innymi nieprzyjemnościami.

Premia odziedziczona: Premia do wartości atrybutu, którą zapewniła potężna magia, na przykład czar *życzenie*. Wartość każdego atrybutu może za sprawą premii odziedziczonej zwiększyć się o maksymalnie +5.

Modyfikator z okoliczności: Premia lub kara wynikająca z sytuacji. Może dotyczyć albo testu, albo jego ST. Modyfikatory z okoliczności kumulują się ze sobą, chyba że są wynikiem tej samej sytuacji. Przykład: *szata kameleona*.

Premia z olśnienia: Postać lepiej wykonuje daną czynność, ponieważ zyskuje niemal prekognicyjną wiedzę o czynnikach mających znaczenie w danej sytuacji. Przykład: czar *prawdziwe uderzenie*.

Premia z pancerza: Ten sam rodzaj premii, którą zapewnia zwykły pancerz. Czar, który daje premię z pancerza, zazwyczaj wytwarza wokół postaci niewidzialne, namacalne pole mocy.

Premia z powiększenia: Kiedy postać staje się większa, wzrasta jej Siła, a może również i Budowa. To właśnie jest premia z powiększenia. Przykład: czar *powiększenie*.

Premia z przyspieszenie: Zwiększa KP postaci, ponieważ porusza się ona szybciej. Przykład: czar *przyspieszenie*.

Premia synchroniczna: Wynika z niezwykle korzystnego połączenia dwóch powiązanych ze sobą umiejętności. Przedmioty magiczne nie zapewniają premii synchronicznych.

Premia ze szczęścia: Reprezentuje ogólnie pojęte szczęście. Przykład: czar *boskie względy*.

Premia unikowa: Reprezentuje umiejętność szybkiego usuwania się z drogi. Premie unikowe *kumulują* się z innymi premiami unikowymi. Jednakże przedmioty magiczne i czary nigdy nie dają premii unikowych. Jedynie specjalne atrybuty lub atuty zapewniają tę premię.

Premia z usprawnienia: Oznacza wzrost siły lub efektywności zbroi czy broni postaci. Przykład: *magiczna broń* i *magiczny ornat*. Może to też być premia do wartości atrybutu, którą daje choćby zaklęcie *kocia gracja*.

Premia uświęcona: Przeciwieństwo premii bluźnierczej. Efekt działania sił dobra. Przykład: czar *konsekracja*.

TABELA 8-1: PREMIE Z MAGII

Rodzaj premii	Ulepsza	Przykładowy czar	Przyk. przedmiot mag.
Biegłość	Ataki, rzuty obronne, testy	*Transformacja Tensera*	*Eliksir heroizmu*
Bluźnierstwo	KP, rzuty obronne, testy	*Przeklęcie*	*Róg zła*
Morale	Ataki, obrażenia zadane bronią, testy, rzuty obronne	*Błogosławieństwo*	*Pierścień rozkazywania żywiołom*
Naturalny pancerz	KP	*Korowa skóra*	*Amulet nat. pancerza*
Odbicie	KP	*Płaszcz chaosu*	*Pierścień ochrony*
Odporność	Rzuty obronne	*Odporność*	*Płaszcz odporności*
Odziedziczenie	Wartość atrybutu	*Życzenie*	*Księga jasnych myśli*
Okoliczności	Ataki, testy	–	*Szata kameleona*
Olśnienie	Ataki, KP, rzuty obronne, testy	*Prawdziwe uderzenie*	–
Pancerz	KP	*Zbroja maga*	*Karwasze pancerza*
Powiększenie	S, Bd	*Słuszna potęga*	*Eliksir powiększenia*
Przyspieszenie	KP	*Przyspieszenie*	*Pas mnicha*
Synchroniczna	Testy	–	–
Szczęście	Ataki, obrażenia zadane bronią, KP, testy, rzuty obronne	*Boskie względy*	*Kamień szczęścia*
Unikowa	KP	Nigdy	Nigdy
Usprawnienie	Premie do pancerza	*Magiczny ornat*	*Pancerz +1*
Usprawnienie	Atak, obrażenia	*Magiczna broń*	*Miecz +1*
Usprawnienie	Wartość atrybutu	*Kocia gracja*	*Rękawice ogrowej siły*
Uświęcenie	KP, rzuty obronne, testy	*Konsekracja*	*Róg dobra*

INTELIGENCJA

Niektóre przedmioty magiczne, szczególnie broń, mogą być inteligentne. Dotyczy to jedynie permanentnych przedmiotów magicznych, nie tych jednorazowego użytku lub nasączonych jakimiś ładunkami – czyli eliksiry, zwoje i różdżki nigdy nie będą inteligentne.

Ogólnie rzecz biorąc, inteligentnych jest 15% oręża do walki wręcz, 5% broni dystansowej i 1% innych przedmiotów.

Więcej informacji o inteligentnych przedmiotach znajduje się na stronie 228.

PRZEDMIOTY PRZEKLĘTE

Niektóre przedmioty są przeklęte – źle wykonane lub wypaczone przez jakąś siłę. Przedmioty przeklęte mogą się okazać szczególnie niebezpieczne dla użytkownika, albo być normalnymi przedmiotami z drobną skazą, kłopotliwymi wymaganiami lub nieprzewidywalną naturą. 5% lo-

ZA KULISAMI: KUMULOWANIE SIĘ PREMII

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

Równowaga: Kontrolować kumulowanie się premii należy przede wszystkim dlatego, by nie przekroczyły one pewnych granic. Postać, która założyła *pas siły giganta*, nie powinna zostać podmiotem czaru *byczej siły*, a jeśli nawet, to premie nie powinny się zsumować. Podobnie bohater będący pod wpływem czaru *zbroja maga* i mający na sobie magiczną zbroję płytową, *pierścień ochrony*, *płaszcz ochrony*, a na dodatek chroniony zaklęciem *korowej skóry* zachwieje równowagą, jeżeli premie zostaną dodane do siebie. Nakładanie ograniczeń pozwala zachować pewne granice, a jednocześnie umożliwia śmiałkom korzystanie z różnych przedmiotów magicznych. Zauważ, na przykład, że połowa przedmiotów z poprzedniego przykładu – *pierścień ochrony*, *korowa skóra*, *zbroja maga* – mogły jednocześnie działać, ponieważ zapewniają różne rodzaje premii.

Spójność i logika: Wprowadzenie różnych premii umożliwia zorientowanie się, co z czym może współdziałać. Rozsądny gracz, który będzie chronił swego bohatera na różne sposoby, w pewnym momencie zda sobie sprawę, że niektóre z nich są po prostu zbędne. Ten system jest logiczny i sensowny.

Zachęcanie do dobrej gry: Rozróżnienie premii sprawia też, że gracze będą starali się łączyć ze sobą różne efekty. A to z kolei zachęca do mądrej gry, nie zaś do gromadzenia wszystkiego na chybił trafił.

sowo tworzonych przedmiotów magicznych jest przeklętych. Jeśli chcesz umieścić wadliwy i/lub przeklęty przedmiot w swojej kampanii, zajrzyj na stronę 231, gdzie znajdziesz więcej szczegółów informacjami na ich temat.

DAWKI, ŁADUNKI, WIELOKROTNE ŁADUNKI I UŻYWANIE

Wiele przedmiotów, w szczególności różdżki i laski, są ograniczone przez liczbę czarów, którymi zostały nasączone. Zazwyczaj magiczne przedmioty mają maksymalnie 50 ładunków. Jeśli taki przedmiot jest losowym elementem skarbu, rzuć k% i podziel wynik przez 2 (zaokrąglając w dół, minimalnie 1), aby określić liczbę pozostałych ładunków. Jeżeli maksymalna liczba ładunków jest inna niż 50, wylosuj, ile ich pozostało. Na przykład, rzut 1k3 dla *pierścienia trzech życzeń* określi liczbę nie wykorzystanych życzeń.

Podane ceny zawsze dotyczą przedmiotów w pełni załadowanych (dopiero co stworzony przedmiot zawsze ma maksymalną liczbę ładunków). Przedmioty pozbawione wszystkich ładunków są nic nie warte (dotyczy to większości ładowanych przedmiotów). Natomiast wartość przedmiotów częściowo zużytych jest proporcjonalna do ilości magii, jaka w nich pozostała. Różdżka z 20 ładunkami warta jest 40% wartości nowej. Dla przedmiotów, które poza rzucaniem za ich pomocą czarów są używane w inny sposób, 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 najczęściej znajdują się w większych „zestawach". Na przykład, bardzo często sakiewka zawiera więcej niż jedną szczyptę *proszku znikania* lub flakon z wieloma dawkami *eliksiru leczenia lekkich ran*. (Uwaga: płaci się za cały flakonik eliksiru). W tabelach podana jest cena i waga jednego takiego przedmiotu, ale możesz pozwolić na większa ich liczbę, jeśli tego sobie życzysz lub los na to wskazuje. Na przykład, gdy w pierwszym rzucie losowania skarbu wypadły trzy słabe przedmioty magiczne, a kolejny rzut wskazał na *kadzidło medytacji*, możesz uznać, że w skarbcu są trzy sztuki kadzidła. W ten sposób skarbiec zyska pewną logikę, a znalezisko znacznie bardziej przyda się śmiałkom.

NOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Można nie tylko wymyślać nowe czary czy potwory, ale również przedmioty magiczne. Bohater może 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 nowych zaklęć.

Opisane w tym rozdziale przedmioty magiczne to przykłady, na których możesz oprzeć nowe twory. Nowy przedmiot musi zostać określony w taki sam sposób, jak już istniejące. Ustal więc rodzaj i czas aktywacji czy poziom czarującego. Powinieneś też określić rynkową cenę przedmiotu – nawet takiego, który śmiałkowie znajdą (wszak mogą zechcieć go sprzedać).

OPISY PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

W tej części rozdziału opisano typy przedmiotów – a więc pancerze, eliksiry itp. – oraz konkretne przedmioty.

W opisie pojawiają się m.in. informacje dotyczące aktywacji i losowego tworzenia. Podano też przykładowe wartości KP, twardość, punkty wytrzymałości i ST zniszczenia. W przypadku KP podano wartość dla przedmiotu, którego nikt nie trzyma, i wzięto pod uwagę karę –5 wynikającej ze Zręczności 0, jaką każda taka rzecz posiada. Jeżeli przedmiot ktoś trzyma, należy wykorzystać modyfikator ze Zręczności posiadacza, a nie karę –5.

Nie wszystkie przedmioty opisano. Nie znajdziesz tu informacji o tych, w których znajdują się zaklęcia – szczegółowe wiadomości podano wszak w *Podręczniku Gracza*. Musisz po prostu dostosować je odpowiednio do przedmiotu (laska, różdżka, zwój itd.). Zawsze wychodź z założenia, że czar rzucany jest na najniższym możliwym poziomie, chyba że z jakichś powodów rzecz ma się inaczej (pamiętaj, że to zwiększa koszt przedmiotu – patrz tabela 8-40: Obliczanie wartości przedmiotu magicznego w złocie). Oczywiście najczęstszym powodem zwiększania poziomu jest chęć wzmocnienia potęgi czaru. Nie jest to nic niezwykłego w przypadku zaklęć, których moc bardzo zależy od poziomu – na przykład, nastawiona na niszczenie *kula ognista* lub działające różny czas *wezwanie potwora*.

W opisie przedmiotu podano szczegóły dotyczące jego mocy oraz następujące informacje (znajdując się pod koniec opisu).

Poziom czarującego: Określa moc przedmiotu (analogicznie do mocy zaklęcia). Poziom czarującego determinuje premię do rzutów obronnych oraz zasięg i inne zależne od poziomu aspekty mocy przedmiotu (jeśli są zmienne). To także poziom, który należy brać pod uwagę, gdy przedmiot znajdzie się pod wpływem *rozproszenia magii* lub podobnej mocy.

W przypadku eliksirów, zwojów i różdżek twórca może ustalić poziom czarującego na dowolnym poziomie wystarczającym do rzucenia zaklęcia w nich użytego, jednakże nie wyższym niż jego własny. Na przykład, Mialee na 5. poziomie mogłaby zapisać na zwoju czar *niewidzialność* na 3. poziomie (a zatem trwałby on 30 minut), 4. poziomie (czas trwania 40 minut) lub 5. (50 minut). W przypadku innych przedmiotów magicznych poziom czarującego zależy od przedmiotu. W takim przypadku poziom czarującego stwórcy musi być co najmniej równy poziomowi przedmiotu (a w wymaganiach może być dodatkowo ustalony minimalny poziom twórcy).

Wymagania: Tylko postać, która je spełnia, jest w stanie stworzyć dany przedmiot. Mogą to być atuty, czary, a także inne cechy – charakter, rasa, poziom itp. Musisz mieć świadomość, że jeśli jednym z wymagań jest zaklęcie, to twórca może je spełnić samodzielnie rzucając czar lub też użyć w tym celu jakiegoś przedmiotu (uruchamiającego czy kończącego czar). W drugim z tych przypadków śmiałek musi poświęcać jeden wspomniany przedmiot (na przykład: zwój) lub jeden jego ładunek (na przykład: laski) na każdy dzień tworzenia przedmiotu.

Podczas tworzenia przedmiotu współpracować może ze sobą kilka osób, jednak każda z nich musi 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 twórcą będzie postać o najwyższym poziomie pośród pracujących, ale nie jest to konieczność.

Zazwyczaj wymagany jest jeden atut oraz jeden lub więcej czarów (czasem również pewne dodatkowe warunki). Jeśli podano dwa zaklęcia, oddzielone wyrazem „lub", to wymagane jest jedno z nich. Wymagania stawiane, na przykład, twórcy *pierścienia trzech życzeń* są takie: „Wykucie pierścienia, *życzenie* lub *cud*". Oznacza to, że musi on znać czar *życzenie* lub *cud* oraz posiadać atut Wykucie pierścienia.

Cena rynkowa: Wartość przedmiotu, jeżeli śmiałkowie chcą go zakupić. Dla ułatwienia w tabelach również ją podano. Cena rynkowa przedmiotu, do którego skonstruowania potrzebny jest atut tworzenia przedmiotu, to zwykle bazowa cena zwiększona o koszt komponentów (surowce lub punkty doświadczenia).

Koszt stworzenia: Wyrażony w sztukach złota i punktach doświadczenia koszt, który ponosi twórca przedmiotu. Ta informacja pojawia się tylko w przypadku przedmiotów, których produkcja wymaga użycia komponentów (surowców lub punktów doświadczenia). Oczywiście mają one wyższą cenę rynkową. Kosz to zwykle bazowa cena zwiększona o koszt komponentów. W opisie przedmiotów, których wyprodukowanie nie wymaga użycia komponentów, nie ma informacji o koszcie stworzenia. W ich przypadku cena rynkowa i bazowa cena są takie same. Koszt w sz stanowi 1/2 ceny rynkowej, a koszt w PD – 1/25 ceny rynkowej.

Waga: W opisie cudownych przedmiotów podano ich wagę. Adnotacja „–" oznacza, że waga przedmiotu nie jest warta 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 (patrz rozdział 6: Światotwo-

rzenie). Proste nazwy dla tych przedmiotów odróżniają je od potężniejszych rzeczy, które zwą się bardziej interesująco, na przykład *laska potęgi*, *szata arcymaga* lub *miecz święty mściciel*.

LOSOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Poszukiwacze przygód zabili złego licza i teraz sprawdzają, co takiego ma on w grobowcu. Jakie cuda znajdą? Cóż, MP skorzystał już z Tabeli 7-4: Skarby (strona 171), która odesłała go też do Tabeli 8-2: Losowanie przedmiotów magicznych, która znajduje się nieopodal (to dobry powód, by zawsze przygotować skarb wcześniej). W Rozdziale 7 pojawiają się także odniesienia do słabych, przeciętnych i potężnych magicznych przedmiotów. 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 łupy (warte około 4 razy więcej niż przeciętne skarby).

Jeśli chcesz wylosować przedmiot magiczny, który ma wejść w skład skarbu, postępuj w następujący sposób.

1. Kiedy w Tabeli 7-2 znajdziesz odniesienie do słabego, przeciętnego i potężnego przedmiotu magicznego, możesz odwołać się do Tabeli 8-2: Losowanie przedmiotów magicznych i ustalić rodzaj przedmiotu – na przykład: zwój, różdżka lub broń. Możesz również wykonać rzut k% i w przypadku wyniku 0-5 sięgnąć do Tabeli 8-38: Typowe klątwy przedmiotów, a nie do zwykłych tabel.
2. Wykorzystaj tabelę odpowiadającą rodzajowi przedmiotu, który wylosowałeś w kroku pierwszym. Za jej pomocą ustalisz dokładnie, o jaki przedmiot danego rodzaju chodzi – czyli konkretną różdżkę, zwój czy cudowny przedmiot.
3. Po wylosowaniu przedmiotu rzuć k% i określ pewne cechy szczególne.

   Laski i różdżki: W przypadku różdżki i laski rezultat 01-30 oznacza, że coś (wzór, inskrypcje itp.) jest wskazówką dotyczącą jej działania. Wynik 31-100 oznacza brak cech szczególnych.

   Pancerze, tarcze, pierścienie, berła i cudowne przedmioty: W przypadku berła, laski, pierścieni, cudownego przedmiotu, pancerza lub tarczy rezultat 01 oznacza, że przedmiot jest inteligentny. Wynik 02-31 z kolei, że coś (wzór, inskrypcje itd.) 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, że coś (wzór, inskrypcje itd.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. 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, że jest inteligentny. Wynik 26-35 oznacza natomiast, że przedmiot jest inteligentny oraz emanuje światłem. Rezultat 36-50, że coś (wzór, inskrypcje itd.) 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 Dawki, ładunki, wielokrotne łądunki i używanie, wcześniej).

Czasem będziesz wolał wybrać, a nie tworzyć go losowo. W takim przypadku po prostu przejrzyj listę i znajdź coś, co ci się spodoba. Zauważ, że żadne artefakty (słabsze i potężniejsze) nie pojawiają się w tabelach. Jest to zabieg celowy. Po prostu artefakty musisz z rozmysłem wprowadzać do gry i muszą one być związane jakoś z kampanią.

PANCERZE

Magiczne pancerze to bardzo powszechne i jednocześnie dość istotne przedmioty. Jak łatwo się domyślić, chronią one lepiej niż zbroje pozbawione czarodziejskiego wzmocnienia. Magiczne pancerze zapewniają premię z usprawnienia, która nie może być większa niż +5 i która kumuluje się ze zwykłą premią z pancerza (oraz z premiami z tarczy i z usprawnienia magicznej tarczy). Co więcej, każda magiczna zbroja jest mistrzowskiej roboty, co oznacza, że wszystkie kary do testów z pancerza są zmniejszone o 1.

Oprócz premii z usprawnienia pancerz magiczny może obdarzać posiadacza specjalnymi mocami, na przykład odporność na trafienia krytyczne

Tabela 8-2: Losowanie przedmiotów magicznych

Słaby	Przeciętny	Potężny	Przedmiot
01-04	01-10	01-10	Pancerze i tarcze (Tabela 8-3)
05-09	11-20	11-20	Broń (Tabela 8-10)
10-44	21-30	21-25	Eliksiry (Tabela 8-18)
45-46	31-40	26-35	Pierścienie (Tabela 8-19)
–	41-50	36-45	Berła (Tabela 8-20)
47-81	51-65	46-55	Zwoje (Tabela 8-21)
–	66-68	56-75	Laski (Tabela 8-26)
82-91	69-83	76-80	Różdżki (Tabela 8-27)
92-100	84-100	81-100	Cudowne przedmioty (Tabele 8-28, 8-29 i 8-30)

czy ułatwianie 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 składa się z części, więc buty i rękawice (jeżeli są częścią zbroi) można zamienić na inne. Zbroja magiczna, tak jak większość przedmiotów magicznych, zmienia swą wielkość, dopasowując się do osoby, która ją włożyła.

Poziom czarującego w przypadku pancerza i tarczy: Jest podany w przypadku zbroi posiadającej jakąś specjalną moc. W przypadku przedmiotu dającego jedynie premię z usprawnienia poziom czarującego jest równy potrojonej premii. Jeśli przedmiot zapewnia zarówno specjalne zdolności, jak i premię z usprawnienia, pod uwagę należy brać wyższy z owych poziomów.

Tarcze: Premie z usprawnienia z tarczy kumulują się z premiami z usprawnienia z pancerza, a zatem *duża stalowa tarcza +1* i *kolczuga +1* zapewnia w sumie premię z usprawnienia +9 do KP. Premie z usprawnienia z tarczy nie są brane pod uwagę jako premie do ataku lub obrażeń, gdy bohater uderz nią przeciwnika. Wyjątkiem jest *tarcza uderzania*, która daje premię +1 do ataku i obrażeń (patrz opis tego przedmiotu). W zasadzie mógłbyś stworzyć tarczę działającą również jako broń, lecz musiałbyś wliczyć magiczną premię ofensywną w defensywny premiowy koszt tarczy.

Tak jak w przypadku pancerzy, specjalne moce, którymi obdarzona jest tarcza, wpływają na jej wartość rynkową – premie dodaje się do premii z usprawnienia, chociaż nie zwiększają one KP. Wszystkie premie (wynikające z usprawnienia oraz ze specjalnych zdolności) nie mogą w sumie przekraczać +10. Tarcza obdarzająca posiadacza specjalną mocą musi posiadać premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Trwałość tarczy i punkty wytrzymałości: Postać nie może zniszczyć magicznej tarczy z premią z usprawnienia, chyba że walczy orężem z premią z usprawnienia przynajmniej równą premii atakowanego przedmiotu. Każde +1 premii z usprawnienia zwiększa o 1 trwałość tarczy i jej punkty wytrzymałości (patrz *Podręcznik Gracza*, Atakowanie obiektów w Rozdziale 8: Walka – tam podano trwałość i punkty wytrzymałości niemagicznych tarcz).

Aktywacja: Zwykle bohater korzysta z magicznych zbroi i tarcz w taki sam sposób, jak z niemagicznych – po prostu je nakładając lub biorąc do ręki. Jeśli jednak przedmiot zapewnia specjalne moce, które właściciel musi aktywować (jakie choćby *żywa tarcza*), wtedy najczęściej musi wypowiedzieć słowo rozkazu (akcja standardowa).

Losowe tworzenie: Jeśli chcesz stworzyć losowo pancerz lub tarczę, wpierw rzuć w Tabeli 8-3: Pancerze i tarcze, a potem w Tabeli 8-4: Losowy pancerz lub Tabeli 8-5: Losowa tarcza, w zależności od pierwszego rezultatu. Następnie sięgnij do Tabeli 8-6: Specjalne moce pancerza, Tabeli 8-7: Specjalne moce tarczy, Tabeli 8-8: Ściśle określone pancerze lub Tabeli 8-9: Ściśle określone tarcze – w zależności od kolejnych rezultatów. Na przykład, wynik 94 w Tabeli 8-3 w kolumnie przeciętne oznacza specjalną moc i następny rzut. Drugi rezultat to 29, wskazujący na *pancerz +2*. Rezultat 64 w Tabeli 8-6: Specjalne moce pancerza oznacza odporność na kwas. W końcu wynik 44 w Tabeli 8-4: Losowy pancerz daje kolczugę. W ten sposób wylosowana została *kolczuga odporności na kwas +2*.

Cechy szczególne: Rzuć k%. Rezultat 01 oznacza, że zbroja lub tarcza jest inteligentna. Wynik 02-31 z kolei, że coś (wzór, inskrypcje itd.) daje

wskazówkę dotyczącą działania przedmiotu. Rezultat 32-100 oznacza brak cech szczególnych. Przedmioty inteligentne posiadają dodatkowe zdolności, a niekiedy także nadzwyczajne moce i specjalne możliwości. Jeśli zbroja lub tarcza jest inteligentna, sięgnij do Tabeli 8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotu.

Tabela 8-3: Pancerze i tarcze

Słabe	Przeciętne	Potężne	Przedmiot	Cena rynkowa
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**	+36 000 sz
–	–	–	*Pancerz/tarcza +7**	+49 000 sz
–	–	–	*Pancerz/tarcza +8**	+64 000 sz
–	–	–	*Pancerz/tarcza +9*	+81 000 sz
–	–	–	*Pancerz/tarcza +10**	+100 000 sz
–	58-60	58-60	Ściśle określony pancerz**	–
–	61-63	61-63	Ściśle określona tarcza†	–
88-100	64-100	64-100	Specjalna moc i kolejny rzut‡	–

*Pancerze i tarcze zazwyczaj nie mogą zapewniać aż tak znacznych premii. Te wiersze pozwalają natomiast określić cenę przedmiotu obdarzonego specjalnymi mocami. *Przykład: Zbroję +5* obdarzoną specjalną mocą szarości (modyfikator +1) należy traktować jak *pancerz +6*, przez co jej cena wynosi mniej więcej 36 000 sz.

**Rzuć w Tabeli 8-8: Ściśle określone pancerze.

†Rzuć w Tabeli 8-9: Ściśle określone tarcze.

‡Rzuć w Tabeli 8-6: Specjalne moce pancerza lub Tabeli 8-7: Specjalne moce tarczy.

Tabela 8-4: Losowy pancerz

k%	Pancerz	Koszt zbroi*
01	Przeszywanica	+155 sz
02	Skórznia	+160 sz
03-12	Zbroja skórzana	+165 sz
13-27	Ćwiekowana skórznia	+175 sz
28-42	Koszulka kolcza	+250 sz
43	Zbroja łuskowa	+200 sz
44	Kolczuga	+300 sz
45-57	Napierśnik	+350 sz
58	Zbroja płytkowa	+350 sz
59	Zbroja kryta	+400 sz
60	Zbroja półpłytowa	+750 sz
61-100	Pełna zbroja płytowa	+1650 sz

Każdy pancerz magiczny jest mistrzowsko wykonany (kara z pancerza do testu o 1 mniejsza niż zwykle).

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-3: Pancerze i tarcze.

Tabela 8-5: Losowa tarcza

k%	Tarcza	Koszt tarczy*
01-10	Puklerz	+165 sz
11-15	Mała drewniana tarcza	+153 sz
16-20	Mała stalowa tarcza	+159 sz
21-30	Duża drewniana tarcza	+157 sz
31-95	Duża stalowa tarcza	+170 sz
96-100	Pawęż	+180 sz

Każda magiczna tarcza jest mistrzowsko wykonana (kara z pancerza do testu o 1 mniejsza niż zwykle).

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-3: Pancerze i tarcze.

Tabela 8-6: Specjalne moce pancerzy

Słaby	Przeciętny	Potężny	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynk.*
01-05	01-02	01-02	Osłona, słaba	Premia +1
06-30	03-07	03-08	Nierozpoznawalny	Premia +1
31-52	08-19	09	Śliskość	Premia +1
53-74	20-30	10-11	Szarość	Premia +1
75-96	31-49	12-14	Skradanie	Premia +1
–	50	15-16	Odporność na czary (13)	Premia +2
–	51-60	17-21	Widmowy	Premia +3
–	–	22-23	Niewrażliwość	Premia +3
97-98	61-65	24-27	Osłona, przeciętna	Premia +3
–	66	28-29	Odporność na czary (15)	Premia +3
–	67-71	30-31	Odporność na kwas	Premia +3
–	72-76	32-41	Odporność na zimno	Premia +3
–	77-81	42-51	Odporność na ogień	Premia +3
–	82-86	52-61	Odporność na błyskawice	Premia +3
–	87-91	62-64	Odporność na dźwięki	Premia +3
–	92-94	65-67	Odporność na czary (17)	Premia +4
–	95	68-69	Eteryczność	Premia +5
–	96-98	70-72	Osłona, skuteczna	Premia +5
–	–	73-74	Odporność na czary (19)	Premia +5
99-100	99-100	75-100	Rzuć dwa razy**	–

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-3: Pancerze i tarcze.

**Jeśli wyrzuciłeś specjalną moc dwukrotnie, pod uwagę bierz tylko jedną. Jeżeli uzyskałeś dwie wersje tej samej mocy, użyj potężniejszej.

Tabela 8-7: Specjalne moce tarcz

Słaby	Przeciętny	Potężny	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynk.*
01-30	–	–	Uderzanie	Premia +1
31-50	–	–	Oślepianie	Premia +1
51-60	–	–	Osłona, słaba	Premia +1
61-99	01-10	–	Odbijanie strzał	Premia +2
–	11-16	01-15	Żywa	Premia +2
–	17-20	16-20	Odporność na czary (13)	Premia +2
–	21-25	21-25	Widmowy	Premia +3
–	26-30	26-35	Osłona, przeciętna	Premia +3
–	31-40	36-38	Odporność na kwas	Premia +3
–	41-50	39-41	Odporność na zimno	Premia +3
–	51-60	42-44	Odporność na ogień	Premia +3
–	61-70	45-47	Odporność na błyskawice	Premia +3
–	71-80	46-48	Odporność na dźwięki	Premia +3
–	–	51-55	Odporność na czary (15)	Premia +3
–	–	56-60	Odporność na czary (17)	Premia +4
–	–	61-65	Osłona, skuteczna	Premia +5
–	81-90	66-70	Lustrzana	Premia +5
–	–	71-80	Odporność na czary (19)	Premia +5
100	91-100	81-100	Rzuć dwa razy**	–

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten modyfikator do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-3: Pancerze i tarcze.

**Jeśli wyrzuciłeś specjalną moc dwukrotnie, pod uwagę bierz tylko jedną. Jeżeli uzyskałeś dwie wersje tej samej mocy, użyj potężniejszej.

Opisy specjalnych mocy pancerzy i tarcz

Większość magicznych pancerzy i tarcz zapewnia jedynie premie z usprawnienia. Niektóre posiadają jednak specjalne, opisane poniżej moce. Tak umagiczniony pancerz lub tarcza musi posiadać premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Eteryczność: Wypowiedziawszy słowo rozkazu, osoba mająca na sobie zbroję staje się eteryczna (patrz czar *eteryczny spacer*). Moc działa tylko raz dziennie. Bohater może pozostać eteryczny tak długo, jak długo tego chce,

lecz w momencie, gdy powróci do normalnej postaci, nie może tego dnia ponownie stać się eteryczny.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *eteryczny spacer*; *Cena rynkowa*: premia +5.

Lustrzana: Jak sama nazwa wskazuje, tarcza jest de facto lustrem. Od jej powierzchni wszystko się odbija. Ponadto raz dziennie właściciel, poświęcając akcję standardową, może zdecydować się odbić zaklęcie z powrotem na czarującego, tak jak w przypadku *zawrócenia czaru*.

Poziom czarującego: 14; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zawrócenie czaru*; *Cena rynkowa*: premia +5.

Nierozpoznawalny: Nierozpoznawalna zbroja wygląda zupełnie normalnie. Jednak na rozkaz zmienia kształt i formę, by stać się zwyczajnym ubraniem. Pancerz zachowuje wszystkie swoje cechy (w tym wagę). Jedynie czar *prawdziwego widzenia* lub inny podobny ujawnia prawdziwą naturę przemienionego w ubranie pancerza.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przekształcenie siebie*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Niewrażliwość: Zbroja obdarza osobę, która ją nosi, redukcją obrażeń 5/+1.

Poziom czarującego: 18; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kamienna skóra*, *życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa*: premia +3.

Odbijanie strzał: Tarcza taka chroni właściciela tak, jakby posiadał atut Odbicie strzał. Raz na rundę w sytuacji, gdy normalnie zostałby trafiony z broni dystansowej, może wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20). Jeśli broń dystansowa ma premię z usprawnienia, ST wzrasta o wartość tej premii. Jeżeli rzut się powiedzie, tarcza odbija broń. Właściciel musi być świadomy ataku i nie może być nieprzygotowany. Próba odbicia broni dystansowej nie liczy się jako akcja. Wyjątkowe bronie dystansowe – głazy rzucane przez giganty lub *kwasowa strzała Melfa* – nie mogą zostać odbite.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *tarcza*; *Cena rynkowa*: premia +2.

Odporność na błyskawice: Tak zaczarowana zbroja lub tarcza ma zazwyczaj niebieskawy odcień i ozdobiona jest rysunkiem błyskawicy bądź burzy. Pancerz w każdej rundzie absorbuje pierwsze 10 punktów obrażeń spowodowanych przez elektryczność, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (efekt podobny do czaru *odporności żywiołowej*).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność żywiołowa*; *Cena rynkowa*: premia +3.

Odporność na czary: Magia obdarza właściciela, który ma na sobie pancerz, odpornością na czary – może ona wynosić OC 13, OC 15, OC 17, OC 19, w zależności od zbroi.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność na czary*; *Cena rynkowa*: premia +2 (OC 13), premia +3 (OC 15), premia +4 (OC 17), premia +5 (OC 19).

Odporność na dźwięk: Tak zaczarowana zbroja lub tarcza ma zazwyczaj połyskującą powierzchnię. Pancerz w każdej rundzie absorbuje pierwsze 10 punktów obrażeń spowodowanych przez dźwięk, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (efekt podobny do czaru *odporności żywiołowej*).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność żywiołowa*; *Cena rynkowa*: premia +3.

Odporność na kwas: Tak zaczarowana zbroja lub tarcza ma zazwyczaj szary, matowy odcień. Pancerz absorbuje w rundzie pierwsze 10 punktów obrażeń spowodowanych przez kwas, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (efekt podobny do czaru *odporności żywiołowej*).

Poziom czarującego: 5, *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność żywiołowa*; *Cena rynkowa*: premia +3.

Odporność na ogień: Tak zaczarowana zbroja ma zazwyczaj czerwonawy odcień i często ozdobiona jest rysunkiem smoka. Pancerz w każdej rundzie absorbuje pierwsze 10 punktów obrażeń spowodowanych przez ogień, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (efekt podobny do czaru *odporności żywiołowej*).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność żywiołowa*; *Cena rynkowa*: premia +3.

Odporność na zimno: Tak zaczarowana zbroja lub tarcza ma zazwyczaj niebieskawy lub lodowy odcień i często ozdobiona jest rysunkami skór albo futer. Pancerz w każdej rundzie absorbuje pierwsze 10 punktów obrażeń spowodowanych przez zimno, które w normalnej sytuacji otrzymałby właściciel (efekt podobny do czaru *odporności żywiołowej*).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność żywiołowa*; *Cena rynkowa*: premia +3.

Osłona: Zbroja lub tarcza powołuje do istnienia magiczną siłę, która chroni witalne organy posiadacza. Kiedy właściciel może paść ofiarą trafienia krytycznego lub ukradkowego ataku, istnieje szansa, że tak się nie stanie i że otrzyma normalnie wylosowane obrażenia.

Rodzaj osłony	Szansa na normalne obrażenia	Cena rynk.
Słaba	25%	Premia +1
Przeciętna	75%	Premia +3
Skuteczna	100%	Premia +5

Oślepianie: Tak umagiczniona tarcza dwa razy dziennie może rozbłysnąć migotliwym światłem – na rozkaz właściciela, oczywiście. Wszyscy w promieniu 6 metrów (oprócz posiadacza tarczy) muszą wykonać rzut obronny na Refleks lub zostaną oślepieni na 1k4 rundy.

Poziom czarującego: 7, *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ślepota/piekące światło*, *głuchota*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Skradanie: Pancerz jest dobrze naoliwiony i tak skonstruowany oraz umagiczniony, by nie tylko wydawał jak najmniej dźwięków, lecz by tłumił okoliczne dźwięki. Zapewnia premię +10 z okoliczności do testów Cichego poruszania właściciela (kara z pancerza do testów liczy się normalnie).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *milczenie*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Szarość: Ten pancerz jest koloru ciemnej czerni. Jeśli nosząca go osoba chce się ukryć, magia zbroi dodatkowo ją skrywa – premia +10 z okoliczności do testu Ukrywania (jest to de facto premia wynikająca z niezwykle sprzyjających warunków). Premia ta nie kumuluje się z premią dawaną przez *płaszcz elfów* i z premiami wynikającymi z ciemności czy oślepiania (kara z pancerza do testu liczy się normalnie).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *niewidzialność*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Śliskość: Taki pancerz zdaje się być zawsze pokryty cienką warstewką tłustego oleju. Zapewnia ona właścicielowi premię z okoliczności +10 do testów Wyzwalania się (kara z pancerza do testów liczy się normalnie).

Poziom czarującego: 4; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *tłuszcz*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Uderzanie: Tę tarczę stworzono po to, by nią uderzać. Niezależnie od rozmiaru osoby jej używającej, duża tarcza zadaje 1k8 obrażeń, a mała 1k6 obrażeń. Kiedy bohater używa tarczy do uderzania, staje się ona *bronią +1*. Pawęże nie mogą zostać tak zaczarowane.

Poziom czarującego: 8, *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Widmo: Widmowa zbroja lub tarcza wydaje się niemal zupełnie przeźroczysta. Ich premie z usprawnienia oraz premie z pancerza należy brać pod uwagę w przypadku ataków stworzeń bezcielesnych. Ponadto istoty bezcielesne mogą te przedmioty podnosić, poruszać nimi, a nawet je zakładać. Stworzenia bezcielesne otrzymują premię z usprawnienia przeciwko atakom stworzeń zarówno bezcielesnych, jak i cielesnych. Ponadto nadal mogą bez problemu przechodzić swobodnie przez materialne przedmioty.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *eteryczność*; *Cena rynkowa*: premia +3.

Żywa: 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 tej samym czasie śmiałka może bronić tylko jedna żywa tarcza.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa*: premia +2.

Ściśle określone pancerze

Opisane dalej pancerze mają ściśle określone moce. Rzadko kiedy twórcy obdarzają je inną magią niż ta, którą podano w opisach.

Demoniczna zbroja: Ta zbroja płytowa została tak wykuta, by mająca ją na sobie osoba przypominała demona. Hełm ma kształt diabelskiej głowy z rogami, a właściciel spogląda na świat przez otwarty, wypełniony kła-

Tabela 8-8: Ściśle określone pancerze

Przeciętna	Potężna	Pancerz	Cena rynk.
01-10	–	Koszulka kolcza z mithrilu	1100 sz
11-25	–	Elficka kolczuga	4150 sz
26-35	–	*Skóra nosorożca*	5165 sz
36-45	–	Napierśnik z adamantytu	5350 sz
46-70	–	Krasnoludzka zbroja	10 500 sz
71-80	01-10	*Pancerz głębin*	16 650 sz
81-90	11-40	*Pancerz szczęścia*	18 900 sz
91-100	41-60	*Napierśnik dowodzenia*	21 600 sz
–	61-80	*Niebiańska zbroja*	25 300 sz
–	81-100	*Demoniczna zbroja*	41 650 sz

mi pysk bestii. Ta *pełna zbroja płytowa +4* pozwala właścicielowi atakować pazurami, które zadają 1k10 punktów obrażeń (krytyczne ×2) i które należy traktować jak *broń +1*. Ponadto ofiara ataku staje się podmiotem czaru *zakażenia*, negowanego Wytrwałością (ST 14). W owe pazury wyposażone są rękawice i karwasze wchodzące w skład zbroi.

Stworzenie, które nie jest złe i które założy tą zbroję, otrzymuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę aż do zdjęcia pancerza. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*), dopóki ofiara ma na sobie zbroję.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zakażenie*; *Cena rynkowa:* 41 650 sz; *Koszt stworzenia:* 21 650 sz + 1600 PD.

Elficka kolczuga: Ta bardzo lekka kolczuga wykonana jest z malutkich mithrilowych kółek. Szybkość średniego stworzenia, które ją założy, wynosi 9 metrów, a szybkość małego – 6 metrów. Noszący kolczugę ma 20% szans na niepowodzenie czaru wtajemniczeń, może mieć premię ze Zręczności maksymalnie +4. Otrzymuje też karę z pancerza do testów wynoszącą –2. Elficką kolczugę traktować należy jak zbroję lekką (patrz Mithril, strona 242), ważącą około 10 kilogramów.

Poziom czarującego: –; *Wymagania:* –; *Cena rynkowa:* 4150 sz.

Koszulka kolcza z mithrilu: Ta bardzo lekka koszulka kolcza wykonana jest z malutkich mithrilowych kółek. Szybkość średniego stworzenia, które ją założy, wynosi 9 metrów, a szybkość małego – 6 metrów. Noszący kolczugę ma 10% szans na niepowodzenie czaru wtajemniczeń, może mieć premię ze Zręczności maksymalnie +6. Nie otrzymuje kary z pancerza do testów. Tę koszulkę kolczą traktować należy jak zbroję lekką, ważącą około 4,5 kilograma.

Poziom czarującego: –; *Wymagania:* –; *Cena rynkowa:* 1100 sz.

Krasnoludzka zbroja: Ta pełna zbroja płytowa wykonana jest z mithrilu. Noszący kolczugę ma 25% szans na niepowodzenie czaru wtajemniczeń, może mieć premię ze Zręczności maksymalnie +3. Otrzymuje też karę z pancerza do testów wynoszącą –4. Ten pancerz traktować należy jak zbroję średnią, ważącą około 12 kilogramów.

Poziom czarującego: –; *Wymagania:* –; *Cena rynkowa:* 10 500 sz.

Napierśnik dowodzenia: Ten wspaniale wykonany *napierśnik +2* promieniuje silną magiczną aurą. Osoba, która go założy, zostaje otoczona aurą godności i posłuszeństwa. Otrzymuje ona premię z okoliczności +2 do testów Charyzmy, testów umiejętności, dla których Charyzma jest atrybutem kluczowym, oraz testów odegnania. Sprzymierzeńcy znajdujący się w promieniu 100 metrów stają się odważniejsi niż zwykle (z większą werwą i ochotą niż zwykle wyruszą za noszącym napierśnik do walki 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 są anulowane.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *masowy urok*; *Cena rynkowa:* 21 600 sz; *Koszt stworzenia:* 10 975 sz + 850 PD.

Napierśnik z adamantytu: Ten niemagiczny napierśnik wykonany jest z adamantytu, co sprawia, że obdarzony jest on naturalną premią +2 z usprawnienia.

Poziom czarującego: –; *Wymagania:* –; *Cena rynkowa:* 5350 sz.

Niebiańska zbroja: Ta *kolczuga +1* 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 taki pancerz. Noszący kolczugę ma 15% szans na niepowodzenie czaru wtajemniczeń, może mieć premię ze Zręczności maksymalnie +8. Otrzymuje też karę z pancerza do testów wynoszącą –2. Niebiańską zbroję traktować należy jak zbroję lekką, która pozwala właścicielowi raz dziennie latać (efekt czaru *lot*), jeśli wypowie odpowiednie słowo rozkazu.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być dobry, *lot*; *Cena rynkowa:* 25 300 sz; *Koszt stworzenia:* 12 800 sz + 1000 PD.

Pancerz głębin: Tę *zbroję płytową +1* zdobią rysunki fal i ryb. Nosząca ją osoba nie otrzymuje żadnych obrażeń wynikających z wysokiego ciśnienia panującego na dużej głębokości. Ponadto podczas testu Pływania traktować ją należy tak, jakby nie miała na sobie *pancerza głębin*. Co więcej, może ona również oddychać pod wodą i rozmawiać z każdym wodnym stworzeniem, które również posługuje się mową.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *języki*, *oddychanie pod wodą*, *swoboda ruchu*; *Cena rynkowa:* 16 650 sz; *Koszt stworzenia:* 9150 sz + 600 PD.

Pancerz szczęścia: Tę *zbroję płytkową +3* zdobi dziesięć klejnotów, a każdy z nich wart jest 100 sz. Osoba nosząca pancerz może raz na tydzień zażądać, by wykonany przeciw niemu test ataku został przerzucony. Niemniej pod uwagę brane są wszystkie konsekwencje wynikające z drugiego rzutu – to, co my nazywamy szczęściem, nie zawsze musi się okazać dla nas dobre. Gracz wcielający się w postać właściciela musi zadecydować o powtórzeniu testu ataku przed ustaleniem liczby obrażeń, jakie bohater otrzyma.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błogosławieństwo*; *Cena rynkowa:* 18 900 sz; *Koszt stworzenia:* 10 150 sz + 700 PD.

Skóra nosorożca: Ta *zbroja skórzana +2* wykonana jest ze skóry nosorożca. Zapewnia ona premię +2 z usprawnienia do KP, a powoduje karę z pancerza do testów równą –1. Ponadto osoba, która ma ją na sobie, zadaje podczas szarży dwa razy więcej obrażeń.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przyspieszenie*; *Cena rynkowa:* 5165 sz; *Koszt stworzenia:* 2665 sz + 200 PD.



Demoniczna zbroja

Ryc. W. Reynolds

Ściśle określone tarcze

Opisane dalej tarcze mają ściśle określone moce. Rzadko kiedy twórcy obdarzają je inną magią niż ta, którą podano w opisach.

Adamantytowa tarcza: Duża, niemagiczna tarcza wykonana z adamantytu, przez co ma naturalną premię +1 z usprawnienia.

Poziom czarującego: –; *Wymagania:* –; *Cena rynkowa:* 2170 sz.

Ciernista tarcza: Ta *duża stalowa tarcza +2* pokryta jest kolcami i działa jak normalna tarcza tego typu. Ponadto na rozkaz, nie więcej niż trzy razy dziennie, właściciel może wystrzelić jeden z kolców. Taki pocisk ma premię +1 z usprawnienia, przyrost zasięgu 36 metrów i zadaje 1k10 punktów obrażeń (krytyczne 19–20/×2). Odpalone kolce regenerują się w trakcie dnia.

TABELA 8-9: ŚCIŚLE OKREŚLONE TARCZE

Przeciętna	Potężna	Tarcza	Cena rynk.
01-10	–	Tarcza z ciemnodrzewu	257 sz
11-18	–	Duża mithrilowa tarcza	1020 sz
19-25	–	Adamantytowa tarcza	2170 sz
26-45	01-20	*Ciernista tarcza*	2670 sz
46-65	21-40	*Tarcza maga*	3153 sz
66-90	41-60	*Tarcza lwa*	9170 sz
91-100	61-80	*Skrzydlata tarcza*	15 159 sz
–	81-100	*Tarcza zniszczenia*	50 170 sz

Poziom czarującego: 6; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *magiczny pocisk*; *Cena rynkowa*: 2670 sz; *Koszt stworzenia*: 1420 sz + 100 PD.

Duża mithrilowa tarcza: Bardzo lekka, duża tacza wykonana z mithrilu. Posługująca się nią osoba ma 5% szans na niepowodzenie czaru wtajemniczeń. Nie powoduje ona natomiast kary z pancerza do testów. Waży 2 kilogramy.

Poziom czarującego: –; *Wymagania*: –; *Cena rynkowa*: 1020 sz

Skrzydlata tarcza: Ta okrągła, duża drewniana tarcza ma premię z usprawnienia +3. Krawędzie tarczy zdobią małe, pierzaste skrzydła. Raz dziennie można jej nakazać latać (patrz czar *lot*) nie dłużej niż 2 godziny, unosząc przy tym ciężar nie przekraczający 180 kilogramów.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *lot*; *Cena rynkowa*: 15 159 sz; *Koszt stworzenia*: 7659 sz + 600 PD.

Tarcza maga: Z tyłu tej *małej drewnianej tarczy +1* umieszczono niewielki, skórzany pasek, na którym właściciel może zapisać jeden czar, tak jakby był to zwój. Zapisanie tak zaklęcia kosztuje jedynie połowę normalnej ceny materiałów (koszt w punktach doświadczenia i koszt komponentów pozostaje ten sam). Tarcza nie wpływa na niepowodzenie rzucenia takiego czaru.

Jeśli *tarcza maga* jest losowym elementem skarbu, to istnieje 50% szans, że zapisany na niej będzie pojedynczy czar z przeciętnego zwoju. Będzie to albo zaklęcie objawień (01-80 k%), albo wtajemniczeń (81-100 k%).

Poziom czarującego: 6; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, Zapisanie zwoju, twórca musi być przynajmniej 6. poziomu; *Cena rynkowa*: 3153 sz (plus wartość czaru, jeśli jest on aktualnie na niej zapisany); *Koszt stworzenia*: 1653 sz + 120 PD.

Tarcza lwa: Ta *duża stalowa tarcza +2* przypomina łeb ryczącego lwa. Trzy razy dziennie można nakazać tarczy zaatakować (niezależnie od ataku właściciela) – gryzie ona z bazową premią do ataku posiadacza (pod uwagę wziąć należy również jego ewentualne ataki wielokrotne) i zadaje 2k6 punktów obrażeń (krytyczne ×2). Atak ten to dodatkowe działanie niezależne od akcji podjętej przez właściciela.



Tarcza lwa

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie naturalnego sojusznika IV*; *Cena rynkowa*: 9170 sz; *Koszt stworzenia*: 4670 sz + 360 PD.

Tarcza zniszczenia: *Duża stalowa tarcza +1* matowej, czarnej barwy, która zadaje się pochłaniać światło. Każdego dnia można nakazać, by magia tarczy przebudziła się i wchłonęła jedno duże lub mniejsze stworzenie, które dotknie jej powierzchni (efekt analogiczny do *kuli unicestwienia*). Właściciel musi wykonać tylko udany atak dotykowy. Tarcza jest więc nie tylko przydatna w walce z przeciwnikiem, ale przydaje się także do niszczenia jego oręża.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *dezintegracja*; *Cena rynkowa*: 50 170 sz; *Koszt stworzenia*: 25 170 sz + 2000 PD.

Tarcza z ciemnodrzewu: Duża, niemagiczna, drewniana tarcza wykonana z ciemnodrzewu. Nie posiada żadnej premii z usprawnienia, lecz materiał użyty do jej budowy sprawia, że jest lżejsza niż normalna drewniana tarcza. Waży ona 2 kilogramy i nie powoduje kary z pancerza do testów.

Poziom czarującego: –; *Wymagania*: –; *Cena rynkowa*: 257 sz.

BROŃ

Broń należy do najczęściej spotykanych przedmiotów magicznych w większości kampanii. Oręż taki posiada premię z usprawnienia w przedziale od +1 do +5. Kiedy bohater walczy magiczną bronią, do testów ataku i obrażeń dodaje się wspomnianą premię. Każdy zaczarowany oręż jest wykonany mistrzowsko, ale premia wynikająca z tego faktu nie kumuluje się z premią z usprawnienia do ataku.

Oręż podzielono na dwie kategorie: dystansowy i do walki wręcz. Niektóre rodzaje broni wymienione w drugiej z tych grup mogą być dystansowe (na przykład: sztylet). W takim przypadku premia z usprawnienia brana jest pod uwagę w ataku każdego typu.

Oprócz premii z usprawnienia broń może być obdarzona specjalnymi mocami, na przykład płonie lub samodzielnie atakuje. Specjalne zdolności wpływają na cenę rynkową (traktować 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 ze specjalnych mocy) nie mogą w sumie przekraczać +10. Broń obdarzona specjalną mocą musi posiadać premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Poziom czarującego w przypadku broni: Jest podany w przypadku oręża posiadającego jakąś specjalną moc. W przypadku przedmiotu dającego jedynie premię z usprawnienia poziom czarującego jest równy potrojonej premii. Jeśli przedmiot zapewnia zarówno specjalne zdolności, jak i premię z usprawnienia, pod uwagę należy brać wyższy z owych poziomów.

Dodatkowa kość obrażeń: Z magicznym orężem czasem związana jest dodatkowa kość obrażeń. W przeciwieństwie do innych modyfikatorów, w przypadku trafienia krytycznego tej kości się nie mnoży.

Broń dystansowa i pociski: Premie do ataku mistrzowskiej broni dystansowej oraz premie do ataku mistrzowskich pocisków (strzał, bełtów, kulek do procy) kumulują się ze sobą (lecz nie z premiami z usprawnienia).

W przeciwieństwie do innych premii z usprawnienia, a podobnie do współdziałania pancerz i tarczy, premie z usprawnienia magicznej broni dystansowej i magicznych pocisków kumulują się ze sobą, gdy chodzi o test ataku i obrażeń. A zatem *strzała +1* wystrzelona z *długiego łuku +1* ma premię +2 do testu ataku dystansowego i premię +2 do obrażeń zadanych w jego wyniku. Jednakże w przypadku redukcji obrażeń premie z usprawnienia magicznej broni dystansowej i magicznych pocisków nie kumulują się ze sobą. Tu liczy się jedynie premia z usprawnienia pocisku, ponieważ tylko on razi stworzenie. Tak więc *strzała +1* wystrzelona z *długiego łuku +1* ma premię +2 do trafienia stworzenie z redukcją 5/+2. Ponieważ jednak pocisk ma usprawnienie jedynie +1, redukcja obrażeń skutkuje – od obrażeń, jakie istota powinna otrzymać, należy odjąć 5.

Łamliwość magicznych pocisków: Kiedy magiczna strzała, bełt lub kulka do procy nie trafia w cel, istnieje 50% szans, że ulegnie zniszczeniu lub innemu uszkodzeniu, w wyniku którego przestanie być użyteczny. Magiczna strzała, bełt, kulk do procy, który trafi w cel, automatycznie ulega zniszczeniu.

Świetlna emanacja: Aż 30% magicznego oręża emituje tyle światła, ile daje pochodnia (promień 6 metrów). Oczywiście w tym przypadku łatwo się zorientować, że ktoś włada zaczarowaną bronią. Wyjętego oręża nie da się ukryć, a światła „wyłączyć". W opisie konkretnych rodzajów broni obdarzonych ściśle określonymi mocami zaznaczono, czy dany oręż emanuje światłem, czy też nie.

Trwałość i punkty wytrzymałości: Postać nie może zniszczyć magicznej broni z premią z usprawnienia, chyba że walczy orężem z premią z usprawnienia przynajmniej równą premii atakowanego przedmiotu. Każde +1 premii z usprawnienia zwiększa o 1 trwałość oręża i jego punkty wytrzymałości (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 135, Atakowanie obiektów w Rozdziale 8: Walka – tam podano trwałość i punkty wytrzymałości niemagicznego oręża).

Aktywacja: Zwykle bohater korzysta z magicznego oręża w taki sam sposób, jak z niemagicznego – po prostu nim atakując. Jeśli jednak przedmiot zapewnia specjalne moce, które właściciel musi aktywować (jak choćby użycie *promienia słońca*, które tworzy *słoneczne ostrze*), wtedy najczęściej musi wypowiedzieć słowo rozkazu (akcja standardowa).

Tworzenie losowe: Jeśli chcesz stworzyć losowo pancerz lub tarczę, wpierw rzuć w Tabeli 8-10: Broń, a potem w Tabeli 8-11: Określenie rodzaju broni. Rezultat ostatniego rzutu odeśle cię do Tabeli 8-15: Specjalne moce broni do walk wręcz, Tabeli 8-16: Specjalne moce broni dystansowej lub Tabeli 8-17: Ściśle określona broń.

Cechy szczególne: Rzuć k%. W przypadku broni do walki wręcz rezultat 01-20 oznacza, że przedmiot emanuje światłem. Z kolei wynik 21-25, że

Tabela 8-10: Broń

Słaba	Przeciętna	Potężna	Premia broni	Cena bazowa*
01-70	01-10	–	+1	2000 sz
71-85	11-20	–	+2	8000 sz
–	21-58	01-20	+3	18 000 sz
–	59-62	21-38	+4	32 000 sz
–	–	39-49	+5	50 000 sz
–	–	–	+6**	72 000 sz
–	–	–	+7**	98 000 sz
–	–	–	+8**	128 000 sz
–	–	–	+9**	162 000 sz
–	–	–	+10**	200 000 sz
–	63-68	50-63	Ściśle określona broń†	–
86-100	69-100	64-100	Specjalna moc i rzuć ponownie‡	–

*Cena za 50 strzał, bełtów lub kulek do procy.

**Broń zazwyczaj nie może zapewniać aż tak znacznych premii. Te wiersze pozwalają natomiast określić cenę przedmiotu obdarzonego specjalnymi mocami. *Przykład: Sztylet +3* obdarzony specjalną mocą prędkość (modyfikator +4 – patrz Tabela 8-15: Specjalne moce broni do walki wręcz) należy traktować jak *oręż +7*, przez co jego cena wynosi mniej więcej 98 000 sz.

†Patrz Tabela 8-17: Ściśle określona broń

‡Patrz Tabela 8-15: Specjalne moce broni do walki wręcz lub Tabela 8-16: Specjalne moce broni dystansowej.

Tabela 8-11: Określenie rodzaju broni

k%	Rodzaj broni
01-70	Pospolita broń do walki wręcz (Tabela 8-12)
71-80	Rzadka broń (Tabela 8-13)
81-100	Pospolita broń dystansowa (Tabela 8-14)

Tabela 8-12: Pospolita broń do walki wręcz

k%	Broń	Koszt broni*
01-04	Sztylet	+302 sz
05-14	Wielki topór	+320 sz
15-24	Wielki miecz	+350 sz
25-28	Kama	+302 sz
29-41	Długi miecz	+315 sz
42-45	Buzdygan, lekki	+305 sz
46-50	Buzdygan, ciężki	+312 sz
51-54	Nunchaku	+302 sz
55-57	Drąg**	+600 sz
58-61	Rapier	+320 sz
62-66	Sejmitar	+315 sz
67-70	Krótka 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

Każda broń magiczna jest mistrzowsko wykonana.

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-10: Broń.

**W przypadku mistrzowsko wykonanej podwójnej broni zapłacić należy za każde ostrze (+300 sz za sztukę, całość +600 sz). Każde ostrze ma zapewnione inne premie wynikające z magii. Jeżeli oręż to część losowo stworzonego skarbu, oba ostrza mogą mieć taką samą premię (01-50 k%), co podwaja koszt premii, lub też premia z usprawnienia drugiego ostrza jest o jeden mniejsza (51-100 k%) i nie ma ono żadnych specjalnych zdolności.

Tabela 8-13: Broń rzadka

k%	Broń	Koszt broni*
01-03	Orkowy topór podwójny**	+660 sz
04-07	Topór bitewny	+310 sz
08-10	Łańcuch, kolczasty	+325 sz
11-12	Maczuga	+300 sz
13-16	Kusza ręczna	+400 sz
17-19	Kusza samopowtarzalna	+550 sz
20-21	Sztylet do pchnięć	+302 sz
22-23	Tasak	+375 sz
24-26	Straszny korbacz**	+690 sz
27-31	Ciężki korbacz	+315 sz
32-35	Lekki korbacz	+308 sz
36-37	Rękawica	+302 sz
38-39	Rękawica nabijana	+305 sz
40-41	Glewia	+308 sz
42-43	Wielka maczuga	+305 sz
44-45	Gizarma	+309 sz
46-48	Halabarda	+310 sz
49-51	Półwłócznia	+301 sz
52-54	Gnomi młot z hakiem	+620 sz
55-56	Lekki młot	+301 sz
57-58	Topór ręczny	+306 sz
59-61	Kukri	+308 sz
62-63	Ciężka lanca	+310 sz
64-65	Lekka lanca	+306 sz
66-67	Długa włócznia	+305 sz
68-70	Morgensztern	+308 sz
71-72	Sieć	+320 sz
73-74	Ciężki nadziak	+308 sz
75-76	Lekki nadziak	+304 sz
77-78	Runka	+310 sz
79-80	Tłuk	+301 sz
81-82	Kosa	+318 sz
83-84	Shuriken	+301 sz
85-86	Sierp	+306 sz
87-89	Miecz dwuostrzowy**	+700 sz
90-91	Trójząb	+315 sz
92-94	Krasnoludzki urgrosh**	+650 sz
95-97	Młot bojowy	+312 sz
98-100	Bicz	+301 sz

Każda broń magiczna jest mistrzowsko wykonana.

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-10: Broń.

**W przypadku mistrzowsko wykonanej podwójnej broni zapłacić należy za każde ostrze (+300 sz za sztukę, całość +600 sz). Każde ostrze ma zapewnione inne premie wynikające z magii. Jeżeli oręż to część losowo stworzonego skarbu, oba ostrza mogą mieć taką samą premię (01-50 k%), co podwaja koszt premii, lub też premia z usprawnienia drugiego ostrza jest o jeden mniejsza (51-100 k%) i nie ma ono żadnych specjalnych zdolności.

jest inteligentny. Wynik 26-35 oznacza natomiast, że przedmiot jest inteligentny oraz emanuje światłem. Rezultat 36-50, że coś (wzór, inskrypcje itd.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. Wynik 51-100 oznacza brak cech szczególnych. W przypadku broni dystansowej rezultat 01-05 oznacza, że przedmiot jest inteligentny. Z kolei wynik 06-25, że coś (wzór, inskrypcje itd.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. Rezultat 26-100 oznacza brak cech szczególnych. Przedmioty inteligentne posiadają dodatkowe zdolności, a niekiedy także nadzwyczajne moce i specjalne możliwości. Jeśli broń jest inteligentna, sięgnij do Tabeli 8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotu.

Tabela 8-14: Pospolita broń dystansowa

k%	Broń	Koszt broni*
01-10	Pociski	
01-50	Strzały (50)	+350 sz
51-80	Bełty (50)	+350 sz
81-100	Kulki do procy (50)	+350 sz
11-15	Topór rzucany	+308 sz
16-25	Ciężka kusza	+350 sz
26-35	Lekka kusza	+335 sz
36-39	Dziryt	+300 sz 5 ss
40-41	Oszczep	+301 sz
42-46	Łuk krótki	+330 sz
47-51	Łuk krótki, refleksyjny	+375 sz
52-56	Łuk krótki, refleksyjny, potężny (premia +1 do S)	+450 sz
57-61	Łuk krótki, refleksyjny, potężny (premia +2 do S)	+525 sz
62-65	Proca	+300 sz
66-75	Łuk długi	+375 sz
76-80	Łuk długi, refleksyjny	+400 sz
81-85	Łuk długi, refleksyjny, potężny (premia +1 do S)	+500 sz
86-90	Łuk długi, refleksyjny, potężny (premia +2 do S)	+600 sz
91-95	Łuk długi, refleksyjny, potężny (premia +3 do S)	+700 sz
96-100	Łuk długi, refleksyjny, potężny (premia +4 do S)	+800 sz

Każda broń magiczna jest mistrzowsko wykonana.
*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-10: Broń.

Opisy specjalnych mocy broni

Większość broni magicznej posiada tylko premię z usprawnienia. Może ona jednak również być obdarzona specjalnymi mocami opisanymi dalej. Oręż posiadający zdolność specjalną musi mieć premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Chaos: Oręż chaosu jest oczywiście związany z siłami chaosu i skierowany ku takiemu charakterowi. Istotom praworządnym zadaje +2k6 dodatkowych obrażeń, do których przyczynia się chaos. Osoba, która jest praworządna i która spróbuje posłużyć się tą bronią, otrzymuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę aż istota nie wypuści oręża. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*), dopóki śmiałek nie wypuści oręża. Tak umagicznione łuki, kusze i proce przenoszą moc chaosu na pociski.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *młot chaosu*, twórca musi być chaotyczny; *Cena rynkowa:* premia +2.

Ciskanie: Orężem ciskania może stać się jedynie broń do walki wręcz. Zaklęta w ten sposób broń zyskuje przyrost zasięgu 3 metry. Ponadto postać, która biegle posługuje się w zwykły sposób orężem ciskania, może nim również rzucać.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *magiczny kamień*; *Cena rynkowa:* premia +1.

Czar: Oręż czaru pozwala postaci rzucającej zaklęcia przechowywać jedno z nich w broni. Celem czaru musi być jedna istota. Zaklęcie nie

Tabela 8-15: Specjalne moce broni do walki wręcz

Słaba	Przeciętna	Potężna	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynk.*
01-15	01-10	–	Ochrona	Premia +1
16-25	11-15	01-03	Ogień	Premia +1
26-35	16-20	04-06	Mróz	Premia +1
36-45	21-25	07-09	Porażenie	Premia +1
46-55	26-30	10-12	Widmo	Premia +1
56-70	31-40	–	Ostrość‡	Premia +1
71-80	41-50	13-17	Potęga	Premia +1
81-89	51	18-19	Czar	Premia +1
90-99	52-56	20-21	Ciskanie	Premia +1
–	57-59	22-26	Zguba	Premia +2
–	60-62	27-29	Niszczenie†	Premia +2
	63-65	30-33	Płomień	Premia +2
–	66-68	34-37	Lód	Premia +2
–	69-71	38-41	Wyładowanie	Premia +2
–	72-76	42-44	Grzmot	Premia +2
–	77-79	45-47	Ranienie	Premia +2
–	80-82	48-52	Świętość	Premia +2
–	83-85	53-57	Plugawa	Premia +2
–	86-88	58-62	Prawo	Premia +2
–	89-91	63-67	Chaos	Premia +2
–	92	68-71	Olśniewająca energia	Premia +4
–	93	72-73	Taniec	Premia +4
–	94-95	74-76	Prędkość	Premia +4
–	–	77-80	Migbłystalność‡	Premia +5
100	96-100	81-100	Rzuć dwa razy**	–

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten modyfikator do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-10: Broń.
**Rzuć raz jeszcze, jeśli uzyskałeś moc, którą broń już posiada, która stoi w sprzeczności z innymi mocami lub która spowoduje, że premia przekroczy +10. Pamiętaj, że suma premii z usprawnienia broni i premii ze zdolności specjalnych nie może wynosić więcej niż +10.
†Tylko broń miażdżąca. Rzuć raz jeszcze, jeśli losowałeś broń tnącą lub kłującą.
‡Tylko broń tnąca. Rzuć raz jeszcze, jeśli losowałeś broń miażdżącą lub kłującą.

Tabela 8-16: Specjalne moce broni dystansowej

Słaba	Przeciętna	Potężna	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynk.*
01-20	01-15	–	Powracanie	Premia +1
21-40	16-30	–	Daleki zasięg	Premia +1
41-60	31-35	01-10	Ogień	Premia +1
61-80	36-40	11-20	Porażenie	Premia +1
81-100	41-45	21-30	Mróz	Premia +1
–	46-50	31-40	Płomień	Premia +2
–	51-55	41-50	Lód	Premia +2
–	56-60	51-60	Wyładowanie	Premia +2
–	61-66	61-65	Zguba	Premia +2
–	67-74	66-70	Świętość	Premia +2
–	75-82	71-75	Plugawa	Premia +2
–	83-90	76-80	Prawo	Premia +2
–	91-98	81-85	Chaos	Premia +2
–	–	86-90	Prędkość	Premia +4
–	–	91-97	Olśniewająca energia	Premia +4
–	99-100	98-100	Rzuć dwa razy**	–

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten modyfikator do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-10: Broń.
**Rzuć raz jeszcze, jeśli uzyskałeś moc, którą broń już posiada, która stoi w sprzeczności z innymi mocami lub która spowoduje, że premia przekroczy +10. Pamiętaj, że suma premii z usprawnienia broni i premii ze zdolności specjalnych nie może wynosić więcej niż +10.

może też być poziomu wyższego niż 3 (czas rzucania musi być równy jednej akcji). Każde udane trafienie umożliwia posługującemu się nią bohaterowi natychmiast rzucić czar na ofiarę (ta moc 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 *zadawanie poważnych ran, ślepotę, wstrzymanie osoby* i *zakażenie*. Zaklęcia można oczywiście użyć tylko raz, po czym postać może umieścić w nim nowe, które spełnia podane wcześniej ograniczenia. Broń magicznie informuje posiadacza, jaki czar przechowuje. Jeśli oręż czaru jest tworzony losowo, to istnieje 50% szans, że zaklęcie jest gotowe do użycia.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórcy musi być postacią czarującą na co najmniej 12. poziomie; *Cena rynkowa:* premia +1.

Daleki zasięg: Tak umagicznić można jedynie broń dystansową, której przyrost zasięgu ulega podwojeniu.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *jasnosłyszenie/jasnowidzenie*; *Cena rynkowa:* premia +1.

Grzmot: Oręż grzmotu po udanym trafieniu krytycznym wydaje dźwięk przypominający huk gromu. Energia dźwiękowa nie rani postaci trzymającej broń. Powoduje za to +1k10 dodatkowych dźwiękowych obrażeń ofierze udanego trafienia krytycznego. Jeżeli z orężem związany jest krytyk ×3, energia dźwiękowa zadaje +2k10 obrażeń, a jeśli ×4 – +3k10. Tak umagicznicne łuki, kusze lub proce przenoszą moc grzmotu na pociski. Stworzenia trafione krytycznie takim orężem muszą wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) lub całkowicie i nieodwołalnie ogłuchną.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ślepota/głuchota*; *Cena rynkowa:* premia +2.

Lód: Lodowy oręż działa jak broń mrozu. Ponadto po udanym trafieniu krytycznym bucha chłodem. Lód nie rani postaci trzymającej broń. Powoduje za to +1k10 dodatkowych obrażeń od zimna ofierze udanego trafienia krytycznego. Jeżeli z orężem związany jest krytyk ×3, chłód zadaje +2k10 obrażeń, a jeśli ×4 – +3k10. Tak umagicznione łuki, kusze lub proce przenoszą lodową moc na pociski.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *oziębienie metalu* lub *burza lodowa*; *Cena rynkowa:* premia +2.

Migbłystalny: Oręż migbłystalny to potężna i budząca lęk broń. Udane trafienie krytyczne oznacza ucięcie przeciwnikowi głowy (jeśli ów takową ma). Istnieją stworzenia – na przykład: wszystkie śluzy i wiele wynaturzeń – które nie mają głów. Innym – choćby golemy lub nieumarli (wyjątek stanowią wampiry) – nie dzieje się nic strasznego, gdy utracą tą część ciała. Niemniej większość stworzeń umiera w chwili, kiedy głowa zostanie odcięta od reszty ciała. MP może być zmuszony do decydowania, czy i jak oręż działa w danej sytuacji. Broń migbłystalna musi być tnąca (rzuć jeszcze raz, jeżeli losowo tworzysz oręż miażdżący lub kłujący).

Poziom czarującego: 18; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krąg śmierci, ostra krawędź*; *Cena rynkowa:* premia +5.

Mróz: Oręż mrozu po wydaniu rozkazu staje się lodowato zimny. Nie rani jednak posiadacza broni. Udane trafienie tym orężem powoduje natomiast +1k6 dodatkowych obrażeń od zimna. Tak umagicznione łuki, kusze i proce przenoszą mroźną moc na pociski.

Topór bitewny olśniewającej energii

Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *oziębienie metalu* lub *burza lodowa*; *Cena rynkowa:* premia +1.

Niszczenie: Oręż zniszczenia jest zabójczy dla nieumarłych. Każde uderzone nim nieumarłe stworzenie musi wykonać udany rzut na Wytrwałość (ST 14) lub ulegnie zniszczeniu. Broń zniszczenia musi być miażdżąca (rzuć jeszcze raz, jeżeli losowo tworzysz oręż tnący lub kłujący).

Poziom czarującego: 14; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *uzdrowienie*; *Cena rynkowa:* premia +2.

Ochrona: Oręż ochrony umożliwia dzierżącej go istocie przenieść część lub całość premii z usprawnienia miecza na KP – będzie to premia specjalna, która kumuluje się ze wszystkimi innymi. Osoba posługująca się bronią w swojej inicjatywie, przed wykonaniem akcji i użyciem oręża, decyduje, jaką część premii przeniesie do KP – jest to darmowa akcja. Owa premia jest brana pod uwagę aż do następnej rundy, do momentu inicjatywy posiadacza oręża.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *tarcza* lub *tarcza wiary*; *Cena rynkowa:* premia +1.

Ogień: Ognisty oręż po wydaniu rozkazu obejmują płomienie. Nie parzą one posiadacza broni. Udane trafienie tym orężem powoduje natomiast +1k6 dodatkowych obrażeń od ognia. Tak umagicznione łuki, kusze i proce przenoszą ognistą moc na pociski.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ogniste ostrze, ogniste uderzenie* lub *kula ognista*; *Cena rynkowa:* premia +1.

Olśniewająca energia: Istotny element oręża olśniewającej energii – a więc ostrze, głowica topora, grot strzały – przemienia się w światło, co jednakże nie wpływa na ciężar przedmiotu. Emitowane światło można porównać do światła dawanego przez pochodnię (promień 6 metrów). Oręż olśniewającej energii ignoruje nieożywioną materię. Nie należy więc brać pod uwagę premii z usprawnienia i z pancerza do KP, ponieważ broń przechodzi przez zbroję niczym przez powietrze (premie ze Zręczności, z odbicia, unikowa, z naturalnego pancerza i podobne wciąż mają znaczenie). Oręż olśniewającej energii nie rani nieumarłych i konstruktów oraz nie uszkadza przedmiotów. Tą magiczną mocą nie można obdarzyć łuków, kusz i procy.

Poziom czarującego: 16; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *nieustający płomień, stan lotny*; *Cena rynkowa:* premia +4.

Ostrość: Ostry oręż ma dwa razy większy zakres zagrożenia krytykiem. Jeżeli, na przykład, tak umagiczniony zostanie miecz długi (normalnie przedział 19-20), to groźba krytycznego trafienia pojawiać się będzie przy wyniku 17-20. Orężem ostrym może zostać jedynie broń tnąca i kłująca (rzuć jeszcze raz, jeżeli losowo tworzysz oręż miażdżący).

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostra krawędź*; *Cena rynkowa:* premia +1.

Oszczep piorunów: W momencie rzucenia oszczep ten przemienia się w *błyskawicę* (5k6 obrażeń, ST 14). Ciśnięcie niszczy ten oręż.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błyskawica*; *Cena rynkowa:* 751 sz; *Koszt stworzenia:* 526 sz + 18 PD.

Plugawa: Plugawy oręż jest związany z siłami zła i skierowany ku takiemu charakterowi. Istotom dobrym zadaje +2k6 dodatkowych obrażeń, do których przyczynia się plugastwo (zło). Osoba, która jest dobra i która spróbuje posłużyć się tą bronią, otrzymuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę aż istota nie wypuści oręża. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*), dopóki śmiałek nie wypuści oręża. Tak umagicznione łuki, kusze i proce przenoszą moc zła na pociski.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przeklęta klęska*, twórca musi być zły; *Cena rynkowa:* premia +2.

Płomień: Płomienny oręż działa jak ognisty. Ponadto po udanym trafieniu krytycznym bucha płomieniami. Ogień nie rani postaci trzymającej broń. Powoduje za to +1k10 dodatkowych obrażeń od ognia ofierze udanego trafienia krytycznego. Jeżeli z orężem związany jest krytyk ×3, płomienie zadają +2k10 obrażeń, a jeśli ×4 – +3k10. Tak umagicznione łuki, kusze lub proce przenoszą ognistą moc na pociski.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ogniste ostrze*, *ogniste uderzenie* lub *kula ognista*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Porażenie: Oręż porażenia po wydaniu rozkazu obejmują wyładowania. Nie ranią one posiadacza broni. Udane trafienie tym orężem powoduje natomiast +1k6 dodatkowych obrażeń od elektryczności. Tak umagicznione łuki, kusze i proce przenoszą moc wyładowania na pociski.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie błyskawicy* lub *błyskawica*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Potęga: Oręż potęgi pozwala dzierżącej jej osobie na dodatkowe użycie atutu Rozszczepienie w rundzie (postać musi ów atut posiadać). Śmiałek ma prawo do tylko jednej dodatkowej próby w rundzie.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *boska moc*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Powracanie: Powracającym orężem może stać się jedynie broń, którą można rzucić. Taki oręż powraca do istoty, która nim cisnęła. Broń powraca w rundzie następującej po tej, w której została rzucona, w inicjatywie właściciela, tuż przed jego akcją. Posiadacz może więc używać powracającego oręża runda po rundzie.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *telekineza*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Prawo: Oręż prawa jest oczywiście związany z siłami praworządności i skierowany ku takiemu charakterowi. Istotom chaotycznym zadaje +2k6 dodatkowych obrażeń, do których przyczynia się prawo. Osoba, która jest chaotyczna i która spróbuje posłużyć się tą bronią, otrzymuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę aż istota nie wypuści oręża. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*), dopóki śmiałek nie wypuści oręża. Tak umagicznione łuki, kusze i proce przenoszą moc prawa na pociski.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *gniew porządku*, twórca musi być praworządny; *Cena rynkowa*: premia +2.

Prędkość: Oręż prędkości umożliwia posługującej się nim osobie wykonanie jednego dodatkowego ataku w rundzie i to z najwyższą premią. Moc nie kumuluje się z działaniem czaru *przyspieszenie*. Dodatkowy atak trzeba wykonać orężem prędkości, nie jakimś innym. Broń nie zapewnia korzyści analogicznych do zaklęcia *przyspieszenia*, a zatem śmiałek nie otrzymuje dodatkowej akacji cząstkowej, lecz jedynie dodatkowy atak magicznym orężem.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przyspieszenie*; *Cena rynkowa*: premia +4.

Ranienie: Oręż ranienia zadaje trafionym istotom dodatkowe obrażenia. Rana krwawi przez następne rundy i poza normalnymi obrażeniami zadanymi przez broń, ofiara traci punkt wytrzymałości w każdej kolejnej rundzie. Kilka ran oczywiście spowoduje poważniejsze krwawienie (dwie rany to 2 obrażenia w rundzie, trzy to 3 itd.). Krwawienie można zatrzymać wykonując udany testem Leczenia (ST 15) lub stosując któryś z czarów *leczenia* (*leczenie*, *leczący krąg* itd.).

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *miecz Mordenkainena*; *Cena rynkowa*: premia +2.

Świętość: Święty oręż jest związany z siłami dobra i skierowany ku takiemu charakterowi. Istotom złym zadaje +2k6 dodatkowych obrażeń, do których przyczynia się świętość (dobro). Osoba, która jest zła i która spróbuje posłużyć się tą bronią, otrzymuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę aż istota nie wypuści oręża. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*), dopóki śmiałek nie wypuści oręża. Tak umagicznione łuki, kusze i proce przenoszą moc dobra na pociski.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *święte porażenie*, twórca musi być dobry; *Cena rynkowa*: premia +2.

Taniec: Tańczący oręż można wypuścić z ręki, by samodzielnie walczył (wymaga to poświęcenia akcji standardowej). Broń atakuje przez cztery rundy, wykorzystując bazową premię do ataku właściciela, a następnie spada na ziemię. Zawsze trzyma się blisko (do 1,5 metra) osoby, która puściła ją do tańca, i walczy nawet gdy ona padnie. Właściciel może chwycić tańczący oręż w dowolnym momencie (jest to darmowa akcja), jednak przez najbliższe cztery rundy broń nie będzie w stanie samodzielnie walczyć.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa*: premia +4.

Widmo: Widmowy oręż zadaje normalne obrażenia stworzeniom bezcielesnym, niezależnie od posiadanej premii (posiadana przez istoty bezcielesne szansa 50% na uniknięcie obrażeń nie jest brana pod uwagę w przypadku, gdy przeciwnik posługuje się widmową bronią). Ponadto istoty bezcielesne mogą widmowy oręż podnieść, poruszyć go, a nawet przenieść. Zjawa, która się zamanifestuje, może używając tej broni ranić cielesnych przeciwników. W zasadzie widmowy oręż można uznawać za „cielesny" lub „bezcielesny" – w zależności od tego, co jest korzystniejsze dla posługującej się nim osoby.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zamiana planów*; *Cena rynkowa*: premia +1.

Wyładowanie: Oręż wyładowania działa jak broń porażenia. Ponadto po udanym trafieniu krytycznym następuje wyładowanie elektryczne. Elektryczność nie rani postaci trzymającej broń. Powoduje za to +1k10 dodatkowych obrażeń od elektryczności ofierze udanego trafienia krytycznego. Jeżeli z orężem związany jest krytyk ×3, wyładowanie zadaje +2k10 obrażeń, a jeśli ×4 – +3k10. Tak umagicznione łuki, kusze lub proce przenoszą moc na pociski.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie błyskawicy* lub *błyskawica*; *Cena rynkowa*: premia +2.

Zguba: Oręż zguby to szczególnie skuteczna broń w walce z konkretnym przeciwnikiem, względem którego premia z usprawnienia wynosi o +2 więcej (a zatem *długi miecz* +1 staje się +3, gdy używany jest przeciw konkretnemu wrogowi). Ponadto broń zadaje +2k6 dodatkowych obrażeń wspominanemu przeciwnikowi. Wykorzystaj tabelę, aby losowo wyznaczyć istotę, względem której broń jest szczególnie skuteczna.

k%	Przeciwnik
01-05	Wynaturzenie
06-08	Zwierzę
09-13	Bestia
14-20	Konstrukt
21-25	Smok
26-30	Żywiołak
31-35	Istota baśniowa
36-40	Gigant
41-45	Bestia magiczna
46-50	Humanoid-potwór
51-53	Śluz
54-58	Przybysz, chaotyczny
59-65	Przybysz, zły
66-70	Przybysz, dobry
71-75	Przybysz, praworządny
76-77	Roślina
78-85	Zmiennokształtny
86-92	Nieumarły
93-94	Robactwo
95-100	Humanoid (wybierz podtyp)

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie potwora I*; *Cena rynkowa*: premia +2.

Ściśle określona broń

Opisany dalej oręż ma ściśle określone moce. Rzadko kiedy twórcy obdarzają go inną magią niż ta, którą podano w opisach.

Adamantytowy sztylet: Ten niemagiczny sztylet jest wykonany z adamantytu, co zapewnia naturalną premię +2 z usprawnienia.

Poziom czarującego: –; *Wymagania*: –; *Cena rynkowa*: 3302 sz.

Adamantytowy topór bitewny: Ten niemagiczny topór jest wykonany z adamantytu, co zapewnia naturalną premię +2 z usprawnienia.

Poziom czarującego: –; *Wymagania*: –; *Cena rynkowa*: 9310 sz.

Buzdygan destrukcji: Ten *ciężki buzdygan* ✕ zapewnia premię z usprawnienia ✕ przeciwko konstruktom. Ponadto każde krytyczne trafienie konstrukta niszczy go (bez rzutów obronnych). Natomiast krytyczne trafienie przybysza powoduje krytyk ×4, nie ×2

Tabela 8-17: Ściśle określona broń

Przeciętna	Potężna	Broń	Cena rynk.
01-20	–	*Strzała uśpienia*	132 sz
21-40	–	*Wrzeszczący pocisk*	257 sz
41-55	01-04	*Oszczep piorunów*	751 sz
56-65	05-09	*Zabójcza strzała*	2282 sz
66-70	–	Adamantytowy sztylet	3302 sz
71-72	10-11	*Trójząb władania rybami*	3815 sz
–	12-13	*Zabójcza strzała (potężna)*	4057 sz
73-74	14-17	*Sztylet jadu*	9302 sz
75-76	18-20	Adamantytowy topór bitewny	9310 sz
77-79	21-25	*Trójząb ostrzegania*	9815 sz
80-82	26-30	*Sztylet skrytobójcy*	10 302 sz
83-85	31-35	*Miecz zabójstw*	15 310 sz
86-88	36-40	*Buzdygan grozy*	17 812 sz
89-91	41-45	*Grabieżca dziewięciu żywotów*	25 315 sz
92-94	46-50	*Łuk przysięgi*	27 875 sz
95-96	51-55	*Złodziej żywotów*	30 315 sz
97-98	56-60	*Płomienny język*	18 315 sz
99-100	61-66	*Spijacz życia*	40 320 sz
–	67-72	*Żagiew mrozu*	49 350 sz
–	73-78	*Rapier osłabienia*	50 320 sz
–	79-81	*Słoneczne ostrze*	50 335 sz
–	82-83	*Planarny miecz*	52 315 sz
–	84-85	*Sejmitar dziczy*	55 815 sz
–	86-87	*Krasnoludzki młot bojowy*	60 312 sz
–	88-90	*Maczuga destrukcji*	75 312 sz
–	91-96	*Święty mściciel*	120 315 sz
–	97-100	*Ostrze szczęścia*	170 560 sz

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *palec śmierci*; *Cena rynkowa:* 72 312 sz; *Koszt stworzenia:* 37 812 sz + 3000 PD.

Buzdygan grozy: *Ciężki buzdygan* +2 obdarzony czaropodobną zdolnością, dzięki której jego właściciela otacza aura grozy. Ubiór i wygląd osoby dzierżącej ów oręż przemienia się w iluzję najstraszniejszego koszmaru i wszyscy znajdujący się w promieniu 6 metrów od niej oraz widzący ją muszą wykonać udane rzuty obronne na Wolę (ST 16) lub zostaną sparaliżowani ze strachu (efekt analogiczny do wywołanego czarem *wstrzymanie osoby*). Ci, którym rzuty się powiodły, są tylko wstrząśnięci. Każde użycie buzdyganu wiąże się z 20% szansą, iż właściciel na trwałe utraci punkt Charyzmy.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *strach, wstrzymanie osoby*; *Cena rynkowa:* 17 812 sz; *Koszt stworzenia:* 9062 sz + 700 PD.

Grabieżca dziewięciu żywotów: Jest to *długi miecz* +2 obdarzony mocą wysysania sił życiowych z przeciwnika. Może to uczynić dziewięć razy, a potem traci ową moc i staje się po prostu *długim mieczem* +2 (otoczonym może słabą aurą zła). Zabójcza moc miecza objawia się w chwili zadania krytyka. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 17), który – udany – pozwala uniknąć śmierci. Jeśli rzut zakończy się powodzeniem, nie tylko nie działa moc, ale również zmniejszeniu nie ulega limit dziewięciu zagrabionych żywotów. Po prostu zadawane są normalne obrażenia krytyczne. Miecz jest zły i każda dobra postać, która spróbuje go wziąć do ręki, zyskuje dwa negatywne poziomy. Należy je brać pod uwagę aż istota nie wypuści oręża. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*), dopóki śmiałek nie wypuści oręża.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *palec śmierci*; *Cena rynkowa:* 25 315 sz; *Koszt stworzenia:* 12 815 sz + 1000 PD.

Krasnoludzki młot bojowy: Zwykle jest to po prostu *młot bojowy* +2. Jeśli jednak posługuje się nim krasnolud, premia z usprawnienia wzrasta o +1 (w sumie wynosi więc +3). Ponadto można nim rzucić (przyrost zasięgu 90 metrów). Broń powraca w rundzie następującej po tej, w której została rzucona, i jest gotowa do ponownego użycia. Ciśnięty młot zadaje +1k8 dodatkowych obrażeń, a +2k8 dodatkowych obrażeń gigantom.



Sztylet jadu

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być krasnoludem na co najmniej 10. poziomie; *Cena rynkowa:* 60 312 sz; *Koszt stworzenia:* 30 312 sz + 2400 PD.

Łuk przysięgi: Ten biały *długi łuk* +1 jest dziełem elfów. W momencie naciągania cięciwy i oddawania strzału oręż szepcze w języku elfów słowa: „Szybka śmierć mym wrogom". Jeśli łucznik przysięgnie na głos zabić cel, łuk głośno krzyczy: „Szybka śmierć tym, którzy uczynili mi krzywdę". W przypadku tak obranego wroga łuk zapewnia premię +3 z usprawnienia, a wystrzelone z niego strzały zadają dwa razy więcej obrażeń (w przypadku trafienia krytycznego ×4, nie ×3). Jednakże jeśli łucznik nie zabije takiego przeciwnika w ciągu 24 godzin, łuk na tydzień traci swe moce – w tym czasie nie posiada żadnych magicznych premii ani zdolności. Ponadto na cały ten tydzień łucznika ogarnia zniechęcenie objawiające się w postaci kary –1 z morale do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być elfem; *Cena rynkowa:* 27 875 sz; *Koszt stworzenia:* 14 125 sz + 1100 PD.



Święty mściciel

Miecz zabójstw: Jest to *krótki miecz* +1 o ciemnej, matowej klindze. Zapewnia on premię +4 do testów ataku i obrażeń właściciela, który wykonuje nim ukradkowy atak.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zamazanie*; *Cena rynkowa:* 15 310 sz; *Koszt stworzenia:* 7810 sz + 600 PD.

Ostrze szczęścia: Ten *krótki miecz* +1 obdarza właściciela premię +1 ze szczęścia, którą stosuje się do każdego rzutu obronnego. Nowiutki *oręż szczęścia* zawiera pięć życzeń. W przypadku, gdy losuje się go, owych czarów może być mniej (1k6–1, minimalnie 0). MP powinien zachować liczbę pozostałych życzeń w sekrecie. Kiedy zużyte zostanie ostatnie życzenie, miecz staje się *krótkim mieczem* +1 i nadal obdarza posiadacza premią +1 ze szczęścia.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa:* 170 560 sz; *Koszt stworzenia:* 22 935 sz + 26 810 PD.

Planarny miecz: Ten długi miecz obdarza premią z usprawnienia w wysokości +1 na Planie Materialnym, a na Planie Żywiołowym już +2 (premia +2 z usprawnienia działa także na Planie Materialnym, gdy miecz używany jest przeciwko żywiołakom). Na Planie Eterycznym lub Astralnym oręż działa jak *długi miecz* +3. Podobnie należy go traktować, gdy używany jest w walce z istotami pochodzącymi z tych planów. Na każdym innym planie i w przypadku walki z przybyszem z pozostałych planów broń staje się *długim mieczem* +4.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zamiana planów*; *Cena rynkowa:* 52 315 sz; *Koszt stworzenia:* 26 315 sz + 2080 PD.

Płomienny język: Jest to *ognisty i płomienny miecz długi* +1 (każde trafienie powoduje dodatkowe +1k6 obrażeń od ognia, a krytyk to +1k10 dodatkowych obrażeń; patrz wcześniej).

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kula ognista, ogniste ostrze* lub *ogniste uderzenie*; *Cena rynkowa:* 18 315 sz; *Koszt stworzenia:* 9315 sz + 720 PD.

Rapier osłabienia: Trzy razy dziennie osoba posługująca się tym *rapierem ranienia* +2 może wykonać atak dotykowy. Udany spowoduje wyssanie krwi ofierze i tymczasową utratę 1k6 punktów Budowy.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krzywda*; *Cena rynkowa:* 50 320 sz; *Koszt stworzenia:* 25 320 sz + 2000 PD.

Sejmitar dziczy: Jeżeli właściciel tego *sejmitaru* +3 używa go na otwartej przestrzeni i w umiarkowanym klimacie, to otrzymuje możliwość korzystania z atutu Rozszczepienia. Ponadto w takich warunkach broń zadaje +1k6 dodatkowych obrażeń.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *boska moc* lub twórca musi być druidem co najmniej na 7. poziomie; *Cena rynkowa:* 55 815 sz; *Koszt stworzenia:* 28 065 sz + 2220 PD.

Słoneczne ostrze: Jest to miecz półtoraręczny, którym dzięki magii można władać tak, jakby był mieczem krótkim – zarówno jeśli chodzi o ciężar, jak i łatwości posługiwania się. Innymi słowy, broń wygląda jak miecz półtoraręczny i zadaje takie obrażenia, jednak dzierżąca ją osoba traktować powinna jak krótki miecz. Postać biegle posługująca się mieczem półtoraręcznym lub mieczem krótkim może bez problemu władać *słonecznym ostrzem*. Podobnie traktować należy Specjalizację w broni i Zogniskowanie broni dotyczące wspomnianych dwóch mieczy.

W zwykłej walce świecące złotem ostrze jest niczym *miecz półtoraręczny* +2. Jednak gdy oręża używa się przeciwko złym stworzeniom, premia z usprawnienia wzrasta do +4. Ponadto trafione nim istoty z Planu Negatywnej Energii oraz nieumarli otrzymują podwójne obrażenia (krytyk ×3, nie ×2).

Miecz posiada też moc *promień słońca*. Raz dziennie właściciel może unieść miecz nad głowę i machać nim, wypowiadając jednocześnie słowo rozkazu. *Słoneczne ostrze* jaśnieje wtedy światłem dnia. Światło jaśnieje w promieniu 3 metrów od osoby dzierżącej miecz. W każdej rundzie (aż do maksimum 10) promień rośnie jednak o 1,5 metra. W dziesiątej rundzie posiadacza miecza otaczać będzie kula światła o promieniu 18 metrów. Kiedy właściciel przestanie machać mieczem, kula blednie, aż w końcu – w minutę później – zniknie.

Wszystkie *słoneczne ostrza* są dobre i każde złe stworzenie, które weźmie je do ręki, zyskuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę aż istota nie wypuści oręża. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*), dopóki śmiałek nie wypuści oręża.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *światło dnia*, twórca musi być dobry; *Cena rynkowa:* 50 335 sz; *Koszt stworzenia:* 25 335 sz + 2000 PD.

Spijacz życia: Jest to *wielki topór* +1. Zraniona nim osoba otrzymuje dwa negatywne poziomy, działa więc bardzo podobnie do nieumarłych. Dobę po otrzymaniu negatywnych poziomów ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 23) dla każdego negatywnego poziomu. Porażka oznacza utratę poziomu postaci. Niestety, za każdym razem, gdy *spijacz życia* powoduje obrażenia, dzierżąca go osoba otrzymuje negatywny poziom. Ów poziom znika, gdy właściciel odłoży oręż. Topora nie można używać przez godzinę, jeśli posiadacz raz jeszcze nie otrzyma negatywnego poziomu.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wyczerpanie*; *Cena rynkowa:* 40 320 sz; *Koszt stworzenia:* 20 320 sz + 1600 PD.

Strzała uśpienia: Ta dziwna *strzała* +1 jest pomalowana na biało i ma brzechwę tej samej barwy. Nie zadaje ona jednak zwykłych obrażeń trafionemu przeciwnikowi. Zamiast tego w momencie uderzenia rozbłyskuje magiczną energią i powoduje tyle stłuczeń, ile ofiara otrzymałaby normalnych obrażeń. Ponadto trafiony strzałą musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 11) lub zaśnie.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *uśpienie*; *Cena rynkowa:* 132 sz; *Koszt stworzenia:* 69 sz 5 ss. + 5 PD.

Sztylet jadu: Ostrze tego czarnego *sztyletu* +1 jest ząbkowane. Osoba posługująca się tą bronią może raz dziennie rzucić na zranioną orężem istotę czar *trucizna* (ST 14). Właściciel może się zdecydować na użycie tej mocy już po uderzeniu. Jest to akcja darmowa, lecz zaklęcie musi być wykorzystane w tej samej rundzie, w której sztylet zranił ofiarę.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *trucizna*; *Cena rynkowa:* 9302 sz; *Koszt stworzenia:* 4802 sz + 360 PD.

Sztylet skrytobójcy: Jest to dziwnie wyglądający, zakrzywiony *sztylet* +2. Zapewnia on premię +1 do ST rzutu obronnego na Wytrwałość, który chroni ofiarę przed zabójczym atakiem skrytobójcy.

Poziom czarującego: 9, *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zabicie żywego*; *Cena rynkowa:* 10 302 sz; *Koszt stworzenia:* 5302 sz + 400 PD.

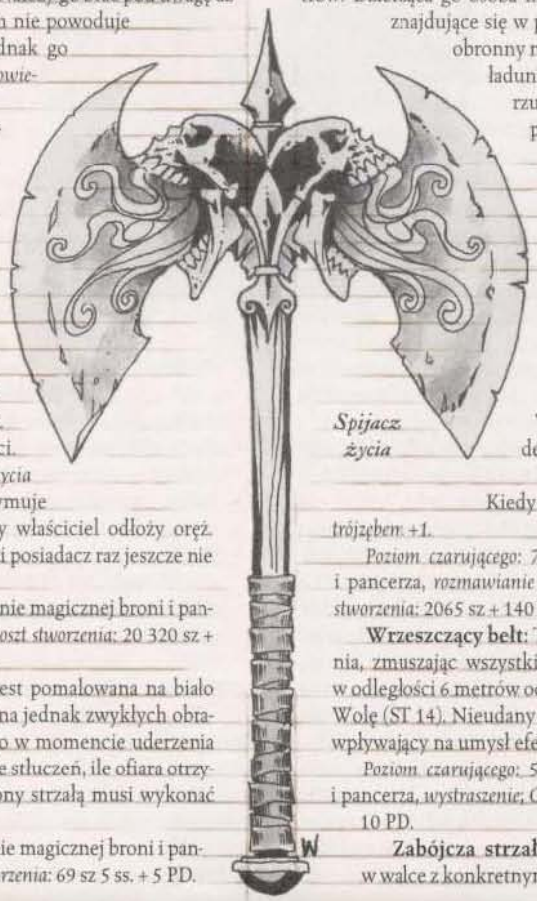
Święty mściciel: W rękach niemal wszystkich jest to *długi miecz* +2. Jedynie w dłoni paladyna staje się *świętym długim mieczem* +5 (złym istotom zadaje +2k6 dodatkowych świętych obrażeń), w promieniu 1,5 wokół niego zapewnia odporność na czary 15, a także pozwala mu rzucić *rozproszenie magii* (raz w rundzie, akcja standardowa) w promieniu 1,5 metra na jego poziom klasowy. Uwaga: *Rozproszenie magii* ma jedynie wersję obszarową, a nie namierzoną czy kontrczarową.

Poziom czarującego: 18; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *święta aura*, twórca musi być dobry; *Cena rynkowa:* 120 315 sz; *Koszt stworzenia:* 60 315 sz + 4800 PD.

Trójząb ostrzegania: Ten oręż pozwala właścicielowi określić (w promieniu 75 metrów) położenie, głębokość, gatunek i liczbę wrogich lub głodnych morskich drapieżników. *Trójząb ostrzeżenia* należy wziąć w rękę i skierować w określoną stronę, by dzierżący go otrzymał powyższe informacje. Przeszukanie w ten sposób półkuli o promieniu 75 metrów zajmuje rundę. W pozostałych aspektach jest *to trójząb* +2.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wykrycie magii*; *Cena rynkowa:* 9815 sz; *Koszt stworzenia:* 5065 sz + 380 PD.

Trójząb władania rybami: Jest to *trójząb* +1 o rękojeści długości 2 metrów. Dzierżąca go osoba może sprawić, że wszystkie wodne zwierzęta znajdujące się w promieniu 18 metrów od niej wykonują rzut obronny na Wolę (ST 12), co powoduje zużycie jednego ładunku oręża. Zwierzęta, którym nie powiódł się rzut obronny, trafiają pod empatyczną kontrolę posiadacza trójzębu – nie zaatakują ani jego, ani jego sojuszników, jeśli ci znajdują się w promieniu 3 metrów od niego. Dzierżący trójząb może rozkazać wodnym zwierzętom poruszać się we wskazanym kierunku i przekazywać im wiadomości oparte na emocjach (a więc strach, głód, gniew, obojętność, nasycenie itd.). Zwierzęta, którym powiódł się rzut obronny, nie są objęte empatyczną kontrolą, lecz nie zbliżą się do trójzębu na odległość mniejszą niż 3 metry. W przypadku ławicy ryb można wykonać jeden test.



Spijacz życia

Dopiero co stworzony oręż ma 50 ładunków. Kiedy wszystkie zostaną zużyte, staje się zwykłym *trójzębem* +1.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *rozmawianie ze zwierzętami*; *Cena rynkowa:* 3815 sz; *Koszt stworzenia:* 2065 sz + 140 PD.

Wrzeszczący bełt: Ten *bełt* +2 wrzeszczy w momencie wystrzelenia, zmuszając wszystkich przeciwników strzelca znajdujących się w odległości 6 metrów od toru lotu do wykonania rzutu obronnego na Wolę (ST 14). Nieudany rzut oznacza, iż ofiary są wstrząśnięte. Jest to wpływający na umysł efekt strachu.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wystraszenie*; *Cena rynkowa:* 257 sz; *Koszt stworzenia:* 132 sz + 10 PD.

Zabójcza strzała: Ta *strzała* +1 jest szczególnie skuteczna w walce z konkretnym przeciwnikiem. Jeśli trafiona zostanie istota

Rys. W. Reynolds

określonego rodzaju, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) lub natychmiast umrze (nieumarli ulegają zniszczeniu). Należy pamiętać, że nawet istoty zwykle nie wykonujące rzutów obronnych na Wytrwałość (konstrukty i nieumarli), mogą stać się ofiarami tego ataku. Jeśli trafiona zostanie żywa istota, to strzała powoduje zabójczy efekt, więc *odpędzenie śmierci* ją chroni. Wykorzystaj tabelę, aby losowo wyznaczyć istotę, względem której pocisk jest szczególnie skuteczny.

k%	Przeciwnik
01-05	Wynaturzenie
06-08	Zwierzę
09-13	Bestia
14-20	Konstrukt
21-25	Smok
26-30	Żywiołak
31-35	Istota baśniowa
36-40	Gigant
41-45	Bestia magiczna
46-50	Humanoid-potwór
51-53	Śluz
54-58	Przybysz, chaotyczny
59-65	Przybysz, zły
66-70	Przybysz, dobry
71-75	Przybysz, praworządny
76-77	Roślina
78-85	Zmiennokształtny
86-92	Nieumarły
93-94	Robactwo
95-100	Humanoid (wybierz podtyp)

Potężna zabójcza strzała działa jak zwykła, z ta różnicą, że ST uniknięcia śmierci wynosi 23.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *palec śmierci (zabójcza strzała)* lub wzmocniony atutem Podniesienie czaru *palec śmierci (potężna zabójcza strzała)*; *Cena rynkowa:* 2282 sz (*zabójcza strzała*) lub 4057 sz (*potężna zabójcza strzała*); *Koszt stworzenia:* 1144 sz + 91 PD (*zabójcza strzała*) lub 2032 sz + 162 PD (*potężna zabójcza strzała*).

Złodziej żywotów: Krytyczne trafienie tym czarnym, żelaznym *długim mieczem* +2 powoduje otrzymanie negatywnego poziomu. Za każdym razem, kiedy ofiara zyskuje negatywny poziom, osoba posługująca się tą bronią zdobywa +1k6 tymczasowych punktów wytrzymałości, które znikają po 24 godzinach. Dobę po otrzymaniu negatywnych poziomów ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 16) dla każdego negatywnego poziomu. Porażka oznacza utratę poziomu postaci.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wyssanie energii*; *Cena rynkowa:* 30 315 sz; *Koszt stworzenia:* 15 315 sz + 1200 PD.

Żagiew mrozu: Jest to *wielki miecz mrozu* +3 (każde trafienie powoduje dodatkowe +1k6 obrażeń od zimna; patrz wcześniej). Normalnie nie emanuje on światłem, chyba że temperatura powietrza spadnie poniżej –20°C. Osoba dzierżąca ten oręż jest chroniona przed ogniem. Miecz absorbuje w rundzie pierwsze 10 punktów obrażeń spowodowanych przez ogień, które otrzymałby właściciel (efekt podobny do czaru *odporności żywiołowej*).

Żagiew mrozu może również (50% szans) ugasić każdy ogień, w który ostrze zostanie włożona. Ta moc działa w promieniu 3 metrów i działa również w przypadku trwających efektów zaklęć – na przykład: *ściana ognia*. Nie wpływa natomiast na efekty chwilowe, takie jak *kula ognista*, *ogniste uderzenie* czy *rój meteorów*.

Poziom czarującego: 14; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *burza lodowa*, *ochrona przed żywiołami*, *rozproszenie magii*; *Cena rynkowa:* 49 350 sz; *Koszt stworzenia:* 24 850 sz + 1960 PD

ELIKSIRY

Eliksir to czarodziejska mikstura, która działa w momencie wypicia, czasem nazywana napojem magicznym. Magiczne olejki różnią się od eliksirów tym, że są przeznaczone do użytku zewnętrznego, nie do spożycia. Eliksir, napój i olejek może być użyty tylko raz.

Eliksiry działają niczym czar rzucony na pijącą osobę. Spożywająca postać nie może podjąć żadnej decyzji dotyczącej efektu – czarownik, który stworzył miksturę, już to zrobił. Na przykład, *eliksir ochrony przed żywiołami* zawsze chroni przed jednym konkretnym żywiołem wybranym przez twórcę, nie przez pijącego.

Wygląd: Typowy eliksir lub olejek to 30 gramów mikstury zamkniętej w dobrze zakorkowanym ceramicznym lub szklanym flakonie. Buteleczka ma zazwyczaj 2,5 centymetra średnicy i 5 centymetrów wysokości. Jej KP równe jest 13, ma 1 punkt wytrzymałości, trwałość 1. ST rozbicia flakonu wynosi 12. Buteleczka zawiera 30 gramów płynu.

Rozpoznawanie eliksirów: Śmiałkowie mogą w zwykły sposób zidentyfikować eliksir lub też próbować nieco płynu z każdego znalezionego flakoniku. Doświadczona postać pamięta smaki mikstur, szczególnie tych, które piła ostatnio. Wie, na przykład, że migdałowy eliksir okazał się *eliksirem leczenie średnich ran*. (Możesz nagradzać graczy, którzy notują smak mikstury, nigdy go nie zmieniając, albo też możesz je czasem mieszać i uznać, że migdałowy napój będzie działał inaczej niż *eliksir leczenie średnich ran*).

Aktywacja: Wypicie eliksiru czy zastosowanie olejku nie wymaga żadnych specjalnych umiejętności. Śmiałek po prostu wyciąga korek i spożywa miksturę lub ją rozsmarowuje. Używaniem eliksirów i olejków rządzą następujące zasady.



Eliksiry

- Wypicie eliksiru i zastosowanie olejku to akcja standardowa. Działają one natychmiast.
- Użycie eliksiru czy olejku prowokuje okazyjny atak. Udany atak (w tym atak w zwarciu) zmusza do wykonania testu Koncentracji (jak podczas rzucania czarów). Postać, której nie powiedzie się ten test, nie może wypić eliksiru. Okazyjny atak może być skierowany we flakon, a nie w bohatera, i jeśli będzie udany, może doprowadzić do zniszczenia pojemnika (patrz *Podręcznik Gracza*, Atakowanie obiektu w Rozdziale 8: Walka).
- Stworzenie musi być w stanie wypić eliksir czy rozsmarować olejek. Dlatego też istoty bezcielesne nie mogą używać tych mikstur.
- Każde materialne stworzenie może wypić eliksir, który musi zostać połknięty. Każda taka istota może też używać olejków.
- Postać może ostrożnie zaaplikować eliksir nieprzytomnemu stworzeniu, wlewając mu go powoli do gardła – będzie to akcja całorundowa. Również posmarowanie olejkiem nieprzytomnej istoty to akcja całorundowa.

Tworzenie losowe: Wystarczy wykonać rzut w Tabeli 8-18: Eliksiry.

Opisy eliksirów

W przypadku standardowych eliksirów, które są czarami wsączonymi w miksturę (na przykład: *eliksir latania* to czar *lot* „w płynie"), wystarczy skorzystać z opisu zaklęć (patrz *Podręcznik Gracza*). Poziom czarującego dla takiego napoju to minimalny poziom wymagany do rzucenia zaklęcia (chyba że zaznaczono inaczej). Niestandardowe eliksiry opisano dalej.

Eliksir charyzmy: Za sprawą tej mikstury postać mówi przekonująco i wykazuje się niezwykłą elokwencją. Ponadto otacza ją aura silnej osobowości i niesamowitego uroku osobistego. Innymi słowy, otrzymuje na 3 godziny premię 1k4+1 z usprawnienia do wartości Charyzmy.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, poziom czarownika 4+; *Cena rynkowa:* 300 sz.

Tabela 8-18: Eliksiry

Słaby	Przeciętny	Potężny	Eliksir	Cena rynkowa
01-05	–	–	*Skakania*	50 sz
06-10	–	–	*Pajęczej wspinaczki*	50 sz
11-19	–	–	*Leczenia lekkich ran*	50 sz
20	01	–	*Miłości*	150 sz
21-24	02	–	*Wizji*	150 sz
25-28	03	–	*Pływania*	150 sz
29-32	04	–	*Ukrywania*	150 sz
33-36	05	–	*Skradania*	150 sz
37	06	–	*Olejek wieczności*	150 sz
38-42	07	–	*Pomniejszenia (5. poziom)*	250 sz
43-47	08	–	*Powiększenia (5. poziom)*	250 sz
48-50	09	–	*Rozmawiania ze zwierzętami*	300 sz
51-53	10	01	*Ochrony przed strzałami*	300 sz
54-56	11-12	02	*Charyzmy*	300 sz
57-59	13-14	03	*Intelektu*	300 sz
60-62	15-16	04	*Roztropności*	300 sz
63-65	17-18	05	*Przekształcenia siebie*	300 sz
66-68	19-21	06-07	*Zamazania*	300 sz
69-71	22-24	08	*Widzenia w ciemnościach*	300 sz
72-74	25-26	09	*Dotyku ghoula*	300 sz
75-77	27-29	10	*Opóźnienia trucizny*	300 sz
78-80	30-32	11-13	*Wytrzymałości*	300 sz
81-83	33-40	14-16	*Leczenia średnich ran*	300 sz
84-86	41-45	17-19	*Usunięcia paraliżu*	300 sz
87-89	46-50	20-22	*Lewitacji*	300 sz
90-91	51-55	23-25	*Wspomożenia*	300 sz
92-93	56-60	26-30	*Niewidzialności*	300 sz
94	61-65	31-35	*Dostrzegania niewidzialnego*	300 sz
95	66-70	36-40	*Kociej gracji*	300 sz
96	71-75	41-45	*Byczej siły*	300 sz
97	76-77	46	*Prawdomówności*	500 sz
98	78-79	47	*Krasomówstwa*	500 sz
99	80-84	48-49	*Niewykrywalności*	750 sz
100	85-87	50-51	*Języków*	750 sz
–	88-91	52-53	*Oddychania pod wodą*	750 sz
–	92	54-55	*Ochrony przed negatywną energią*	750 sz
–	93	56-57	*Przemieszczenia*	750 sz
–	94	58-59	*Usunięcia choroby*	750 sz
–	95-96	60-69	*Neutralizacji trucizny*	750 sz
–	97	70-73	*Leczenia poważnych ran*	750 sz
–	98	74-75	*Latania*	750 sz
–	–	76-77	*Ochrony przed żywiołami (zimno)*	750 sz
–	–	78-79	*Ochrony przed żywiołami (elektrycz.)*	750 sz
–	–	80-83	*Ochrony przed żywiołami (ogień)*	750 sz
–	–	84-85	*Ochrony przed żywiołami (kwas)*	750 sz
–	–	86-87	*Ochrony przed żywiołami (dźwięk)*	750 sz
–	–	88-90	*Przyspieszenia*	750 sz
–	–	91-93	*Postaci gazowej*	750 sz
–	–	94-95	*Olejek śliskości*	900 sz
–	99-100	96-98	*Heroizmu*	900 sz
–	–	99-100	*Ognistego oddechu*	900 sz

Eliksir heroizmu: Osoba, która go wypije, otrzymuje na godzinę premię +2 z biegłości do ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności.

Poziom czarującego: 4; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, poziom czarownika 8+; *Cena rynkowa:* 900 sz.

Eliksir intelektu: Za sprawą tej mikstury postać staje się bystrzejsza i logiczniej myśli. Innymi słowy, otrzymuje na 3 godziny premię 1k4+1 z usprawnienia do wartości Intelektu.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, poziom czarownika 4+; *Cena rynkowa:* 300 sz.

Eliksir krasomówstwa: Osoba, która wypiła tę miksturę, mówi swobodnie. Może nawet kłamać – gładko, wiarygodnie i nie do wykrycia. Eliksir działa przez godzinę, podczas której do testu Blefowania dodaje się +30. Nawet magia (na przykład: czar *wykrycie kłamstwa*) nie umożliwia stwierdzenia, że osoba kłamie.

Poziom czarującego: 4; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, poziom czarownika 8+; *Cena rynkowa:* 500 sz.

Eliksir miłości: Osoba, która wypiła tę miksturę, będzie oczarowana przez pierwsze napotkane po spożyciu stworzenie (jak w przypadku czaru *oczarowania osoby*), pijący musi być humanoidem rozmiaru średniego lub mniejszego; rzut obronny na Wolę o ST 14). Jeśli spotkana istota jest podobnej rasy lub gatunku co pijący, zakochuje się on. Oczarowanie mija po 1k3 godzinach, lecz zakochanie trwa.

Poziom czarującego: 2; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, *oczarowanie osoby*; *Cena rynkowa:* 150 sz.

Eliksir ognistego oddechu: Osoba, która wypiła tę miksturę, może pluć płomieniami. Ma prawo zionąć ogniem maksymalnie trzy razy, za każdym razem zadając 3k6 punktów obrażeń od ognia pojedynczemu celowi, znajdującemu się w odległości nie większej niż 7,5 metra od niej. Ofiara może wykonać rzut obronny na Refleks (ST 12), a jeżeli będzie on udany, otrzyma tylko połowę ran. Niewykorzystane ogniste oddechy rozpraszają się w ciągu godziny od wypicia eliksiru. Większość osób, które wypiły ten eliksir, straszliwe piecze potem gardło.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, poziom czarownika 8+; *Cena rynkowa:* 900 sz.

Eliksir pływania: Mikstura obdarza pijącego umiejętnościami pływackimi. Spożywającego otacza niemal niewykrywalna magiczna powłoka, dzięki której porusza się w wodzie z łatwością (przez godzinę ma premię +10 z okoliczności do testów Pływania).

Poziom czarującego: 2; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, poziom czarownika 6+; *Cena rynkowa:* 150 sz.

Eliksir prawdy: Osoba, która wypiła tę miksturę, musi mówić prawdę przez 10 minut, choć może się oprzeć tej mocy, wykonując udany rzut obronny na Wolą (ST 12). Co więcej, jest ona zmuszona odpowiedzieć na zadane w tym czasie pytania, lecz przy każdym z nich ma prawo do kolejnego rzutu obronnego na Wolę (ST 12). Jeśli któryś z tych kolejnych rzutów zakończy się powiedzeniem, nie wyrwie się z mocy eliksiru, a po prostu nie będzie zmuszona do dania odpowiedzi na to konkretne pytanie. W rundzie można zadać tylko jedno pytanie. Jest to wpływający na umysł efekt przymusu.

Poziom czarującego: 4; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, poziom czarownika 8+; *Cena rynkowa:* 400 sz.

Eliksir roztropności: Za sprawą tej mikstury postać nabywa niezwykłej intuicji. Innymi słowy, otrzymuje na 3 godziny premię 1k4+1 z usprawnienia do wartości Roztropności.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, poziom czarownika 4+; *Cena rynkowa:* 300 sz.

Eliksir skradania: Mikstura obdarza pijącego umiejętnością skradania się, a także nieco wycisza dźwięki wokół niego (przez godzinę ma premię +10 z okoliczności do testów Cichego poruszania).

Poziom czarującego: 2; *Wymagania:* Warzenie eliksirów, poziom czarownika 6+; *Cena rynkowa:* 150 sz.

Olejek śliskości: Osoba, która użyje tej mikstury, otrzymuje premię +30 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 nie) oraz podobne przedmioty. Olejek wpływa nawet na magiczne liny itd. Jeśli zaś zostanie wylany na podłogę lub schody, kałużę należy traktować jak działający przez dłuższy czas czar

tłuszcz. Normalnie olejek schodzi po ośmiu godzinach, ale może zostać usunięty za pomocą alkoholu (nawet wina!).

Olejek śliskości musi pokrywać wnętrze flakonu, w którym przechowywany jest *cudowny klej* (patrz strona 211).

Poziom czarującego: 6; *Wymagania*: Warzenie eliksirów, *tłuszcz*, poziom czarownika 6+; *Cena rynkowa*: 900 sz.

Eliksir ukrywania: Mikstura obdarza pijącego intuicyjną umiejętność krycia się (przez godzinę ma premię +10 z biegłości do testów Ukrywania).

Poziom czarującego: 2; *Wymagania*: Warzenie eliksirów, poziom czarownika 6+; *Cena rynkowa*: 150 sz.

Olejek wieczności: Jeżeli tą miksturą posmaruje się dowolną materię, która kiedyś była żywa (skóra, liście, papier, drewno, martwe ciało itp.), oprze się ona lepiej upływowi czasu. I tak każdy rok oznaczać będzie zaledwie dzień. Ponadto pokryty olejkiem przedmiot otrzymuje premię +1 za odporność do wszystkich rzutów obronnych. Mikstura się nie zużywa, chociaż można ją usunąć magicznie (choćby rozpraszając efekt). Jeden flakon zawiera wystarczająco dużo olejku, by pokryć osiem średnich przedmiotów lub podobny obszar.

Poziom czarującego: 2; *Wymagania*: Warzenie eliksirów, *Cena rynkowa*: 150 sz.

Eliksir wizji: Osoba, która wypiła tę miksturę, z łatwością dostrzega różne szczegóły (przez godzinę ma premię +10 do testów Przeszukiwania).

Poziom czarującego: 2; *Wymagania*: Warzenie eliksirów, poziom czarownika 6+; *Cena rynkowa*: 150 sz.

PIERŚCIENIE

Pierścienie obdarzają magicznymi mocami osoby, które mają je na palcu. Nieliczne posiadają ładunki. Pierścieni wszyscy mogą używać.

Pierścienie działają tylko pod takim warunkiem, że postać używa tylko dwóch naraz. Trzeci założony nie będzie po prostu działał.

Wygląd: Waga pierścieni nie ma znaczenia. W większości wypadków są wykonane z metalu (zazwyczaj metalu szlachetnego – srebra, złota, platyny), choć zdarzają się wyjątki z kości lub szkła. Pierścień ma KP 13, 2 punkty wytrzymałości, trwałość 10, a ST połamania go wynosi 25.

Aktywacja: Zazwyczaj pierścień zaczyna działać po wypowiedzeniu przez właściciela słowa rozkazu (akcja standardowa nie prowokująca okazyjnych ataków) lub jest cały czas aktywny. Nieliczne aktywuje się w nietypowy sposób, co wyjaśniono w ich opisie.

Tworzenie losowe: Jeżeli losowo tworzysz pierścień, rzuć w Tabeli 8-19: Pierścienie.

Cechy szczególne: Rzuć k%. Rezultat 01 oznacza, że pierścień jest inteligentny. Wynik 02-31 z kolei, że coś (wzór, inskrypcje itd.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. Rezultat 32-100 oznacza brak cech szczególnych. Przedmioty inteligentne posiadają dodatkowe zdolności, a niekiedy także nadzwyczajne moce i specjalne możliwości. Jeśli pierścień jest inteligentny, sięgnij do Tabeli 8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotu. Pierścień z ładunkami nigdy nie jest inteligentny.

Opisy pierścieni

Pierścienie to niezwykle pożądane, a zarazem potężne przedmioty magiczne. Na najbliższych stronach znajdziesz opisy typowych pierścieni.

Pierścień chodzenia po wodzie: Osoba nosząca ten ozdobiony opalem pierścień znajduje się cały czas pod działaniem czaru *chodzenie po wodzie*.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *chodzenie po wodzie*; *Cena rynkowa*: 15 000 sz.

Pierścień ciepła: Mosiężny pierścień ozdobiony czerwonym kamieniem. Noszącej go osobie jest cały czas ciepło i bez większych problemów przetrwa nawet na zimnie. Ponadto lepiej znosi obrażenia od chłodu. Innymi słowy, znajduje się jakby pod działaniem czaru *odporności żywiołowej (zimno)*, który neguje 5 punktów obrażeń w rundzie.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *odporność żywiołowa*; *Cena rynkowa*: 2100 sz.

Pierścień czarodziejstwa: Istnieją cztery wersje pierścienia obdarzonego tą mocą – *pierścień czarodziejstwa I, II, III i IV*. Mogą go używać tylko czarownicy wtajemniczeń. Liczba dostępnych dziennie zaklęć danego poziomu osoby noszącej pierścień ulega podwojeniu. *Pierścień czarodziejstwa I* zwiększa liczbę czarów 1. poziomu, *pierścień czarodziejstwa II* – czarów 2. poziomu, *pierścień czarodziejstwa III* – 3., a *pierścień czarodziejstwa IV* – 4. Podwojeniu nie ulegają zaklęcia otrzymane za sprawą wysokich atrybutów i specjalizacji.

Poziom czarującego: 11 (*czarodziejstwo I*), 14 (*czarodziejstwo II*), 17 (*czarodziejstwo III*), 20 (*czarodziejstwo IV*); *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *ograniczone życzenie* (*czarodziejstwo I-IV*); *Cena rynkowa*: 20 000 sz (*czarodziejstwo I*), 40 000 sz (*czarodziejstwo II*), 70 000 sz (*czarodziejstwo III*), 100 000 sz (*czarodziejstwo IV*).

Pierścień fizycznej tarczy: Ta prosta, żelazna obrączka powołuje do istnienia *ścianę mocy* o wielkości i kształcie dużej tarczy. Owa magiczne pole porusza się wraz z pierścieniem, a jego posiadacz może posługiwać się nim niczym dużą tarczą (KP +2). Używanie *pierścienia fizycznej tarczy* nie powoduje kary z pancerza do testów i nie utrudnia rzucania zaklęć (szansa niepowodzenia 0%), ponieważ można go aktywować i dezaktywować w dowolnym momencie (darmowa akcja).

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *ściana mocy*; *Cena rynkowa*: 8500 sz.

Tabela 8-19: Pierścienie

Słaby	Przeciętny	Potężny	Pierścień	Cena rynkowa
01-05	–	–	*Wspinania*	2000 sz
06-10	–	–	*Skakania*	2000 sz
11-25	–	–	*Ochrony +1*	2000 sz
26-30	–	–	*Ciepła*	2100 sz
31-40	–	–	*Piórkospadania*	2200 sz
41-45	–	–	*Pływania*	2300 sz
46-50	–	–	*Wyżywienia*	2500 sz
51-55	01-05	–	*Kontrczarowania*	4000 sz
56-60	06-10	–	*Umysłowej tarczy*	8000 sz
61-70	11-20	–	*Ochrony +2*	8000 sz
71-75	12-25	–	*Fizycznej tarczy*	8500 sz
76-80	26-30	01	*Tarana*	8600 sz
81-85	31-35	02	*Przyjaźni zwierząt*	9500 sz
86-90	36-40	03	*Kameleona*	12 000 sz
91-95	41-45	04	*Chodzenia po wodzie*	15 000 sz
96-100	46-50	05-06	*Odporności na żywioły, słaby*	16 000 sz
–	51-60	07-10	*Ochrony +3*	18 000 sz
–	61-70	11-15	*Niewidzialności*	20 000 sz
–	71-75	16-20	*Czarodziejstwa (I)*	20 000 sz
–	76-80	21-25	*Odporności na żywioły, potężny*	24 000 sz
–	81-82	26-30	*Prześwietlającego spojrzenia*	25 000 sz
–	83-84	31-35	*Uchylania*	25 000 sz
–	85-86	36-40	*Migotania*	30 000 sz
–	87-88	41-45	*Ochrony +4*	32 000 sz
–	89-90	46-50	*Czarodziejstwa (II)*	40 000 sz
–	91-92	51-55	*Swobodnego działania*	40 000 sz
–	93-94	56-60	*Przyjacielskiej tarczy*	50 000 sz
–	95-96	61-65	*Ochrony +5*	50 000 sz
–	97-98	66-70	*Spadających gwiazd*	50 000 sz
–	99	71-75	*Telekinezy*	75 000 sz
–	100	76-80	*Czarodziejstwa (III)*	80 000 sz
–	–	81-84	*Zaklęć*	90 000 sz
–	–	85-87	*Regeneracji*	90 000 sz
–	–	88-89	*Trzech życzeń*	97 950 sz
–	–	90-92	*Czarodziejstwa (IV)*	100 000 sz
–	–	93-94	*Przyzywanie dżina*	125 000 sz
–	–	95-96	*Odbijania czarów*	150 000 sz
–	–	97	*Rozkazywania żywiołom powietrza*	200 000 sz
–	–	98	*Rozkazywania żywiołom ziemi*	200 000 sz
–	–	99	*Rozkazywania żywiołom ognia*	200 000 sz
–	–	100	*Rozkazywania żywiołom wody*	200 000 sz

Pierścień kameleona: Osoba nosząca ten pierścień może dzięki magii zlać się z otoczeniem (darmowa akcja) i otrzymać premię +15 do testów Ukrywania. Ponadto przedmiot sprawia, że właściciel może dowolną liczbę razy użyć zaklęcia *zmiana siebie* (standardowa akcja).

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *przeobrażenie siebie, niewidzialność*; *Cena rynkowa:* 12 000 sz.

Pierścień kontrczarowania: Na pierwszy rzut oka przypomina *pierścień zaklęć* i w pewnym sensie działa podobnie. Można w nim przechowywać jeden czar z poziomu 1-6, którego nie można rzucić. Jeśli jednak ofiarą przechowywanego zaklęcia zostanie osoba nosząca pierścień, czar ulegnie odbiciu (kontrczarowanie). Posiadacz pierścienia nie poświęca żadnej akcji i nawet nie musi zdawać sobie sprawy z tego, co się stało. Raz użyte do kontrczarowania zaklęcie ulega utracie, ale można nasączyć przedmiot nowym (może to być zupełnie inny czar lub ten sam).

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *zawrócenie czaru*; *Cena rynkowa:* 4000 sz.

Pierścień migotania: Na rozkaz pierścień sprawia, że posiadacza staje się podmiotem czaru *migotanie*.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *migotanie*; *Cena rynkowa:* 30 000 sz.

Pierścień niewidzialności: Aktywując ten zwykły srebrny pierścionek, właściciel staje *niewidzialny* (patrz odpowiednie zaklęcie).

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *niewidzialność*; *Cena rynkowa:* 20 000 sz.

Pierścień ochrony: Osoba nosząca ten pierścień jest cały czas magicznie chroniona – otrzymuje premię z odbicia do KP wynoszącą od +1 do +5.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *tarcza wiary*, rzucający musi być na poziomie trzy razy wyższym niż premia zapewniana przez pierścień; *Cena rynkowa:* 2000 sz. (*pierścień +1*); 8000 sz. (*pierścień +2*); 18 000 sz. (*pierścień +3*); 32 000 sz. (*pierścień +4*); 50 000 sz. (*pierścień +5*).

Pierścień odbijania czarów: Na rozkaz ta niepozorna platynowa obrączka automatycznie odbija zaklęcie rzucone na noszącą ją osobę – dokładnie tak, jakby na właściciela pierścienia rzucono *zawrócenie czaru*.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *zawrócenie czaru*; *Cena rynkowa:* 150 000 sz.

Pierścień odporności na żywioły, słaby: Osoba nosząca ten żelazny pierścień czerwonej barwy jest cały czas chroniona przed obrażeniami, których przyczyną jest jedna z energii – ognia, zimna, elektryczność, dźwięk lub kwas. Jeśli ma otrzymać takie rany, w każdej rundzie dostanie ich o 15 mniej niż powinna.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *ochrona przed żywiołami*; *Cena rynkowa:* 16 000 sz.

Pierścień odporności na żywioły, potężny: Osoba nosząca ten żelazny pierścień czerwonej barwy jest cały czas chroniona przed obrażeniami, których przyczyną jest jedna z energii – ognia, zimna, elektryczność, dźwięk lub kwas. Jeśli ma otrzymać takie rany, w każdej rundzie dostanie ich o 30 mniej niż powinna. To wystarczająco dużo, by właściciel pierścienia przetrwał na Planie Żywiołów związanych z daną energią, niemniej za mało, by oparł się zionięciu rozgniewanego smoka czy sile potężnej *kuli ognistej*.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *ochrona przed żywiołami*; *Cena rynkowa:* 24 000 sz.

Pierścień piórkospadania: Zewnętrzną stronę tego pierścienia zdobią pióra. Działa analogicznie do zaklęcia *spadanie jak piórko*, które aktywuje się, gdy tylko właściciel spadnie z wysokości przekraczającej metr.

Poziom czarującego: 1; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *spadanie jak piórko*; *Cena rynkowa:* 2200 sz.

Pierścień pływania: Na tym srebrnym pierścieniu wygrawerowano symbol fali. Zapewnia on noszącej go osobie premię +10 z biegłości do testów Pływania.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, twórca musi mieć 5 rang w umiejętności Pływanie; *Cena rynkowa:* 2300 sz.

Pierścień prześwietlającego spojrzenia: Na rozkaz ten pierścień umożliwia noszącej go osobie patrzenie przez materię i zaglądania do przedmiotów. Pole widzenia ma zasięg 6 metrów. Ponadto posiadacz pierścienia ogląda wszystko jakby w normalnym świetle, nawet jeśli oświetlenia brak (na przykład, jeżeli właściciel zagląda do zamkniętej skrzyni, może zobaczyć, co znajduje się w środku, nawet gdy jest tam ciemno). Prześwietlające spojrzenie przebija się przez 6 metrów tkaniny, drewna i podobnego materiału pochodzenia zwierzęcego lub roślinnego oraz przez 3 metry kamienia i niektórych metali. Są też metale, przez które wzrok posiadacza pierścienia się nie przebije.

Przebijana substancja	Grubość przebijania w rundzie działania prześwietlającego spojrzenia	Maks. grubość
Materia organiczna (zwierzęca)	1 metr	6 metrów
Materia organiczna (roślinna)	0,75 metra	6 metrów
Kamień	0,3 metra	3 metry
Żelazo, stal, miedź, mosiądz itd.	2,5 cm	25 cm
Ołów, złoto, platyna	Nie można spenetrować	–

W ciągu rundy osoba nosząca pierścień może przeszukać spojrzeniem obszar 9 metrów kwadratowych. Tak więc, na przykład, przyjrzenie się kamieniowi o szerokości i wysokości 3 metrów zajmie właśnie rundę. Tyle samo czasu będzie właściciela kosztowało zbadanie kamienia szerokiego na 1,5 metra i wysokiego na 3 metry.

Istnieje 90% szans, że ukryte pomieszczenia, szuflady, drzwi i schowki zostaną ujawnione dzięki prześwietlającemu spojrzeniu.

Używanie pierścienia wyczerpuje fizycznie, powodując – po pierwszych 10 minutach korzystania z prześwietlającego spojrzenia dziennie – rymczasowe obniżenie Budowy o jeden na każdą następną minutę.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *prawdziwe widzenie*; *Cena rynkowa:* 25 000 sz.

Pierścień przyjacielskiej tarczy: Tak naprawdę są to dwa powiązane ze sobą magicznie pierścienie. Jeden z nich jest bezużyteczny. Osoba nosząca jeden z dwóch połączonych pierścieni może w dowolnym momencie rozkazać, by przedmiot rzucił na właściciela drugiego pierścienia czar *osłonienie kogoś*. Zasięgu wspomnianego zaklęcia nic nie ogranicza.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *osłonienie kogoś*; *Cena rynkowa:* 50 000 sz (za dwa).



Pierścień piórkospadania

Pierścień przyjaźni zwierząt: Ten pierścień aktywuje się na rozkaz. Wpływa on na zwierzę tak, jakby nosząca go osoba rzuciła na nie czar *zwierzęca przyjaźń*. Właściciel pierścienia może zaprzyjaźnić się ze zwierzętami o KW równym w sumie 12 (patrz opis czaru). Jeśli postać posiada czar *zwierzęca przyjaźń*, pierścień umożliwia jej zaprzyjaźnienie się z większą liczbą zwierząt.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *zwierzęca przyjaźń*; *Cena rynkowa:* 9500 sz.

Pierścień przyzwanie dżina: Ten pierścień jest chyba najprzydatniejszy ze wszystkich magicznych pierścieni. To tak naprawdę specjalna brama, przez którą z Planu Żywiołu Powietrza można wezwać konkretnego dżina. Pocierając pierścień, właściciel wzywa wspomnianą potężną istotę, która pojawia się w następnej rundzie. Dżin będzie lojalnie służył posiadaczowi pierścienia, lecz tylko przez maksymalnie godzinę dziennie. Jeśli zostanie zabity, pierścień staje się bezwartościowy i traci całą swą magię. Moce i możliwości dżina opisano w *Księdze Potworów*.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *brama*; *Cena rynkowa:* 125 000 sz.

Pierścień regeneracji: Ten pierścień z białego złota sprawia, że nosząca go żywa istota w każdej godzinie (nie zaś każdego dnia) leczy punkt obrażeń na poziom. Uwaga: tej zdolności nie można łączyć z umiejętnością Leczenie. Z kolei stłuczenia regenerują się w tempie punktu na poziom na 5 minut. Jeśli osoba nosząca pierścień straci kończynę, organ lub jakąkolwiek inną część ciała, przedmiot zregeneruje ją tak, jak czar *regeneracja*.

Trzeba pamiętać, że pierścień leczy tylko te obrażenia, które właściciel otrzymał mając go na palcu.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *regeneracja*; *Cena rynkowa*: 90 000 sz.

Pierścień rozkazywania żywiołom: Każdy z czterech *pierścieni rozkazywania żywiołom* jest bardzo potężny. Niemniej wszystkie aż do momentu aktywacji wyglądają na pomniejsze magiczne przedmioty (patrz dalej). Każdy posiada nieco odmienne moce, choć istnieje kilka następujących cech wspólnych.

- Żywiołaki pochodzące z planu, do którego pierścień jest dostrojony, nie mogą zaatakować osoby noszącej pierścień, a nawet zbliżyć się do niej na odległość mniejszą niż 1,5 metra. Jeśli właściciel sobie tego zażyczy, może zrezygnować z tej ochrony i spróbować oczarować żywiołaka (analogicznie do działania czaru *oczarowanie potwora*, rzut obronny na Wolę o ST 17). Jeżeli jednak próba oczarowania się nie powiedzie, posiadacz traci ochronę i nie może próbować raz jeszcze wykorzystać tej mocy.
- Stworzenia pochodzące z planu, do którego dostrojony jest pierścień, atakując osobę noszącą pierścień otrzymują karę –1 do testu. Właściciel wszystkie rzuty obronne na ataki innoplanowych istot wykonuje z premią z odporności +2. Zyskuje także premię +4 z morale do wszystkich testów ataku, jeśli próbuje trafić atakujące go stworzenia. Ponadto używana przez niego broń ignoruje posiadaną przez te istoty redukcję obrażeń – i to niezależnie od tego, jakie cechy oręż posiada lub nie posiada.
- Właściciel pierścienia jest w stanie rozmawiać ze stworzeniami pochodzącymi z planu, do którego pierścień jest dostrojony. Istoty te wiedzą, że ma on na palcu pierścień. Jeśli mają charakter podobny do jego, okazują mu szacunek. Jeżeli jednak charaktery są przeciwne, stworzenia boją się właściciela – gdy jest potężną istotą. Jeśli zaś posiadacz pierścienia to osoba słaba, czują do niej nienawiść i starają się ją zabić. MP decyduje, czy istoty boją się, nienawidzą czy też okazują szacunek i jaki jest tego efekt.
- Posiadacz *pierścienia rozkazywania żywiołom* otrzymuje następujące kary do rzutów obronnych.

Żywioł	Kara do rzutów obronnych
Ogień	–2 przeciwko efektom opartym na zimnie
Powietrze	–2 przeciwko efektom opartym na ziemi
Woda	–2 przeciwko efektom opartym na ogniu
Ziemia	–2 przeciwko efektom opartym na elektryczności

Poza opisanymi wcześniej mocami, każdy pierścień obdarza właściciela następującymi zdolnościami zależnymi od żywiołu.

Pierścień rozkazywania żywiołom ognia
- *Odporność żywiołowa (ogień)* (analogicznie do mocy *potężnego pierścienia odporności na żywioły [ogień]*).
- *Płonące dłonie* (nieograniczona liczba razy).
- *Płonąca kula* (dwa razy dziennie).
- *Pirotechnika* (dwa razy dziennie).
- *Ściana ognia* (raz dziennie).
- *Ogniste uderzenie* (dwa razy na tydzień).

Pierścień wygląda jak potężny *pierścień odporności na żywioły* i takim pozostaje, dopóki nie zajdą pewne okoliczności – na przykład, zostanie on *pobłogosławiony*, właściciel zabije żywiołaka ognia jedną ręką lub cokolwiek, co MP uzna za stosowne, by przedmiot okazał cały swój potencjał. Aktywacja musi nastąpić za każdym razem, gdy pierścień wchodzi w posiadanie nowej osoby.

Pierścień rozkazywania żywiołom powietrza
- *Spadanie jak piórko* (nieograniczona liczba razy, tylko właściciel).
- *Odporność żywiołowa (elektryczność)* (nieograniczona liczba razy, tylko właściciel).
- *Podmuch wiatru* (dwa razy dziennie).
- *Ściana wiatru* (nieograniczona liczba razy).
- *Stąpanie w powietrzu* (raz dziennie, tylko właściciel).
- *Łańcuch błyskawic* (raz na tydzień).

Pierścień wygląda jak *pierścień piórkospadania* i takim pozostaje, dopóki nie zajdą pewne okoliczności, o których decyduje MP.

Pierścień rozkazywania żywiołom wody
- *Chodzenie po wodzie* (nieograniczona liczba razy).
- *Stworzenie wody* (nieograniczona liczba razy).
- *Oddychanie pod wodą* (nieograniczona liczba razy).
- *Ściana lodu* (raz dziennie).
- *Burza lodowa* (dwa razy na tydzień).
- *Kontrolowanie wody* (dwa razy na tydzień).

Pierścień przypomina *pierścień chodzenia po wodzie* i takim pozostaje, dopóki nie zajdą pewne okoliczności, o których decyduje MP.

Pierścień rozkazywania żywiołom ziemi
- *Stopienie z kamieniem* (nieograniczona liczba razy, tylko właściciel).
- *Zmiękczenie ziemi i kamienia* (nieograniczona liczba razy).
- *Kamienny kształt* (dwa razy dziennie).
- *Kamienna skóra* (raz na tydzień, tylko właściciel).
- *Przejście w ścianie* (dwa razy na tydzień).
- *Ściana z kamienia* (dziennie).

Pierścień wygląda jak *pierścień stopienia z kamieniem* i takim pozostaje, dopóki nie zajdą pewne okoliczności, o których decyduje MP.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *wezwanie potwora VI*, wszystkie odpowiednie czary; *Cena rynkowa*: 200 000 sz.

Pierścień skakania: Osoba mająca ten pierścień na palcu może nieustannie skakać, tak jakby rzucono na nią zaklęcie *skok*. Właściciel otrzymuje premię +30 do wszystkich testów Skakania. Ponadto może skakać na dowolny dystans.

Poziom czarującego: 1; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *skok*; *Cena rynkowa*: 2000 sz.

Pierścień spadających gwiazd: Ten pierścień inaczej działa w nocy, a inaczej pod ziemią. Niemniej jego moce uaktywaniają się jedynie gdy jest w miarę ciemno.

W nocy i pod otwartym niebem właściciel może wypowiedzieć słowo rozkazu, by wykorzystać następujące moce *pierścienia spadających gwiazd*.

- *Tańczące światła* (raz na godzinę).
- *Światło* (dwa razy na noc).
- *Piorun kulisty* (specjalna, raz na noc).
- *Spadające gwiazdy* (specjalna, trzy razy na tydzień).

Specjalna moc *piorun kulisty* powołuje do istnienia od jednego do czterech piorunów kulistych – ich liczbę określa osoba mająca pierścień na palcu. Te świecące kule wyglądają jak *tańczące światła* i właściciel pierścienia w taki sam sposób je kontroluje (patrz opis czaru w *Podręczniku Gracza*). *Piorun kulisty* ma zasięg 36 metrów i czas trwania 4 rundy. W każdej rundzie kule można poruszyć o 36 metrów. Wszystkie mają średnicę mniej więcej metra. Każda istota, która zbliży się do kuli na odległość 1,5 metra, spowoduje wyładowanie i otrzyma obrażenia od elektryczności zależne od liczby stworzonych piorunów.

Liczba piorunów	Obrażenia zadawane przez jeden piorun
4 pioruny kuliste	1k6 punktów obrażeń każdy
3 pioruny kuliste	2k6 punktów obrażeń każdy
2 pioruny kuliste	3k6 punktów obrażeń każdy
1 piorun kulisty	4k6 punktów obrażeń

Po aktywacji tej mocy, pioruny mogą być powołane do istnienia w dowolnym momencie aż do wschodu słońca (kilka piorunów może być uwolnionych w tej samej rundzie).

Specjalna moc *spadające gwiazdy* tworzy świecące pociski o ognistych ogonach, bardzo podobne do efektu zaklęcia *rój meteorów*. Każdego tygodnia właściciel pierścienia może powołać do istnienia trzy *spadające gwiazdy* – za jednym zamachem lub pojedynczo. Pociski po uderzeniu zadając 12 obrażeń i wybuchają (jak *kula ognista*), zadając dodatkowe 24 obrażenia wszystkim w promieniu 1,5 metra.

Każde stworzenie, które trafi *spadająca gwiazda*, otrzymuje obrażenia zarówno od uderzenia, jak i wybuchu. Natomiast istoty, które znajdują się tylko w promieniu wybuchu, otrzymują spowodowane przezeń obrażenia – całe lub połowę, jeśli powiedzie im się rzut obronny na Refleks (ST 13).

Moc ma zasięg 20 metrów. Pocisk wybucha na jej granicy, chyba że wcześniej trafi jakieś stworzenie lub przedmiot. *Spadająca gwiazda* zawsze porusza się po linii prostej i każda istota znajdująca się na jej drodze musi wykonać rzut obronny na Refleks, albo zostanie nią trafiona.

W jakimś pomieszczeniu i w nocy lub pod ziemią właściciel może wypowiedzieć słowo rozkazu, by wykorzystać następujące moce *pierścienia spadających gwiazd*.

- *Ogień faerie* (dwa razy dziennie).
- *Deszcz iskier* (specjalna, raz dziennie).



Pierścień trzech życzeń

Deszcz iskier ma postać unoszącej się w powietrzu chmury purpurowych iskier. Ów niezwykły obłok ma kształt półkola o promieniu 3 metrów o środku w pierścieniu. Istoty, które znajdą się w tym obszarze, otrzymują 2k8 obrażeń, chyba że mają na sobie metalową zbroję lub dzierżą metalową broń, wtedy bowiem obrażenia wzrastają do 4k8.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *błyskawica*, *ogień faerie*, *rój meteorów*, *światło*; *Cena rynkowa*: 50 000 sz.

Pierścień swobodnego działania: Osoba mająca ten złoty pierścień na palcu należy traktować tak, jakby ciągle znajdował się pod wpływem czaru *swoboda ruchu*.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *swoboda ruchu*; *Cena rynkowa*: 40 000 sz.

Pierścień tarana: Ten ładny pierścień wykuty jest z twardego metalu, żelaza lub jakiegoś jego stopu. Najważniejszą jego częścią jest zdobienie w kształcie głowy barana lub kozła.

Osoba mająca pierścień na palcu może wypowiedzieć słowo rozkazu, by wywołać moc tarana. Objawia się ona w postaci energii mającej ledwo dostrzegalny kształt 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 (więcej ładunków nie można naraz wykorzystać). Jest to atak dystansowy o zasięgu maksymalnym 15 metrów, na który nie ma wpływu odległość. Pierścień okazuje się szczególnie przydatny do zrzucania przeciwników z blank i gzymsów, choć nie jest to jedyne jego zastosowanie.

Uderzenie ma dość znaczną siłę. Trafione energią istoty, które znajdują się w odległości nie większej niż 9 metrów, stają się ofiarami byczej szarży (taran ma Siłę 25 i duży rozmiaru). Jeśli właściciel poświęcił dwa ładunki, do byczej szarży należy dodać premię +1. Jeżeli zużył trzy ładunki, premia wynosi +2.

Pierścień tarana nie tylko pozwala uderzać magiczną energią, ale również otwierać drzwi jakby był istotą o Sile 25. Jeśli właściciel poświęci dwa ładunki, Siła wzrasta do 27. Jeżeli zużyte zostaną trzy ładunki, Siła wynosić będzie 29.

Nowiutki pierścień zawiera 50 ładunków. Kiedy wszystkie zostaną zużyte, staje się przedmiotem niemagicznym.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *bycza siła*, *telekineza*; *Cena rynkowa*: 8600 sz.

Pierścień telekinezy: Osoba mająca ten pierścień na palcu może – wypowiedziawszy słowo rozkazu – użyć zaklęcia *telekineza*.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *telekineza*; *Cena rynkowa*: 75 000 sz.

Pierścień trzech życzeń: Ten pierścień zdobią trzy rubiny – w każdym znajduje się czar *życzenie*, aktywowany przez pierścień. Kiedy życzenie zostanie zużyte, rubin znika. Jeśli pierścień jest tworzony losowo, rzut k3 określi, ile pozostało rubinów. Gdy wykorzystane zostaną wszystkie trzy życzenia, pierścień staje się przedmiotem niemagicznym.

Poziom czarującego: 20; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *cud* lub *życzenie*; *Cena rynkowa*: 97 950 sz; *Koszt stworzenia*: 11 475 sz + 15 918 PD.

Pierścień uchylania: Osoba, która ma na palcu ten pierścień, jest niezwykle zwinna – należy ją traktować tak, jakby posiadała zdolność uchylanie. Kiedy wykonuje udany rzut obronny na refleks, który pozwoli jej otrzymać połowę obrażeń, nie otrzymuje żadnych ran.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *skok*; *Cena rynkowa*: 25 000 sz.

Pierścień umysłowej tarczy: Ten masywny, złoty pierścień jest zwykle doskonale wykonany. Nosząca go osoba jest cały czas odporna na działanie czarów *wykrycie myśli* i *wykrycie kłamstw*, a także na każdą próbę magicznego określenia jej charakteru.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *niewykrywalność*; *Cena rynkowa*: 8000 sz.

Pierścień wspinania: Tak naprawdę jest to rzemień, który zawiązuje się na palcu. Zapewnia on osobie, która go nosi, premię +10 z biegłości do testów Wspinaczki.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, twórca musi mieć 5 rang w umiejętności Wspinaczka; *Cena rynkowa*: 2000 sz.

Pierścień wyżywienia: Ten pierścień zapewnia osobie, która ma go na palcu, wystarczająca ilość odżywczych składników, by nie umarła. Ponadto przedmiot odświeża również ciało i umysł – dwie godziny snu wystarczają właścicielowi, by odpoczął tak, jakby spał osiem. Pierścień zaczyna działać dopiero w tydzień po założeniu. Jeśli zostanie zdjęty, trzeba go nosić kolejny tydzień, by dostroił się do właściciela.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *stworzenie wody i jedzenia*; *Cena rynkowa*: 2500 sz.

Pierścień zaklęć: W tym pierścieniu zawartych jest maksymalnie 10. poziomów czarów, które nosząca osoba może rzucić. Każde zaklęcie ma minimalny poziom potrzebny do jego rzucenia. Podobnie jak w przypadku różdżek (patrz dalej), osoba korzystająca z tego przedmiotu nie musi posiadać żadnych komponentów materialnych, kondensatorów, a także poświęcać PD, by rzucić czar. Noszenie zbroi również nie utrudnia rzucenia zaklęcia (szansa niepowodzenia 0%), ponieważ czarujący nie musi gestykulować.

W przypadku losowo tworzonego pierścienia, aby określić znajdujące się w nim czary, należy go potraktować jak zwój (patrz dalej). Jeśli wylosowałeś zaklęcie, które spowoduje przekroczenie limitu dziesięciu poziomów, zignoruj ostatni rzut – w pierścieniu nie ma więcej czarów (nie każdy znaleziony pierścień musi być jak nowy).

Czarownik może nasączyć pierścień dowolnym zaklęciem, dopóki suma poziomów przechowywanych czarów nie przekracza 10. Tak więc nic nie stoi na przeszkodzie, by znalazły się w nim dwie *kule ognista* i *kamienna skóra* (3 + 3 + 4 = 10). Taki pierścień może trafić w ręce druida, który wykorzysta *kamienną skórę*, a następnie nasączy go czterema *uspokojeniami zwierzęcia*. Druid może wreszcie oddać pierścień barbarzyńcy, który zużyje wszystkie czary, lecz nie napełni go nowymi.

Pierścień magicznie przekazuje właścicielowi nazwy czarów aktualnie w nim przechowywanych.

Poziom czarującego: różny (minimum potrzebne do rzucenia każdego przechowywanego czaru); *Wymagania*: Wykucie pierścienia, *napełnienie zdolnością czarową*; *Cena rynkowa*: 90 000 sz.

BERŁA

Jak łatwo się domyślić, berła wyglądają jak królewskie insygnia. Obdarzone są unikatowymi magicznymi mocami i rzadko kiedy posiadają ładunków. 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 (wiele z nich jest tak wytrzymała, że można ich używać niczym lekkich buzdyganów czy maczug). Mają KP równe 9, 10 punktów wytrzymałości i trwałość 10. ST ich złamania wynosi natomiast 27.

Aktywacja: Sposoby są różne, zależnie do berła. Oczywiście podano je w opisach.

Losowe tworzenie: Jeżeli losowo tworzysz berło, rzuć w Tabeli 8-20: Berła.

Cechy szczególne: Rzuć k%. Rezultat 01 oznacza, że berło jest inteligentne. Wynik 02-31 z kolei, że coś (wzór, inskrypcje itd.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. Rezultat 32-100 oznacza brak cech szczególnych. Przedmioty inteligentne posiadają dodatkowe zdolności, a niekiedy także nadzwyczajne moce i specjalne możliwości. Jeśli berło jest inteligentne, sięgnij do Tabeli 8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotu. Berło z ładunkami nigdy nie jest inteligentne.

Tabela 8-20: Berła

Przeciętne	Potężne	Berło	Cena rynkowa
01-06	–	*Trwania w bezruchu*	7500 sz
07-12	–	*Wykrycia minerałów i metali*	10 500 sz
13-20	01-05	*Niszczenia magicznych przedm.*	11 000 sz
21-25	06-10	*Cudów*	12 000 sz
26-29	11-15	*Pyton*	13 000 sz
30-34	16-20	*Gaszenia płomieni*	15 000 sz
35-40	21-27	*Usychania*	17 000 sz
41-45	28-33	*Żmija*	19 000 sz
46-52	34-40	*Gromów i piorunów*	23 000 sz
53-60	41-50	*Wykrywania wrogów*	23 500 sz
61-68	51-55	*Splendoru*	25 000 sz
69-78	56-65	*Negacji*	35 000 sz
79-90	66-80	*Korbacz*	40 000 sz
91-96	81-85	*Wchłaniania*	50 000 sz
97-99	86-90	*Władców*	60 000 sz
100	91-94	*Bezpieczeństwa*	61 000 sz
–	95-98	*Dostojnej potęgi*	70 000 sz
–	99-100	*Czujności*	72 000 sz

Opisy bereł

Berła wyglądają na królewskie insygnia, ale posiadają przeróżne magiczne moce. Oto opis kilkunastu typowych przedmiotów tego rodzaju.

Berło bezpieczeństwa: Ten przedmiot powołuje do istnienia pozawymiarową przestrzeń, którą można nazwać kieszonkowym rajem. W miejscu tym może przebywać posiadacz berła oraz 199 innych istot, które będą całkowicie bezpieczne. W schronieniu mogą one przebywać maksymalnie przez czas równy dwieście dni podzielonych przez liczbę jego „mieszkańców". Tak więc jeśli w pozawymiarowej przestrzeni ukryje się tylko posiadacz berła, będzie mógł w niej zostać przez 200 dni. Jeżeli znajdą się tam cztery istoty, to będą bezpieczne przez 50 dni. Natomiast sześćdziesiąt stworzeń może się schronić jedynie na 3 dni. Ułamki zaokrągla się zawsze w dół, więc jeśli w powołanej do istnienia przez berło przestrzeni skryje się od 101 do 200 istot, to będą w niej mogły przebywać jedynie dzień.

W kieszonkowym raju stworzenia się nie starzeją, a leczą się naturalnie dwa razy szybciej. Jest tam też pod dostatkiem świeżej wody i jedzenia – owoców oraz warzyw. Klimat jest odpowiedni dla wszystkich stworzeń, które się skryły 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 rzutu obronnego na Wolę (ST 17). Udany oznacza, że berło na dane stworzenie nie zadziała. Niemniej zadziała on na wszystkie istoty znajdujące się w łańcuchu za niechętnym.

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 ową przestrzeń już coś zajmuje, stworzenia pojawiają się nieco dalej – wystarczająco daleko, by wszyscy się zmieścili.

Właściciel berła może w każdej chwili zakończyć jego działanie. Musi jednak mieć na uwadze, iż można je aktywować tylko raz na tydzień.

Poziom czarującego: 20; *Wymagania:* Stworzenie berła, *brama*; *Cena rynkowa:* 61 000 sz.

Berło cudów: Jest to niezwykły, dziwaczny nawet i bardzo nieprzewidywalny przedmiot. Użycie go powołuje do istnienia jeden z wielu różnorodnych efektów. Aktywacja berła to akcja standardowa. Najczęściej spotykane efekty opisano w poniższej tabelce, możesz jednak zmienić je tak, by lepiej pasowały do twojej kampanii. Oto typowe efekty uaktywnienia berła.

Berło cudów

k%	Cudowny efekt
01-05	*Spowolnienie* na 10 rund stworzenia, w które berło zostało wymierzone (ST 13).
06-10	Cel otacza *ogień faerie* (ST 11).
11-15	Posiadaczowi wydaje się, że przez rundę berło działa tak, jak wskazuje to efekt drugiego rzutu (bez rzutów obronnych).
16-20	*Podmuch wiatru* (ST 13), lecz o sile wichury – patrz Niebezpieczne warunki pogodowe, strona 87.
21-25	Posiadacz przez 1k4 rundy zna powierzchowne myśli celu, analogicznie do czaru *wykrycie myśli* (żadnych rzutów obronnych).
26-30	*Śmierdząca chmura* w zasięgu 9 metrów (ST 12).
31-33	Przez rundę w promieniu 18 metrów wokół właściciela pada rzęsisty deszcz.
34-36	*Wezwanie* zwierzęcia – nosorożca (k%, wynik 01-25), słonia (26-50), myszy (51-100).
37-46	*Błyskawica* (długość 21 metrów, szerokość 1,5 metra), 6k6 punktów obrażeń (ST 13).
47-49	Z berła wylatuje chmara sześciuset dużych motyli, która unosi się dookoła w powietrzu przez dwie rundy, oślepiając wszystkich (w tym właściciela) w promieniu 7,5 metra (rzut obronny na Refleks o ST 14 pozwala uniknąć oślepienia).
50-53	*Powiększenie* celu o 50%, jeśli znajduje się w odległości maksymalnie 18 metrów od berła (ST 11).
54-58	*Ciemność*, półkula o średnicy 9 metrów, o środku 9 metrów od berła.
59-62	Na obszarze 48 m^3 rośnie trawa, a jeśli jest już porośnięty, rozrasta się ona dziesięciokrotnie.
63-65	Zamienienie dowolnego przedmiotu o masie nie przekraczającej 500 kg i rozmiarze do 1 m^3 w eteryczny.
66-69	*Pomniejszenie* posiadacza do 1/2 jego wzrostu.
70-79	*Kula ognista*, której ofiarą jest cel berła lub ktoś w linii prostej od niego, w odległości do 30 metrów; 6k6 punktów obrażeń (ST 13).
80-84	Osobę dzierżącą berło skrywa *niewidzialność*.
85-87	Cel, w który wymierzono berło, porastają liście, jeśli znajduje się nie dalej niż 18 metrów od przedmiotu. Trwa to 24 godziny.
88-90	Z berła płynie strumień 10-40 klejnotów (każdy wart 1 sz) długi na 9 metrów. Każdy kamień zadaje punkt obrażeń wszystkim stworzeniom na drodze strumienia. Rzuć 5k4, by określić liczbę ran i podziel ją między stworzenia znajdujące się w zasięgu.
91-95	Przed berłem, na obszarze 12 na 9 metrów, tańczą i skaczą jaskrawe kolory. Znajdujące się w nim stworzenia zostają oślepione na 1k6 rund (rzut obronny na Wytrzymałość o ST 12 pozwala uniknąć tego efektu).
96-97	Właściciel (50% szans) lub cel (50% szans) staje się na zawsze niebieski, zielony lub purpurowy (żadnych rzutów obronnych).
98-100	Ofiara, w którą wymierzono berło, pada ofiarą zaklęcia *ciało w kamień* (lub *kamień w ciało*, jeśli jest kamienna), jeżeli znajduje się w odległości do 18 metrów.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie berła, *zakłopotanie*, twórca musi być chaotyczny; *Cena rynkowa*: 12 000 sz.

Berło czujności: To berło niczym nie różni się od *lekkiego buzdyganu* +1 o głowicy z ośmioma tzw. piórami. Osoba posiadająca ten przedmiot otrzymuje premię +1 do inicjatywy. Jeśli chwyci ona mocno berło, może *dostrzegać niewidzialne*, *wykrywać chaos*, *wykrywać dobro*, *wykrywać kłamstwa*, *wykrywać magię*, *wykrywać prawo* oraz *wykrywać zło*. Nic nie ogranicza dostępu do tych mocy z wyjątkiem faktu, iż użycie każdej wymaga akcji standardowej.

Jeśli *berło czujności* zostanie wbite w ziemię, a właściciel zapragnie, by zaczęło czuwać (akcja standardowa), odkryje ono obecność wszystkich istot w promieniu 36 metrów, które zamierzają go zranić. Wykrywszy przeciwnika, każde z piór głowicy emituje *światło* o zasięgu 18 metrów w kierunku, w którym jest zwrócone (zazwyczaj będzie to północ, północny-wschód, wschód, południowy-wschód, południe, południowy-zachód, zachód i północny-zachód). W tym samym czasie berło powołuje do istnienia efekt podobny do działania zaklęcia *modlitwa*, którym objęci zostają wszyscy sprzymierzeńcy jego posiadacza. Następnie, w chwilę później, berło przekazuje mentalnie owym sprzymierzeńcom ostrzeżenie o niebezpieczeństwie, którego przyczyną są wrogie stworzenia (lub stworzenie) znajdujące się w promieniu 36 metrów. Opisane efekty trwają przez 10 minut, a mocy tej można użyć raz dziennie.

Berło posiada jeszcze jedną moc. Otóż może zostać użyte do rzucenia *ożywienia przedmiotu* na osiem (lub mniej) przedmiotów umieszczonych mniej więcej w promieniu 1,5 metra od zatkniętego w ziemi berła. Przedmioty pozostają ożywione przez 10 minut. Tej mocy można użyć raz dziennie.

Poziom czarującego: 14; *Wymagania*: Stworzenie berła, *alarm*, *dostrzeganie niewidzialnego*, *modlitwa*, *ożywienie przedmiotu*, *światło*, *wykrycie chaosu*, *wykrycie dobra*, *wykrycie kłamstwa*, *wykrycie magii*, *wykrycie praworządności*, *wykrycie zła*; *Cena rynkowa*: 72 000 sz.

Berło dostojnej potęgi: To berło nasączono wieloma magicznymi mocami. Na dodatek można go używać jako magicznego oręża różnego typu. Da się go też używać w bardziej przyziemny sposób.

Berło dostojnej potęgi jest metalowe, grubsze niż inne przedmioty tego rodzaju. Głowica wyposażona jest w tzw. pióra, zaś na rękojeści znajduje się sześć podobnych do ćwieków przycisków (naciśnięcie któregoś z nich to odpowiednik wyciągnięcia broni). Całość waży 5 kilogramów.

Raz dziennie właściciel może skorzystać z następujących czaropodobnych mocy.

- *Wstrzymanie osoby* (ST 14). Osoba dzierżąca berło musi dotknąć ofiary – udany dotykowy atak wręcz – i wypowiedzieć słowo rozkazu. Jeżeli atak zakończy się niepowodzeniem, moc zostanie utracona.
- *Strach* (ST 16). Ofiarami są wrogowie widzący berło (w promieniu 3 metrów), jeśli posiadacz sobie tego zażyczy (akcja standardowa).
- Udany atak dotykowy powoduje 2k4 obrażenia (ST 17), które otrzymuje ofiara. Właściciel berła automatycznie leczy się z takiej samej liczby obrażeń. Posiadacz przedmiotu musi zadeklarować użycie tej zdolności zanim zaatakuje – tak jak w przypadku *wstrzymania osoby*.

Z następujących mocy właściciel może korzystać bez ograniczeń.

- W zwykłej postaci berło należy traktować jak *lekki buzdygan* +2.
- Po naciśnięciu przycisku numer 1 berło staje się *ognistym długim mieczem* +1. Ostrze wyskakuje z głowicy, która staje się rękojeścią oręża. Ten „miecz" ma w sumie długość 1,2 metra.
- Po naciśnięciu przycisku numer 2 berło staje się *toporem bitewnym* +4. Z głowicy „wyrasta" szerokie ostrze toporzyska. Tak zmienione berło ma długość 1,2 metra.
- Po naciśnięciu przycisku numer 3 berło staje się *krótką włócznią* +3 lub *długą włócznią* +3. Ostrze włóczni wyrasta z głowicy, a rękojeść może wydłużyć się nawet o 3,5 metra (decyduje właściciel). Berło może więc mieć długość od 2 do 4,5 metra. W tym ostatnim przypadku można go używać jak lancy.



Berło dostojnej potęgi

Z następujących mocy właściciel również może korzystać bez ograniczeń.

- Drąg/drabina do wspinaczki. Po naciśnięciu przycisku numer 4 z głowicy wysuwa się kolec, który da się wbić nawet w granit. Z drugiego końca wyrastają trzy 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 0,3 metra od siebie. Berło trzyma w miejscu kolec. Każdy hak wytrzyma zaś ciężar 2000 kilogramów. Powrót do postaci berła następuje po naciśnięciu przycisku numer 5.
- Opisanej powyżej mocy można użyć do wyważania drzwi. Właściciel umieszcza głowicę berła w odległości maksymalnie 9 metrów od drzwi, kieruje rękojeść ku nim, a następnie wciska przycisk numer 4. Magia zapewnia premię +12 do Siły.
- Po naciśnięciu guzika numer 6 berło wskazuje magnetyczny biegun północny. Obdarza również właściciela wiedzą o tym, jak głęboko pod powierzchnią ziemi się znajduje lub jak wysoko jest.

Poziom czarującego: 19; *Wymagania*: Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła*, *ognisty ostrze*, *strach*, *wstrzymanie osoby*, *zadawanie lekkich ran*; *Cena rynkowa*: 70 000 sz.

Berło gaszenia płomieni: To berło gasi średni i mniejszy niemagiczny ogień, jeśli po prostu dotknie się nim płomieni (akcja standardowa). Gaszenie dużego i większego niemagicznego ognia i średniego lub mniejszego magicznego (choćby stworzonego za sprawą *ognistego oręża* lub czaru *płonące dłonie*) oznacza wydanie ładunku. Permanentne magiczne płomienie – na przykład broni lub ognistych istot – zostają stłumione na sześć rund, po czym znowu się rozpalają. Zgaszenie chwilowego zaklęcia ognia wymaga, by berło znajdowało się w obszarze jego działania; ponadto właściciel musi przygotować akcję przeciwstawienia się czarowi. Użycie berła do ugaszenia dużych i większych magicznych płomieni – efektów, na przykład, *kuli ognistej* lub *ściany ognia* – oznacza zużycie dwóch ładunków.

Kosztem trzech ładunków i po udanym teście ataku berłem ognista istota otrzymuje 6k6 punktów obrażeń.

Berło ma 10 ładunków, odnawiających się każdego dnia.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania*: Stworzenie berła, *pirotechnika*; *Cena rynkowa*: 15 000 sz.

Berło gromów i piorunów: To berło wykonane jest z żelaza inkrustowanego srebrnymi nitami i działa jak *lekki buzdygan* +2. Posiada też następujące moce magiczne.

- *Grom*: Raz dziennie berło może stać się *lekkim buzdyganem* +3. Trafiony przeciwnik zostaje otumaniony odgłosem uderzenia (rzut obronny na Wytrwałość o ST 13 pozwala uniknąć tego efektu). Aktywowanie tej mocy to akcja darmowa. Właściciel musi trafić przeciwnika w ciągu rundy.
- *Piorun*: Raz dziennie – w momencie trafienia przeciwnika – berło może wytworzyć elektryczną iskrę. Ofiara otrzyma obrażenia zadane przez *lekki buzdygan* +2 (1k6) oraz +2k6 dodatkowych spowodowanych przez elektryczność. Jeśli osoba dzierżąca nie trafi przeciwnika, ale uzyska wynik, który oznaczałby trafienie atakiem dotykowym, to ofiara otrzyma wspomniane +2k6 dodatkowych obrażeń. Aktywowanie tej mocy to darmowa akcja. Właściciel musi trafić przeciwnika w ciągu rundy.
- *Trzask pioruna*: Raz dziennie berło może powołać do istnienia ogłuszający odgłos (akcja standardowa), który działa podobnie do czaru *krzyk* (ST 14, 2k6 punktów obrażeń spowodowanych przez dźwięk, ofiara ogłuszona na 2k6 rund).
- *Uderzenie błyskawicy*: Raz dziennie z berła może wystrzelić (akcja standardowa) szeroka na 1,5 metra *błyskawica* (9k6 punktów obrażeń, ST 14) o zasięgu 60 metrów.
- *Grom i piorun*: Raz na tydzień można połączyć ze sobą opisane powyżej moce *trzask pioruna* i rozdwojoną błyskawicę z *uderzenia błyskawicy*

(akcja standardowa). Ofiarami *trzasku pioruna* będą wszyscy w zasięgu 3 metrów od błyskawicy, która zadaje 9k6 punktów obrażeń (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 spowodowanych przez trzask. Jeden rzut obronny na Refleks (ST 14) chroni przed oboma efektami – osoby, którym się powiedzie, otrzymują połowę obrażeń i są ogłuszone.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błyskawica, krzyk*; *Cena rynkowa*: 23 000 sz.

Berło-korbacz: Na rozkaz przedmiot ten aktywuje się i zmienia z normalnie wyglądającego berła w *straszny korbacz +3*. Jest to broń podwójna, co oznacza, że w walce można używać obu jej stron (patrz *Podręcznik Gracza*, opis broni w rozdziale 7: Ekwipunek, strona 100). Osoba dzierżąca korbacz może otrzymać dodatkowy atak (drugim końcem), jednak wtedy wszystkie ataki będą wykonywane z karą –2. Walczącego tą magiczną bronią należy traktować jak postać posiadającą atuty Walki dwoma rodzajami broni oraz Oburęczność.

Raz dziennie właściciel może sprawić (darmowa akcja), że berło na 10 minut zapewni mu premię +4 z odbicia do KP i premię +4 do rzutów obronnych. Ta moc działa jednak wtedy, gdy berło ma postać broni.

Przemiana berła w oręż i na odwrót wymaga poświęcenia akcji będącej odpowiednikiem ruchu.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błogosławieństwo*; *Cena rynkowa*: 40 000 sz.

Berło negacji: To berło neguje czaropodobne moce przedmiotów magicznych oraz rzucane przez nie zaklęcia. Właściciel wskazuje berłem magiczny przedmiot, a wtedy z berła wystrzeliwuje srebrzysty promień – należy wykonać atak dotykowy na dystans, by trafił on w cel. Promień neguje wszelkie aktywne moce przedmiotu. Ponadto istnieje 75% szans, że na 2k4 rundy zaneguje inne czaropodobne moce lub zaklęcia, bez względu na ich poziom. Aby zanegować chwilowe efekty, posiadacz berła musi przygotować odpowiednią akcję. Przedmiot magiczny, który jest celem mocy berła, nie ma prawa do rzutu obronnego i nie można wykorzystać innych sposobów na oparcie się tej negacji. Niemniej artefakty – nawet słabe – są odporne na to działanie.

Berła można użyć trzy razy dziennie.

Poziom czarującego: 16; *Wymagania*: Stworzenie berła, *rozproszenie magii i cud* lub *życzenie*; *Cena rynkowa*: 44 600 sz.

Berło niszczenia magicznych przedmiotów: To berło oznacza zgubę dla magicznych przedmiotów, gdyż jego dotyk wysącza wszelkie czarodziejskie moce. Dotknięty przedmiot ma prawo wykonać rzut obronny (ST 19). Jeśli jest on w posiadaniu jakiejś istoty, do owego rzutu można dodać premię z Woli właściciela (oczywiście jeżeli jest ona wyższa od premii przedmiotu). W tym przypadku dotknięcie jest możliwe po przeprowadzeniu udanego ataku dotykowego wręcz. Pozbawiwszy przedmiot magicznej mocy, berło staje się kruche i nie może zostać użyte ponownie. Natomiast zniszczony przedmiot można odtworzyć tylko za pomocą *życzenia* lub *cudu* (jeśli *kula unicestwienia* i *berło niszczenia magicznych przedmiotów* pozbawią się nawzajem mocy, żadne z nich nie może zostać odtworzeone).

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie berła, *rozproszenie magii*; *Cena rynkowa*: 11 000 sz.

Berło-pyton: To berło jest nieco większe – ma około metra długości i waży mniej więcej 5 kilogramów. Należy je traktować jak *drąg +2*. Jeżeli jednak właściciel uderzy nim o ziemię (akcja standardowa), berło się powiększa, przemieniając w długiego na 7,5 metra, wielkiego węża dusiciela (patrz *Księga Potworów*). Pyton jest posłuszny posiadaczowi berła i wykonuje jego rozkazy. Uwaga: wąż nie ma premii +2 z usprawniania do ataków, jaką zapewnia ten przedmiot w postaci berła. Pyton staje się na powrót zwykłym berłem (akcja całorundowa), kiedy właściciel sobie tego zażyczy, albo kiedy oddali się od niego na ponad 30 metrów. Jeśli wąż zostanie zabity, przedmiot na powrót przyjmuje postać berła i nie można go użyć przez następne trzy dni.

Berło-pyton działa tylko wtedy, gdy jego posiadacz jest dobry.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *polimorfowanie kogoś*, twórca musi być dobry; *Cena rynkowa*: 13 000 sz.

Berło splendoru: Berło zapewnia osobie noszącej je przy sobie lub dzierżącej w dłoni premię +4 z usprawnienia do Charyzmy. Ponadto raz dziennie powołuje ono do istnienia szaty z najcenniejszych tkanin, którymi odziewa właściciela, dekorując go dodatkowo klejnotami i ozdobami z futer. Ów strój znika po 12 godzinach. Jeśli jednak właściciel spróbuje go sprzedać (nawet jakąś jego część) lub wykorzystać jako komponent czaru, szata natychmiast znika. To samo się stanie, gdy ktoś na siłę pozbawi posiadacza kawałka stroju.

Ta magicznie stworzona szata warta jest od 7000 do 10 000 sz (1k4+6 × 1000 sz) – 1000 sz sama tkanina, 5000 futra, a reszta to ozdoby, czyli klejnoty, których maksymalnie jest 20, każdy wart najwyżej 200 sz.

Raz w tygodniu można użyć innej mocy berła. Otóż na rozkaz powołuje ono do istnienia wspaniały namiot z jedwabiu (kwadrat o boku 18 metrów) – odpowiednio wyposażony i umeblowany. Na dodatek w środku znajduje się żywność, którą nasyci się z powodzeniem do 100 osób. Namiot i jego wyposażenie znikają po dniu (dotyczy to również rzeczy wyniesionych ze środka).

Poziom czarującego: 12; *Wymagania*: Stworzenie berła, *większe tworzenie, wyprodukowanie*; *Cena rynkowa*: 25 000 sz.

Berło trwania w bezruchu: To berło wygląda jak prostopadłościenny kawałek żelaza z małym guzikiem na jednym końcu. Po naciśnięciu guzika (akcja będąca odpowiednikiem ruchu) berło nie drgnie z miejsca, w którym się znajduje – będzie trwało w bezruchu, nawet jeśli miałoby to przeczyć prawom grawitacji. Właściciel może więc umieścić czy raczej „zawiesić" je gdzie tylko zechce, nacisnąć guzik i puścić. Poszukiwacze przygód szybko docenią zalety tego przedmiotu. *Berło trwania w bezruchu* okazuje się niezastąpione, gdy trzeba choćby do czegoś przywiązać linę lub zabarykadować drzwi. Wielu śmiałków prędko dochodzi też do wniosku, że warto mieć więcej niż jedno berło na podorędziu. Z kilku takich przedmiotów można stworzyć drabinę (tak naprawdę wystarczą tylko dwa). *Berło trwania w bezruchu* utrzyma ciężar do 4000 kilogramów – większy sprawi, że spadnie. Stworzenie, które będzie próbowało przesunąć je siłą, musi wykonać test Siły (ST 30), a jeżeli się on powiedzie, to zdoła je przemieścić o 3 metry na rundę.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie berła, *lewitacja*; *Cena rynkowa*: 7500 sz.

Berło usychania: To berło należy traktować jak *lekki buzdygan +1*, który nie zadaje obrażeń. Dzierżąca je osoba nie rani, ale powoduje tymczasowe obniżenie Budowy ofiary (udany atak dotykowy wręcz) o 1k4 punkty. Jeśli uzyskała trafienie krytyczne, utrata atrybutu będzie trwała. W każdym przypadku ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 14), który – udany – pozwala uniknąć tego efektu.



Używanie wielu bereł trwania w bezruchu

Poziom czarującego: 13; *Wymagania*: Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zakażenie*; *Cena rynkowa*: 17 000 sz.

Berło wchłaniania: Ten przedmiot działa niczym magnes, wchłaniając wszystkie zdolności czaropodobne i zaklęcia. Pochłonięty może zostać jedynie czar, którego ofiarą jest jeden podmiot lub którego efektem jest promień wymierzony w posiadacza berła (bądź jego wyposażenie). Przedmiot neguje efekt zaklęcia, magazynując go przy okazji do czasu, gdy właściciel przeleje magiczną energię w swój czar. Osoba dzierżąca berło orientuje się natychmiast po wchłonięciu zaklęcia, jakiego jest ono poziomu. Cała operacja nie wymaga od posiadacza jakiejkolwiek akcji – pod warunkiem, że trzyma on berło w ręku.

Trzeba kontrolować sumę pochłoniętych i zmagazynowanych czarów. Berło, które wchłonęło czar 6. poziomu i 3. poziomu, w sumie przechowuje dziewięć poziomów zaklęć. Właściciel może wykorzystać zgromadzoną energię do rzucenia dowolnego przygotowanego czaru, nie tracąc go. Są tylko dwa warunki. Po pierwsze, ilość potrzebnej do rzucenia zaklęcia musi być równa lub mniejsza od zmagazynowanej w berle mocy. Po drugie, właściciel musi mieć na podorędziu wszystkie wymagane komponenty. Oczywiście, posiadacz berła w chwili rzucania czaru musi dzierżyć 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. Zaklinacze i bardowie mogą z pomocą berła rzucić każdy znany czar odpowiedniego poziomu.

W *berle wchłaniania* może być przechowane maksymalnie w sumie pięćdziesiąt poziomów. Jeśli do tego dojdzie, pozostanie już tylko wyładowywanie zgromadzonej energii. Posiadacz berła wie, ile zmagazynowano w nim energii i ile jeszcze może ono jej wchłonąć.

Konkretny przykład: Kapłan Jozan wykorzystuje nowiutkie *berło wchłaniania* do rozproszenia *sugestii*, którą rzucił na niego zaklinacz. W berle zgromadzono więc trzy poziomy energii, czyli może jeszcze pochłonąć czterdzieści siedem poziomów. Ponadto Jozan może rzucić dowolny przygotowany czar 1., 2. lub 3. poziomu nie tracąc go – musi tylko wykorzystać energię zmagazynowaną w przedmiocie. Rzuca więc *wstrzymanie osoby* na zaklinacza, który próbował mu coś zasugerować. W przypadku Jozana jest to czar 2. poziomu, więc w berle pozostał już tylko poziom energii. Wciąż przedmiot może wchłonąć czterdzieści siedem poziomów energii, lecz dwa zostały już na zawsze wykorzystane.

Aby określić potencjał znalezionego berła, wystarczy rzucić k% i podzielić wynik przez 2. Następnie należy rzucić raz jeszcze k%. Wynik 01-30 będzie oznaczał, iż połowa wchłoniętych przez berło poziomów nie została wykorzystana i wciąż jest w nim zgromadzona. Tak więc wynik 78 w pierwszy rzucie mówi, iż pozostały jeszcze trzydzieści cztery poziomy do wchłonięcia, czyli że berło już pochłonęło szesnaście poziomów czarów. Istnieje jeszcze 30% szans, iż połowa z owych poziomów – dokładnie osiem – wciąż jest zgromadzona w berle i można jej użyć.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie berła, *zawrócenie czaru*; *Cena rynkowa*: 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. Dzierżąca je osoba może sprawić, że stworzenia znajdujące się w momencie aktywacji w promieniu 36 metrów od niej, będą mu posłuszne i lojalne. Władać można istotami o sumie KW równej 300. Stworzenia posiadające Intelekt 12 lub więcej mają prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 16) – udany oznacza oparcie się tej mocy. Istoty, które znajdą się pod działaniem berła, słuchają jego posiadacza tak, jakby był on ich prawowitym władcą. Niemniej jeśli wyda rozkaz niezgodny z naturą stworzenia, magia ulega rozproszeniu.

Mocy berła można użyć przez w sumie 500 minut – po tym czasie rozpada się w proch. Ten czas można podzielić na wiele odcinków.

Poziom czarującego: 20; *Wymagania*: Stworzenie berła, *masowy urok*; *Cena rynkowa*: 60 000 sz.

Berło wykrywania minerałów i metali: To berło pulsuje w dłoni właściciela i wskazuje w kierunku, gdzie w odległości do 9 metrów znajduje się najwięcej metalu. Posiadacz może skoncentrować się na konkretnym metalu lub minerale (w grę wchodzi złoto, platyna, kwarc, beryl, diament, korund itd.). Jeśli dana substancja jest gdzieś w odległości do 9 metrów, berło wskazuje wszystkie miejsca, w których się znajduje. Posiadacz otrzymuje też szacunkowe informacje o wielkości złoża. Jeżeli w promieniu 9 metrów znajduje się więcej niż jedno złoże, berło najpierw wskazuje najzasobniejsze.

Użycie każdej mocy to akcja całorundowa.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Stworzenie berła, *lokalizacja przedmiotu*; *Cena rynkowa*: 10 500 sz.

Berło wykrywania wrogów: To berło pulsuje w dłoni właściciela i wskazuje w kierunku, gdzie znajduje się stworzenie (lub stworzenia) wrogo nastawione do osoby je dzierżącej. Najpierw wskazywane są istoty znajdujące się najbliżej. Stworzenia mogą być niewidzialne, eteryczne, ukryte, w przebraniu lub na widoku. Moc działa w promieniu 18 metrów. Berła można użyć trzy razy dziennie. Moc działa przez 10 minut. Aktywacja to akcja standardowa.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie berła, *wykrycie kłamstwa*; *Cena rynkowa*: 23 500 sz.

Berło-żmija: To berło należy traktować jak *ciężki buzdygan +1*. Raz dziennie, na rozkaz (darmowa akcja), jego głowica przemienia się na 10 minut w głowę prawdziwej żmii. W tym czasie każde udane trafienie berłem powoduje nie tylko zwykłe obrażenia, ale również sprawia, że ofiara zostaje zatruta jadem. Toksyna powoduje natychmiast tymczasowe obniżenie Budowy o 1k10 (rzut obronny na Wytrwałość o ST 14 pozwala oprzeć się jej działaniu) oraz – po minucie – efekt ów zostaje powtórzony.

Berło-żmija działa tylko wtedy, gdy jego posiadacz jest zły.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *trucizna*, twórca musi być zły; *Cena rynkowa*: 19 000 sz.



Berło-żmija

ZWOJE

Zwój to de facto zapisane zaklęcie (lub zaklęcia). Taki czar może zostać użyty tylko raz. W momencie aktywacji pismo znika. Użycie zwoju niewiele się różni od rzucenia zaklęcia.

Wygląd: Gruby kawałek wspaniałego papieru welinowego lub zwykłego papieru wysokiej jakości, która ma wielkość mniej więcej strony współczesnego notatnika (szerokość około 21 centymetrów, długość 27,5 centymetra). Tyle miejsca wystarcza, by zapisać jeden czar. Krótsze krawędzie kartki są wzmocnione paskami skóry, nieco dłuższymi niż jej szerokość. Zwój, na którym zapisano więcej niż jedno zaklęcie, ma tą samą szerokość (około 21 centymetrów), lecz jest odpowiednio dłuższy. Zwoje z co najmniej trzema czarami są zwykle wzmocnione metalem lub drewnem. Każdy zwój ma KP 9, punkt wytrzymałości, trwałość 0, a ST jego zniszczenia wynosi 8.

Niemal każdy zwój jest zwinięty z dwóch końców, przez co wyglądem przypomina dwa połączone ze sobą walce. Dzięki temu nie tylko trudniej go pomiąć czy rozedrzeć, ale też łatwo użyć, gdyż szybko się go rozwija. Zwoje zwykle przechowywane są w tubach z kości słoniowej, nefrytu, skóry, metalu lub drewna, w większości wypadków ozdobionej magicznymi symbolami (patrz *Podręcznik Gracza*, rozdział 10: Magia, czar *tajemny znak* oraz Magiczne zapiski wtajemniczeń, strona 155). Owe znaki ułatwiają zarówno zidentyfikowanie właściciela, jak i czarów, które zapisano na znajdujących się w środku zwojach. Wspomniane symbole mogą również okazać się magicznymi pułapkami w rodzaju *glifu strzeżenia* czy *ognistej pułapki*.

Aktywacja: Aby aktywować zwój, czarownik musi przeczytać znajdujący się na nim czar. W tym celu musi spełnić kilka warunków i wykonać pewne czynności.

Tabela 8-21: Rodzaj zwoju

k%	Rodzaj
01-70	Wtajemniczeń
70-100	Objawień

Tabela 8-22: Liczba czarów zapisanych na zwoju

Typ zwoju	Liczba czarów
Słaby zwój	1k3 czary
Przeciętny zwój	1k4 czary
Potężny zwój	1k6 czarów

Tabela 8-23: Poziom czarów ze zwoju

Słaby	Przeciętny	Potężny	Poziom czaru	Poziom rzucenia czaru*
01-50	–	–	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

*Założono, że twórcą zwoju jest kapłan, druid lub czarodziej. W pozostałych tabelach przyjęto takie samo założenie. W przypadku innych klas pozwalających rzucać zaklęcia (bardowie, paladyni, tropiciele i zaklinacze) poziom, na którym dane czary są dostępne, a czasem również poziom samego czaru, jest inny.

Odczytanie pisma: Zanim śmiałek użyje zwoju, a nawet się dowie, jaki czar zawiera, musi odczytać magiczne pismo. Wymaga to wykorzystania zaklęcia *czytanie magii* lub udanego testu Czarostwa (ST 20 + poziom czaru).

Odczytanie zapisanego zwoju po to, by ustalić jaki czar zawiera, nie aktywuje zaklęcia – chyba że bohater ma do czynienia ze specjalnie przygotowanym, przeklętym zwojem. Czarownik może rozczytać zapiski „na zapas" i kiedy będzie chciał użyć zwoju, od razu przejdzie do drugiego etapu tej operacji.

Aktywacja czaru: Aktywacja zwoju wymaga przeczytania zapisanego na nim czaru. Postać musi być w stanie widzieć i czytać symbole, które utrwalono na zwoju.

Rzucenie zapisanego na zwoju czaru nie wymaga użycia ani materialnych komponentów, ani kondensatorów (tym musiała zająć się osoba, która stworzyła zwój). Należy jednak pamiętać, że niektóre zaklęcia działają tylko wtedy, gdy rzuci się je na przedmiot lub przedmioty (choćby *natychmiastowe wezwanie Drawmija* lub *unyku*). W takich przypadkach osoba aktywująca zwój musi zaopatrzyć się we wspomniane rzeczy, zanim przystąpi do całej operacji.

Rzucanie zaklęcia ze zwoju może zostać przerwane dokładnie tak, jak czaru rzucanego w zwykły sposób (patrz *Podręcznik Gracza*, Rzucanie czaru w Rozdziale 8: Walka, strona 125).

Rzucenie zaklęcia ze zwoju ma szansę zakończyć się powodzeniem, jeśli spełnione są następujące warunki.

- Czar jest odpowiedniego typu (wtajemniczeń lub objawień). Czarownicy wtajemniczeń (czarodzieje, zaklinacze i bardowie) nie mogą rzucać ze zwojów zaklęć objawień. Z kolei czarownicy objawień (kapłani, druidzi, paladyni oraz tropiciele) – zaklęć wtajemniczeń. Typ czaru zależy od klasy jego twórcy. I tak kapłani zawsze tworzą zwoje objawień, a czarodzieje – wtajemniczeń.
- Zapisany na zwoju czar znajduje się na liście zaklęć klasowych osoby z niego korzystającej (patrz *Podręcznik Gracza*, Rozdział 11: Czary – tam znajdziesz informacje, kto jakich zaklęć może używać).
- Śmiałek rzucający zaklęcie ze zwoju musi spełniać wymagania stawiane wartościom atrybutów (na przykład: czarodziej rzucający zaklęcie 5. poziomu musi mieć co najmniej 15 Intelektu).

Bohater, który spełnia powyższe warunki i którego poziom w klasie czarującej jest przynajmniej wystarczający do rzucenia zapisanego zaklęcia, może wykorzystać zwój automatycznie, nie wykonując żadnego testu. Jeśli natomiast spełnia opisane wcześniej trzy wymagania, lecz zaklęcie jest zbyt wysokiego poziomu, do rzucenia czaru potrzeba testu poziomu czarującego o ST równej poziomowi twórcy zwoju (oczywiście chodzi tu o poziom czarującej klasy). Jeżeli wspomniany test zakończy się niepowodzeniem, śmiałek musi wykonać test Roztropności (ST 5), by uniknąć nieszczęśliwego wypadku (patrz Nieudane użycie zwoju, dalej). Naturalne 1 zawsze oznacza niepowodzenie, niezależnie od modyfikatorów.

Określenie efektu: Zapisane na zwoju zaklęcie, które udało się rzucić, działa dokładnie tak samo, jakby rzucono je w zwykły sposób. Należy przyjąć założenie, że czar rzucany jest zawsze na minimalnym potrzebnym do tego poziomie, oczywiście zależnym od klasy twórcy (zazwyczaj będzie to poziom czaru razy dwa –1). Warto jednak pamiętać, że można zapisać czar na wyższym poziomie. Tak więc, na przykład, kapłan 10. poziomu może stworzyć zwój *leczenia krytycznych ran* na poziomie 10., nie zaś minimalnym wymaganym, czyli 7. Dzięki temu zwój będzie potężniejszy, ale jego zapisanie kosztowniejsze.

Zapisane na zwoju zaklęcie po wykorzystaniu znika.

Nieudane użycie zwoju: Złe użycie zwoju może sprawić, że rzucone z niego zaklęcie będzie miało odwrotny lub szkodliwy efekt. MP decyduje, jakiego rodzaju nieszczęście się zdarzy. Może po prostu przyjąć, że zwój emanuje niekontrolowaną magiczną energią powodującą 1k6 obrażeń na poziom zapisanego czaru. MP ma prawo samemu wymyślić efekt nieudanego wykorzystania zwoju, zdecydować się na obrażenia (jak wspomniano wcześniej) lub wybrać jakiś efekt z listy.

(c.d. na str. 204)



Mialle ma nieszczęście doświadczyć, jak kończy się użycie zwoju przewyższającego jej możliwości.

Tabela 8-24: Zapisane na zwoju czary wtajemniczeń

Czary wtajemniczeń 1. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-05	*Płonące dłonie*	25 sz
06-10	*Zmiana siebie*	25 sz
11-15	*Oczarowanie osoby*	25 sz
16-18	*Deszcz kolorów*	25 sz
19-22	*Wykrycie sekretnych drzwi*	25 sz
23-25	*Wykrycie nieumarłego*	25 sz
26-28	*Powiększenie*	25 sz
29-31	*Wymazywanie*	25 sz
32-36	*Spadanie jak piórko*	25 sz
37-39	*Tłuszcz*	25 sz
40-44	Identyfikacja	125 sz
45-47	*Skok*	25 sz
48-51	*Zbroja maga*	25 sz
52-54	*Magiczna broń*	25 sz
55-57	*Wierzchowiec*	25 sz
58-60	*Promień osłabienia*	25 sz
61-63	*Pomniejszenie*	25 sz
63-66	*Tarcza*	25 sz
67-69	*Wstrząsający chwyt*	25 sz
70-73	*Niemy obraz*	25 sz
74-78	*Uśpienie*	25 sz
79-81	*Pajęcza wspinaczka*	25 sz
82-84	*Wezwanie potwora*	125 sz
85-87	*Dryfujący dysk Tensera*	25 sz
88-92	*Niewidoczny służący*	25 sz
93-95	*Brzuchomówstwo*	25 sz
96-100	Dowolny wybrany przez MP czar wtajem. 1. poz.	–

Czary wtajemniczeń 2. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-03	*Tajemny zamek*	175 sz
04-08	*Ślepota/głuchota*	150 sz
09-13	*Zamazanie*	150 sz
14-18	*Bycza siła*	150 sz
19-22	*Kocia gracja*	150 sz
23-25	*Widzenie w ciemnościach*	150 sz
26-30	*Wykrycie myśli*	150 sz
31-33	*Płonąca kula*	150 sz
34-38	*Niewidzialność*	150 sz
39-41	*Kołatka*	150 sz
42-46	*Lewitacja*	150 sz
47-51	*Lokalizacja przedmiotu*	150 sz
52-54	*Kwasowa strzała Melfa*	150 sz
55-59	*Mniejszy obraz*	150 sz
60-64	*Lustrzany obraz*	150 sz
65-69	*Wprowadzenie w błąd*	150 sz
70-72	*Ochrona przed strzałami*	150 sz
73-77	*Dostrzeganie niewidzialnego*	150 sz
78-80	*Widmowa dłoń*	150 sz
81-83	*Śmierdząca chmura*	150 sz
84-87	*Wezwanie potwora II*	150 sz
88-92	*Wezwanie roju*	150 sz
93-95	*Sieć*	150 sz
96-100	Dowolny wybrany przez MP czar wtajem. 2. poz.	–

Czary wtajemniczeń 3. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-05	*Migotanie*	375 sz
06-10	*Jasnosłyszenie/jasnowidzenie*	375 sz
11-15	*Rozproszenie magii*	375 sz
16-20	*Przemieszczenie*	375 sz
21-25	*Kula ognista*	375 sz
26-28	*Ognista strzała*	375 sz
29-31	*Lot*	375 sz
32-33	*Stan lotny*	375 sz
34-36	*Większa broń magiczna*	375 sz
37-39	*Zatrzymanie nieumarłego*	375 sz
40-42	*Przyspieszenie*	375 sz
43-45	Wstrzymanie osoby	375 sz
46-47	*Kula niewidzialności*	375 sz
48-53	*Błyskawica*	375 sz
54	*Magiczny krąg przeciw chaosowi*	375 sz
55	*Magiczny krąg przeciw złu*	375 sz
56	*Magiczny krąg przeciw dobru*	375 sz
57	*Magiczny krąg przeciw prawu*	375 sz
58-60	*Niewykrywalność*	375 sz
61-65	*Spowolnienie*	375 sz
66-70	*Widmowa dłoń*	375 sz
71-75	*Sugestia*	375 sz
76-79	*Wezwanie potwora III*	375 sz
80-84	*Języki*	375 sz
85-87	*Wampiryczny dotyk*	375 sz
88-90	*Oddychanie pod wodą*	375 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar wtajem. 3. poz.	–

Czary wtajemniczeń 4. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-05	*Zauroczenie potwora*	700 sz
06-10	*Zakłopotanie*	700 sz
11-15	*Zakażenie*	700 sz
16-20	*Wykrycie wróżenia*	700 sz
21-23	*Wymiarowa kotwica*	700 sz
24-28	*Wymiarowe drzwi*	700 sz
29-33	*Emocja*	700 sz
34-36	*Wyczerpanie*	700 sz
37-39	*Czarne macki Evarda*	700 sz
40-44	*Strach*	700 sz
45-47	*Ognista tarcza*	700 sz
48-50	*Burza lodowa*	700 sz
51-55	*Zwiększona niewidzialność*	700 sz
56-58	*Mniejszy geas*	700 sz
59-61	*Mniejsza kula nienaruszalności*	700 sz
65-67	*Widmowy zabójca*	700 sz
68-70	*Polimorfowanie kogoś*	700 sz
71-73	*Polimorfowanie siebie*	700 sz
74-76	*Usunięcie przekleństwa*	700 sz
77-79	*Cieniste przyzwanie*	700 sz
80-82	*Kamienna skóra*	700 sz
83-84	*Wezwanie potwora IV*	700 sz
85-87	*Ściana ognia*	700 sz
88-90	*Ściana lodu*	700 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar wtajem. 4. poz.	–

Czary wtajemniczeń 5. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-04	*Rozdzielająca dłoń Bigby'ego*	1125 sz
05-08	*Zabójcza chmura*	1125 sz
09-13	*Stożek zimna*	1125 sz
14-17	*Odesłanie*	1125 sz
18-21	*Dominacja*	1125 sz
22-24	*Osłabienie umysłu*	1125 sz
25-27	*Większe cieniste przyzwanie*	1125 sz
28-31	*Wstrzymanie potwora*	1125 sz
32-35	*Większe tworzenie*	1125 sz
36-40	*Zamglenie umysłu*	1125 sz
41-44	*Przejście w ścianie*	1125 sz
45-49	*Nieustający obraz*	1125 sz
50-53	*Cieniste wywołanie*	1125 sz
54-56	*Kamienny kształt*	1125 sz
57-60	*Wezwanie potwora V*	1125 sz
61-64	*Telekineza*	1125 sz

65-69	*Teleportacja*	1125 sz
70-73	*Transmutacja błota w skałę*	1125 sz
74-77	*Transmutacja skały w błoto*	1125 sz
78-81	*Ściana mocy*	1125 sz
82-86	*Ściana żelaza*	1125 sz
87-90	*Ściana z kamienia*	1125 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar wtajem. 5. poz.	–

Czary wtajemniczeń 6. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-04	*Kwaśna mgła*	1650 sz
05-07	*Analiza dweomeru*	1650 sz
08-11	*Pole antymagii*	1650 sz
12-15	*Mocarna dłoń Bigby'ego*	1650 sz
16-19	*Łańcuch błyskawic*	1650 sz
20-23	*Krąg śmierci*	2150 sz
24-26	*Kontrolowanie wody*	1650 sz
27-30	*Dezintegracja*	1650 sz
31-33	*Kąśliwy wzrok*	1650 sz
34-37	*Ciało w kamień*	1650 sz
38-41	*Kula nienaruszalności*	1650 sz
42-45	*Większe cieniste wywołanie*	1650 sz
46-49	*Masowa sugestia*	1650 sz
50-52	*Zmylenie kierunku*	1650 sz
53-57	*Poruszenie ziemi*	1650 sz
58-61	*Zamrażająca kula Otilkua*	1650 sz
62-65	*Zaprogramowany obraz*	1650 sz
66-70	*Wyświetlony obraz*	1650 sz
71-75	*Wstręt*	1650 sz
76-78	*Cienie*	1650 sz
79-82	*Kamień w ciało*	1650 sz
83-86	*Wezwanie potwora VI*	1650 sz
87-90	*Prawdziwe widzenie*	1650 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar wtajem. 6. poz.	–

Czary wtajemniczeń 7. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-05	*Chwytająca dłoń Bigby'ego*	2275 sz
06-10	*Kontrolowanie nieumarłego*	2275 sz
11-15	*Kula ognista z opóźnionym zapłonem*	2275 sz
16-20	*Eteryczny spacer*	2275 sz
21-25	*Palec śmierci*	2275 sz
26-30	*Klatka mocy*	3775 sz
31-35	*Ograniczone życzenie*	3775 sz*
36-40	*Masowa niewidzialność*	2275 sz
41-45	*Miecz Mordenkainena*	2275 sz
46-50	*Słowo mocy: oszołomienie*	2275 sz
51-55	*Pryzmatyczny deszcz*	2275 sz
56-60	*Odwrócenie grawitacji*	2275 sz
61-65	*Odseparowanie*	2275 sz
66-70	*Zawrócenie czaru*	2275 sz
71-75	*Wezwanie potwora VII*	2275 sz
76-80	*Bezbłędna teleportacja*	2275 sz
81-85	*Zniknięcie*	2275 sz
86-90	*Wizja*	2275 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar wtajem. 7. poz.	–

*Zakłada się, że nie zostają użyte komponenty materialne o koszcie przekraczającym 1000 sz oraz 300 PD.

Czary wtajemniczeń 8. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-03	*Antypatia*	3000 sz
04-08	*Zaciśnięta pięść Bigby'ego*	3000 sz
09-13	*Klon*	4000 sz
14-18	*Żądanie*	3000 sz
19-23	*Ohydne więdnięcie*	3000 sz
24-28	*Zapalająca chmura*	3000 sz
29-33	*Masowy urok*	3000 sz
34-38	*Labirynt*	3000 sz
39-43	*Znieczulenie umysłu*	3000 sz
44-48	*Telekinetyczna kula Otiluka*	3000 sz
49-53	*Nieodparty taniec Otto*	3000 sz
54-58	*Polimorfowanie dowolnego obiektu*	3000 sz
59-63	*Słowo mocy: ślepnij*	3000 sz
64-68	*Pryzmatyczna ściana*	3000 sz
69-73	*Ochrona przed czarami*	3500 sz
74-78	*Ekran*	3000 sz
79-83	*Wezwanie potwora VIII*	3000 sz
84-88	*Słoneczny wybuch*	3000 sz
89-90	*Sympatia*	3000 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar wtajem. 8. poz.	–

Czary wtajemniczeń 9. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-07	*Miażdżąca dłoń Bigby'ego*	3825 sz
08-14	*Wyssanie energii*	3825 sz
15-21	*Uwięzienie*	3825 sz
22-28	*Rój meteorów*	3825 sz
29-35	*Rozłączenie Mordenkainena*	3825 sz
43-49	*Pryzmatyczna kula*	3825 sz
50-56	*Zmiana kształtu*	3825 sz
57-63	*Wezwanie potwora IX*	3825 sz
64-69	*Zatrzymanie czasu*	3825 sz
70-76	*Wycie banshee*	3825 sz
77-83	*Zjawisko*	3825 sz
84-90	*Życzenie*	28 825 sz*
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar wtajem. 9. poz.	–

*Zakłada się, że nie zostają użyte komponenty materialne o koszcie przekraczającym 10 000 sz oraz 5000 PD.

Tabela 8-25: Zapisane na zwoju czary objawień

Czary objawień 1. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-05	*Błogosławieństwo*	25 sz
06-10	*Uspokojenie zwierzęcia*	25 sz
11-14	*Rozkaz*	25 sz
15-19	*Leczenie lekkich ran*	25 sz
20-22	*Wykrycie chaosu*	25 sz
23-25	*Wykrycie zła*	25 sz
26-28	*Wykrycie dobra*	25 sz
29-31	*Wykrycie prawa*	25 sz
32-34	*Wykrycie wnyków i jam*	25 sz
35-39	*Zagłada*	25 sz
40-44	*Oplątanie*	25 sz
45-49	*Ogień faerie*	25 sz
50-54	*Zadawanie lekkich ran*	25 sz
55-59	*Niewidzialność dla zwierząt*	25 sz
60-64	*Niewidzialność dla nieumarłych*	25 sz
65-67	*Magiczny kieł*	25 sz
68-70	*Magiczny kamień*	25 sz
71-73	*Magiczna broń*	25 sz
74-77	*Schronienie*	25 sz
78-82	*Shillelagh*	25 sz
83-86	*Wezwanie potwora I*	25 sz
87-90	*Wezwanie naturalnego sojusznika I*	25 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar objawień 1. poz.	–

Czary objawień 2. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-05	*Wspomożenie*	150 sz
06-10	*Przepowiednia*	150 sz
11-15	*Korowa skóra*	150 sz
16-20	*Bycza siła*	150 sz
21-25	*Zauroczenie osoby lub zwierzęcia*	150 sz

26-28	*Oziębienie metalu*	150 sz
29-31	*Leczenie średnich ran*	150 sz
32-36	*Opóźnienie trucizny*	150 sz
37-39	*Ogniste ostrze*	150 sz
40-42	*Płonąca kula*	150 sz
43-47	*Rozgrzanie metalu*	150 sz
48-50	*Wstrzymanie zwierzęcia*	150 sz
51-55	*Wstrzymanie osoby*	150 sz
56-58	*Zadawanie średnich ran*	150 sz
59-63	*Mniejsze odnowienie*	150 sz
64-67	*Milczenie*	150 sz
68-70	*Rozmawianie ze zwierzętami*	150 sz
71-75	*Broń duchowa*	150 sz
76-79	*Wezwanie potwora II*	150 sz
80-83	*Wezwanie naturalnego sojusznika II*	150 sz
84-85	*Wezwanie roju*	150 sz
86-90	Niewykrywalny charakter	150 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar objawień 2. poz.	–

Czary objawień 3. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-02	*Wezwanie błyskawicy*	375 sz
03-09	*Leczenie poważnych ran*	375 sz
10-13	*Rozproszenie magii*	375 sz
14-15	*Dominacja nad zwierzęciem*	375 sz
16-17	*Większy magiczny kieł*	375 sz
18-19	*Zadawanie poważnych ran*	375 sz
20-22	*Wyczyszczenie niewidzialności*	375 sz
23-26	*Lokalizacja przedmiotu*	375 sz
27-28	*Magiczny krąg przeciw chaosowi*	375 sz
29-30	*Magiczny krąg przeciw złu*	375 sz
31-32	*Magiczny krąg przeciw dobru*	375 sz
33-34	*Magiczny krąg przeciw prawu*	375 sz
35-38	*Ochrona przed negatywną energią*	375 sz
39-41	*Neutralizacja trucizny*	375 sz
42-43	*Wzrastanie roślin*	375 sz
44-46	*Modlitwa*	375 sz
47-51	*Ochrona przed żywiołami*	375 sz
52-53	*Usunięcie ślepoty/głuchoty*	375 sz
54-56	*Usunięcie przekleństwa*	375 sz
57-59	*Usunięcie choroby*	375 sz
60-62	*Piekące światło*	375 sz
63-65	*Rozmawianie z umarłymi*	375 sz
66-67	*Gąszcz cierni*	375 sz
68-72	*Kamienny kształt*	t375 sz
73-75	*Wezwanie potwora III*	375 sz
76-78	*Wezwanie naturalnego sojusznika III*	375 sz
79-80	*Oddychanie pod wodą*	375 sz
81-90	*Chodzenie po wodzie*	375 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar objawień 3. poz.	–

Czary objawień 4. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-02	*Osłona antyroślinna*	700 sz
03-05	*Kontrolowanie wody*	700 sz
06-12	*Leczenie krytycznych ran*	700 sz
13-19	*Wykrycie kłamstwa*	700 sz
20-24	*Rozproszenie magii*	700 sz
25-27	*Boska moc*	700 sz
28-34	*Ogniste uderzenie*	700 sz
35-41	*Swoboda ruchu*	700 sz
42-47	*Gigantyczne robactwo*	700 sz
48-50	*Większa broń magiczna*	700 sz
51-53	*Zadawanie krytycznych ran*	700 sz
54-55	*Mniejszy planarny sojusznik*	700 sz
56-62	*Neutralizacja trucizny*	700 sz
63-66	*Zagaszenie*	700 sz
67-68	*Odnowienie*	800 sz
69-71	*Rdzewiejący chwyt*	700 sz
72-74	*Niepodatność na czar*	700 sz
75-76	*Cierniste kamienie*	700 sz
77-80	*Wezwanie potwora IV*	700 sz
81-82	*Wezwanie naturalnego sojusznika IV*	700 sz
83-90	*Języki*	700 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar objawień 4. poz.	–

Czary objawień 5. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-07	*Przełamanie zaklęcia*	1125 sz
08-13	*Obcowanie*	1125 sz
14-15	*Kontrolowanie wiatrów*	1125 sz
16-22	*Leczenie krytycznych ran*	1125 sz
23-26	*Rozproszenie zła*	1125 sz
27-29	*Rozproszenie dobra*	1125 sz
30-35	*Ogniste uderzenie*	1125 sz
36-38	*Większy rozkaz*	1125 sz
39-40	*Poświęcenie*	6125 sz*
41-43	*Krąg leczniczy*	1125 sz
44-45	*Burza lodowa*	1125 sz
46-50	*Plaga insektów*	1125 sz
51-57	*Przywołanie z martwych*	1625 sz
58-60	*Słuszna potęga*	1125 sz
61-63	*Zabicie żywego*	1125 sz
64-65	*Odporność na czary*	1125 sz
66-67	*Wezwanie potwora V*	1125 sz
68-69	*Wezwanie naturalnego sojusznika V*	1125 sz
70-72	*Transmutacja skały w błoto*	1125 sz
73-74	*Prawdziwe widzenie*	1125 sz
75	*Przeklęcie*	6125 sz*
76-78	*Ściana ognia*	1125 sz
79-80	*Ściana z kamienia*	1125 sz
81-90	*Ściana cierni*	1125 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar objawień 5. poz.	–

*Pozwala powiązać z poświęconym lub przeklętym obszarem czar o poziomie nie większym niż 4.

Czary objawień 6. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-08	*Osłona antywitalności*	1650 sz
09-14	*Bariera z ostrzy*	1650 sz
15-19	*Znalezienie ścieżki*	1650 sz
20-23	*Ogniste nasiona*	1650 sz
24-28	*Poszukiwania/geas*	1650 sz
29-34	*Krzywda*	1650 sz
35-41	*Uzdrowienie*	1650 sz
42-47	*Uczta bohaterów*	1650 sz
48-55	*Planarny sojusznik*	1650 sz
56-57	*Odpychanie drewna*	1650 sz
58-60	*Pogawędka z kamieniem*	1650 sz
61-68	*Wezwanie potwora VI*	1650 sz
69-71	*Transport via rośliny*	1650 sz
72-77	*Ściana kamienia*	1650 sz
78-80	*Powietrzny spacer*	1650 sz
81-90	*Słowo odwołania*	1650 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar objawień 6. poz.	–

Czary objawień 7. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-11	*Kontrolowanie pogody*	2275 sz
12-18	*Pełzająca zagłada*	2275 sz
19-25	*Zniszczenie*	2275 sz
26-32	*Sentencja*	2275 sz
33-36	*Ognista burza*	2275 sz
37-40	*Większe odnowienie*	4775 sz

41-47	*Święte słowo*	2275 sz
48-54	*Regeneracja*	2275 sz
55-61	*Wstręt*	2275 sz
62-68	*Wskrzeszenie*	2275 sz
69-72	*Wezwanie potwora VII*	2275 sz
73-76	*Transmutacja metalu w drewno*	2275 sz
77-80	*Prawdziwe widzenie*	2275 sz
81-90	*Słowo chaosu*	2275 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar objawień 7. poz.	–

Czary objawień 8. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-06	*Pole antymagii*	3000 sz
07-12	*Pełzająca zagłada*	3000 sz
13-18	*Wykrycie położenia*	3000 sz
19-25	*Trzęsienie ziemi*	3000 sz
26-30	*Palec śmierci*	3000 sz
31-35	*Ognista burza*	3000 sz
36-44	*Święta aura*	3000 sz
45-50	*Masowe uzdrowienie*	3000 sz
51-56	*Odpychanie metalu i kamienia*	3000 sz
57-62	*Odwrócenie grawitacji*	3000 sz
63-68	*Wezwanie potwora VIII*	3000 sz
69-74	*Słoneczny wybuch*	3000 sz
75-80	*Przeklęta aura*	3000 sz
81-90	*Trąba powietrzna*	3000 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar objawień 8. poz.	–

Czary objawień 9. poziomu

k%	Czar	Cena rynkowa
01-07	*Trzęsienie ziemi*	3825 sz
08-14	*Rój żywiołaków*	3825 sz
15-26	*Wyssanie energii*	3825 sz
27-38	*Implozja*	3825 sz
39-50	*Cud*	28 825 sz*
51-57	*Zmiana kształtu*	3825 sz
58-68	*Mściwa burza*	3825 sz
69-80	*Wezwanie potwora IX*	3825 sz
81-90	*Prawdziwe wskrzeszenie*	3825 sz
91-100	Dowolny wybrany przez MP czar objawień 9. poz.	–

*Zakłada się, że będzie to naprawdę wielka prośba, w której nie zostaną jednak użyte komponenty materialne o koszcie przekraczającym 1000 sz i która nie spowoduje utraty PD.

- Ofiarą czaru zostaje osoba, która używa zwoju, lub jej towarzyszy, bądź też losowo wybrany podmiot, jeśli czarownik rzucał zaklęcie na siebie.
- Zaklęcie działa w losowym miejscu znajdującym się w jego zasięgu.
- Czar ma efekt przeciwny niż zwykle. Na przykład, *kula ognista* może być wybuchem nieszkodliwego zimna lub eksplozją leczniczej energii.
- Osoba używająca zwoju cierpi dziwne, powiązane z działaniem czaru, pomniejsze efekty. Na przykład, *kula ognista* sprawi, że z uszu bohatera będzie unosić się dym, *lot* – że jego ramiona przemienią się w bezużyteczne skrzydła, a *jasnosłyszenie/jasnowidzenie* – że jego uszy lub oczy zwiększą się dziesięciokrotnie. Większość tych efektów powinna trwać tyle czasu, ile działa czar lub 2k10 minut, jeśli zaklęcie jest chwilowe.
- W obszarze czaru pojawiają się nieszkodliwe przedmioty lub przedmiot. Na przykład, *kula ognista* powoła do istnienia deszcz pochodni spadających w obszarze działania zaklęcia, *spadania jak piórko* – chmurę piór, a *przejście w ścianie* – niedziałające drzwi.
- Czar ma opóźniony efekt – zacznie działać w ciągu najbliższych k12 godzin. Jeśli osoba używająca zwoju rzucała zaklęcie na siebie, działa ono normalnie. W innej sytuacji, gdy podmiot czaru się przemieści, efekt poruszy się wraz z nim, jednak tylko do maksymalnego zasięgu.

Tworzenie losowe: Jeżeli losowo tworzysz zwoje, rzuć w Tabeli 8-21: Rodzaj zwoju – w ten sposób określisz, czy zapisano na nim czary wtajemniczeń, czy objawień. Następnie ustal losowo ile zaklęć znajduje się na zwoju, korzystając z Tabeli 8-22: Liczba czarów zapisanych na zwoju. Teraz określ poziom każdego zaklęcia, sięgając do Tabeli 8-23: Poziom czarów zapisanych na zwoju. Wreszcie wykorzystaj odpowiednią część Tabeli 8-24: Zapisane na zwoju czary wtajemniczeń lub Tabeli 8-25: Zapisane na zwoju czary objawień, dzięki czemu ustalisz, jakie zaklęcie znajduje się na zwoju.

LASKI

Laska to po prostu długi drewniany drąg, który nasączono kilkoma zaklęciami. W odróżnieniu od różdżek (patrz dalej) każda laska to przedmiot o ściśle określonej mocy. Twórca nie może nasączyć jej dowolną kombinacją zaklęć.

Dopiero co stworzona laska posiada 50 ładunków.

Wygląd: Typowa laska ma długość od 0,5 do 2 metrów i grubość około 5-7 centymetrów, waży natomiast około 2,5 kilograma. Wygląda jak zwykły kij do podpierania się, drąg lub pałka. W większości wypadków wykonuje się je z drewna, istnieją jednak laski z metalu, kości, a nawet szkła (te ostatnie są niezwykle egzotyczne). Zwykle oba końce laski obite są metalem, czasem jednak zdobi je klejnot lub coś innego. Laski często są też rzeźbione lub pokryte runami.

Laska ma KP 7, 10 punktów wytrzymałości, trwałość 5, a ST jej złamania wynosi 24.

Aktywacja: Aktywowanie laski jest równoznaczne z uruchomieniem czaru, a więc jej użycie – czyli rzucenie zaklęcia – to najczęściej akcja standardowa, nie prowokująca okazyjnych ataków. Jeżeli jednak zwykle rzucenie zaklęcia trwa dłużej niż akcję, to zabierze też odpowiednio więcej czasu, gdy do rzucenia go wykorzystuje się ten przedmiot. Aby aktywować laskę, właściciel musi trzymać ją przed sobą w przynajmniej jednej dłoni lub – w przypadku istot niehumanoidalnych – kończynie pełniącej funkcję ręki.

Tworzenie losowe: Jeżeli tworzysz laskę losowo, rzuć w Tabeli 8-26: Laski.

Cechy szczególne: Rzuć k%. Rezultat 01-30 oznacza, że coś (wzór, inskrypcje itp.) jest wskazówką dotyczącą jej działania. Wynik 31-100 oznacza brak cech szczególnych.

Opisy lasek

Laski to niezwykle użyteczne przedmioty, jako że każdy z nich posiada wiele mocy. Nic więc dziwnego, że pożądają ich wszyscy czarownicy.

Oto opis typowych lasek.

Laska bezpieczeństwa: Ta laska wygląda niemal jak zwykły kij. Niemniej kiedy dzierżąca laskę osobą zacznie się nią osłaniać, przedmiot będzie pulsował mocą. Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Osłonienie kogoś* (1 ładunek).
- *Tarcza* (1 ładunek).
- *Tarcza wiary* (premia +5 z odbicia do KP) (1 ładunek).
- *Tarcza prawa* (2 ładunki).

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie laski, *osłonienie kogoś, tarcza, tarcza prawa, tarcza wiary*; *Cena rynkowa:* 80 000 sz.

TABELA 8-26: LASKI

Przeciętna	Potężna	Laska	Cena rynkowa
01-10	–	*Zmiany rozmiarów*	6500 sz
11-20	01-05	*Uroków*	12 000 sz
21-30	06-15	*Leczenia*	33 000 sz
31-40	16-30	*Płomieni*	29 000 sz
41-50	31-40	*Owadów*	20 000 sz
51-60	41-50	*Mrozu*	70 000 sz
61-70	51-60	*Ziemi i skały*	85 000 sz
71-80	61-70	*Bezpieczeństwa*	80 000 sz
81-89	71-80	*Lasów*	90 000 sz
90-95	81-90	*Ożywiania*	130 000 sz
96-100	91-96	*Przemieszczania*	180 000 sz
–	97-100	*Potęgi*	200 000 sz



Laska mrozu

Laska lasów: Wygląd laski zdaje się sugerować, że natura nadała jej taki kształt. Wykonana jest z dębu, cisu lub jesionu. Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Korowa skóra* (1 ładunek).
- *Rozmawianie ze zwierzętami* (1 ładunek).
- *Ściana cierni* (1 ładunek).
- *Zwierzęca przyjaźń* (1 ładunek).
- *Wezwanie naturalnego sojusznika VI* (2 ładunki).

Ponadto laski można używać jak broni – traktuje się ją wtedy jak *drąg +2*. *Laska lasów* pozwala również właścicielowi *przechodzić bez śladu*, co nie powoduje utraty ładunków.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *korowa skóra, przejście bez śladu, rozmawianie ze zwierzętami, ściana cierni, wezwanie naturalnego sojusznika VI, zwierzęca przyjaźń*; *Cena rynkowa:* 90 000 sz.

Laska leczenia: Jasna, lekko popielata laska ozdobiona wygrawerowanymi srebrnymi runami. Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Leczenie poważnych ran* (1 ładunek).
- *Mniejsze odnowienie* (1 ładunek).
- *Usunięcie choroby* (1 ładunek).
- *Usunięcie ślepoty/głuchoty* (1 ładunek).

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie laski, *leczenie poważnych ran, mniejsze odnowienie, usunięcie choroby, usunięcie ślepoty/głuchoty*; *Cena rynkowa:* 33 000 sz.

Laska mrozu: Każdy koniec tej laski zdobią mieniące się diamenty, a jej powierzchnia pokryta jest runami. Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Burza lodowa* (1 ładunek, ST 16).
- *Stożek zimna* (10k6, ST 17) (1 ładunek).
- *Ściana lodu* (1 ładunek, ST 16).

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie laski, *burza lodowa, stożek zimna, ściana lodu*; *Cena rynkowa:* 70 000 sz.

Laska owadów: Tę laskę wykonano ze splotów ciemnego drewna, a zdobią ją czarne plamy przypominające pełzające owady (od czasu do czasu zdają się one nawet poruszać). Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Plaga insektów* (1 ładunek).
- *Wezwanie roju* (1 ładunek).

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie laski, *plaga insektów, wezwanie roju*; *Cena rynkowa:* 20 000 sz.

Laska ożywiania: Tę masywną laskę wykonano z dębu i okuto złotem. Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Uzdrowienie* (1 ładunek).
- *Wskrzeszenie* (1 ładunek).

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie laski, *uzdrowienie, wskrzeszenie*; *Cena rynkowa:* 130 000 sz.

Laska płomienia: Ta laska wykonana jest z brązodrzewu i wzmocniona mosiężnymi okuciami. Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Kula ognista* (8k6, ST 14) (1 ładunek).
- *Płonące dłonie* (1 ładunek, ST 11).
- *Ściana ognia* (2 ładunki, ST 16).

Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie laski, *kula ognista, płonące dłonie, ściana ognia*; *Cena rynkowa:* 29 000 sz.

Laska potęgi: Jest to bardzo potężny przedmiot, obdarzony mocami ofensywnymi i defensywnymi. Zazwyczaj jeden jej koniec zdobi błyszczący klejnotem. Drewno, z którego wykonano laskę, jest gładkie.

Przedmiot obdarzony jest następującymi mocami.

- *Błyskawica* (za sprawą atutu Podniesienie czaru wzmocniony do 5. poziomu, 10k6, ST 17) (1 ładunek).
- *Kula ognista* (za sprawą atutu Podniesienie czaru wzmocniony do 5. poziomu, 10k6, ST 17) (1 ładunek).
- *Lewitacja* (1 ładunek).
- *Magiczny pocisk* (5 pocisków) (1 ładunek).
- *Nieustający płomień* (1 ładunek).
- *Promień osłabienia* (za sprawą atutu Podniesienie czaru wzmocniony do 5. poziomu, ST 17) (1 ładunek).
- *Kula nienaruszalności* (2 ładunki).
- *Stożek zimna* (15k6, ST 15) (2 ładunki).
- *Ściana mocy* (tylko półkula o średnicy 3 metrów i środku w czarującym) (2 ładunki).
- *Wstrzymanie potwora* (2 ładunki, ST 14).



Laska owadów

Osoba dzierżąca *laskę potęgi* otrzymuje premię +2 ze szczęścia do KP i rzutów obronnych. Używana w walce staje się *drągiem +2*. Wydanie ładunku (darmowa akcja) oznacza, że przez rundę laska będzie zadawać podwójne obrażenia (krytyk ×3).

Laska potęgi posiada również moc karcenia, w którego trakcie

niestety ulega złamaniu. Jej posiadacz musi zadeklarować, iż zamierza wykorzystać tę moc. W chwili złamania wszystkie pozostałe w lasce ładunki się wyzwalają, wytwarzając falę energii. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 3 metrów od zniszczonego przedmiotu otrzymują obrażenia równe liczba pozostałych w nim ładunków razy 8. Stworzenia znajdujące się w odległości od 3 do 6 metrów otrzymują rany równe liczba pozostałych w nim ładunków razy 6. Wreszcie istoty znajdujące się dalej, w odległości od 6 do 9 metrów, otrzymują obrażenia równe liczba pozostałych w nim ładunków razy 4. Udany rzut obronny na Refleks (ST 17) oznacza, że ofiara otrzymuje tylko połowę obrażeń.

Istnieje 50% szans (k%, wynik 01-50), że istota, która złamała laskę, przeniesie się na inny plan egzystencji. Jeżeli jednak tak się nie stanie, wybuch zgromadzonej w przedmiocie energii zabije ją.

Moc karcenia posiada niewiele przedmiotów – poza *laską potęgi* również *laska magów* (patrz Słabe artefakty).

Laska, w której nie ma już ładunków, staje się zwykłym *drągiem* +2 i pozbawiona zostaje mocy karcenia.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błyskawica* (wzmocniona atutem Podniesienie czaru), *kula niewrażliwości*, *kula ognista* (wzmocniona atutem Podniesienie czaru), *lewitacja*, *magiczny pocisk* (wzmocniony atutem Podniesienie czaru), *nieustający płomień*, *promień osłabienia*, *stożek zimna*, *ściana mocy*, *wstrzymanie potwora*; *Cena rynkowa*: 200 000 sz.

Laska przemieszczania: Ten potężny przedmiot umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Przejście w ścianie* (1 ładunek).
- *Wymiarowe drzwi* (1 ładunek).
- *Bezbłędna teleportacja* (2 ładunki).
- *Fazowe drzwi* (2 ładunki).
- *Projekcja astralna* (2 ładunki).

Poziom czarującego: 17; *Wymagania*: Stworzenie laski, *bezbłędna teleportacja*, *fazowe drzwi*, *projekcja astralna*, *przejście w ścianie*, *wymiarowe drzwi*; *Cena rynkowa*: 180 000 sz.



Laska ziemi i skały

Laska uroków: Ta drewniana laska jest nieco powykręcana, ale zdobią ją różne rzeźbienia. Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Zauroczenie osoby* (1 ładunek, ST 11)
- *Zauroczenie potwora* (2 ładunki, ST 16)

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie laski, *zauroczenie osoby*, *zauroczenie potwora*; *Cena rynkowa*: 12 000 sz.

Laska ziemi i skały: Jeden koniec tej laski zdobi szmaragd wielkości dłoni, w którego wnętrzu widać pulsującą energię. Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Poruszenie ziemi* (1 ładunek).
- *Przejście w ścianie* (1 ładunek).

Poziom czarującego: 11; *Wymagania*: Stworzenie laski, *poruszenie ziemi*, *przejście w ścianie*; *Cena rynkowa*: 85 000 sz.

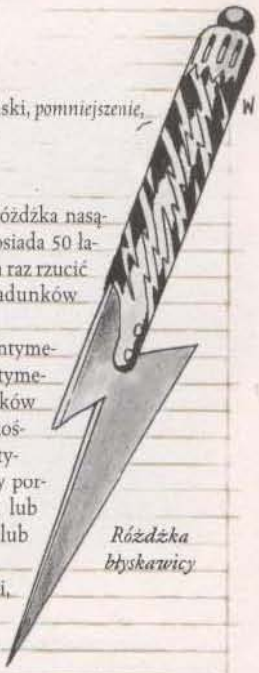
Laska zmiany rozmiarów: Tę masywną i twardą laskę wykonano z ciemnodrzewu. Umożliwia rzucanie następujących czarów.

- *Pomniejszenie* (1 ładunek).
- *Powiększenie* (1 ładunek).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie laski, *pomniejszenie*, *powiększenie*; *Cena rynkowa*: 6500 sz.

RÓŻDŻKI

Różdżka ma postać cienkiej pałeczki. Każda różdżka nasączona jest tylko jednym zaklęciem, a nowa posiada 50 ładunków. Jeden wykorzystany ładunek pozwala raz rzucić czar z różdżki. Pozbawiona wszystkich ładunków różdżka staje się zwykłym patykiem.



Różdżka błyskawicy

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 też kościane różdżki, zaś naprawdę bardzo rzadko spotyka się egzotyczniejsze – metalowe, szklane czy porcelanowe. Niektóre ozdobione są klejnotem lub czymś innym, a większość pokrywają runy lub rzeźbienia.

Różdżka ma KP 7, 5 punktów wytrzymałości, twardość 5, a ST jej złamania wynosi 16.

Aktywacja: Aktywowanie różdżki jest równoznaczne z uruchomieniem czaru, a więc jej użycie – czyli rzucenie zaklęcia – to najczęściej akcja standardowa, nie prowokująca okazyjnych ataków. Jeżeli jednak zwykłe rzucenie zaklęcia trwa dłużej niż akcję, to zabierze też odpowiednio więcej czasu, gdy do rzucenia go wykorzystuje się ten przedmiot. Aby aktywować różdżkę, właściciel musi trzymać ją przed sobą w przynajmniej jednej dłoni lub – w przypadku istot niehumanoidalnych – kończynie pełniącej funkcję ręki oraz wycelować nią w kierunku podmiotu zaklęcia.

Tworzenie losowe: Jeżeli losowo tworzysz, rzuć w Tabeli 8-27: Różdżki.

Cechy szczególne: Rzuć k%. Rezultat 01-30 oznacza, że coś (wzór, inskrypcje itp.) jest wskazówką dotyczącą jej działania. Wynik 31-100 oznacza brak cech szczególnych.

Opisy różdżek

Różdżki są po prostu nasączone zaklęciami, więc nie potrzeba opisywać konkretnych egzemplarzy. Wszystkie potrzebne informacje o czarach znajdziesz w *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 11: Magia.

CUDOWNE PRZEDMIOTY

Kategoria cudowne przedmioty obejmuje wszystko to, co nie pasuje do opisanych wcześniej grup. Tych magicznych rzeczy może używać każdy, chyba że w opisie zaznaczono inaczej.

Wygląd: Każdy inaczej.

Aktywacja: Zazwyczaj do aktywacji cudownego przedmiotu potrzebne jest słowo rozkazu, jednak bywają różne wyjątki.

Tworzenie losowe: Jeśli tworzysz losowo cudowny przedmiot, rzuć w Tabeli 8-28: Słabe cudowne przedmioty, Tabeli 8-29: Przeciętne cudowne przedmioty lub Tabeli 8-30: Potężne cudowne przedmioty (patrz strona 209).

Cechy szczególne: Rzuć k%. Rezultat 01 oznacza, że przedmiot jest inteligentny. Wynik 02-31 z kolei, że coś (wzór, inskrypcje itd.) daje wskazówkę dotyczącą jego działania. Rezultat 32-100 oznacza brak cech szczególnych. Przedmioty inteligentne posiadają dodatkowe zdolności, a niekiedy także nadzwyczajne moce i specjalne możliwości. Jeśli cudowny przedmiot jest inteligentny, sięgnij do Tabeli 8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotu. Cudowny przedmiot z ładunkami nigdy nie jest inteligentny.

Opisy cudownych przedmiotów

Cudowne przedmioty mają bardzo różnorodne moce – jedne powołują do istnienia wiatr, inne podnoszą wartość atrybutów. Na najbliższych stronach znajdziesz opisy typowych przedmiotów tego rodzaju.

Amulet naturalnego pancerza: Ten amulet – wykonany zazwyczaj z kości lub łusek zwierząt – wzmacnia ciało osoby, która go nosi. Innymi

słowy, obdarza właściciela premią z naturalnego pancerza do KP wynoszącą od +1 do +5, w zależności od rodzaju amuletu.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *korowa skóra*, poziom twórcy musi być przynajmniej trzy razy wyższy od premii amuletu; *Cena rynkowa*: 2000 sz (+1), 8000 sz (+2), 18 000 sz (+3), 32 000 sz (+4), 50 000 sz (+5); *Waga*: –.

Amulet odegnania nieumarłych: Jest to święty przedmiot, dzięki któremu paladyn lub kapłan odgania nieumarłych na poziomie o cztery wyższym.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, kapłan 10. poziomu; *Cena rynkowa*: 11 000 sz; *Waga*: –.

Amulet osłony przed wykryciem i lokalizacją: Ten srebrny amulet chroni właściciela przed wróżeniem i magicznym lokalizowaniem analogicznie do czaru *niewykrywalności*. Wieszczący, próbujący dowiedzieć się czegoś o posiadaczu tego przedmiotu, musi wykonać test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) o ST 19 (czyli takiej, jakby wieszczący rzucił sam na siebie *niewykrywalność*).

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *niewykrywalność*; *Cena rynkowa*: 35 000 sz; *Waga*: –.

Amulet planów: Ten dziwny przedmiot ma zazwyczaj kształt kuli i czarną barwę. Niemniej każdy, kto mu się uważnie przyjrzy, dostrzeże wirujące na ciemnej powierzchni barwy. Amulet pozwala posiadaczowi korzystać z *zamiany planów*, choć nie jest to łatwe. Zmuszenie przedmiotu do działania – przeniesienia właściciela (i nie tylko) w konkretne miejsce na wybranym planie – wymaga przejścia testu Intelektu (ST 15). Nieudany test oznacza, że posiadacz i podróżujące z nim osoby trafiają w losowe miejsce na wybranym planie (k%, wynik 01-60) lub na losowy plan (61-100).

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *zamiana planów*; *Cena rynkowa*: 80 000 sz; *Waga*: –.

Amulet zdrowia: Ten amulet ma postać zawieszonego na łańcuszku złotego dysku, na którym często znajduje się rysunek lwa. Przedmiot obdarza właścicielowi premią z usprawnienia do Budowy wynoszącą +2, +4 lub +6.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wytrzymałość*; *Cena rynkowa*: 4000 sz (+2), 16 000 sz (+4), 36 000 sz (+6); *Waga*: –.

Bębny przerażania: Te bębny to dwie identyczne półkule o średnicy mniej więcej 0,5 metra, osadzone na stojakach. Jeśli zagra się na obydwu, na wszystkie stworzenia w promieniu 36 metrów – wyjąwszy obszar otaczający same bębny o średnicy 3 metrów – działa czar *strach* (rzut obronny na Wolę o ST 16).

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *strach*; *Cena rynkowa*: 30 000 sz; *Waga*: 5 kg.

Błogosławiona księga Boccoba: Wspaniale wyglądające księga niewielkich rozmiarów – wysokości 30 centymetrów, długości 20 centymetrów i grubości nieco poniżej 2,5 centymetra. Jest niezwykle wytrzymała i wodoodporna, okuta srebrem, a także zamknięta na zamek.

Na stronach *błogosławionej księgi Boccoba* można zapisać dowolne zaklęcia. Każdy egzemplarz tego „dzieła" może zawierać do 45 czarów dowolnego poziomu. Nic więc dziwnego, że księgi te wysoce cenią sobie czarodzieje, gdyż są to doskonałe magiczne woluminy. (c.d. na str. 210)

TABELA 8-27: RÓŻDŻKI

Słaba	Przeciętna	Potężna	Różdżka	Cena rynkowa
01-05	–	–	*Wykrycie magii*	375 sz
06-10	–	–	*Światło*	375 sz
11-15	–	–	*Wykrycie sekretnych drzwi*	750 sz
16-20	–	–	*Deszcz kolorów*	750 sz
21-25	–	–	*Płonące dłonie*	750 sz
26-30	01-03	–	*Zauroczenie osoby*	750 sz
31-35	04-06	–	*Powiększenie*	750 sz
36-40	07-09	–	*Magiczny pocisk* (czarujący 1. poz.)	750 sz
41-45	10-12	–	*Wstrząsający chwyt*	750 sz
46-50	13-15	–	*Wezwanie potwora I*	750 sz
51-55	16-18	–	*Leczenie lekkich ran*	750 sz
56-58	19-21	–	*Magiczny pocisk* (czarujący 3. poz.)	2250 sz
59	22-23	01-02	*Magiczny pocisk* (czarujący 5. poz.)	3750 sz
60-63	24-26	03	*Lewitacja*	4500 sz
64-66	27-29	04	*Wezwanie potwora II*	4500 sz
67-69	30-32	05	*Milczenie*	4500 sz
70-72	33-35	06	*Kołatka*	4500 sz
73-75	36-38	07	*Światło dnia*	4500 sz
76-78	39-41	08-10	*Niewidzialność*	4500 sz
79-81	42-44	11-12	*Roztrzaskanie*	4500 sz
82-84	45-48	13-15	*Bycza siła*	4500 sz
85-87	49-50	16-17	*Lustrzany obraz*	4500 sz
88-90	51-53	18-19	*Dotyk ghoula*	4500 sz
91-93	54-60	20-21	*Leczenie średnich ran*	4500 sz
94-96	61-63	22-23	*Wstrzymanie osoby*	4500 sz
97-98	64-66	24-25	*Kwasowa strzała Melfa*	4500 sz
99	67-69	26-27	*Sieć*	4500 sz
100	60-71	28-30	*Ciemność*	4500 sz
–	72	31-33	*Magiczny pocisk* (czarujący 7. poz.)	5250 sz
–	–	34-36	*Magiczny pocisk* (czarujący 9. poz.)	6750 sz
–	73-75	37-39	*Kula ognista* (czarujący 5. poz.)	11 250 sz
–	76-80	40-41	*Błyskawica* (czarujący 5. poz.)	11 250 sz
–	81-82	42-43	*Wezwanie potwora III*	11 250 sz
–	83-84	44-45	*Ostra krawędź*	11 250 sz
–	85-86	46-47	*Większy obraz*	11 250 sz
–	87-88	48-49	*Spowolnienie*	11 250 sz
–	89-90	50-51	*Sugestia*	11 250 sz
–	91-92	52-53	*Rozproszenie magii*	11 250 sz
–	93-94	54-55	*Leczenie poważnych ran*	11 250 sz
–	95	55-57	*Zakażenie*	11 250 sz
–	96	58	*Zauroczenie osoby* (wzmocnione atutem Podniesienie czaru do 3. poz.)	11 250 sz
–	97	59	*Kula ognista* (czarujący 6. poz.)	13 500 sz
–	98-99	60-61	*Piekące światło* (czarujący 6. poz.)	13 500 sz
–	100	62-63	*Błyskawica* (czarujący 6. poz.)	13 500 sz
–	–	64-65	*Kula ognista* (czarujący 8. poz.)	18 000 sz
–	–	66-67	*Błyskawica* (czarujący 8. poz.)	18 000 sz
–	–	68-69	*Zauroczenie potwora*	21 000 sz
–	–	70-71	*Strach*	21 000 sz
–	–	72-73	*Zwiększona niewidzialność*	21 000 sz
–	–	74-75	*Polimorfowanie siebie*	21 000 sz
–	–	76-77	*Polimorfowanie kogoś*	21 000 sz
–	–	78-79	*Burza lodowa*	21 000 sz
–	–	80-81	*Wezwanie potwora IV*	21 000 sz
–	–	82-83	*Ściana lodu*	21 000 sz
–	–	84	*Ściana ognia*	21 000 sz
–	–	85	*Promień osłabienia* (wzmocnione atutem Podniesienie czaru do 4. poz.)	21 000 sz
–	–	86	*Trucizna*	21 000 sz
–	–	87	*Sugestia* (wzmocnione atutem Podniesienie czaru do 4. poz.)	21 000 sz
–	–	88-89	*Neutralizacja trucizny*	21 000 sz
–	–	90	*Zadawanie krytycznych ran*	21 000 sz
–	–	91-92	*Leczenie krytycznych ran*	21 000 sz
–	–	93	*Odnowienie*	21 000 sz
–	–	94	*Kula ognista* (czarujący 10. poz.)	22 500 sz
–	–	95	*Błyskawica* (czarujący 10. poz.)	22 500 sz
–	–	96	*Święte porażenie* (czarujący 8. poz.)	24 000 sz
–	–	97	*Młot chaosu* (czarujący 8. poz.)	24 000 sz
–	–	98	*Przeklęta klęska* (czarujący 8. poz.)	24 000 sz
–	–	99	*Gniew porządku* (czarujący 8. poz.)	24 000 sz
–	–	100	*Kamienna skóra*	37 700 sz*

*Stworzenie różdżki *kamiennej skóry* wymaga wydania 10 500 sz i 840 PD, a do tego dochodzi koszt komponentów materialnych – 12 500 sz.

Tabela 8-28: Słabe cudowne przedmioty

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
01	*Kamień Ioun (ciemnoszary)*	25 sz
02	*Pierzasty talizman Quaala (kotwica)*	50 sz
03	*Wieczna pochodnia*	90 sz
04	*Pierzasty talizman Quaala (drzewo)*	100 sz
05	*Pierzasty talizman Quaala (wachlarz)*	200 sz
06	*Proszek zacierania śladów*	250 sz
07	*Pierzasty talizman Quaala (ptak)*	300 sz
08	*Pierzasty talizman Quaala (łabędzia łódź)*	450 sz
09	*Proszek iluzji*	500 sz
10	*Naszyjnik modlitewnych paciorków (błogosławieństwo)*	500 sz
11	*Pierzasty talizman Quaala (bicz)*	500 sz
12	*Skarabeusz golemów (cielesnych)*	800 sz
13	*Torba sztuczek (szara)*	900 sz
14	*Proszek suchości*	900 sz
15	*Karwasze pancerza (+1)*	1000 sz
16	*Płaszcz odporności (+1)*	1000 sz
17	*Oczy orła*	1000 sz
18	*Okulary widzenia szczegółów*	1000 sz
19	*Dłoń maga*	1000 sz
20	*Perła mocy (czar 1. Poziomu)*	1000 sz
21	*Relikwiarz wierności*	1000 sz
22	*Skarabeusz golemów (glinianych)*	1000 sz
23	*Kamień alarmowy*	1000 sz
24	*Fletnia kanałów*	1150 sz
25	*Skarabeusz golemów (kamiennych)*	1200 sz
26	*Brosza osłony*	1500 sz
27	*Skarabeusz golemów (żelaznych)*	1600 sz
28	*Naszyjnik kul ognistych (typ I)*	1650 sz
29	*Fletnia dźwięków*	1800 sz
30	*Kołczan Ehlonny*	1800 sz
31	*Skarabeusz golemów (cielesnych i glinianych)*	1800 sz
32	*Podkowy szybkości*	1900 sz
33	*Amulet naturalnego pancerza (+1)*	2000 sz
34	*Koralik mocy*	2000 sz
35	*Buty elfów*	2000 sz
36	*Płaszcz elfów*	2000 sz
37	*Czapka przebierania*	2000 sz
38	*Poręczny plecak Hewarda*	2000 sz
39	Róg mgieł	2000 sz
40	*Pantofle pajęczej wspinaczki*	2000 sz
41	*Cudowny rozpuszczalnik*	2000 sz
42	*Kamizelka złodzieja*	2000 sz
43	*Proszek ujawniania*	2100 sz
44	*Rękawiczka-schowek*	2200 sz
45	*Cudowny klej*	2400 sz
46	*Świeca ujawniania prawdy*	2500 sz
47	*Pojemna torba (typ 1)*	2500 sz
48	*Buty mroźnych krain*	2500 sz
49	*Buty kroków i podskoków*	6000 sz
50	*Skarabeusz golemów (wszystkich)*	2500 sz
51	*Hełm rozumienia języków i czytania magii*	2600 sz
52	Naszyjnik kul ognistych (typ II)	2700 sz
53	*Torba sztuczek (czerwona)*	3000 sz
54	*Dzwonek otwarcia*	3000 sz
55	*Lina wspinaczki*	3000 sz
56	*Podkowy zefiru*	3000 sz
57	*Proszek znikania*	3500 sz
58	*Soczewka wykrywania*	3500 sz
59	*Posążek cudownej mocy (kruk ze srebra)*	3800 sz
60	*Karwasze pancerza (+2)*	4000 sz
61	*Płaszcz odporności (+2)*	4000 sz
62	*Rękawice chwytania pocisków*	4000 sz
63	*Kamień Ioun (ciemnoszkarłatny tetraedr)*	4000 sz
64	*Maść Keoghtoma*	4000 sz
65	*Perła mocy (czar 2. Poziomu)*	4000 sz
66	*Wisiorek odporności na trucizny*	4000 sz
67	*Smarowidło*	4000 sz
68	*Rękawice ogrowej siły*	4000 sz
69	*Amulet zdrowia (+2)*	4000 sz
70	*Rękawiczki zręczności (+2)*	4000 sz
71	*Obręcz intelektu (+2)*	4000 sz
72	*Wisiorek roztropności (+2)*	4000 sz
73	*Płaszcz charyzmy (+2)*	4000 sz
74	*Naszyjnik kul ognistych (typ III)*	4350 sz
75	*Diadem rozmowności*	4500 sz
76	*Bransoleta przyjaźni*	4550 sz
77	*Kadzidło medytacji*	4900 sz
78	*Pojemna torba (typ 2)*	5000 sz
79	*Kamień Ioun (przezroczyste wrzeciono)*	5000 sz
80	*Naszyjnik modlitewnych paciorków (karma)*	5000 sz
81	*Karwasze łucznictwa*	5100 sz
82	*Butelka wiecznego dymu*	5200 sz
83	*Naszyjnik kul ognistych (typ IV)*	5400 sz
84	*Łyżka Murlynda*	5500 sz
85	*Cudowne barwniki Nalzura*	5500 sz
86	*Wachlarz wiatru*	5500 sz
87	*Ornat druidów*	5800 sz
88	*Płaszcz pajęczaków*	6000 sz
89	*Rękawiczki pływania i wspinaczki*	6000 sz
90	*Róg dobra/zła*	6000 sz
91	*Naszyjnik kul ognistych (typ V)*	6150 sz
92	*Torba sztuczek (brunatna)*	6300 sz
93	*Diadem piekącego światła, słabszy*	6480 sz
94	*Fletnia strachu*	6500 sz
95	*Szata przydatnych przedmiotów*	7000 sz
96	*Dłoń chwały*	7200 sz
97	*Pojemna torba (typ 3)*	7400 sz
98	*Buty lewitacji*	7500 sz
99	Wybór MP	–
100	Wybór MP	–

Tabela 8-29: Przeciętne cudowne przedmioty

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
01	*Harfa mamienia*	7500 sz
02	*Wisiorek zdrowia*	7500 sz
03	*Świeca inwokacji*	7800 sz
04	*Amulet naturalnego pancerza (+2)*	8000 sz
05	*Buty szybkości*	8000 sz
06	*Kamień Ioun (ciemnoniebieski równoległościan)*	8000 sz
07	*Kamień Ioun (ciemnoczerwona kula)*	8000 sz
08	*Kamień Ioun (ogniście niebieska kula)*	8000 sz
09	*Kamień Ioun (jasnoniebieski równoległościan)*	8000 sz
10	*Kamień Ioun (różowy równoległościan)*	8000 sz
11	*Kamień Ioun (różowozielona kula)*	8000 sz
12	*Kamień Ioun (czerwononiebieska kula)*	8000 sz
13	*Okulary widzenia w nocy*	8000 sz
14	*Naszyjnik kul ognistych (typ VI)*	8100 sz
15	*Pas mnicha*	9000 sz
16	*Karwasze pancerza (+3)*	9000 sz
17	*Płaszcz odporności (+3)*	9000 sz
18	*Karafka niekończącej się wody*	9000 sz
19	*Perła mocy (czar 3. Poziomu)*	9000 sz
20	*Talizman potęgi*	9000 sz
21	*Posążek cudownej mocy (sowa z serpentynu)*	9100 sz
22	*Naszyjnik kul ognistych (typ VII)*	9150 sz
23	*Talia iluzji*	9200 sz
24	*Błogosławiona księga Boccoba*	9500 sz
25	*Pojemna torba (typ 4)*	10 000 sz
26	*Posążek cudownej mocy (gryf z brązu)*	10 000 sz
27	*Posążek cudownej mocy (mucha z hebanu)*	10 000 sz
28	*Naszyjnik modlitewnych paciorków (leczenie)*	10 000 sz
29	*Szata kameleona*	10 000 sz

30	*Kamień szczęścia*	10 000 sz
31	*Kamienny koń (rumak)*	10 000 sz
32	*Składana łódź*	10 500 sz
33	*Amulet odegnania nieumarłych*	11 000 sz
34	*Rękawica rdzewienia*	11 500 sz
35	*Skrzydlate buty*	12 000 sz
36	*Róg jerychoński*	12 000 sz
37	*Kamień Ioun (ogniściepurpurowy tetraedr)*	12 000 sz
38	*Medalion wykrywania myśli*	12 000 sz
39	*Fletnia bólu*	12 000 sz
40	*Peleryna znikania*	12 960 sz
41	*Lira trwałości*	13 000 sz
42	*Przenośna dziura*	14 000 sz
43	*Butla powietrza*	14 500 sz
44	*Kamienny koń (ogier)*	14 800 sz
45	*Pas krasnoludów*	14 900 sz
46	*Kamień Ioun (mieniące się wrzeciono)*	15 000 sz
47	*Naszyjnik modlitewnych paciorków (walka)*	15 000 sz
48	*Wisiorek gojenia ran*	15 000 sz
49	*Pochwa ostrości*	15 000 sz
50	*Latająca miotła*	15 100 sz
51	*Róg trytonów*	15 100 sz
52	*Klejnot jasności*	15 200 sz
53	*Perła syren*	15 300 sz
54	*Posążek cudownej mocy (pies z onyksu)*	15 500 sz
55	*Dzwonek irytacji*	15 800 sz
56	*Karwasze pancerza (+4)*	16 000 sz
57	*Płaszcz odporności (+4)*	16 000 sz
58	*Perła mocy (czar 4. poziomu)*	16 000 sz
59	*Pas siły giganta (+4)*	16 000 sz
60	*Rękawiczki zręczności (+4)*	16 000 sz
61	*Amulet zdrowia (+4)*	16 000 sz
62	*Obręcz intelektu (+4)*	16 000 sz
63	*Wisiorek roztropności (+4)*	16 000 sz
64	*Płaszcz charyzmy (+4)*	16 000 sz
65	*Posążek cudownej mocy (lwy ze złota)*	16 500 sz
66	*Posążek cudownej mocy (słoń z marmuru)*	17 000 sz
67	*Amulet naturalnego pancerza (+3)*	18 000 sz
68	*Latający dywan (1 metr na 1,5 metra)*	18 000 sz
69	*Naszyjnik przystosowania*	19 000 sz
70	*Płaszcz płaszczki*	20 000 sz
71	*Kamień Ioun (jasnozielony tetraedr)*	20 000 sz
72	*Kamień Ioun (jasnolawendowe jajo)*	20 000 sz
73	*Kamień Ioun (perłowobiałe wrzeciono)*	20 000 sz
74	*Posążek cudownej mocy (kozły z kości słoniowej)*	21 000 sz
75	*Lina oplątania*	21 000 sz
76	*Heksaedr odporności na mróz*	22 000 sz
77	*Skrzydła latania*	22 000 sz
78	*Oskard tytanów*	23 000 sz
79	*Diadem piekącego światła, potężniejszy*	23 760 sz
80	*Płaszcz nietoperza*	24 000 sz
81	*Hełm działania pod wodą*	24 000 sz
82	Oczy nieszczęścia	24 500 sz
83	*Płaszcz przemieszczania, słabszy* (20% szans nietraf.)	25 000 sz
84	*Płaszcz odporności (+5)*	25 000 sz
85	*Maska śmierci*	25 000 sz
86	*Młot tytanów*	25 000 sz
87	*Perła mocy (czar 5. Poziomu)*	25 000 sz
88	*Karwasze pancerza (+5)*	25 000 sz
89	*Planarne kajdany*	26 000 sz
90	*Żelazne obręcze z Bilarro*	26 000 sz
91	*Szata wielu barw*	27 000 sz
92	*Grimuar zdrowia +1*	27 500 sz
93	*Grimuar ćwiczeń +1*	27 500 sz
94	*Grimuar szybkości +1*	27 500 sz
95	*Księga jasnych myśli+1*	27 500 sz
96	*Księga dowodzenia +1*	27 500 sz
97	*Księga zrozumienia +1*	27 500 sz
98	*Posążek cudownej mocy (rumak z obsydianu)*	28 500 sz
99	*Latający dywan (1 metr na 2 metry)*	29 000 sz
100	Wybór MP	–

TABELA 8-30: POTĘŻNE CUDOWNE PRZEDMIOTY

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
01-02	*Latarnia ujawnienia*	30 000 sz
03-04	*Naszyjnik modlitewnych paciorków (powietrzny spacer)*	30 000 sz
05-06	*Bębny przerażania*	30 000 sz
07-08	*Hełm telepatii*	31 000 sz
09-10	*Amulet naturalnego pancerza (+4)*	32 000 sz
11-12	*Amulet ochrony przed wykryciem i lokalizacją*	35 000 sz
13-14	*Karwasze pancerza (+6)*	36 000 sz
15	*Pas siły giganta (+6)*	36 000 sz
16	*Rękawiczki zręczności (+6)*	36 000 sz
17	*Amulet zdrowia (+6)*	36 000 sz
18	*Obręcz intelektu (+6)*	36 000 sz
19	*Wisiorek roztropności (+6)*	36 000 sz
20	*Płaszcz charyzmy (+6)*	36 000 sz
21-22	*Perła mocy (czar 6. Poziomu)*	36 000 sz
23-24	*Kula burz*	38 000 sz
25-26	*Skarabeusz ochrony*	38 000 sz
27-28	*Kamień Ioun (lawendowozielone jajo)*	40 000 sz
29-30	*Obręcze-bramy*	40 000 sz
31	*Latający dywan (1,5 na 2 metry)*	41 000 sz
32	*Kryształowa kula*	42 000 sz
33	*Hełm teleportacji*	48 600 sz
34	*Karwasze pancerza (+7)*	49 000 sz
35	*Perła mocy (czar 7. Poziomu)*	49 000 sz
36	*Amulet naturalnego pancerza (+5)*	50 000 sz
37	*Płaszcz przemieszczania, potężniejszy (50% szans nietrafienia)*	50 000 sz
38	*Kryształowa kula widzenia niewidzialnego*	50 000 sz
39	*Róg Valhalli*	50 000 sz
40	*Naszyjnik modlitewnych paciorków (wzywanie)*	50 000 sz
41	*Kryształowa kula wykrywania myśli*	51 000 sz
42	*Płaszcz eteryczności*	52 000 sz
43	*Latający dywan (2 metry na 3 metry)*	53 000 sz
44	*Twierdza Daerna*	55 000 sz
45	*Grimuar zdrowia +2*	55 000 sz
46	*Grimuar ćwiczeń +2*	55 000 sz
47	*Grimuar szybkości +2*	55 000 sz
48	*Księga jasnych myśli+2*	55 000 sz
49	*Księga dowodzenia +2*	55 000 sz
50	*Księga zrozumienia +2*	55 000 sz
51	*Oczy zauraczania*	56 000 sz
52	*Szata gwiazd*	58 000 sz
53	*Czaszka mroku*	60 000 sz
54	*Heksaedr mocy*	62 000 sz
55	*Karwasze pancerza (+8)*	64 000 sz
56	*Perła mocy (czar 8. Poziomu)*	64 000 sz
57	*Kryształowa kula telepatii*	70 000 sz
58	*Perła mocy (dwa czary)*	70 000 sz
59	*Klejnot widzenia*	75 000 sz
60	*Szata arcymaga*	75 000 sz
61	*Ornaty wiary*	76 000 sz
62	*Amulet planów*	80 000 sz
63	*Kryształowa kula prawdziwego widzenia*	80 000 sz
64	*Perła mocy (czar 9. Poziomu)*	81 000 sz
65	*Studnia wielu światów*	82 000 sz
66	*Grimuar zdrowia +3*	82 500 sz
67	*Grimuar ćwiczeń +3*	82 500 sz
68	*Grimuar szybkości +3*	82 500 sz
69	*Księga jasnych myśli+3*	82 500 sz
70	*Księga dowodzenia +3*	82 500 sz

71	*Księga zrozumienia +3*	82 500 sz
72	*Opończa odporności na czary*	90 000 sz
73	*Szata oczu*	90 000 sz
74	*Zwierciadło przeciwieństw*	92 000 sz
75	*Diament chaosu*	93 000 sz
76	*Oczy petryfikacji*	98 000 sz
77	*Misa władania żywiołakami wody*	100 000 sz
78	*Żarnik władania żywiołakami ognia*	100 000 sz
79	*Kadzielnica władania żywiołakami powietrza*	100 000 sz
80	*Kamień władania żywiołakami ziemi*	100 000 sz
81	*Grimuar zdrowia +4*	110 000 sz
82	*Grimuar ćwiczeń +4*	110 000 sz
83	*Grimuar szybkości +4*	110 000 sz
84	*Księga jasnych myśli+4*	110 000 sz
85	*Księga dowodzenia +4*	110 000 sz
86	*Księga zrozumienia +4*	110 000 sz
87	*Urządzenie Kwalisha*	130 000 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 ifryta*	150 000 sz
95	*Zwierciadło uwięzienia życia*	152 000 sz
96	*Heksaedryczna brama*	156 000 sz
97	*Hełm cudowności*	157 000 sz
98	*Żelazny flakon*	170 000 sz
99	*Zwierciadło myśli*	175 000 sz
100	Wybór MP	–

Jeśli *błogosławiona księga Boccoba* jest częścią losowanego skarbu, jej karty będą czyste.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *sekretna strona*; *Cena rynkowa:* 9500 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Bransoleta przyjaźni: Tę srebrną bransoletę zdobi siedem wisiorków. Właściciel może wskazać jedną znajomą osobę, która zostanie dostrojona do wisiorka. Owo wyznaczenie to akcja standardowa. Wskazana osoba będzie już zawsze dostrojona do wisiorka, chyba że właściciel zdecyduje się to zmienić. Posiadacz, zaciskając wisiorek w dłoni i wypowiadając imię dostrojonej osoby, przywołuje ją do miejsca (akcja standardowa), w którym się znajduje, wraz z całym jej ekwipunkiem. Istoty, które nie chcą się przemieścić, mają prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 19).

W momencie aktywacji wisiorek znika, więc znaleziona wśród skarbów bransoleta nie musi mieć wszystkich siedmiu wisiorków.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *azyl*; *Cena rynkowa:* 4550 sz; *Waga:* –.

Brosza osłony: Z wyglądu jest to zwykła srebrna lub złota zapinka do płaszcza czy peleryny. Ma ona jednak również inną, mniej przyziemną funkcję. Otóż wchłania ona magiczne pociski, które powstały za sprawą zaklęcia lub efektu czaropodobnego. Brosza może wchłonąć do 101 punktów obrażeń zadanych przez *magiczny pocisk*, po czym ulega stopieniu i staje się bezużyteczna.

Poziom czarującego: 1; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *tarcza*; *Cena rynkowa:* 1500 sz; *Waga:* –.

Butelka ifryta: Jest to butelka z brązu lub mosiądzu, zapieczętowana ołowianym korkiem. Bardzo często wydobywa się z niej szary dym.

Butelkę można otworzyć raz dziennie, uwalniając zamkniętego w środku ifryta. Istnieje 10% szans (k%, wynik 1-10), że będzie on szalony i natychmiast po wydostaniu się na wolność będzie atakować kogo popadnie. Istnieje również 10% szans (k%, wynik 91-100), że spełni on trzy *życzenia*. W pozostałych 80% przypadków (11-90) będzie on lojalnie służył przez 10 minut dziennie (lub do śmierci) właścicielowi butelki, wypełniając jego rozkazy. Opis ifryta znajdziesz w *Księdze Potworów*.

Rzut k% wykonuje się codziennie, przy otwarciu butelki, sprawdzając, jaki ifryt będzie w środku.

Poziom czarującego: 14; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie potwora VII*; *Cena rynkowa:* 150 000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Butelka powietrza: Z wyglądu jest to 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 śmiałek może oddychać używając powietrza z butelki. Z przedmiotu tego może też korzystać kilka osób, podając go sobie. Oddychanie powietrzem z butelki to akcja standardowa. Śmiałek, który zaczerpnie powietrza, jest w stanie działać tak długo, jak długo potrafi wstrzymać oddech.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kontrolowanie wiatrów*; *Cena rynkowa:* 14 500 sz; *Waga:* 1 kg.

Butelka wiecznego dymu: Ten metalowy pojemnik różni się od *butelki ifryta* tylko tym, iż wciąż dymi. Po wyjęciu korka oparów zaczyna być naprawdę dużo – w rundę rozpościerają się one na obszar o promieniu 15 metrów, ograniczając widoczność do zera. Jeżeli korek nie zostanie włożony, dymu będzie coraz więcej – 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.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *pirotechnika*; *Cena rynkowa:* 5200 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Buty elfów: Osoba nosząca te wygodne buty potrafi poruszać się po cichu niemal wszędzie. Otrzymuje premię z okoliczności +10 do testów Cichego poruszania.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być elfem; *Cena rynkowa:* 2000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Buty kroków i podskoków: Osoba nosząca te buty porusza się dwa razy szybciej niż normalnie. Ponadto obuwie to pozwala na znacznie większe skoki. Śmiałek otrzymuje premię +10 do testów Skakania i na dodatek wzrost nie ogranicza długości skoku.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *skok, szybki odwrót*; *Cena rynkowa:* 6000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Buty lewitacji: Te skórzane buty pozwalają noszącej je osobie lewitować, jakby była podmiotem czaru *lewitacja*.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *lewitacja*; *Cena rynkowa:* 7500 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Buty mroźnych krain: Osoba nosząca to obuwie zyskuje wiele mocy. Po pierwsze, może ona chodzić po śniegu z normalną prędkością nie pozostawiając śladów. Po drugie, może poruszać się po śliskiej, lodowej powierzchni (poziomej, nie pionowej lub o dużym nachyleniu) z połową normalnej prędkości, nie przewracając się i nie ślizgając. Po trzecie, jest jej ciepło, tak jakby rzucono na nią czar *wytrzymałości żywiołowej (zimno)*.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kocia gracja, przejście bez śladu, wytrzymałość żywiołowa*; *Cena rynkowa:* 2500 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Buty, skrzydlate: Z wyglądu buty te nie różnią się od zwykłego obuwia. Jednak na rozkaz z obcasów wyrastają skrzydła, dzięki którym nosząca je osoba może latać (analogicznie do działania czaru *lot*) przez maksimum dwie godziny dziennie.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *lot*; *Cena rynkowa:* 12 000 sz; *Waga:* 0,5 kg.



Skrzydlate buty

Buty szybkości: Wypowiedzenie słowa rozkazu sprawia, że na osobę noszącą te buty zostaje rzucony czar *przyspieszenie*, którego czas trwania jest ograniczony do 10 rund dziennie (nie muszą to być kolejne rundy).

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *przyspieszenie*; *Cena rynkowa:* 8000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Cudowne barwniki Nolzura: Te magiczne farby umożliwiają powołanie do istnienia rzeczywistych przedmiotów – wystarczy, że zostaną one namalowane na jakiejś dwuwymiarowej powierzchni. Barwniki nakłada się patyczkiem zakończonym włosiem, szczeciną lub futrem. Artysta maluje pożądany przedmiot, a farba samoistnie spływa ze specjalnego pojemnika. Jeden słoik *cudownych barwników Nolzura* wystarcza do stworzenia przedmiotu o objętości 25 metrów sześciennych, który należy namalować na powierzchni 5 metrów kwadratowych. A zatem z rysunku dziury o rozmiarach 3 metry na 3 metry powstanie sześcienna dziura o krawędzi 3 metrów. Natomiast malunek pokoju o boku 3 metrów przemieni się w sześcienne pomieszczenie o krawędzi 3 metrów – i tak dalej.

Cudowne barwniki Nolzura pozwalają stworzyć jedynie zwykłe nieożywione przedmioty – drzwi, dziury, kwiaty, drzewa, pomieszczenia itd. Nie można dzięki nim powołać do istnienia stworzeń. Barwnik trzeba nałożyć na jakąś powierzchnię (ścianę, drzwi, sufit). Namalowanie przedmiotu zajmuje 10 minut. *Cudowne barwniki Nolzura* nie powołują do istnienia przedmiotów magicznych. Stworzony przez nie kosztowny przedmiot – 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 przedmioty zwyczajne, których wartość nie przekracza 2000 sz.

Stworzone przedmioty nie są magiczne, a efekt jest chwilowy.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *większe tworzenie*; *Cena rynkowa:* 5500 sz; *Waga:* –.

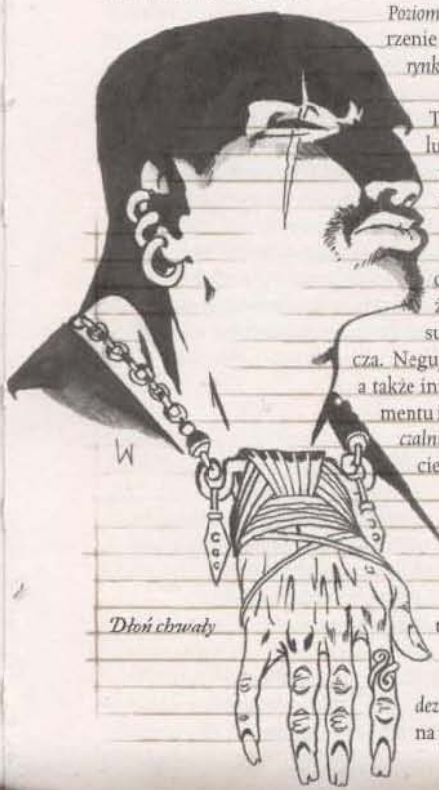
Cudowny klej: Jest to jasnobursztynowa, gęsta i lepka substancja. Ma tak niezwykłe właściwości, że trzeba ją przechowywać w pojemniku, którego wnętrze pokryto 30 gramami *olejku śliskości*. Za każdym razem, gdy substancja zostanie wylana z flakonu, jego wnętrze należy w przeciągu rundy posmarować raz jeszcze, zapobiegając tym samym przywarciu resztek kleju do ścianek. W znalezionym pojemniku znajduje się 1k8–1 (minimum 1) doz kleju, z których każda waży 30 gram. Część pojemności flakonu zajmuje *olejek śliskości*.

Jedna doza kleju wystarcza na pokrycie powierzchni 0,1 metra kwadratowego. Klej jest w stanie połączyć dowolne dwie substancje i na dodatek schnie tylko rundę. Jeśli przed upływem tego czasu przedmioty zostaną od siebie oderwane, porcja kleju straci swe właściwości i stanie się bezużyteczna. Po wyschnięciu nie sposób oderwać od siebie przedmiotów nie niszcząc któregoś z nich. Jedynie *cudowny rozpuszczalnik* jest zdolny do pozbycia się *cudownego kleju*.

Poziom czarującego: 20; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *scalanie*; *Cena rynkowa:* 2400 sz (za 30 gram); *Waga:* –.

Cudowny rozpuszczalnik: Ten dziwny płyn wygląda na eliksir lub olejek o niewielkiej mocy. Zawsze przechowuje się go w pojemnikach, w których zmieści się do 30 gramów substancji. Na pierwszy rzut oka wydaje się mieć właściwości *olejku śliskości*. Jednak nałożony na dowolną lepką lub kleistą substancję natychmiast ją rozpuszcza. Neguje też działanie *cudownego kleju*, a także innych spoiw – zwykłego kleju, cementu itd. Jedna porcja *cudownego rozpuszczalnika* wystarcza na 0,03 metra sześciennego substancji.

Jedną porcję tej substancji można ostrożnie wydestylować, uzyskując skondensowaną dawkę (10 gram), która jest w stanie rozpuścić 0,03 metra sześciennego materii organicznej i nieorganicznej – efekt analogiczny do działania zaklęcia *dezintegracja*. Rozpuszczalnik wpływa na przedmiot dopiero po wykonaniu udanego testu ataku dotykowego i pod warunkiem, że przedmiotowi nie uda się rzut obronny na Wytrwałość (ST 19).



Dłoń chwały

Poziom czarującego: 20; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *dezintegracja*; *Cena rynkowa:* 2000 sz (za uncję); *Waga:* –.

Czapka przebierania: Ta czapka wygląda zupełnie zwyczajnie, niemniej pozwala właścicielowi zmieniać wygląd jakby był pod wpływem zaklęcia *zmiana siebie*. Czapka staje się elementem przebrania – grzebieniem, wstążką, obręczą, kapeluszem, kornetem, kapturem, hełmem i tak dalej.

Poziom czarującego: 2; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *zmiana siebie*; *Cena rynkowa:* 2000 sz; *Waga:* –.

Czaszka mroku: Ten przesiąknięty złem przedmiot wyrzeźbiono z hebanu. Obszar wokół czaszki należy traktować tak, jakby rzucono zaklęcie *przeklęcie*, którego punktem początkowym jest czaszka. Różnica polega na tym, iż z przedmiotem tym nie powiązano żadnego czaru, jak to ma zwykle miejsce w przypadku *przeklęcia*.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *przeklęcie*, twórca musi być zły; *Cena rynkowa:* 60 000 sz; *Waga:* 2,5 kg.

Diadem piekącego światła, słabszy: Jest to złota obręcz nie posiadająca żadnych zdobień. Nosząca ją osoba może raz dziennie wypowiedzieć rozkaz i wykorzystać zaklęcie *piekącego światła* (3k8 punktów obrażeń).

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *piekące światło*; *Cena rynkowa:* 6480 sz; *Waga:* –.

Diadem piekącego światła, potężniejszy: Jest to złota, zdobiona obręcz. Nosząca ją osoba może raz dziennie wydać rozkaz i wykorzystać zaklęcie *piekącego światła* (5k8, wzmocnione atutem Maksymalizacja czaru – 40 obrażeń).

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, Maksymalizacja czaru, *piekące światło*; *Cena rynkowa:* 23 760 sz; *Waga:* –.

Diadem rozmowności: Ta srebrna obręcz zapewnia noszącej ją osobie premię +2 z biegłości do testów Charyzmy oraz umiejętności opartych na tym atrybucie.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *oczarowanie osoby*; *Cena rynkowa:* 4500 sz; *Waga:* –.

Diament chaosu: Jest to nieoszlifowany, błyszczący klejnot wielkości zaciśniętej pięści człowieka. Obdarza on właściciel następującymi mocami.

- *Akcja losowa.*
- *Magiczny krąg przeciw prawu.*
- *Płaszcz chaosu.*
- *Słowo chaosu.*

Każdej z tych mocy można użyć 1k4 razy dziennie (MP wykonuje rzut w sekrecie). Bohater, który nie jest chaotyczny, nosząc ten diament otrzymuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę aż do pozbycia się przedmiotu. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*), dopóki ofiara ma przy sobie diament.

Poziom czarującego: 19; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *akcja losowa, magiczny krąg przeciw prawu, płaszcz chaosu, słowo chaosu*, twórca musi być chaotyczny; *Cena rynkowa:* 93 000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Dłoń chwały: Jest to zmumifikowana ludzka ręka, którą wiesza się na skórzanym rzemieniu na szyi (niczym się nie różni od magicznego naszyjnika, jeśli chodzi o noszenie). Jeżeli na któryś z palców tej ręki włożony zostanie magiczny pierścień, właściciel może go używać tak, jakby wsunął go na palec swojej dłoni. Ponadto nie wpływa on na ograniczenie mówiące, iż śmiałek może mieć tylko dwa pierścienie. Na palcach *dłoni chwały* może się znajdować w tym samym czasie tylko jeden pierścień.

Z pierścieniem czy bez, *dłoń chwały* posiada następujące moce: raz dziennie właściciel może użyć *światła dnia* oraz *dostrzegania niewidzialnego*.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie umarłego, światło dnia, wykrycie niewidzialności*; *Cena rynkowa:* 7200 sz; *Waga:* 1 kg.

Dłoń maga: Jest to zmumifikowana elficka ręka, wieszana na złotym łańcuchu na szyi (niczym się nie różni od magicznego naszyjnika, jeśli chodzi o noszenie). Nosząca ją osoba może na życzenie rzucić zaklęcie *dłoń maga*.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *dłoń maga*; *Cena rynkowa:* 1000 sz; *Waga:* 1 kg.

Dzwonek irytacji: W ten instrument można uderzyć raz na 10 minut, a echo jego dźwięku słychać przez 3 minuty. W czasie, gdy słychać dzwonienie, w promieniu 9 metrów od przedmiotu nie może zostać rzucony żaden czar wymagający komponentów werbalnych, chyba że rzucającemu powiedzie się test Koncentracji (ST 15 + poziom zaklęcia).

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *krzyk*; *Cena rynkowa:* 15 800 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Dzwonek otwarcia: Ten przedmiot ma postać pustego walca z mithrilu, długiego na około 30 centymetrów. Uderzony, poza dźwiękiem emituje magiczną energię, która otwiera wszelkie zamki, wieka, drzwi, zawory i portale. *Dzwonek otwarcia* rozprasza działanie czarów *wstrzymanie portalu* i *tajemny zamek*, które zostały rzucone przez czarodzieja na poziomie niższym niż 15.

Dźwięk dzwonka należy skierować ku bramie lub rzeczy, które śmiałek chce otworzyć. Tak więc korzystająca z przedmiotu postać musi widzieć czy znać położenie otwieranego zamknięcia. Po uderzeniu, dzwonek wydaje czysty dźwięk i w jedną rundę otwarciu ulegają wszystkie zamki, kajdany, ukryte drzwi, wieka kufrów i skrzyń (te ostatnie się unoszą). Każdy ton pozwala otworzyć jedno zamknięcie, więc wieko pudła zamknięte na kłódkę, obwiązane łańcuchem i zabezpieczone *tajemnym zamkiem* zostanie uchylone dopiero po czwartym użyciu przedmiotu.

Nowiutki dzwonek można użyć 50 razy – potem łamie się i staje bezużyteczny.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kołatka*; *Cena rynkowa:* 3000 sz; *Waga:* 0,5 kg

Fletnia bólu: Z wyglądu niczym nie różni się od zwykłej fletni, a osoba posiadająca umiejętność Występy (fletnia pana) zagra na niej cudowną melodię. Wtedy też wszyscy w promieniu 9 metrów (w tym grający) muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 14) lub melodia ich oczaruje (jest to dźwiękowa moc zaklinania wpływająca na umysł). Oczarowane istoty nie atakują i nie podejmują żadnych działań (należy je traktować jak oszołomione), dopóki słychać muzykę. Jeśli osoba grająca na fletni nie oparła się oczarowaniu, będzie grała 1k10 rund.

Gdy melodia ucichnie, oczarowane istoty czują przeszywający ból, gdy do ich uszu dojdzie choć najdelikatniejszy dźwięk. Postać, która nie znajduje się w absolutnej ciszy, otrzymuje 1k4 obrażenia w rundzie przez 2k4 rundy. W tym czasie wszystkie rany zadane przez dźwięk – choćby przez czar *snop dźwięku* – są dwa razy większe. Ponadto ofiary po upływie wspomnianego okresu otrzymują karę –2 do testów ataku, umiejętności i rzutów obronnych (wyjątkiem są momenty, gdy istota znajduje się w absolutnej ciszy). Ta nadwrażliwość jest przekleństwem, którego trudno się pozbyć (patrz czar *obłożenie klątwą*).

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *oczarowanie osoby*, *snop dźwięku*; *Cena rynkowa:* 12 000 sz; *Waga:* 1,5 kg.

Fletnia dźwięków: Jeśli na tym instrumencie gra postać posiadająca umiejętność Występy (fletnia pana), potrafi ona stworzyć różnorodne dźwięki. Te złudne tony są odpowiednikiem *widmowego odgłosu* (2. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 2; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *widmowy odgłos*; *Cena rynkowa:* 1800 sz; *Waga:* 1,5 kg

Fletnia kanałów: Jest to normalnie wyglądająca fletnia, lecz jeśli jej właściciel nauczy się odpowiedniej melodii, może przyciągnąć 1k6 × 10 złowieszczych szczurów (k%, wynik 01-80) lub 3k6 × 10 normalnych szczurów (81-100) – pod warunkiem, że zwierzęta te znajdują się gdzieś w promieniu 120 metrów. Przebycie każdych 15 metrów zajmuje szczurom rundę. Śmiałek musi grać na fletni dopóki szczury się nie pojawią, a gdy to nastąpi, musi przejść test Występów (fletnia pana) o ST 10. Sukces oznacza, że szczury będą posłuszne jego telepatycznym rozkazom, dopóki będzie grał. Niepowodzenie oznacza, że zwracają się przeciwko niemu. Jeśli śmiałek z jakiegoś powodu przestanie grać, szczury natychmiast odejdą. Jeżeli zostaną wezwane ponownie tego samego dnia, ST testu Występów wzrośnie do 15.

Jeśli szczury są pod kontrolą innej istoty, dodaj jej KW do ST testu Występów. Kiedy kontrola zostanie narzucona, jej utrzymanie wymaga kolejnych testów (w każdej rundzie), jeżeli przeciwnik też próbuje ją odzyskać.

Poziom czarującego: 2; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie naturalnego sojusznika I*, *zwierzęcy przyjaciel*; *Cena rynkowa:* 1150 sz; *Waga:* 1,5 kg.

Fletnia strachu: Z wyglądu jest to zwykła mała fletnia pana. Kiedy gra na niej osoba posiadająca umiejętność Występy (fletnia pana), wydobywa się z niej dziwna, czarodziejska melodia. Słuchacz ma wrażenie, że źródło dźwięku znajduje się gdzieś w zasięgu 9 metrów od muzyka. Słyszący muzykę nie są świadomi obecności grającego i muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 13). Ci, którym rzut się nie powiedzie, będą wstrząśnięci przez 10 minut.

Poziom czarującego: 4; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wystraszenie*; *Cena rynkowa:* 6500 sz; *Waga:* 1,5 kg.

Grimuar ćwiczeń: Jest to opasły tom, w którym opisano ćwiczenia oraz dietę, wplatając w słowa magię. Osoba, która przeczyta tę księgę – zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzymuje premię odziedziczoną w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju grimuaru) do wartości Siły. Magia opuszcza raz przeczytaną księgę, która staje się zwykłym dziełem.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa:* 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt stworzenia: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 sz (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5) *Waga:* 2,5 kg.

Grimuar szybkości: Jest to opasły tom, w którym opisano ćwiczenia polepszające koordynację i równowagę, wplatając w słowa magię. Osoba, która przeczyta tę księgę – zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzymuje premię odziedziczoną w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju grimuaru) do wartości Zręczności. Magia opuszcza raz przeczytaną księgę, która staje się zwykłym dziełem.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa:* 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt stworzenia: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 sz (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5) *Waga:* 2,5 kg.

Grimuar zdrowia: Jest to opasły tom, w którym zawarto wskazówki jak poprawić zdrowie i sprawność, wplatając w słowa magię. Osoba, która przeczyta tę księgę – zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzymuje premię odziedziczoną w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju grimuaru) do wartości Budowy. Magia opuszcza raz przeczytaną księgę, która staje się zwykłym dziełem.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa:* 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt stworzenia: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 sz (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5) *Waga:* 2,5 kg.

Harfa zauroczenia: Ta złota harfa jest rzeźbiona w zawiłe wzory. Grająca na niej osoba na każde 10 minut muzykowania może rzucić jedną *sugestię* (rzut obronny na Wolę o ST 14), musi się jej tylko powieść test Występów (ST 15). Naturalne 1 na kości oznacza, że zagrała tak źle, iż rozgniewała wszystkich w zasięgu słuchu.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *sugestia*; *Cena rynkowa:* 7500 sz; *Waga:* 2,5 kg.

Heksaedr mocy: Ten przedmiot może być wykonany z kości słoniowej, kości lub twardego minerału. Wygląda mniej więcej jak duża kość do gry (krawędź długości 2 centymetrów). Pozwala natomiast właścicielowi powołać do istnienia *ścianę mocy*, która będzie go otaczać (sześcian o krawędzi 3 metrów). Ściana porusza się wraz z bohaterem i jest odporna na różne ataki, co wyszczególniono dalej. Heksaedr ma 36 ładunków, odnawiających się każdego dnia. Aktywowanie i dezaktywowanie mocy następuje po naciśnięciu odpowiedniej ściany kostki.

Ściana heksaedru	Koszt w ładun. na minutę	Maks. szybkość	Efekt
1	1	9 m	Powstrzymuje gazy i wiatr.
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.

Kiedy *ściana mocy* chroni właściciela heksaedru, ataki powodujące ponad 30 obrażeń pozbawiają przedmiot jednego ładunku na każde 10 punktów powyżej 30 (czyli 40 obrażeń kosztuje 1 ładunek, 50 – 2 ładunki

itd.). Czary, które mają wpływ na *ścianę mocy* – czyli *dezintegracja* lub *przejście w ścianie* – również zmniejszają liczbę ładunków.

Następujących czarów nie można rzucić z wnętrza i do wnętrza obszaru chronionego mocą heksaedru.

Forma ataku	Dodatkowe ładunki	Forma ataku	Dodatkowe ładunki
Dezintegracja	6	*Przejście w ścianie*	3
Fazowe drzwi	5	*Róg jerychoński*	6
Pryzmatyczny deszcz	7	*Ściana ognia*	2

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *ściana mocy*; *Cena rynkowa*: 62 000 sz; *Waga*: –.

Heksaedr odporności na mróz: Aktywowanie mocy tego heksaedru powołuje do istnienia sześcian energii o krawędzi 3 metrów, który otacza właściciela przedmiotu. W tej przestrzeni temperatura wynosi zawsze 20°C. Ponadto owo ochronne pole wchłania wszystkie ataki oparte na zimnie (a więc czary *burza lodowa* czy *stożek zimna* oraz oddech białego smoka). Jeśli jednak w jednej rundzie będzie musiało oprzeć się ponad 50 obrażeniom (nie ma znaczenia, czy w wyniku jednego, czy kilka ataków), znika i przez godzinę nie można go powołać do istnienia. Jeżeli w przeciągu 10 rund pole będzie musiało wchłonąć ponad 100 punktów obrażeń, heksaedr ulega zniszczeniu.

Temperatura poniżej –20°C zadaje polu 2 obrażenia w rundzie, +2 za każde 5 stopni poniżej (2 punkty w temperaturze od –20 do –25, 4 punkty w temperaturze od –26 do –30 itd.).

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *ochrona przed żywiołami*; *Cena rynkowa*: 22 000 sz; *Waga*: –.

Heksaedryczna brama: Jest to sześcian wykonany z krwawnika. Każdą z jego ścian dostrojono do innego planu, z których jeden to Plan Materialny. Twórca *heksaedrycznej bramy* decyduje, do jakich planów będą prowadzić pozostałe ściany. Jeżeli jest to część znalezionego skarbu, MP decyduje o tym, jakie to będą plany.

Jednokrotne naciśnięcie którejś ze ścian kostki otwiera *bramę* prowadzącą do dostrojonego do niej planu. Istnieje 10% szans, że przejdzie przez nią przybysz (losowo wybierany) z owego świata – poszukuje on jedzenia, zabawy lub kłopotów. Naciśnięcie ścianki po raz drugi powoduje zamknięcie *bramy*. Jednocześnie może być otwarta tylko jedna *brama*.

Dwukrotne, bardzo szybkie naciśnięcie ściany heksaedru sprawia, że korzystająca z przedmiotu osoba oraz wszystkie istoty w promieniu 1,5 metra od niej przenoszą się na inny plan. Niechętni mogą wykonać rzut obronny na Wolę o ST 23 i oprzeć się mocy heksaedru.

Poziom czarującego: 18; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *brama*; *Cena rynkowa*: 156 000 sz; *Waga*: –.

Hełm cudowności: Ten hełm wygląda zupełnie normalnie. Jeżeli jednak ktoś go założy i wypowie słowo rozkazu, przyjmie on swą prawdziwą postać i będzie manifestować swe moce. Ten wysadzany brylantami (dziesięcioma), rubinami (dwunastoma), ognistymi opalami (trzydziestoma) i opalami (czterdziestoma) hełm wykonano z błyszczącego srebra i polerowanej stali. Każdy z klejnotów ma pokaźne rozmiary i na dodatek jest umagiczniony. W jasnym świetle hełm rozbłyska i odbija promienie w różnych kierunkach.

Klejnoty mają następujące moce.

Klejnot	Efekt	Klejnot	Efekt
Brylant	*Pryzmatyczny deszcz*	Rubin	*Ściana ognia*
Ognisty opal	*Kula ognista* (10k6)	Opal	*Światło*

Mocy hełmu można użyć tylko raz w rundzie. Ponadto każdy wykorzystany klejnot traci swą moc. Dopóki choć jeden kamień pozostaje umagiczniony, *hełm cudowności* posiada następujące moce.

- Hełm jaśnieje niebieskawym światłem, gdy w promieniu 9 metrów od niego pojawi się jakiś nieumarły. Światło jest bolesne dla nieumarłych i rani je (1k6 obrażeń w rundzie, dopóki znajdują się w promieniu 9 metrów).
- Właściciel może przemienić każdą dzierżoną broń w *ognisty oręż* (patrz strona 186), nadając jej dodatkowe moce (chyba że oręż już jest ognisty).



Hełm cudowności

Moc zaczyna działać w następnej rundzie po wypowiedzeniu słowa rozkazu.

- W każdej rundzie hełm wchłania pierwsze 30 obrażeń od ognia, które otrzymałaby nosząca go osoba. Ta ochrona nie kumuluje się z podobną ochroną z innych źródeł, takich jak *wytrzymałość żywiołowa*.

Kiedy wszystkie klejnoty stracą magiczną moc, hełm staje się zwyczajnym przedmiotem, a kamienie przemieniają się w bezwartościowy pył. Usunięcie klejnotu niszczy go.

Jeśli osoba nosząca hełm otrzyma obrażenia spowodowane przez magiczny ogień – mimo magicznej ochrony – i nie powiedzie jej się dodatkowy rzut obronny na Wolę (ST 15), niewykorzystane klejnoty ulegają przeładowaniu i wybuchają.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *kula ognista*, *ochrona przed żywiołami*, *ogniste ostrze*, *pryzmatyczny deszcz*, *ściana ognia*, *światło*, *wykrycie nieumarłego*; *Cena rynkowa*: 157 000 sz; *Waga*: 1,5 kg.

Hełm działania pod wodą: Osoba nosząca ten hełm widzi pod wodą. W tym celu musi odpowiednio przesunąć niewielkie, schowane szkła, by znalazły się na oczach. Osoba patrząca przez te okulary widzi pięć razy dalej niż normalnie widzi się pod wodą (wodorosty, przedmioty itp. oczywiście ograniczają pole widzenia).

Wypowiedzenie słowa rozkazu aktywuje inną moc hełmu – wokół głowy noszącej go osoby tworzy się kula powietrza, umożliwiająca oddychanie. Dopiero ponowne wypowiedzenie hasła kończy działanie tej mocy.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *oddychanie pod wodą*, *swoboda ruchu*; *Cena rynkowa*: 24 000 sz; *Waga*: 1,5 kg.

Hełm rozumienia języków i czytania magii: Ten hełm wygląda zupełnie normalnie. Istnieje 90% szans, że nosząca go osoba zrozumie wszelką mowę i pismo oraz 80% że zrozumie każdy magiczny napis. Warto pamiętać, iż to rozumienie nie implikuje wcale rzucania zaklęcia.

Poziom czarującego: 4; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *czytanie magii*, *rozumienie języków*; *Cena rynkowa*: 2600 sz; *Waga*: 1,5 kg.

Hełm telepatii: Nosząca ten hełm osoba może w każdej chwili użyć czaru *wykrycia myśli*. Ponadto może wysyłać telepatyczne wiadomości do każdego, kogo powierzchowne myśli czyta (będzie to wtedy komunikacja w obie strony). Raz dziennie właściciel hełmu może także wpleść w telepatyczną wiadomość *sugestię* (analogicznie do czaru; rzut obronny na Wolę o ST 14).

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *sugestia*, *wykrycie myśli*; *Cena rynkowa*: 31 000 sz; *Waga*: 1,5 kg.

Hełm teleportacji: Osoba nosząca ten hełm może się trzy razy dziennie *teleportować* (analogicznie do czaru).

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *teleportacja*; *Cena rynkowa*: 48 600 sz; *Waga*: 1,5 kg.

Kadzidło medytacji: To pachnące słodko kadzidło ma postać prostopadłościanu. Nie można go odróżnić od zwykłego kadzidła – aż do zapalenia. Kiedy już jednak się je zapali, specyficzny zapach i perłowy dym pozwalają się zorientować, że jest to *kadzidło medytacji* (test Czarostwa o ST 15).

Jeśli to kadzidło podpali czarownik objawienia, który spędzi następne osiem godzin na modlitwie i medytacji, będzie mógł przygotować wszystkie zaklęcia tak, jakby posiadał atutu Maksymalizacja czaru. Ponadto nie

będzie musiał tych zaklęć przygotowywać na poziomie wyższym o 3, czego wymaga normalne użycie wspomnianego atutu.

Każde kadzidło pali się osiem godzin, a efekt jego działania utrzymuje się przez 24 godziny.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, Maksymalizacja czaru, *błogosławieństwo*; *Cena rynkowa:* 4900 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Kadzielnica władania żywiołakami powietrza: To złote naczynie wysokości 2,5 centymetra, a szerokości 30 centymetrów, które przypomina kadzielnice znajdowane w wielu miejscach kultu. Jeśli jednak napełni się je kadzidłem i zapali, po czym wypowie słowa wezwania, przybędzie duży żywiołak powietrza. Wypowiedzenie wezwania zajmuje całą rundę. Kadzielnica działa jak czar *wezwania potwora VI*. Jeśli w naczyniu zapalone zostanie *kadzidło medytacji*, przybędzie starszy żywiołak (jakby rzucono czar *wezwania potwora IX*). Za każdym razem można wezwać tylko jednego żywiołaka. Wezwanie kolejnego wymaga zapalenia nowego kadzidła, co nie może się stać, dopóki pierwszy żywiołak nie zniknie (zostanie rozproszony, odegnany lub zabity). Więcej informacji o żywiołakach znajdziesz w *Księdze Potworów*.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie potwora VI*, *wezwanie potwora IX*; *Cena rynkowa:* 100 000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Kamienie Ioun: Te kamienie zawsze unoszą się w powietrzu. Jeśli ktoś używa jednego z nich, przedmiot ów nie oddala się od właściciela na odległość większą niż metr. Śmiałek, który ma po raz pierwszy do czynienia z kamieniem, musi wziąć go do ręki, a następnie puścić. Wypuszczony z dłoni kamień uniesie się w powietrze, po czym będzie krążył wokół głowy właściciela, w odległości 1k3 × 30 centymetrów od niej. Jedynie złapanie lub pochwycenie w sieć kamienia umożliwia zabranie go posiadaczowi. Oczywiście bohater może sam w dowolnej chwili wziąć go do ręki i schować (na przykład, kładąc się spać), niemniej traci wtedy wszystkie moce zapewniane przez magię kamienia.

Kamień Ioun ma KP 24, 10 punktów wytrzymałości i trwałość 5.

Regeneracja, którą zapewnia perłowobiały kamień jest analogiczna do mocy *pierścienia regeneracji* (leczy tylko obrażenia otrzymane w czasie używania kamienia). Jasnolawendowe, lawendowozielone kamienie działają tak samo jak *berło wchłaniania*, lecz użycie ich mocy wymaga przygotowania odpowiedniej akcji. Kamieni nie można jednak wykorzystywać do wzmacniania zaklęć. Zaklęcia w ogniściepurpurowym kamieniu umieścić jest w stanie tylko czarownik, ale korzystać z nich może każdy (patrz *pierścień zaklęć*).

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być 12. poziomu; *Waga:* –.



Kadzielnica władania żywiołakami powietrza

Kamienny koń: Z wyglądu jest to z grubsza ociosany posążek 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 bez problemu może transportować do 500 kilogramów. Nie musi też jeść ani odpoczywać. Otrzymane przez niego obrażenia można wyleczyć. W tym celu najpierw należy na niego rzucić czar *kamień w ciało* (dzięki czemu stanie się zwykłym koniem), a następnie leczyć go w normalny sposób. Kiedy będzie całkowicie zdrów, samoistnie powróci do kamiennej postaci. W formie kamiennej można go leczyć karmiąc klejnotami – punkt obrażeń za każde 50 sz wartości spożytych kamieni.

Kamienne konie występują w dwóch wersjach.

Rumak: Ten *kamienny koń* ma współczynniki ciężkiego konia oraz twardość 10.

Ogier: Ten *kamienny koń* ma współczynniki ciężkiego rumaka bojowego oraz twardość 10.

Poziom czarującego: 14; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ciało w kamień*, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 10 000 sz (rumak) lub 14 800 (ogier); *Waga:* 300 kg.

Kamień alarmowy: Po wypowiedzeniu słowa rozkazu ten kamienny sześcian z łatwością przylepia się do dowolnego przedmiotu. Jeśli teraz owego przedmiotu dotknie ktoś, kto nie powie wcześniej hasła, kamień będzie przez godzinę piszczał. Alarm ten jest słyszalny w promieniu 350 metrów, chyba że coś ogranicza rozchodzenie się dźwięków.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *alarm*; *Cena rynkowa:* 1000 sz; *Waga:* 1 kg.

Kamień władania żywiołakami ziemi: Ten kamień to z lekka oszlifowana skała o dziwnym kształcie. Wystarczy jednak, by jego właściciel wypowiedział słowa wezwania, a przybędzie wielki żywiołak ziemi – w okolicy musi jednak być ziemia, glina lub błoto. Wypowiedzenie wezwania zajmuje całą rundę. Kamień działa jak czar *wezwania potwora VII*, lecz jeśli w okolicy znajduje się piasek lub nieociosany kamień, żywiołak będzie duży – zaklęcie *wezwanie potwora VI*. Do przywołania żywiołaka potrzebny jest materiał zajmujący co najmniej obszar kwadratu o boku 1 metr i objętości 4 metrów sześciennych. Żywiołak pojawia się po 1k4 rundach. Więcej informacji o żywiołakach znajdziesz w *Księdze Potworów*. Za każdym razem można wezwać tylko jednego żywiołaka. Wezwanie kolejnego wymaga innego kawałka ziemi czy kamienia lub starego, jeśli poprzedni żywiołak znikł (został rozproszony, odegnany lub zabity).

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie potwora VI*, *wezwanie potwora VII*; *Cena rynkowa:* 100 000 sz; *Waga:* 2,5 kg.

Kamienie Ioun

Kolor	Kształt	Efekt	Cena rynkowa
Ciemnoszary	Dowolny	Po prostu krąży wokół głowy nie powodując żadnych efektów.	25 sz
Ciemnoszkarłatny	Tetraedr	Premia +1 z odbicia do KP.	4000 sz
Przezroczysty	Wrzeciono	Utrzymuje stworzenie przy życiu bez wody i pożywienia.	5000 sz
Jasnoniebieski	Równoległościan	Premia +2 z usprawnienia do Siły.	8000 sz
Czerwononiebieski	Kula	Premia +2 z usprawnienia do Intelektu.	8000 sz
Ogniściemiebieski	Kula	Premia +2 z usprawnienia do Roztropności.	8000 sz
Ciemnoczerwony	Kula	Premia +2 z usprawnienia do Zręczności.	8000 sz
Różowy	Równoległościan	Premia +2 z usprawnienia do Budowy.	8000 sz
Różowozielony	Kula	Premia +2 z usprawnienia do Charyzmy.	8000 sz
Ciemnoniebieski	Równoległościan	Czujność (jak atut).	8000 sz
Ogniściepurpurowy	Tetraedr	Przechowuje sześć czarów.	12 000 sz
Mieniący się	Wrzeciono	Utrzymuje stworzenie przy życiu bez powietrza.	15 000 sz
Jasnozielony	Tetraedr	Premia +1 z biegłości do testów ataku, rzutów obronnych i testów.	20 000 sz
Perłowobiały	Wrzeciono	Regeneruje punkt obrażeń na godzinę.	20 000 sz
Jasnolawendowy	Jajo	Wchłania czary maksymalnie 4. poziomu*.	20 000 sz
Lawendowozielony	Jajo	Wchłania czary maksymalnie 8. poziomu**.	40 000 sz

*Po wchłonięciu 20 poziomów czarów kamień wypala się, przybiera ciemnoszarą barwę i staje na zawsze bezużyteczny.

**Po wchłonięciu 50 poziomów czarów kamień wypala się, przybiera ciemnoszarą barwę i staje na zawsze bezużyteczny.

Kamień szczęścia: Zwykle jest to niezbyt gładki agat lub jakiś podobny minerał. Jego posiadacz otrzymuje premię +1 do rzutów obronnych, testów atrybutów i testów umiejętności.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *boskie względy*; *Cena rynkowa:* 10 000 sz; *Waga:* –.

Kamizelka złodzieja: W licznych ukrytych kieszeniach tego prostego, jedwabnego stroju spoczywają wytrychy zapewniające premię +4 z biegłości do testów Otwierania zamków. Narzędzia te zapewniają wspomnianą premię dopóki znajdują się w odległości do 4,5 metra od kamizelki. Odzyskują ową moc, gdy z powrotem trafią do kieszeni. Ponadto kamizelka obdarza właściciela premię +6 z biegłości do testów Wyzwalania się.

Poziom czarującego: 4; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kołatka, tłuszcz*; *Cena rynkowa:* 2000 sz; *Waga:* –.

Karafka niekończącej się wody: Jeśli z tej zwyczajnie wyglądającej butelki zostanie usunięty korek i wypowiedziane słowo rozkazu, wylewa się z niej słodka lub słona wody. Zależnie od wypowiedzianego hasła, woda będzie płynąć z różną szybkością i mieć różną postać.

Strumień: W rundzie z karafki leją się 4 litry wody.

Fontanna: Z karafki płynie 1,5 metrowy strumień wody; 20 l w rundzie.

Gejzer: Z karafki płynie długi na 1,5 metra i szeroki na 30 centymetrów strumień wody; 115 l w rundzie.

Gejzer ma znaczne ciśnienie i osoba trzymająca karafkę musi wykonać test Siły (ST 12) lub się przewróci. Taki strumień wody zadaje 1k4 obrażenia, jednak potraktować nim można w rundzie tylko jeden cel.

Wypowieczenie rozkazu kończy działanie *karafki niekończącej się wody*.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kontrolowanie wody*; *Cena rynkowa:* 9000 sz; *Waga:* 1 kg.

Karwasze łucznictwa: Z wyglądu niczym nie różnią się one od zwykłych karwaszów chroniących przedramiona. Niemniej nosząca je osoba potrafi biegle posługiwać się wszystkimi łukami, lecz nie kuszami. Jeśli umie posługiwać się jakimś łukiem, otrzymuje premię +2 z biegłości do testów ataku i premię +1 z biegłości do obrażeń (tylko jeśli cel znajduje się w odległości do 9 metrów) zadanych z tej broni.

Karwasze obdarzają swą mocą tylko tego, kto nosi oba.

Poziom czarującego: 4; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza; *Cena rynkowa:* 5100 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Karwasze pancerza: Z wyglądu niczym nie różnią się one od zwykłych karwaszów chroniących przedramiona. Jednak osoba, która je założy, zostaje otoczona niewidzialnym, ale skutecznym polem sił, zapewniającym premię z pancerza w wysokości +1 do +8 (jakby nosiła zbroję).

Karwasze obdarzają swą mocą tylko tego, kto nosi oba.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *zbroja maga*, poziom klasowy twórcy musi być przynajmniej dwa razy wyższy niż premia zapewniana przez karwasze; *Cena rynkowa:* 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: Z wyglądu jest to cienki, kryształowy walec. Wypowiedzenie słowa rozkazu budzi jego moc – klejnot emituje światło, które może mieć jedną z trzech postaci.

- Wypowiedzenie hasła raz sprawia, że światło ma postać stożka długości 3 metrów. Ta moc nie wymaga poświęcenia ładunków.
- Wypowiedzenie hasła po raz drugi sprawia, że z *klejnotu jasności* wystrzeliwuje bardzo jasny promień o średnicy 0,3 metra i długości 15 metrów. Należy wykonać test ataku dotykowego na dystans – każda ofiara zostaje oślepiona na 1k4 rudny, chyba że uda się jej rzut obronny na Refleks (ST 14). Wykorzystanie tej mocy kosztuje jeden ładunek.
- Wypowiedzenie hasła po raz trzeci sprawia, że klejnot rozbłyśnie na moment oślepiającym światłem (stożek o długości 9 metrów). Wszystkie istoty, które znajdą się w obszarze działania tego światła, muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 14) lub zostaną oślepione na 1k4 rundy. Ponadto ich narząd wzroku zostanie trwale uszkodzony, czego efektem jest kara –1 do testów ataku, testów Przeszukiwania i Zauważania. Ta moc wymaga poświęcenia pięciu ładunków.

Narząd wzroku można wyleczyć czarami *usunięcie ślepoty lub uzdrowienie*. Nowiutki *klejnot jasności* ma 50 ładunków. Kiedy wszystkie zostaną wykorzystane, staje się on niemagiczny.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ślepota/głuchota, światło dnia*; *Cena rynkowa:* 15 200 sz; *Waga:* –.

Klejnot widzenia: Jest to oszlifowany, piękny klejnot, z wyglądu zupełnie normalny. Kiedy jednak bohater patrzy przez niego, otrzymuje moc *prawdziwego widzenia*, analogiczną do czaru.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *prawdziwe widzenie*; *Cena rynkowa:* 75 000 sz; *Waga:* –.



Karwasze pancerza

Kołczan Ehlonny: Z wyglądu kołczan ten nie różni się od innych tego rodzaju przedmiotów, mogących pomieścić do 20 pocisków. Jeśli jednak przyjrzeć się mu dokładnie, widać różnice. Otóż wnętrze tego kołczanu podzielone jest na trzy części – każda to innowymiarowa przestrzeń, w której można zmieścić znacznie więcej, niżby się wydawało. W pierwszej, najmniejszej, jest miejsce na 60 przedmiotów mających kształt zwykłych strzał. W drugiej, nieco większej, zmieści się 18 przedmiotów mających wielkość oszczepów. W trzeciej, największej, znajdzie się miejsce dla 6 przedmiotów mających kształt łuku (a więc też włócznia czy laska). Właściciel, który włoży do kołczana różne rzeczy, może w każdej rundzie rozkazać „uwolnić" jeden z przedmiotów.

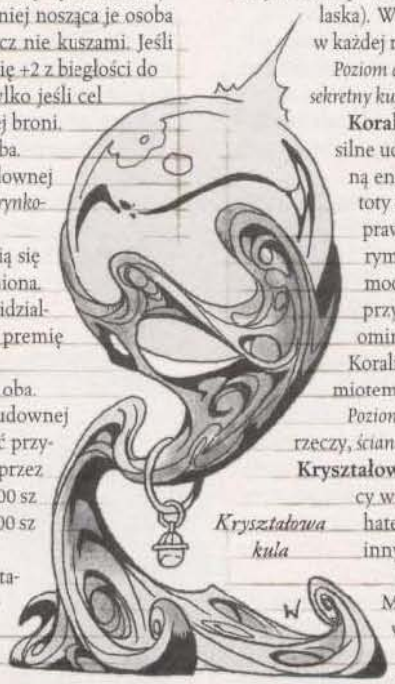
Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *sekretny kufer Leomunda*; *Cena rynkowa:* 1800 sz; *Waga:* –.

Koralik mocy: Z wyglądu jest to mała, matowa perła. Jednak silne uderzenie sprawia, że koralik wybucha, emitując magiczną energię (rozprysk), która rani (5k6 obrażeń) wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 3 metrów. Każda ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 16). Istoty, którym ów rzut się nie powiedzie, zostają uwięzione w sferze mocy o promieniu 3 metrów. Ucieczka jest możliwa jedynie przy zastosowaniu metod pozwalających zniszczyć lub ominąć działanie *ściany mocy*. Sfera znika po 3k6 minutach. Koralik w trakcie wybuchu ulega zniszczeniu, jest więc przedmiotem jednorazowego użytku.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ściana mocy*; *Cena rynkowa:* 2000 sz; *Waga:* –

Kryształowa kula: Jest to najbardziej popularny przedmiot służący wróżenia. Kula ma średnicę około 15 centymetrów. Bohater może w niej zobaczyć dosłownie każde miejsce lub inny plan egzystencji analogicznie do czaru *wróżenie*.

Niektóre *kryształowe kule* posiadając dodatkowe moce. Można ich użyć poprzez *kryształową kulę*, a ofiarami będą widziane rzeczy lub istoty.



Kryształowa kula

Typ kryształowej kuli	Cena rynkowa
Kryształowa kula	42 000 sz
Kryształowa kula widzenia niewidzialnego	50 000 sz
Kryształowa kula wykrywania myśli	51 000 sz
*Kryształowa kula telepatii**	70 000 sz
Kryształowa kula prawdziwego widzenia	80 000 sz

*Oglądający może przesyłać widzianej w kuli osobie wiadomości telepatycznie i otrzymywać od niej odpowiedzi. Ponadto raz dziennie może wpleść w przesłanie czar *sugestia* (ST 14).

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wróżenie* (plus każdy dodatkowy czar umieszczany w kuli); *Waga:* 3,5 kg

Księga dowodzenia: W tym masywnym tomie opisano wskazówki jak wpływać na innych i ich przekonywać, wplatając w słowa magię. Osoba, która przeczyta tę księgę – zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzymuje premię odziedziczoną w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju księgi) do wartości Charyzmy. Magia opuszcza raz przeczytany tom, który staje się zwykłym dziełem.



Księga zrozumienia

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa:* 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt stworzenia: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 sz (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5) *Waga:* 2,5 kg

Księga jasnych myśli: W tym masywnym tomie opisano ćwiczenia pozwalające polepszyć pamięć i logiczne myślenie, wplatając w słowa magię. Osoba, która przeczyta tę księgę – zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzymuje premię odziedziczoną w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju księgi) do wartości Intelektu. Magia opuszcza raz przeczytany tom, który staje się zwykłym dziełem.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa:* 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt stworzenia: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 sz (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5) *Waga:* 2,5 kg.

Księga zrozumienia: W tym masywnym tomie opisano ćwiczenia polepszające instynkt i percepcję, wplatając w słowa magię. Osoba, która przeczyta tę księgę – zajmuje to 48 godzin rozłożonych na minimum 6 dni – otrzymuje premię odziedziczoną w wysokości od +1 do +5 (w zależności od rodzaju księgi) do wartości Roztropności. Magia opuszcza raz przeczytany tom, który staje się zwykłym dziełem.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa:* 27 500 sz (+1), 55 000 sz (+2), 82 500 sz (+3), 110 000 sz (+4), 137 500 sz (+5); Koszt stworzenia: 1250 sz + 5100 PD (+1), 2500 sz + 10 200 PD (+2), 3750 sz + 15 300 sz (+3), 5000 sz + 20 400 PD (+4), 6250 sz + 25 500 PD (+5) *Waga:* 2,5 kg.

Kula burz: Ta szklana kula ma średnicę 20 centymetrów. Jej właściciel może niemal dowolnie wpływać na pogodę, wywołując nawet nadnaturalne i niszczycielskie burze. Raz dziennie ma też prawo użyć kulę do rzucenia czaru *kontrolowanie pogody*. Raz na miesiąc może zaś rzucić zaklęcie *burza zemsty*. Ponadto posiadacz kuli zyskuje premię +2 ze szczęścia do wszystkich testów i rzutów obronnych na efekty pogodowe (włączając w to przetrwanie w wysokich i niskich temperaturach, lecz nie opieranie się zaklęciom w rodzaju *stożka zimna* czy „zwykłemu" przechodzeniu przez ogień).

Poziom czarującego: 18; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *burza zemsty*, *kontrolowanie pogody*; *Cena rynkowa:* 38 000 sz; *Waga:* 3 kg.

Latająca miotła: Ta miotła może unosić się w powietrzu – moc analogiczna do czaru *lotu* z nieograniczonym czasem trwania. Miotła może unieść 100 kilogramów. Ponadto może sama polecieć do wskazanego przez właściciela miejsca, pod warunkiem, że zna ona lokalizację. Podlatuje też samodzielnie do posiadacza, gdy ten wypowie słowo rozkazu w odległości do 300 metrów.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ciągłość*, *lot*; *Cena rynkowa:* 15 100 sz; *Waga:* 1,5 kg.

Latający dywan: Ten kawałek materiału może unosić się w powietrzu – moc analogiczna do czaru *lotu* z nieograniczonym czasem trwania. Wielkość, udźwig i szybkość *latającego dywanu* jest różna, co wyszczególniono w pobliskiej tabeli. Zwykle dywan jest pięknie zdobiony i wykonany z kosztownych surowców. Do aktywowania go wystarczy wypowiedzenie słowa rozkazu. Właściciel może to zrobić znajdując się na dywanie lub nie. Kierowanie polega na wypowiadaniu odpowiednich słów.

Rozmiar	Udźwig	Prędkość	Waga	Cena rynkowa
0,5 m na 1 m	150 kg	63 m	2,5 kg	18 000 sz
1 m na 1,5 m	300 kg	54 m	4 kg	29 000 sz
1,5 m na 2 m	450 kg	45 m	5 kg	41 000 sz
2 m na 3 m	600 kg	36 m	7,5 kg	53 000 sz

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ciągłość*, *lot*.

Latarnia ujawnienia: Z wyglądu i działania ta latarnia niczym nie różni się od zwykłej zakrytej latarni. Różnica polega na tym, iż po zapaleniu ujawnia ona obecność wszystkich niewidzialnych istot, które znajdują się w odległości 7,5 metra od niej – moc analogiczna do czaru *wyczyszczenie niewidzialności*.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wyczyszczenie niewidzialności*; *Cena rynkowa:* 30 000 sz; *Waga:* 1 kg.

Lina oplątania: Z wyglądu jest to zwykła konopna lina długości 9 metrów. Niemniej na rozkaz skacze ona na 6 metrów w dal i 3 metry w górę, po czym oplątuje ofiarę – atak prowadzący do zwarcia z premią +15 (w tym +4 za duży rozmiar i +6 za Siłę 22).

Liny nie da się rozerwać siłą; trzeba ją czymś przeciąć. Ma KP 22, 12 punktów wytrzymałości i twardość 10. Uszkodzona lina naprawia się w tempie punkt wytrzymałości na 5 minut. Jeśli jednak zostanie przecięta (utrata wszystkich 12 pw), ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *oplątanie*, *ożywienie liny*, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 21 000 sz; *Waga:* 2,5 kg.

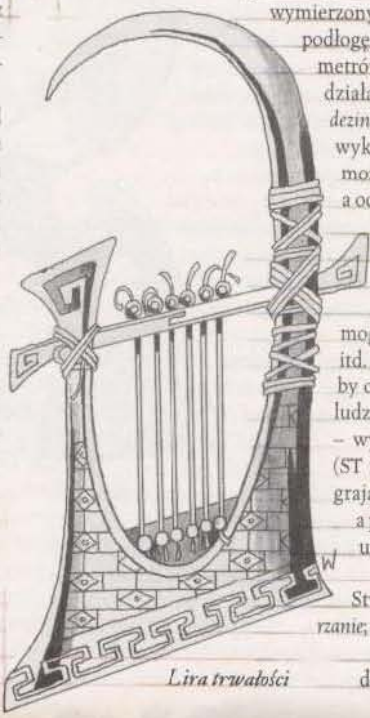
Lina wspinaczki: Ta długa na 18 metrów lina ma grubość cieniutkiej różdżki, a mimo to jest w stanie utrzymać ciężar 1500 kilogramów. Na rozkaz porusza się z prędkością 3 metrów na rundę w górę, w dół i w innym kierunku. Ponadto przyczepia się do czego tylko sobie zażyczy właściciel. Może się też samodzielnie odwiązać i powrócić do bohatera.

Linie wspinaczki można rozkazać, by zawiązała się w węzły (lub rozwiązała). W takim przypadku na całej jej długości, w odległości 30 centymetrów od siebie, pojawią się węzły. Lina będzie przez to o połowę krótsza, ale jednocześnie ST testów Wspinaczki zmaleje o 10.

Istota, która aktywuje moc liny, musi trzymać jeden jej koniec.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie liny*; *Cena rynkowa:* 3000 sz; *Waga:* 1,5 kg.

Lira trwałości: Zagranie odpowiedniej melodii sprawia, że każdy atak wymierzony w jakąś konstrukcję (ścianę, dach, podłogę itd.) znajdującą się w promieniu 100 metrów od liry nie przynosi efektu. Nie działają moce *rogu jerychońskiego* i czar *dezintegracja*, a także uderzenia tarana czy wykorzystanie broni oblężniczej. Liry można w ten sposób użyć raz dziennie, a ochrona trwa 30 minut.



Lira trwałości

Lira jest także bardzo użyteczna podczas budowania. Raz na tydzień można na niej zagrać i stworzyć muzykę, za sprawą której powstać mogą budynki, kopalnie, tunele, kanały itd. Wystarczy ledwie 30 minut grania, by osiągnąć efekt trzydniowej pracy stu ludzi. Każda godzina gry – poza pierwszą – wymaga wykonania testu Występów (ST 18). Jeśli się on nie powiedzie, musi grający musi przerwać muzykowanie, a ponadto liry nie można w ten sposób użyć przez tydzień.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wytwarzanie*; *Cena rynkowa:* 13 000 sz; *Waga:* 2,5 kg.

Łyżka Murlynda: Ten nie wyglądający szczególnie sztuciec zwykle

Ryc. W. Reynolds

wytwarza się z rogu. Gdy łyżka zostanie włożona do pustego pojemnika – na przykład, do miski, kubka, naczynia – wypełnia się ono gęstym kleikiem. Owa substancja ma smak ciepłego, wilgotnego kartonu, niemniej ma duże wartości odżywcze; jest w niej wszystko, czego potrzebuje do życia dowolny roślinożerca, mięsożerca czy wszystkożerca.

Każdego dnia łyżka tworzy tyle kleiku, by pożywiła się nim czwórka ludzi.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *stworzenie jedzenia i wody*; *Cena rynkowa*: 5500 sz; *Waga*: –.

Maska śmierci: Ta maska z kości słoniowej wygląda niczym ludzka czaszka. Osoba, która nosiła ją co najmniej godzinę, może raz dziennie sprawić, że uniesie się ona z jej twarzy. Czaszka oddali się od właściciela na maksimum 15 metrów i, uśmiechając się, zaatakuje wskazany cel (dotykowy atak na dystans). Udany atak zmusza ofiarę do wykonania rzutu obronnego na Wytrzymałość (ST 20). Jeśli rzut ów się nie powiedzie, nieszczęśnik pada trupem – moc analogiczna do działania czaru *palec śmierci*. Ofiara, której powiódł się rzut obronny, otrzymuje 3k6+13 obrażeń. Po ataku (nieważne – udanym czy nie) maska powraca do właściciela.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *lot*, *ożywienie przedmiotu*, *palec śmierci*; *Cena rynkowa*: 25 000 sz; *Waga*: 1,5 kg.

Maść Keoghtoma: W niewielkim słoiczku (średnica 7,5 centymetra, wysokości 2,5 centymetra) znajduje się aż pięć porcji maści, która – rozsmarowana na ranie lub połknięta – neutralizuje każdą truciznę (moc analogiczna do czaru *neutralizacji trucizny*). Jeśli posmaruje się nią chory obszar, powoduje leczenie (moc analogiczna do zaklęcia *usunięcie choroby*). Jeżeli zaś zaaplikuje się ją na ranę, wyleczeniu ulegnie 1k8+5 punktów obrażeń (moc analogiczna do czaru *leczenie lekkich ran*).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *leczenie lekkich ran*, *neutralizowanie trucizny*, *usunięcie choroby*; *Cena rynkowa*: 4000 sz; *Waga*: 0,25 kg.

Medalion wykrywania myśli: Z wyglądu jest to zwykły wisiorek w kształcie zwieszonego na łańcuszku dysku, zazwyczaj wykonanego z brązu, miedzi lub niklu zmieszanego z odrobiną srebrem. Niemniej noszącą go osobę może czytać myśli innych istot, jakby korzystała z czaru *wykrycie myśli*.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wykrycie myśli*; *Cena rynkowa*: 12 000 sz; *Waga*: –.

Misa władania żywiołakami wody: Ta duża misa jest zazwyczaj wykonana z niebieskiego lub zielonego kamienia półszlachetnego (malachitu, lapis lazuli, azurytu, turkusu, perydotu lub nefrytu). Ma ona średnicę 30 centymetrów, a głębokość 15 centymetrów. Nie jest zbyt wytrzymała. Kiedy wypełni się ją świeżą wodą i wypowie słowa wezwania, przybędzie duży żywiołak wody. Wypowiedzenie wezwania zajmuje całą rundę. Misa działa jak czar *wezwania potwora VI*. Za każdym razem można wezwać tylko jednego żywiołaka. Wezwanie kolejnego wymaga wypełnienia misy raz jeszcze wodą, co nie może się stać, dopóki pierwszy żywiołak nie zniknie (zostanie rozproszony, odegnany lub zabity).

Wlanie do misy słonej wody sprawi, iż pojawi się wielki, nie duży żywiołak (tak jakby rzucono *wezwania potwora VII*). Więcej informacji o żywiołakach znajdziesz w *Księdze Potworów*.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie potwora VI*, *wezwanie potwora VII*; *Cena rynkowa*: 100 000 sz; *Waga*: 1,5 kg.

Młot tytanów: Ten młot ma 2,5 metra długości. Używany jako broń, działa jak *wielka maczuga +3*, która nieożywionym przedmiotom zadaje potrójne obrażenia. Jednakże posługiwanie się nim wymaga, by postać posiadała Siłę co najmniej 18. W innym przypadku otrzyma ona karę –4 do ataku.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zaciśnięta pięść Bigby'ego*; *Cena rynkowa*: 25 000 sz; *Waga*: 80 kg.

Naszyjnik kul ognistych: Z wyglądu jest to tani medalion, bezwartościowe świecidełko. Jednak gdy ktoś zawiesi go sobie na szyi, wszyscy dostrzegą jego prawdziwą postać – tak naprawdę jest to bowiem złoty łańcuch ozdobiony kilkoma kulami z tegoż kruszcu. Właściciel (i nie tylko on) może z łatwością odczepić kule i cisnąć je na odległość nie przekraczającą 21 metrów. Kula, która dotrze do celu, wybucha jakby była *kulą ognistą* (ST 14).



Maska śmierci

Poniżej podano tabelkę zawierającą informacje o rodzaju naszyjnika oraz liczbie złotych kul i odpowiadających im kostkom obrażeń spowodowanych przez czar.

Naszyjnik	10k6	9k6	8k6	7k6	6k6	5k6	4k6	3k6	2k6	Cena rynkowa
Typ I	–	–	–	–	–	2	–	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	–	6150 sz
Typ VI	1	–	2	–	2	–	4	–	–	8100 sz
Typ VII	1	2	–	2	–	2	–	2	–	9150 sz

Tak więc, na przykład, naszyjnik typu III zdobi siedem kul – jedna to siedmiokostkowa *kula ognista*, dwie to pięciokostkowe kule, a cztery – trzykostkowe.

Im więcej kości obrażeń powoduje kula, tym jest większa. Jeśli posiadacz naszyjnika (mający go na szyi lub gdziekolwiek indziej przy sobie) nie obroni się przed działaniem magicznego ognia, przedmiot ma prawo wykonać rzut obronny (premia +7). Jeżeli naszyjnik się nie obroni, wszystkie zdobiące go kule wybuchają jednocześnie. Właściciela czeka dość niemiły los.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *kula ognista*; *Waga*: 1 kg.

Naszyjnik modlitewnych paciorków: Z wyglądu jest to niewiele warte świecidełko, które po zawieszeniu na szyi osoby rzucające zaklęcia objawienia objawia swą prawdziwą postać. *Naszyjnik modlitewnych paciorków* to 1k6+24 półszlachetnych kamieni (całkowita wartość 1000 sz) oraz jeden specjalny paciorek obdarzony którąś z następujących mocy.

Typ specjalnego paciorka	Zdolność specjalnego paciorka
Paciorek błogosławieństwa	Właściciel może rzucić czar *błogosławieństwo*.
Paciorek karmy	Właściciel może rzucać swoje zaklęcia na poziomie o cztery wyższym (dotyczy to zasięgu, czasu trwania itd.). Efekt trwa 10 minut.
Paciorek leczenia	Właściciel może rzucić czary *usunięcie ślepoty*, *usunięcie choroby* lub *leczenie poważnych ran*.
Paciorek powietrznego spaceru	Właściciel może rzucić czar *powietrzny spacer*.
Paciorek walki	Właściciel może rzucić czary *święte porażenie*, *młot chaosu*, *gniew porządku* lub *przeklęta plaga*.
Paciorek wzywania	Właściciel przyzywa swe bóstwo (szansa 90%), które przybiera postać materialną (lepiej, żeby miał dobry powód). Ten paciorek jest jednorazowego użytku.

Każdego specjalnego paciorka można użyć raz dziennie – z wyjątkiem *paciorka wezwań*. Wykorzystanie tego ostatniego nazbyt lekkomyślnie sprawi, że bóstwo odbierze śmiałkowi naszyjnik, rzucając w dodatku na niego czar *geas* – oczywiście karząc go w ten sposób.

Zdjęty z naszyjnika paciorek traci swą moc. Zdarzają się naszyjniki, które zdobi więcej niż jedne specjalny paciorek.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *brama*, *powietrzny spacer* oraz jeden z następujących, potrzebnych czarów: *błogosławieństwo*, *gniew porządku*, *leczenie choroby*, *leczenie poważnych ran*, *leczenie ślepoty*, *młot chaosu*, *przeklęta klęska* lub *święte porażenie*; *Cena rynkowa*: 500 sz (*naszyjnik błogosławieństwa*), 5000 sz (*naszyjnik karmy*), 10 000 sz (*naszyjnik leczenia*), 15 000 sz (*naszyjnik walki*), 30 000 sz (*naszyjnik powietrznego spa-*

ceru), 50 000 sz (*naszyjnik wzywania*) plus 1000 sz za niemagiczne kamienie na każdym naszyjniku; *Waga:* –.

Naszyjnik przystosowania: Jest to ciężki łańcuch ozdobiony platynowym medalionem. Nosząca go osoba jest otoczona powietrzną bańką, dzięki czemu może oddychać zarówno pod wodą, jak i w próżni.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *oddychanie pod wodą*; *Cena rynkowa:* 19 000 sz; *Waga:* –.

Obręcz intelektu: Ten przedmiot ma postać sznurka z umieszczonym na nim klejnocie. Należy go zawiązać tak, by kamyk znalazł się na czole właściciela. Obręcz obdarza noszącą ją osobę premią z usprawnienia do Intelekt o wartości równej +2, +4 lub +6.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *obcowanie lub wiedza o legendach*; *Cena rynkowa:* 4000 sz (+2), 16 000 sz (+4) lub 36 000 sz (+6); *Waga:* –.

Obręcze-bramy: Są to dwa żelazne pierścienie, każdy o średnicy 35 centymetrów. Działają one pod takim warunkiem, iż znajdują się od siebie w odległości do 150 kilometrów. Cokolwiek przełożone zostanie przez jeden pierścień, wychodzi z drugiego. W ten sposób można przenieść dziennie do 50 kilogramów (przedmiotów częściowo przepchniętych przez pierścień nie bierze się pod uwagę). Za pomocą *obręczy-bram* można transportować przedmioty i wiadomości, a nawet atakować. Bohater może włożyć rękę przez żelazny pierścień i chwycić przedmiot znajdujący się w pobliżu drugiego koła. Może choćby dźgnąć w ten sposób przeciwnika. Śmiałek może też przełożyć przez pierścień głowę i rozejrzeć się po okolicy, a nawet rzucić zaklęcie. Postać małych rozmiarów może prześlizgnąć się przez żelazną obręcz, jeśli wykona udany test Wyzwalania się (ST 13). Stworzenia filigranowej wielkości, a także drobne i malutkie przechodzą przez nią bez przeszkód. Każdy pierścień ma „wejście" i „wyjścia" – strony oznaczone są odpowiednimi symbolami.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *brama*; *Cena rynkowa:* 40 000 sz; *Waga:* 0,5 kg każdy.

Oczy nieszczęścia: Z wyglądu są to dwa specjalne kryształy, które każdy może założyć na oczy. Nosząca je osoba może rzucić zaklęcie *zagłada* na znajdujące się w pobliżu stworzenia (jedna ofiara w rundzie), gdy po prostu spotkają się ich spojrzenia. Na istoty, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wolę (ST 11), działa efekt wspomnianego czaru. Jeśli śmiałek używa tylko jednego kryształu, ST rzutu obronnego spada do 10. Jeżeli zaś nosi oba, znajduje się cały czas jakby pod działaniem zaklęcia *obserwacja śmierci*, a ponadto raz na tydzień może użyć czaru *kąśliwy wzrok* (ST 19).

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kąśliwy wzrok, obserwacja śmierci, zagłada*; *Cena rynkowa:* 24 500 sz; *Waga:* –.

Oczy orła: Ten przedmiot to dwa specjalne kryształy, które każdy może założyć na oczy. Zapewniają one premię +5 z okoliczności do testów Zauważania. Użycie tylko jednego kryształu sprawia, że śmiałkowi kręci się w głowie i jest przez rundę otumaniony. Potem może używać tylko jednego kryształu jak długo zechce, pod warunkiem jednak, iż zakryje drugie oko. Oczywiście bohater może bez problemu zdjąć kryształ, by widzieć normalnie, lub założyć oba i uniknąć zawrotów głowy.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *jasnosłyszenie/jasnowidzenie*; *Cena rynkowa:* 1000 sz; *Waga:* –.

Oczy petryfikacji: Ten przedmiot ma postać dwu specjalnych kryształów, które każdy może założyć na oczy. Nosząca je osoba może przez 10 rund dziennie wykorzystywać atak wzrokowy, który powoduje petryfikację (ST 19) – analogicznie do mocy bazyliszka (więcej informacji o tej istocie znajdziesz w *Księdze Potworów*).

Bohater musi założyć oba kryształy, by ich magia działała.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ciało w kamień*; *Cena rynkowa:* 98 000 sz; *Waga:* –.

Oczy zauraczania: Ten przedmiot to dwa specjalne kryształy, które każdy może założyć na oczy. Nosząca je osoba może rzucić zaklęcie *zauroczenie osoby* na znajdujące się w pobliżu stworzenia (jedna ofiara w rundzie), gdy po prostu spotkają się ich spojrzenia. Ci, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wolę (ST 16), ulegają mocy wspomnianego czaru. Jeśli śmiałek używa tylko jednego kryształu, ST rzutu obronnego spada do 10.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, Podniesienie czaru, *oczarowanie osoby*; *Cena rynkowa:* 56 000 sz; *Waga:* –.

Okulary widzenia szczegółów: Szkła tych okularów wykonano ze specjalnego kryształu. Osoba, która je założy, widzi znacznie lepiej, ale tylko na dystans do 30 centymetrów. Otrzymuje ona premię +5 do testów Przeszukiwania pozwalających odkryć takie cechy jak: ledwie widoczne łączenia, znaki, pęknięcia lub skazy.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *prawdziwe widzenie*; *Cena rynkowa:* 1000 sz; *Waga:* –.

Okulary widzenia w nocy: Szkła tych okularów wykonano z ciemnego, nieprzezroczystego kryształu. Osoba, która je założy, normalnie wszystko widzi, a ponadto widzi również w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *widzenie w ciemnościach*; *Cena rynkowa:* 8000 sz; *Waga:* –.

Opończa odporności na czary: Ten haftowany strój narzuca się na zwykłą odzież lub zbroję. Nosząca go osoba uzyskuje odporność na czary w wysokości 21.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *odporność na czary*; *Cena rynkowa:* 90 000 sz; *Waga:* –.

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 strój ten nosi druid posiadający zdolność zwierzęcy kształt, może on po nią sięgać dziennie jeden raz więcej.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *polimorfowanie siebie* lub twórca musi być druidem 10 poziomu; *Cena rynkowa:* 5800 sz; *Waga:* –.

Ornaty wiary: Ten święty strój, narzucony na zwykłe ubranie, zapewnia noszącemu specjalną ochronę – redukcję obrażeń 5/+5.

Poziom czarującego: 20; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kamienna skóra*; *Cena rynkowa:* 76 000 sz; *Waga:* –.

Oskard tytanów: Trzonek tego narzędzia ma długość 3 metrów. Każda istota będąca co najmniej wielkich rozmiarów może się nim posługiwać, by przekopywać ziemię czy poruszać wałami obronnymi (10 minut wystarczy na obszar sześcianu o krawędzi 3 metrów). Można nim również kruszyć skały (godzina na sześcian o krawędzi 3 metrów). Jeśli używa się go w walce, należy go traktować jak *olbrzymi morgenstern* +3, który zadaje 4k6 punktów obrażeń.

Poziom czarującego: 16; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *poruszenie ziemi*; *Cena rynkowa:* 23 000 sz; *Waga:* 60 kg.

Pantofle pajęczej wspinaczki: Osoba, która założy te pantofle, może poruszać się z szybkością 4,5 metra po pionowych ścianach lub nawet po suficie (oczywiście do góry nogami), nie używając do tego rąk. Obuwie to okazuje się bezużyteczne na niezwykle śliskiej powierzchni (lodzie, miejscu pokrytym tłuszczem lub olejem).

Poziom czarującego: 4; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *pajęcza wspinaczka*; *Cena rynkowa:* 2000 sz; *Waga:* 0,25 kg.

Pas mnicha: Ten pas ma postać zwykłego sznura, zawijanego wokół talii. Nosząca go osoba zwiększa swe umiejętności walki bez broni. Jeśli dochodzi do takiego starcia, może ona walczyć obiema rękami, tak jakby posiadała atuty Walka dwoma rodzajami broni oraz Oburęczność. Ponadto raz dziennie ma ona prawo wykonać oszałamiający atak (moc klasowa mnicha).

Jeśli pas nosi mnich, może on dziennie wykonać jeden oszałamiający atak więcej oraz raz dziennie rzucić na siebie czar *przyspieszenie*, który działa przez 10 kolejnych rund.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *przyspieszenie, słuszna potęga* lub *transformacja Tensera*; *Cena rynkowa:* 9000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Pas krasnoludów: Osoba nosząca ten pas otrzymuje premię z biegłości +4 do wszystkich testów Charyzmy (dotyczących choćby zmiany nastawienia BN) oraz do umiejętności opartych na tym atrybucie – a więc do Blefowania, Dyplomacji, Przebierania, Zastraszania, Zbierania informacji oraz Występów – gdy dotyczą one kontaktów z krasnoludami. Premia ta wynosi +2, gdy ma postać do czynienia z niziołkami i gnomami. Jeśli jednak noszący pas styka się z przedstawicielami innych ras, otrzymuje on karę z biegłości –2. Ponadto śmiałek rozumie (mówiony i czytany) język krasnoludów i może się nim posługiwać. Jeżeli osoba nosząca pas nie należy do krasnoludzkiej rasy, otrzymuje zdolność widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów), krasnoludzki kamienny zmysł,

premię +2 z usprawnienia do Budowy oraz premię +2 do rzutów obronnych na trucizny, zaklęcia i efekty czaropodobne.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *języki* i albo *polimorfowanie siebie*, albo twórca musi być krasnoludem; *Cena rynkowa:* 14 900 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Pas siły giganta: Jest to szeroki pas z grubej skóry nabijanej żelaznymi ćwiekami. Nosząca go osoba otrzymuje premię z usprawnienia do Siły w wysokości +4 lub +6.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *bycza siła*; *Cena rynkowa:* 16 000 sz (+4) lub 36 000 sz (+6); *Waga:* 0,5 kg.

Peleryna znikania: Noszący tę jasnoczerwoną szatę może raz dziennie wydać rozkaz i rzucić zaklęcie *wymiarowe drzwi*. Znikając za nimi, pozostawia po sobie chmurę dymu, pojawieniu zaś towarzyszy podobny efekt.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wymiarowe drzwi*; *Cena rynkowa:* 12 960 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Perła mocy: Na pierwszy rzut oka jest to normalna perła przeciętnych rozmiarów. Niemniej okazuje się niezwykle pomocna wszystkim tym, którzy rzucają zaklęcia, uprzednio je przygotowując (a więc dla kapłanów, druidów, tropicieli, paladynów i czarodziejów). Raz dziennie, na rozkaz, *perła mocy* pozwala właścicielowi przypomnieć sobie dowolny czar, który przygotował, a następnie rzucił. Zaklęcie powraca do pamięci czarownika tak, jakby nigdy go nie rzucił. Poziom czaru, który właściciel może w ten sposób odzyskać, zależy od rodzaju perły. Istnieją *perły mocy*, dzięki którym śmiałek może przypomnieć sobie jeden dowolny czar z poziomu 1-9 lub też dwa zaklęcia dziennie, każde innego poziomu, nie wyższego niż 6.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być zdolny do rzucania zaklęć na poziomie czaru, który ma być przypominany; *Cena rynkowa:* 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 czary); *Waga:* –.

Perła syren: Jest to bardzo piękna perła wartości 1000 sz, która poza tym wygląda zupełnie normalnie. Osoba, która zaciśnie ją mocno w dłoni lub przyciśnie do piersi, koncentrując się jednocześnie na mocy przedmiotu, będzie mogła go wykorzystać.



Pas siły giganta

Właściciel perły może oddychać pod wodą jak zwykłym powietrzem. Ponadto pod powierzchnią porusza się z szybkością 18 metrów, może rzucać czary i działać bez ograniczeń.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *oddychanie pod wodą, swoboda ruchu*; *Cena rynkowa:* 15 300 sz; *Waga:* –.

Pierzasty talizman Quaala: Przedmioty te mają postać małego pióra obdarzonego opisaną dalej, niezwykłą mocą. Każdego z nich można użyć tylko raz.

Bicz: Talizman przemienia się w wielki bicz ze skóry. Walczy on sam z siebie i ściera się z wybranym przeciwnikiem jak *tańczący oręż* (patrz strona 187). Broń zapewnia bazową premię do ataku +10, zadaje 1k6+1 punktów obrażeń (plus modyfikatory) oraz ma premię z usprawnienia +1 do testów ataku i obrażeń. Wykonuje też darmowy atak prowadzący do zwarcia (z premią +15 do ataku). Bicz istnieje tylko godzinę.

Drzewo: Talizman powołuje do istnienia duży dąb (średnica pnia 2 metry, wysokość 18 metrów, średnica korony 12 metrów). Jest to chwilowy efekt.

Kotwica: Talizman służy do cumowania statków, które zostają unieruchomione na jeden dzień lub krócej.

Łabędzia łódź: Talizman przyjmuje postać dużej łodzi kształtem przypominającej łabędzia. Pływa ona po wodzie z prędkością 18 metrów. Na pokładzie zmieści się osiem koni z rzędem lub trzydzieści dwie istoty średnich rozmiarów (albo też kombinacja owych). Łódź znika po upływie dnia lub wcześniej.

Ptak: Tego talizmanu używa się do przekazywania zapisanych wiadomości – służy on za gołębia pocztowego, który zawsze dociera do adresata. Ptak istnieje tak długo, jak długo wymaga tego dostarczenie wiadomości.

Wachlarz: Talizman tworzy ogromny wachlarz, który poruszając się tworzy podmuch wystarczający do napędzania statku (prędkość około 40 km/h). Wiatr ten nie kumuluje się z innymi podmuchami, nie można więc za jego pomocą przemienić groźnego wiatru w wichurę. Można jednak za jego sprawą osłabić siłę podmuchów, tworząc obszar, na którym wiatry będą spokojniejsze (choć nie wpłynie to na wielkość fal w trakcie burzy). Wachlarz znika po 8 godzinach lub wcześniej i nie działa na lądzie.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *większe tworzenie*; *Cena rynkowa:* 500 sz (*bicz*), 100 sz (*drzewo*), 50 sz (*kotwica*), 450 sz (*łabędzia łódź*), 300 sz (*ptak*), 200 sz (*wachlarz*); *Waga:* –.

Planarne kajdany: Te chłodne, żelazne kajdany inkrustowane są złotymi runami. Zakuta w nie istot znajduje się jakby pod działaniem zaklęcia *wymiarowa kotwica* (bez rzutów obronnych). Kajdany pasują na stworzenia rozmiarów od małego do dużego. ST ich złamania lub wymknięcia się z nich wynosi 30.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wymiarowa kotwica*; *Cena rynkowa:* 26 000 sz; *Waga:* 2,5 kg.

Płaszcz charyzmy: Jest to leciutki i modny płaszcz, zdobiony srebrnymi lamówkami. Nosząca go osoba otrzymuje premię z usprawnienia +2, +4 lub +6 do Charyzmy.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *oczarowanie potwora*; *Cena rynkowa:* 4000 sz (+2), 16 000 sz (+4), 36 000 sz (+6); *Waga:* 1 kg.

Płaszcz elfów: Ten płaszcz wygląda na zupełnie normalną szatę o neutralnej, szarej barwie. Niemniej osoba, która go założy i naciągnie kaptur na głowę, otrzymuje premię z okoliczności +10 do testów Ukrywania.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *niewidzialność*, twórca musi być elfem; *Cena rynkowa:* 2000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Płaszcz eteryczności: Z wyglądu jest to srebrzysto-szary płaszcz, który raczej pochłania światło niż jest nim rozjaśniony. Nosząca go osoba, po wydaniu rozkazu, staje się eteryczna (analogicznie do czaru *eteryczny spacer*). Ów efekt można rozproszyć. Płaszcz działa 10 minut dziennie; okres można dzielić na krótsze odcinki czasu.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *eteryczny spacer*; *Cena rynkowa:* 52 000 sz; *Waga:* 0,5 kg

Płaszcz nietoperza: Ten płaszcz uszyty jest z czarnej bądź brązowej tkaniny. Nosząca go osoba otrzymuje premię z okoliczności +10 do testów Ukrywania. Ponadto może ona również bez problemu zwisać z sufitu głową w dół, jak to czynią nietoperze.

Chwytając boki płaszcza i unosząc je, tworząc coś na kształt skrzydeł, bohater może latać (analogicznie do działania czaru *lot*). Ponadto, jeśli tego chce, może polimorfować się w zwykłego nietoperza i latać jak on (wyposażenie śmiałka również ulega przemianie). Posiadacz płaszcza ma prawo latać – w obu wspomnianych postaciach – jedynie w ciemnościach (albo w nocy, albo w nieoświetlonych lub słabo oświetlonych podziemiach) i tylko maksymalnie przez godzinę. Użycie mocy tego przedmiotu sprawia, iż przez taki sam okres nie obdarzy on swego właściciela zdolnością latania.

Płaszcz obdarza też właściciela premią z odbicia +2 do KP, którą należy brać pod uwagę również w postaci nietoperza.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *lot*, *polimorfowanie siebie*; *Cena rynkowa:* 24 000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Płaszcz odporności: Ten strój zapewnia magiczną ochronę – nosząca go osoba otrzymuje premię z odporności w wysokości od +1 do +5 do wszystkich rzutów obronnych (Wola, Wytrwałość, Refleks).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Tworzenie cudownej rzeczy, *odporność*, poziom twórcy musi być trzy razy wyższy niż premia zapewniana przez płaszcz; *Cena rynkowa:* 1000 sz (+1), 4000 sz (+2), 9000 sz (+3), 16 000 sz (+4), 25 000 sz (+5); *Waga:* 0,5 kg.

Płaszcz pajęczaków: Jest to jedwabny, czarny płaszcz, na którym wyhaftowano zdobienia przypominające sieć. Nosząca go osoba może korzystać z mocy analogicznej do efektu zaklęcia *pajęcza wspinaczka*. Ponadto nie

można jej uwięzić w sieci – zwykłej i magicznej (patrz czar *sieć*); postać może się po nich poruszać z normalną prędkością.

Raz dziennie noszący płaszcz może rzucić czar *sieć*. Zyskuje on również premię ze szczęścia +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wytrzymałość, gdy broni się przed truciznami pająków.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *pajęcza wspinaczka*, *sieć*; *Cena rynkowa:* 6000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Płaszcz płaszczki: Ten płaszcz wygląda na uszyty ze skóry. Kiedy jednak nosząca go osoba wejdzie do słonej wody, strój dopasuje się do niej, przemieniając w płaszczkę (odkrycie prawdziwej natury bohatera wymaga testu Zauważania o ST 20). Śmiałek otrzymuje też premię z naturalnego pancerza +3, może oddychać pod wodą i poruszać się z prędkością 18 metrów – jakby był prawdziwą płaszczką.

Płaszczki zwykły gryźć przeciwników, czego przemieniona osoba czynić nie potrafi. Może ona za to atakować znajdujące się za nią istoty ogonem, zdając 1k6 obrażeń. Ów atak będzie dodatkowy do wszystkich innych posiadanych przez postać; wykonuje się go z największą premią do ataku wręcz.

Noszący płaszcz może wysunąć spod niego ręce, nie tracąc opisanych wyżej mocy działających pod wodą.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *oddychanie pod wodą*, *swoboda ruchu*; *Cena rynkowa:* 20 000 sz; *Waga:* 0,5 kg.



Płaszcz pajęczaków

Płaszcz przemieszczenia, słabszy: Z wyglądu jest to zwykły płaszcz, który objawia swą moc po założeniu. Nosząca go osoba nie jest normalnie widoczna, gdyż magia przedmiotu zakrzywia i wypacza fale świetlne. Moc płaszcza jest analogiczna do efektu czaru *przemieszczenie*, z tą różnicą, że szansa bycia nietrafionym wynosi 20% (połowiczne ukrycie). Oczywiście działa ona, dopóki bohater nosi płaszcz.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *przemieszczenie*; *Cena rynkowa:* 25 000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Płaszcz przemieszczenia, potężniejszy: Z wyglądu jest to zwykły płaszcz, który objawia swą moc po założeniu. Nosząca go osoba nie jest normalnie widoczna, gdyż magia przedmiotu zakrzywia i wypacza fale świetlne. Moc płaszcza jest analogiczna do efektu czaru *przemieszczenie*. Oczywiście działa ona, dopóki bohater nosi płaszcz.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *przemieszczenie*; *Cena rynkowa:* 50 000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Pochwa ostrości: Jest to skórzana pochwa ozdobiona i wzmocniona srebrem. Zmienia ona swą wielkość i kształt, by bez problemu dało się do niej włożyć dowolny sztylet, nóż, miecz lub podobny oręż – aż do wielkiego miecza. Moc przedmiotu objawia się w taki sposób, iż rzuca on na schowaną w pochwie broń zaklęcie *ostra krawędź*. Właściciel wypowiada po prostu rozkaz i może to uczynić trzy razy dziennie.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ostra krawędź*; *Cena rynkowa:* 15 000 sz; *Waga:* 0,5 kg

Podkowy szybkości: Są to cztery żelazne, niczym nie wyróżniające się podkowy. Jeśli podkuje się nimi konia, jego szybkość wzrasta czterokrotnie. Trzeba użyć wszystkich czterech, aby moc zadziałała.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *przyspieszenie*; *Cena rynkowa:* 1900 sz; *Waga:* 1,5 kg każda.

Podkowy zefiru: Są to 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, iż podkowy umożliwiają poruszanie się ponad nielitymi, zmiennymi, płynnymi substancjami – a więc wodą i lawą. Ponadto wierzchowiec oczywiście nie pozostawia śladów, lecz porusza się ze zwykłą prędkością.

Konia należy podkuć wszystkimi czterema podkowami, aby moc zadziałała.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *lewitacja*; *Cena rynkowa:* 3000 sz; *Waga:* 0,5 kg każda.

Poręczny plecak Hewarda: Z wyglądu jest to niezłej jakości plecak, może nieco znoszony, niemniej 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 decymetr sześcienny sprzętu. Tak naprawdę każda z nich to *pojemna torba*, w której można pomieścić do 0,05 metra sześciennego lub 10 kilogramów. Główna kieszeń plecaka może zaś pomieścić 0,2 metra sześciennego lub 40 kilogramów. Nawet w pełni wypakowany plecak waży tylko 2,5 kilograma.

Plecak z racji samej swej pakowności 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 darmowa akcja.

Ponadto *poręczny plecak Hewarda* i wszystkie znajdujące się w nim przedmioty otrzymują premię z odporności +2 do wszystkich rzutów obronnych.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *sekretny kufer Leomunda*; *Cena rynkowa:* 2000 sz; *Waga:* 2,5 kg.

Posążki cudownej mocy: Każda z tych rzeźb wysokości mniej więcej 2,5 centymetra (jest jeden wyjątek) przedstawia zwierzę. Jeśli posiadacz posążka rzuci go na ziemię i wypowie słowo rozkazu, przemieni się on w żywą istotę zwykłych rozmiarów (chyba że opis mówi inaczej). To magicznie powołane do istnienia zwierzę jest posłuszne właścicielowi i służy mu najlepiej jak potrafi.

Złamany lub zniszczony *posążek cudownej mocy* przestaje działać – magia przepada, a moc ulatuje. Jeżeli zaś zwierzę zostanie zabite, po prostu przemieni się z powrotem w rzeźbę i będzie można je przywołać raz jeszcze.

Gryf z brązu: Ożywiony zachowuje się jak zwykły gryf, choć oczywiście słucha rozkazów pana. Ten posążek można wykorzystać dwa razy w tygodniu. Każde użycie przemienia rzeźbę w gryfa na 6 godzin. Istota powraca do postaci rzeźby po upływie wspomnianego czasu lub gdy właściciel wypowie słowo rozkazu.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 10 000 sz; *Waga:* –.

Kozły z kości słoniowej: Posążek przedstawia trzy wyglądające odmiennie kozły. Każdy z nich posiada inną moc.

- *Kozioł podróży:* Posążek przemienia się w szybkiego i wytrwałego wierzchowca, pod każdym względem – z wyjątkiem wyglądu – należy go traktować jak szybkiego konia. Kozioł może podróżować maksymalnie jeden dzień w tygodniu – za jednym razem lub z podziałem na okresy nie przekraczające w sumie 24 godzin. Po upływie tego czasu lub gdy właściciel wypowie słowo rozkazu istota powraca do postaci rzeźby.
- *Kozioł walki:* Posążek przemienia się w ogromne stworzenie, większe od byka, o współczynnikach koszmaru. Ma dodatkową parę zakręconych rogów niezwykłych rozmiarów (obrażenia 1k8+4/1k8+4). Podczas szarży może ono wykorzystać jedynie rogi (obrażenia zadane w każdym ataku w danej rundzie otrzymują premię +6). Ten posążek może przyjąć postać kozła tylko raz w miesiącu i tylko na 12 godzin.
- *Kozioł grozy:* Wypowiedzenie słowa rozkazu przemienia posążek w wierzchowca podobnego do wielkiego konia, ze współczynnikami lekkiego rumaka bojowego (nieco tylko bardziej owłosionego). Dosiadający tego stwora jeździec może wykorzystywać rogi do walki (jeden służy za *lancę +3*, a drugi za *miecz długi +5*). Podczas walki *kozioł grozy* wywołuje w promieniu 9 metrów *strach* (analogicznie do czaru; ST 16). Posążka można użyć raz na trzy tygodnie, a zwierzę powraca do postaci rzeźby po trzech godzinach.

Każdego *kozła z kości słoniowej* można użyć trzy razy – potem traci on moc.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 21 000 sz; *Waga:* –.

Kruk ze srebra: Na rozkaz ten posążek przemienia się w kruka, który ma ciało ze srebra (trwałość 10). Inne słowo rozkazu sprawia, że ptak poleci, by przekazać wiadomość – moc analogiczna do działania czaru *zwierzęcy posłaniec*. Jeżeli jednak właściciel nie nakaże mu przeniesienia informacji, kruk będzie mu dalej posłuszny, choć nie jest obdarzony żadnymi telepatycznymi zdolnościami czy specjalnymi mocami. Figurki można użyć raz na tydzień, na okres do 24 godzin (czas można rozdzielić).

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *zwierzęcy posłaniec*; *Cena rynkowa:* 3800 sz; *Waga:* –.

Lwy ze złota: Figurka dwóch lwów, które przyjmują postać zwykłych, dorosłych przedstawicieli tego gatunku (patrz *Księga Potworów*). Jeśli zostaną zabite podczas walki, pozostają 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.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 16 500 sz; *Waga:* –.

Mucha z hebanu: Ożywiona mucha jest wielkości kucyka i ma współczynniki hipogryfa (Kości Wytrzymałości, udźwig, szybkość itd.), choć nie jest w stanie atakować. Ten posążek można wykorzystać trzy razy w tygodniu. Każde użycie przemienia rzeźbę w muchę na 12 godzin. Istota powraca do postaci posążka po upływie wspomnianego czasu lub gdy właściciel wypowie słowo rozkazu.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 10 000 sz; *Waga:* –.

Pies z onyksu: Na rozkaz posążek przyjmuje postać psa bojowego – o odpowiednich współczynnikach, z tą jednak różnicą, iż to zwierze ma Intelekt równy 8, rozumie wspólny oraz ma wyjątkowy zmysł węchu i wzroku (posiada zdolność węch, a testy Przeszukiwania i Zauważania otrzymują premię +4). Pies widzi również w ciemnościach (zasięg 18 metrów) i może *dostrzegać niewidzialne*. Figurki można użyć raz na tydzień, na okres do 6 godzin. Ożywiony pies słucha tylko właściciela.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 15 500 sz; *Waga:* –.

Rumak z obsydianu: Z wyglądu jest to mała, niemal bezkształtna grudka czarnego kamienia. Dopiero dokładne przyjrzenie się temu kawałkowi skały pozwala stwierdzić, że może on mieć kształt jakiegoś czworonoga. Jednak na rozkaz ten kawałek obsydianu staje się okazałym wierzchowcem. Jest to ciężki rumak bojowy, obdarzony następującymi mocami, których może używać raz w rundzie: *eteryczność, lot, zamiana planów*. Wierzchowca można dosiąść, jednak jeśli jeździec nie ma dobrego charakteru, zwierzak przeniesie go na Niższe Plany, 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 jeźdźcem i jego ekwipunkiem dzieje się to samo. Jest to więc środek transportu pozwalający podróżować między planami.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *eteryczność, lot, ożywienie przedmiotu, zamiana planów*; *Cena rynkowa:* 28 500 sz; *Waga:* –.

Słoń z marmuru: To największy z posążków – ma on wielkość mniej więcej ludzkiej dłoni. Po wypowiedzeniu słowa rozkazu rzeźba przyjmuje postać (i współczynniki) prawdziwego słonia. To magiczne zwierzę jest całkowicie posłuszne swemu właścicielowi – służy mu do przenoszenia ładunków, jako wierzchowiec lub do walki. Więcej informacji o słoniu znajduje się w *Księdze Potworów*. Posążka może używać cztery razy w miesiącu, a zwierzę przyjmuje na powrót postać rzeźby po upływie 24 godzin.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 17 000 sz; *Waga:* –.

Sowa z serpentynu: Ten posążek przemienia się albo w sowę rogatą, albo ogromną – zależnie od słowa rozkazu. Figurki można użyć raz dziennie, na okres do 8 godzin. Po trzech przemianach w ogromną sowę figurka traci swą moc. Zwierzę kontaktuje się ze swym panem telepatycznie, informując go o wszystkim, co widzi i słyszy (pamiętaj o jej Intelekcie).

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 9100 sz; *Waga:* –.



Mucha z hebanu

Proszek iluzji: Wygląda zwyczajnie – jak kredowy pył lub sproszkowany grafit. Jeśli jednak przyjrzeć się mu lepiej, widać, iż zmienia barwę i kształt. Posypane nim stworzenie korzysta z mocy analogicznej do działania czaru *zmiana siebie*, jednak o postaci iluzji decyduje osoba używająca proszku. Jeżeli potraktowana proszkiem istota nie chce ulec przemianie, ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 11). Moc działa przez 1k6+1 godzin.

Poziom czarującego: 2; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *zmiana siebie*; *Cena rynkowa:* 500 sz; *Waga:* –.

Proszek suchości: Ten niezwykły proszek ma wiele zastosowań. Wsypany do wody natychmiast przemienia metr sześcienny tej cieczy w nicość, sam zaś przyjmuje podówczas postać niewielkiej kulki unoszącej się na powierzchni lub spoczywającej w miejscu użycia. Rzucona kulka pęka i uwalnia tyle wody, ile wchłonęła. Proszek działa tylko na wodę (świeżą, słoną, zasadową), lecz nie na inne ciecze.

Potraktowanie proszkiem wodnego stworzenia zmusza je do wykonania rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 18). Jeżeli będzie on nieudany, istota ulegnie zniszczeniu. Z kolei udany oznacza otrzymanie przez ofiarę 5k8 obrażeń.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kontrolowanie wody*; *Cena rynkowa:* 850 sz; *Waga:* –.

Proszek ujawniania: Z wyglądu proszek ten zdaje się być metalowym pyłem, niewielkimi opiłkami. Rzucona w powietrze garstka pokryje pobliskie przedmioty i istoty, ujawniając ich obecność, jeżeli są niewidzialne – efekt podobny do działania zaklęcia *skrzący pył*, lecz *proszek ujawniania* nie powoduje oślepienia. Ta substancja pozwala też odkryć, co jest ułudą, efektem działania *lustrzanego obrazu* czy *wyświetlonego obrazu*. Neguje również efekty *przemieszczenia* i *zamazania* (analogicznie do zaklęcia *ogień faerie*). Pokryte proszkiem stworzenie nie może się ukryć. Substancja działa w ten sposób przez 2k% minut.

Proszek ujawniania zazwyczaj przechowuje się w jedwabnych sakiewkach lub pustych rogach.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *skrzący pył*; *Cena rynkowa:* 2100 sz; *Waga:* –.

Proszek zacierania śladów: Z wyglądu jest to zwykły proszek. Okazuje się on jednak być magiczną substancją, która pozwala zatrzeć ślady przejścia posiadającej go osoby i jej towarzyszy. Rzucenie w powietrze szczypty proszku sprawia, że pomieszczenie o powierzchni 90 metrów kwadratowych staje się zakurzone, brudne, pokryte pajęczynami – tak jakby przez 10 lat nikt go nie używał ani nawet nie wchodził do środka.

Jeśli szczyptę proszku rzuci się na tropy, ślady pozostawione przez dwunastu bohaterów i konie ulegają zatarciu w odległości do 1,5 kilometra od miejsca użycia substancji. Działanie pyłu jest chwilowe, więc po jego użyciu nie da się wykryć żadnej magicznej aury. Do ST testów tropienia tak ukrytych śladów należy dodać 20.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *przejście bez śladu*; *Cena rynkowa:* 250 sz; *Waga:* –.

Proszek znikania: Ten proszek wygląda dokładnie tak, jak *proszek ujawnienia*, zazwyczaj jest przechowywany w identyczny sposób. Niemniej posypane nim stworzenie lub przedmiot staje się niewidzialne (analogicznie do czaru *zwiększona niewidzialność*). Istoty i przedmioty potraktowane proszkiem nie są widzialne w zwykły sposób, a ponadto nie da się ich ujawnić korzystając z *dostrzegania niewidzialnego* czy *wyczyszczenia niewidzialności*. Pozwala na to natomiast proszek ujawniania. Inne czynniki – choćby dźwięk czy zapach – także pozwalają odkryć niewidzialnego.

Proszek działa przez 2k10 minut lub 10+1k10, jeśli przedmiot zostanie nim uważnie posypany.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *zwiększona niewidzialność*; *Cena rynkowa:* 3500 sz; *Waga:* –.

Przenośna dziura: Ten przedmiot ma postać tkaniny w kształcie koła, utkanej z pajęczyny fazowego pająka, a przetykanej włóknami eteru i promieniami gwiazd. Rozłożona ma średnicę 1,8 metra, lecz można ją złożyć tak, iż wyglądać będzie na chusteczkę. Rozpostarta na dowolnej powierzchni otwiera innowymiarową przestrzeń o głębokości 3 metrów. Dziurę zamyka się chwytając materiał za krawędź od spodu i zwijając go. Otwór oczywiście znika wtedy, a to, co znajduje się w środku, pozostaje tam.

W dziurze jest tyle powietrza, ile dostało się do niej w trakcie, gdy była otwarta. Zwykle będzie go wystarczająco dużo, by jedno stworzenie średniej wielkości lub dwa małe przeżyły 10 minut (patrz Uduszenie, str. 88). Nawet dziura, w której coś się znajduje (choćby złoto), nic w zasadzie nie waży.

Jeżeli *pojemna torba* włożona zostanie do *przenośnej dziury*, powstanie w danym miejscu szczelina prowadząca na Plan Astralny – i oba przedmioty zostaną wessane w próżnię i stracone. Jeśli będzie odwrotnie – czyli *przenośna dziura* znajdzie się w *pojemnej torbie* – to otworzy się brama na Plan Astralny. Przez ten portal przepchnięte zostaną oba przedmioty oraz wszystkie istoty znajdujące się promieniu 3 metrów. Torba i dziura ulegają wtedy zniszczeniu.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *zamiana planów*; *Cena rynkowa:* 14 000 sz; *Waga:* –.

Relikwiarz wierności: Jest to małe pudełko, w którym przechowywane są święte zapiski, przywiązane do rzemienia. Dopiero włożenie tego przedmiotu pozwala odkryć jego moce. Posiadacz *relikwiarza wierności* zdaje sobie sprawę z tego, czy dane działanie lub przedmiot (dotyczy to również niemagicznych efektów) mogą wpłynąć niekorzystnie na jego charakter i stosunki z bóstwem. Bohater zdobywa informacje zanim wykona jakąś czynność lub dotknie przedmiotu. Musi tylko chwilę pomyśleć nad konsekwencjami.

Poziom czarującego: 1; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy oraz *wykrycie chaosu*, albo *wykrycie dobra*, albo *wykrycie praworządności*, albo *wykrycie zła*; *Cena rynkowa:* 1000 sz; *Waga:* –.

Rękawice ogrowej siły: Te rękawice są wykonane z grubej skóry, nabijanej żelaznymi ćwiekami. Osoba, która je założy, otrzymuje premię z usprawnienia +2 do wartości Siły. Magia działa tylko wtedy, gdy obie rękawice są na rękach.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *bycza siła*; *Cena rynkowa:* 4000 sz; *Waga:* 1 kg.

Rękawica rdzewienia: Jest to metalowa rękawica, która wygląda na zardzewiałą i przeżartą czasem, choć tak naprawdę okazuje się być potężnym przedmiotem. Raz dziennie można wykorzystać jej moc, która pozwala użyć czaru *rdzewiejący chwyt*. Ponadto chroni ona noszącego ją bohatera i jego sprzęt przed efektami rdzewienia (magicznego i nie tylko), w tym przed atakami rdzewiacza.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *rdzewiejący chwyt*; *Cena rynkowa:* 11 500 sz; *Waga:* 1 kg.

Rękawiczka-schowek: Z wyglądu jest to zwykła skórzana rękawiczka. Okazuje się mieć jednak potężną moc. Otóż na rozkaz właściciela, przedmiot trzymany w odzianej w tę rękawiczkę dłoni znika. Jego ciężar nie może jednak przekraczać 10 kilogramów i postać musi być w stanie utrzymać go w jednej ręce. Waga tak schowanego przedmiotu przestaje mieć znaczenie. W rękawiczce można schować tylko jedną rzecz. Wyjęcie i ukrycie przedmiotu to darmowe akcje.

Tak naprawdę przedmiot przechodzi w stan zawieszenia poza czasem i maleje do tego stopnia, że nie można go dostrzec. Większość osób posiadających *rękawiczki-schowki* wykorzystuje je do ukrywania oręża, różdżek oraz pochodni (jak wspomniano, schowany przedmiot znajduje się w stanie zawieszenia poza czasem).

W przypadku, gdy moc rękawiczki zostanie stłumiona lub rozproszona, ukryty przedmiot natychmiast się pojawia.

Posiadanie dwóch rękawiczek wydaje się oczywiście bardziej pożądane, niemniej w procesie tworzenia powstaje tylko jedna.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *skurczenie przedmiotu*; *Cena rynkowa:* 2200 sz; *Waga:* –



Przenośna dziura

Rękawiczki pływania i wspinaczki: Z wyglądu są to zupełnie normalne, leciutkie rękawiczki. Niemniej nosząca je osoba otrzymuje premię z biegłości +10 do testów Pływania i Wspinaczki. Magia działa tylko wtedy, gdy postać założy obie rękawiczki.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kocia gracja*; *Cena rynkowa:* 6000 sz; *Waga:* –.

Rękawiczki pochwycenia strzał: Te rękawiczki doskonale dopasowują się do dłoni i niemal się z nimi stapiają, stając niewidzialnymi (osoba stojąca w odległości ponad 1,5 metra od osoby noszącej te rękawiczki na pewno ich nie zauważy). Bohater, który założy te rękawiczki, zdobywa atut Odbicie strzał – zamiast jednak odbijać pociski i rzucony oręż, chwyta je. Magia działa tylko wtedy, gdy postać ma obie rękawiczki na dłoniach. Ponadto bohater, aby skorzystać z mocy tego przedmiotu, musi mieć jedną rękę wolną.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *tarcza*; *Cena rynkowa:* 4000 sz; *Waga:* –.

Rękawiczki zręczności: Te wykonane z cieniutkiej skóry rękawiczki doskonale dopasowują się do dłoni. Osoba mająca je na rękach może bez problemu wykonywać nawet najbardziej złożone czynności manualne. Ponadto otrzymuje ona premię z usprawnienia do wartości Zręczności w wysokości +2, +4 lub +6. Magia działa tylko wtedy, gdy postać założy obie rękawiczki.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *kocia gracja*; *Cena rynkowa:* 4000 sz (+2), 16 000 sz (+4), 36 000 sz (+6); *Waga:* –.

Róg dobroci/zła: Ten instrument dostosowuje się do właściciela i jego moce zależą od charakteru grającej na nim osoby. Jeśli bohater nie jest ani dobry, ani zły – róg nie posiada żadnych mocy. Jeżeli zaś zadmie w niego dobra postać, rzucone zostaje zaklęcie *magiczny krąg przeciw złu*. Gdy zaś zagra na nim zły bohater, będzie to *magiczny krąg przeciw dobru*. W każdym z przypadków wspomniana ochrona działa 10 rund. W róg można dąć raz dziennie.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *magiczny krąg przeciw dobru* lub *magiczny krąg przeciw złu*; *Cena rynkowa:* 6000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Róg jerychoński: Z wyglądu jest to normalny instrument, na którym można grać jak na normalnym rogu. Jeśli jednak bohater wypowie słowo rozkazu, po czym zadmie, natychmiast objawią się dwie moce przedmiotu.

- Z rogu rozchodzi się stożek dźwięku o długości 30 metrów. Istoty, które znajdą się w jego obszarze, muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16). Udany rzut oznacza otumanienie na jedną rundę i ogłuszenie na dwie rundy. Nieudany pociąga za sobą 1k10 obrażeń, oszołomienie na dwie rundy i ogłuszenie na cztery.
- Róg emituje falę ultradźwięków o szerokości 0,3 metra i długości 30 metrów, która wypływa na metal, kamień i drewno. Przedmioty, które znajdują się w obszarze działania fali, tracą 1k10 wytrzymałości, niezależnie od swej trwałości.

Rogu jerychońskiego można bezpiecznie użyć tylko raz dziennie. Każde następne wykorzystanie powoduje kumulatywną szansę 10% na to, iż instrument wybuchnie, zadając 5k10 obrażeń dmącej w niego istocie.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *krzyk*; *Cena rynkowa:* 12 000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Róg mgieł: Jest to mały róg, który posiada moc powoływania do istnienia gęstej mgły (analogicznie do zaklęcia *zaciemniająca mgła*). W każdej rundzie, w której posiadacz dmie w instrument, opar rozpościera się na dalsze 3 metry. Dźwięk rogu jest dość głęboki, a pod koniec każdej rundy nieco opada.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *zaciemniająca mgła*; *Cena rynkowa:* 2000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Róg trytonów: Ten instrument ma kształt muszli. Można na nim grać raz dziennie, choć trytony mogą to czynić trzy razy dziennie. Osoba, która zadmie w róg, może wykorzystać jedną z trzech jego mocy.

- Uspokoić wzburzone wody w promieniu półtora kilometra. Efekt ten powoduje także rozproszenie wezwanych żywiołaki wody, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Wolę (ST 16).
- Zwabić 5k4 dużych rekinów (k%, wynik 01-30), 5k6 średnich rekinów (31-80) lub 1k10 lwów morskich (81-100) – pod warunkiem, że postać znajduje się w akwenie zamieszkanym przez te stworzenia. Istoty są nastawione przyjaźnie do grającego i posłuszne mu – zrobią dla niego wszystko, co leży w ich możliwościach.
- Wywołać panikę i zniechęcenie wśród wodnych stworzeń o Intelekcie 1 lub 2, które znajdują się w promieniu 150 metrów (analogicznie do czaru *strach*; ST 16). Istoty, którym powiedzie się rzut obronny, są wstrząśnięte przez 3k6 rund.

Wszystkie trytony w promieniu 3 kilometrów od grającego słyszą, iż dmie on w *róg trytonów*.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *kontrolowanie wody*, *strach*, *wezwanie potwora V*, twórca musi być trytonem lub istota owa musi mu pomóc w wykreowaniu przedmiotu; *Cena rynkowa*: 15 100 sz; *Waga*: 1 kg.

Róg Valhalli: Wyróżnia się cztery wersje tego magicznego przedmiotu. Każdy *róg Valhalli* wydaje się normalnym instrumentem. Objawia on swe moce dopiero wtedy, gdy bohater wypowie słowo rozkazu i zadmie w instrument. W ten sposób obudzona zostaje moc rogu, który przywołuje barbarzyńców (ludzie), którzy walczą za wzywającego ich śmiałka. W instrument można zadąć tylko raz na tydzień.

Rzuć k%, by określić, który z *rogów Valhalli* znaleziono. Od rodzaju instrumentu zależy, jacy barbarzyńcy zostaną wezwani oraz jakie wymaganie musi spełnić grający, by go użyć. Osoba, która zagra na rogu, a nie spełnia wymagań, zostanie natychmiast zaatakowana przez wezwanych barbarzyńców.

k%	Rodzaj rogu	Wezwani barbarzyńcy	Wymagania
01-40	Srebrny	2k4+2, 2. poziom	Żadne
41-75	Spiżowy	2k4+1, 3. poziom	Czarownik poziomu 1+
76-90	Z brązu	2k4, 4. poziom	Biegłość we wszystkich broniach żołnierskich lub zdolność muzyka barda
91-100	Żelazny	1k4+1, 5. poziom	Biegłość we wszystkich broniach żołnierskich lub zdolność muzyka barda

Wezwani barbarzyńcy to magiczne konstrukty, a nie prawdziwi ludzie (choć na takich wyglądają). Pojawiają się oni z wyposażeniem początkowym podanym w *Podręczniku Gracza* (strona 26). Barbarzyńcy z przyjemnością zaatakują przeciwnika wskazanego przez grającego na rogu. Walczą przez godzinę lub do chwili pokonania wszystkich wrogów – cokolwiek nastąpi pierwsze.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie potwora VI*; *Cena rynkowa*: 50 000 sz; *Waga*: 1 kg.

Skarabeusz golemów: Osoba, która nosi tę broszę w kształcie żuka, potrafi wykryć każdego golema znajdującego się w promieniu 18 metrów. W tym celu musi się jedynie skoncentrować. Ponadto posiadacz skarabeusza może walczyć z golemami zwykłą bronią lub nawet będąc nieuzbrojonym tak, jakby przeciwnik nie posiadał redukcji obrażeń.

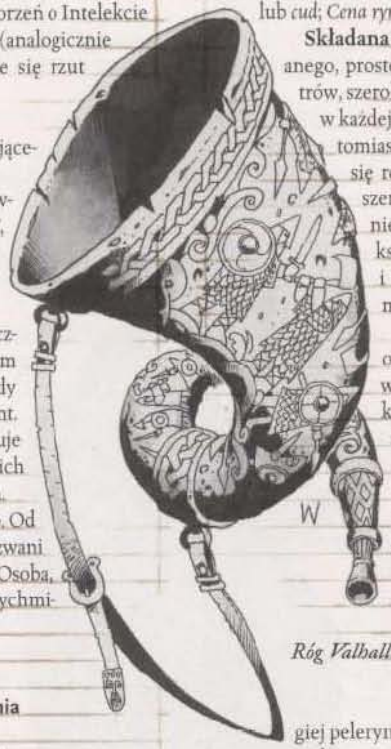
Każdy skarabeusz jest związany z konkretnym rodzajem golemów i jego moc działa tylko w wypadku tych istot.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wykrycie magii* i *ostra krawędź* lub *boska moc*; *Cena rynkowa*: 800 sz (golem cielesny), 1000 sz (golem gliniany), 1200 sz (golem kamienny), 1600 sz (golem żelazny), 1800 sz (golem cielesny i gliniany) lub 2500 (każdy golem); *Waga*: –.

Skarabeusz ochrony: Jest to srebrny medalion w kształcie żuka, emanujący słabą magiczną aurą. Wystarczy go przez rundę trzymać, by na powierzchni pojawiły się inskrypcje, które pozwalają stwierdzić, iż ten przedmiot ma obdarzony jest mocą ochronną.

Osoba nosząca tego skarabeusza zdobywa odporność na czary 15. Przedmiot jest też w stanie wchłonąć dwanaście wysączających energię ataków lub zabójczych efektów (choćby *palec śmierci*). Trzeba zauważyć, iż atak, który powoduje otrzymanie dwóch negatywnych poziomów, należy traktować jak dwa ataki. Wchłonąwszy ostatni z dwunastu ataków, przedmiot przemienia się w pył i ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 18; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *błogosławieństwo*, *ochrona przed negatywną energią*, *odpędzenie śmierci* oraz *życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa*: 38 000 sz; *Waga*: –.



Róg Valhalli

Składana łódź: Ten przedmiot magiczny ma postać drewnianego, prostopadłościennego pudełka – wysokość 30 centymetrów, szerokość i głębokość 15 centymetrów. Można w nim, jak w każdej innej skrzyneczce, przechowywać różne rzeczy. Natomiast w chwili wypowiedzenie słowa rozkazu pudełko się rozkłada, przemieniając w łódź długości 3 metrów, szerokości 1 metra i wysokości 0,5 metra. Wypowiedzenie innego hasła sprawia, że skrzyneczka przyjmuje kształt statku długości 7 metrów, szerokości 2,5 metra i wysokości 2 metrów. Włożone do pudełka przedmioty spoczywają na dnie łodzi lub statku.

Łódź ma dwa wiosła, kotwicę, maszt i łacińskie ożaglowanie. Statek z kolei wyposażony jest w ławeczki dla wioślarzy, pięć par wiosel, ster, kotwicę, kabinę, maszt i kwadratowy żagiel. W łodzi zmieszczą się bez problemu 3-4 osoby. W 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.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wytwarzanie*, 2 rangi Rzemiosła (szkutnictwo); *Cena rynkowa*: 10 500 sz; *Waga*: 2 kg.

Skrzydła latania: Zwykle skrzydła te mają postać normalnego, acz starego płaszcza z czarnej tkaniny lub też niezwykle eleganckiej, długiej peleryny z piór. Jeśli osoba nosząca ten strój wypowie słowo rozkazu, przemieni się on w dwa olbrzymie skrzydła (ptaka lub nietoperza) o rozpiętości 6 metrów. Właściciel może dzięki nim latać (analogicznie do działania czaru *lot*), o ile ma wystarczająco miejsca do rozłożenia skrzydeł.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *lot*; *Cena rynkowa*: 22 000 sz; *Waga*: 1 kg.

Smarowidło: Tej dziwnej maści można używać na dwa sposoby. Rozsmarowanie 30 gram na stworzeniu poddanemu petryfikacji, przywraca mu cielesną postać (moc analogiczna do czaru *kamień w ciało*). Natomiast rozsmarowanie takiej samej ilości *smarowidła* na ciele istoty zapewnia jej ochronę analogiczną do zaklęcia *kamienna skóra*.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *kamienna skóra*, *kamień w ciało*; *Cena rynkowa*: 4000 sz za 30 gram; *Waga*: –.

Soczewka wykrywania: Jest to okrągły pryzmat, dzięki któremu bohater jest w stanie dostrzec przeróżne szczegóły i szczególiki. Używająca go osoba otrzymuje premię +10 do testów Przeszukiwania. Soczewka pomaga także w znajdowaniu śladów, zapewniając premię +10 do testów Tajników dziczy podczas tropienia.

Soczewka ma średnicę 15 centymetrów i osadzona jest w oprawce z rączką.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *prawdziwe widzenie*; *Cena rynkowa*: 3500 sz; *Waga*: 0,5 kg.

Studnia wielu światów: Ten niezwykły przedmiot z wyglądu przypomina *przenośną dziurę*. Cokolwiek się w nim znajdzie, zostaje natychmiast przeniesione do innego wymiaru – świata równoległego, na inną planetę lub plan (decyduje MP bądź wynik rzutu). Jeśli studnia zostanie przesunięta, należy zmienić miejsce docelowe (jak wcześniej – losowo lub decyzją MP). Studnie można zwinąć, złożyć, przenieść itp. tak jak *przenośną dziurę*. Przedmioty ze światów, do których prowadzi studnia, mogą przechodzić przez otwór równie łatwo, jak w niego wchodzą (portal działa w obie strony).

Poziom czarującego: 17; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *brama*; *Cena rynkowa*: 82 000 sz; *Waga*: –.

Szata arcymaga: Ten strój wygląda zupełnie normalnie. Może mieć barwę białą (rzutu k%, wynik 01-45; dobry charakter), szarą (46-75; charakter neutralny) lub czarną (76-100; zły charakter). Nosząca ją osoba, która jest czarownikiem wtajemniczeń, obdarzona zostaje następującymi mocami.

- Premia +5 do KP.
- Odporność na czary 17.
- Premia za odporność +1 do wszystkich rzutów obronnych.
- Zdolność pokonywania odporności na czary przeciwników analogiczna do zapewnianej przez atut Przenikanie czaru.

Jeśli białą szatę założy zła postać, natychmiast otrzymuje trzy negatywne poziomy. Sytuacja ma się przeciwnie, gdy dobry bohater założy czarną szatę. Dobra lub zła postać, która założy szarą szatę, otrzymuje dwa negatywne poziomy. Dwa negatywne poziomy otrzyma również neutralny bohater, która założy białą lub czarną szatę. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*), dopóki ofiara ma na sobie szatę.

Poziom czarującego: 14; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *błogosławieństwo*, *odporność na czary*, *zbroja maga*, twórca musi mieć ten sam charakter co szata; *Cena rynkowa*: 75 000 sz; *Waga*: 0,5 kg.

Szata gwiazd: Ten strój ma zwykle barwę czarną lub granatową i jest wyhaftowany w małe białe bądź srebrne gwiazdy. Szata obdarzona jest trzema magicznymi mocami.

- Nosząca ją osoba może fizycznie przenieść się na Plan Astralny, wraz ze wszystkim co niesie i ma na sobie.
- Noszący ją otrzymuje premię ze szczęścia +1 do wszystkich rzutów obronnych.
- Nosząca ją osoba może wykorzystać do sześciu wyszytych na przedzie gwiazd, które stają się shurikenami +5. Szata obdarza właściciela biegłością w posługiwaniu się taką bronią. Każdy shuriken znika po użyciu.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *magiczny pocisk*, *projekcja astralna* lub *zamiana planów*; *Cena rynkowa*: 58 000 sz; *Waga*: 0,5 kg

Szata kameleona: Osoba, która założy ten strój, intuicyjnie czuje, iż obdarzony jest on specjalnymi mocami. *Szata kameleona* pozwala bohaterowi tak zmienić swój wygląd, by zlewał się z otoczeniem. Otrzymuje on więc premię z okoliczności +15 do testów Ukrywania. Ponadto osoba nosząca szatę może, gdy tylko tego zachce, przybrać wygląd dowolnej innej istoty – moc analogiczna do czaru *zmiana siebie*. Wszystkie stworzenia znające posiadacza szaty i przyjaźnie do niego nastawione widzą go normalnie.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *zmiana siebie*; *Cena rynkowa*: 10 000 sz; *Waga*: 0,5 kg.



Szata oczu

Szata oczu: Ten strój wygląda na niezwykle kosztowny, a przy tym też na niemagiczny. Niemniej osoba, która go założy, może jednocześnie patrzeć na wszystkie strony – za sprawą grosa czarodziejskich wzorów przypominających oczy i zdobiących szatę. Widzi ona również w ciemnościach (zasięg 36 metrów). *Szata oczu* umożliwia też dostrzeganie wszystkiego, co niewidzialne oraz eteryczne i co znajduje się w odległości do 36 metrów.

Strój obdarza noszącą go osobę premią z okoliczności +15 do testów Przeszukiwania i Zauważania. Bohater nie traci również premii ze Zręczności do KP, nawet gdy jest nieprzygotowany. Przeciwnicy nie mogą go również flankować.

Osoba nosząca szatę nie może odwrócić spojrzenia czy zamknąć oczu, by w ten sposób uniknąć ataków wzrokowych.

Czar *nieustający płomień* rzucony na szatę oślepia ją na 1k3 minuty, a zaklęcie *światła dnia* oślepia ją na 2k4 minuty.

Poziom czarującego: 11; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *prawdziwe widzenie*; *Cena rynkowa*: 90 000 sz; *Waga*: 0,5 kg.

Szata przydatnych przedmiotów: Ten strój wygląda zupełnie normalnie. Osoba, która go założy, dostrzeże zaś, że są po nim rozsiane łatki różnych kształtów i rozmiarów. Tylko nosząca szatę istota potrafi rozpoznać, w jakie przedmioty mogą się owe łatki przemienić i jedynie ona może je odczepić. W danej rundzie oderwać można tylko jedną łatkę. W wyniku tej czynności łatka przybiera postać któregoś z opisanych dalej przedmiotów. Na nowo stworzonej *szacie przydatnych przedmiotów* znaleźć można po dwie łaty każdego rodzaju.

Oto przedmioty, w które mogą przemienić się łaty.

- Sztylet.
- Latarnia górnicza (pełna i zapalona).
- Lustro (doskonale wypolerowane stalowe lustro o wymiarach 0,5 metra na metr).
- Drąg (długość 3 metry).
- Lina konopna (zwój długości 15 metrów).
- Worek.

Dodatkowo na szacie znajdują się 4k4 łatki, które przemienią się w następujące przedmioty.

k%	Rezultat
01 – 08	Torba zawierająca 100 sztuk złota.
09 – 15	Srebrna szkatułka (wymiary 15×15×2,5 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 metrów)
45 – 51	Muł (z jukami).
52 – 59	Dół (0,3 metra sześciennego).
60 – 68	*Eliksir leczenia poważnych ran*.
69 – 75	Łódź wiosłowa (długość 3,5 metra).
76 – 83	Słaby zwój z losowo określonym czarem.
84 – 90	Dwa psy bojowe (traktuj jak psy wierzchowe).
91 – 96	Okno (0,5 m × 1 m; głębokość do 0,5 metra)
97 – 100	Rzuć ponownie dwa razy.

Na jednej szacie może być kilka takich samych łatek. Raz wykorzystane przedmioty nie mogą powrócić do postaci łaty i znaleźć się z powrotem na stroju.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wytwarzanie*; *Cena rynkowa*: 7000 sz; *Waga*: 0,5 kg.

Szata wielu barw: Osoba nosząca tę szatę może sprawić, iż materiał zacznie się mienić wieloma barwami – kolory jeden po drugim będą spływać tęczowym wodospadem z góry płaszcza ku jego krawędzi na dole. Barwy oszołamiają istoty znajdujące się w pobliżu właściciela stroju, a przy okazji rozświetlają otoczenie. Kolory rozbłysną w rundę po wypowiedzeniu słowa rozkazu.

Barwy działają niczym atak wzrokowy o zasięgu 9 metrów. Patrzące na nie istoty zostają oszołomione na 1k4+1 rund (rzut obronny na Wolę o ST 14 pozwala oprzeć się tej mocy). Jest to wpływająca na umysł moc wzorca.

Z każdą rundą szata zapewnia właścicielowi coraz lepsze ukrycie. Szansa pudła wynosi wpierw 10% (1/4 ukrycia) i wzrastają o 10% w każdej rundzie – aż do 50% (pełne ukrycie).

Szata oświetla obszar w promieniu 9 metrów.

Danego dnia szata może działać jedynie przez 10 rund.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *deszcz kolorów*, *hipnoza*; *Cena rynkowa*: 27 000 sz; *Waga*: 0,5 kg.

Świeca inwokacji: Każda z tych długich, cienkich świec jest przypisana jednemu z dziewięciu charakterów. Świeca zapalona przez osobę

o odpowiednim charakterze powołuje do istnienia aurę, która sprzyja zapalającemu. Istota mająca ten sam charakter co zapalona świeca otrzymuje premię z morale +2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności, jeśli znajduje się w promieniu 9 metrów od płomienia.

Kapłan, który zapali świecę tuż przed lub już w trakcie przygotowywania zaklęć, będzie to czynił jakby był dwa poziomy wyżej (oczywiście, jeżeli jego charakter pasuje do charakteru świecy). Może dzięki temu rzucić czar, który w innym wypadku byłby dla niego niedostępny – świeca musi jednak cały czas płonąć.

Osoba, która zapali świecę, może rzucić czar *brama* (oczywiście, ograniczenie charakteru wciąż należy brać pod uwagę). Niestety, proces ten pochłonie świecę.

Świeca pali się przez 4 godziny – z wyjątkiem opisanej wcześniej sytuacji. Nawet najlżejszy podmuch może zgasić jej płomień. Dlatego też zwykle umieszcza się ją w kagankach, chroniąc przed wiatrem, przeciągami itp. Czyniąc to w żaden sposób nie zmienia się magicznej mocy świecy.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *brama*, twórca musi mieć ten sam charakter, co powstająca świeca; *Cena rynkowa:* 7800 sz; *Waga:* 0,25 kg

Świeca ujawniania prawdy: Jest to biała świeca łojowa, która w momencie zapalenia tworzy *sferę prawdy* (analogicznie do czaru) o promieniu 9 metrów. Świeca pali się godzinę. Jeśli zostanie wcześniej zagaszona, moc przestaje działać, a świeca ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *sfera prawdy*; *Cena rynkowa:* 2500 sz; *Waga:* 0,25 kg.

Talia iluzji: Jest to talia kart wykonanych z pergaminu, zazwyczaj przechowywanych w pudełku ze skóry, drewna lub kości słoniowej. W jej skład wchodzą 34 atuty. Jeśli z talii wyjmie się losowo wybraną kartę i rzuci ją na ziemię, powstanie *większy obraz* stworzenia, które widnieje na atucie. Zwid ten istnieje aż do rozproszenia. Iluzoryczne stworzenie nie może odejść od miejsca powstania na odległość większą niż 9 metrów. Pod każdym innym względem należy je jednak traktować jak zwykłą istotę. Zachowuje się i porusza jak prawdziwe stworzenie, choć słucha rozkazów wydanych przez bohatera, który wyjął kartę. Kiedy iluzja zostanie rozproszona, rysunek znika z karty i nie może jej ponownie użyć. Jeśli atut zostanie podniesiony, iluzja ulega automatycznemu rozproszeniu. Karty w talii i powstające za ich sprawą iluzje opisano w poniższej tabeli (do określenia wyglądu talii należy wykorzystać jedną z dwóch pierwszych kolumn – czyli albo kart klasycznych, albo tarota).

Talia iluzji

Karta do gry	Karta tarota	Stworzenie
As kier	IV. Cesarz	Czerwony smok
Król kier	Rycerz mieczy	Człowiek wojownik (mężczyzna) i czterech strażników
Królowa kier	Królowa buław	Człowiek czarodziej (kobieta)
Walet kier	Król buław	Człowiek druid (mężczyzna)
Dziesiątka kier	VII. Rydwan	Gigant chmurowy
Dziewiątka kier	Paź buław	Ettin
Ósemka kier	As pucharów	Bugbear
Dwójka kier	5 buław	Goblin

Karta do gry	Karta tarota	Stworzenie
As karo	III. Cesarzowa	Beholder
Król karo	2 pucharów	Elf czarodziej (mężczyzna) i nowicjusz (kobieta)
Królowa karo	Królowa mieczy	Półelf tropiciel (kobieta)
Walet karo	XIV. Umiarkowanie	Harpia
Dziesiątka karo	7 buław	Barbarzyńca półork
Dziewiątka karo	4 denarów	Ogrowy mag
Ósemka karo	As denarów	Gnoll
Dwójka karo	6 denarów	Kobold

Karta do gry	Karta tarota	Stworzenie
As pik	II. Arcykapłanka	Licz
Król pik	3 buławy	Trzej ludzie kapłani (mężczyźni)
Dama pik	4 puchary	Meduza
Walet pik	Rycerz denarów	Krasnolud paladyn (mężczyzna)
Dziesiątka pik	7 mieczy	Gigant lodowy
Dziewiątka pik	3 mieczy	Troll
Ósemka pik	As mieczy	Hobgoblin
Dwójka pik	5 pucharów	Goblin

Karta do gry	Karta tarota	Stworzenie
As trefl	VIII. Moc	Żelazny golem
Król trefl	Walet pentakli	Trzy ziołołki, łotrzykowie (mężczyźni)
Królowa trefl	Dziesiątka pucharów	Pixie
Walet trefl	Dziewiątka pucharów	Półelf bard (kobieta)
Dziesiątka trefl	Dziesiątka kijów	Gigant wzgórzowy
Dziewiątka trefl	Król mieczy	Ogr
Ósemka trefl	As kijów	Ork
Dwójka trefl	Piątka pucharów	Kobold

Karta do gry	Karta tarota	Stworzenie
Joker	Dwójka pentakli	Iluzja właściciela talii
Joker	Dwójka kijów	Iluzja właściciela talii (odmienna płeć)

Talia znaleziona w skarbie może być niekompletna (k%, wynik 01-10) – brak 1k20 kart – lub kompletna (wynik 11-100).

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *większy obraz*; *Cena rynkowa:* 9200 sz; *Waga:* 0,25 kg.

Talizman potęgi: Jest to mała adamantytowa pętla z rączką, której użyć mogą jedynie postacie potrafiące rzucać zaklęcia wtajemniczeń. Pozostali bohaterowie otrzymują 5k6 obrażeń, gdy tylko dotkną lub wezmą do ręki ten talizman. Jeśli jednak przedmiot ów chwyci postać zdolna do rzucania zaklęć wtajemniczeń, która następnie skoncentruje się na *kuli unicestwienia* (patrz strona 237), *talizman potęgi* podwoi premię z Intelektu i poziomu podczas ustalania kontroli.

Gdy osoba posiadająca talizman zacznie kontrolować *kulę unicestwienia*, musi wykonywać test raz na dwie rundy. W przeciwnym razie kula rusza w jej stronę.

Pamiętaj, że choć na *kulę unicestwienia* nie ma działa wiele czarów i efektów, kontrolująca moc talizmanu może zostać stłumiona lub zanegowana.

Poziom czarującego: 16; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *telekineza*; *Cena rynkowa:* 9000 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Torba, pojemna: Z wyglądu jest to zwykły worek z tkaniny o wymiarach 0,5 metra na 1 metr. Niemniej *pojemna torba* zawiera we wnętrzu innowymiarową przestrzeń – w środku więcej jest miejsca, niż wydaje się z zewnątrz. Ponadto bez względu na to, ile rzeczy zostanie włożonych do torby, będzie ona zawsze ważyć tyle samo. Ciężar torby oraz ograniczenia dotyczące przenoszonych w niej rzeczy (ich wagi i objętości) zależy od jej rodzaju, co przedstawiono w poniższej tabeli.

Typ torby	Ciężar torby	Limit wagi zawartości	Limit objętości zawartości	Cena rynkowa
1	7,5 kg	125 kg	1 m^3	2500 sz
2	12,5 kg	250 kg	2 m^3	5000 sz
3	17,5 kg	500 kg	4 m^3	7400 sz
4	30 kg	750 kg	7 m^3	10 000 sz

Jeśli torba zostanie przeładowana lub przeciążona, bądź też jeżeli zostanie rozcięta czymś ostrym (od środka czy od zewnątrz), pęka i do niczego się już nie nadaje, a jej zawartość ulega utracie. Z wywróconej na lewą stronę torby wysypują się wszystkie włożone do środka przedmioty. Potem – aby użyć jej raz jeszcze – trzeba ją ponownie wywrócić na dobrą stronę. Żywe

stworzenia, które znajdą się w torbie, przeżyją 10 minut, a potem się uduszą. Wyjęcie przedmiotu z *pojemnej torby* to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, chyba że w środku znajduje się więcej rzeczy niż w zwykłym plecaku – wtedy będzie to akcja całorundowa.

Jeżeli *pojemna torba* zostanie włożona do *przenośnej dziury*, powstanie w danym miejscu szczelina prowadząca na Plan Astralny – i oba przedmioty zostaną wessane w próżnię i stracone. Jeśli będzie odwrotnie – czyli *przenośna dziura* znajdzie się w *pojemnej torbie* – to otworzy się brama na Plan Astralny. Przez ten portal przepchnięte zostaną oba przedmioty oraz wszystkie istoty znajdujące się promieniu 3 metrów. Torba i dziura ulegają wtedy zniszczeniu.

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *sekretny kufer Leomunda*.

Torba sztuczek: Jest to mały worek, który wygląda na zupełnie normalny i pusty. Niemniej każdy, kto włoży do środka rękę, dotknie niewielkiej, futrzanej kulki. Jeżeli ją wyjmie i rzuci na odległość nie przekraczającą 6 metrów, zmieni się ona w zwierzę. Stworzenie będzie służyć osobie, która wyciągnęła ją z torby, przez 10 minut (lub do śmierci czy rozkazu powrotu do torby), po czym zniknie.

Istnieją trzy różne rodzaje *toreb sztuczek*, posiadające inne kolory i związane z innymi zwierzętami. 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	Szczur	31-60	Wilk	31-60	Lew
61-75	Kot	61-85	Dzik	61-80	Koń bojowy
76-90	Łasica	86-100	Niedźwiedź czarny	81-90	Tygrys
91-100	Borsuk			91-100	Nosorożec

Właściciel torby zawsze trafia na losowo wybrane zwierzę. Ponadto w tym samym czasie może istnieć tylko jedno takie stworzenie. Co więcej, w danym tygodniu z torby wydobyć można maksymalnie 10 zwierząt.

Poziom czarującego: 3 (szara), 5 (czerwona), 9 (brunatna); *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie naturalnego sojusznika II* (szara), *wezwanie naturalnego sojusznika III* (czerwona), *wezwanie naturalnego sojusznika V* (brunatna); *Cena rynkowa:* 900 sz (szara), 3000 sz (czerwona), 6300 sz (brunatna); *Waga:* –.

Twierdza Daerna: Ten przedmiot ma postać małej metalowej kostki, która po aktywacji przemienia się w wieżę średnicy 6 metrów i wysokości 9 metrów, z otworami strzelniczymi ze wszystkich stron i blankami u szczytu. Metalowe ściany wchodzą w ziemię na głębokość 3 metrów, utrzymując budowlę w miejscu i uniemożliwiając przewrócenie jej. Wieża wyposażona jest w małe drzwi, które otwierają się tylko na rozkaz właściciela twierdzy – nawet *kołatka* na nic się tu zda.

Adamantytowe ściany *twierdzy Daerna* mają 100 punktów wytrzymałości i trwałość 20. Twierdzę można naprawić jedynie za pomocą czarów *życzenie* lub *cud*, które odnawiają 50 punktów wytrzymałości.

Wieża wyrasta w ciągu jednej rundy, a jej drzwi zawsze znajdują się przed właścicielem przedmiotu. Otwierają się one i zamykają natychmiast, jak wspomniano: na jego rozkaz. Znajdujące się w pobliżu istoty (wyjątkiem jest pan twierdzy) muszą uważać, by nagle powstająca wieża ich nie zraniła – 10k10 obrażeń (udany rzut obronny na Refleks o ST 19 zmniejsza o połowę liczbę otrzymanych obrażeń).

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wspaniała posiadłość Mordenkainena*; *Cena rynkowa:* 55 000 sz; *Waga:* –.

Urządzenie Kwalisha: Z wyglądu jest to duża, zamknięta, żelazna beczka wyposażona w ukryty uchwyt (znalezienie go wymaga wykonania udanego testu Przeszukiwania o ST 20), który otwiera właz w jednym z „den". Osoba, która wejdzie do środka, znajdzie dziesięć nieoznaczonych w żaden sposób dźwigni.

Dźwignia (1k10)	Funkcja dźwigni
1	Wysuń/schowaj nogi i ogon
2	Otwórz/zamknij przedni luk
3	Otwórz/zamknij boczne luki
4	Wysuń/schowaj szczypce i czułki
5	Zamknij szczypce
6	Poruszanie się do przodu/do tyłu
7	Skręć w lewo/w prawo
8	Otwórz/zamknij „oczy" z *nieustającym płomieniem*
9	Wynurz się/zanurz w wodzie
10	Otwórz/zamknij właz

Urządzenie to opisują następujące charakterystyki.

Szybkość:	do przodu 3 metry, do tyłu 6 metrów
KP:	20 (–1 rozmiar, +11 naturalny)
Punkty wytrzymałości:	200
Ataki:	dwoje szczypiec, +12 wręcz
Obrażenia:	2k8 każde
Cechy szczególne:	trwałość 15

Użycie dźwigni to akcja całorundowa. W rundzie daną dźwignię można wykorzystać tylko raz. Ponieważ jednak w urządzeniu jest miejsce dla dwóch istot średnich rozmiarów, w tym samym czasie można nim atakować i poruszać. Mechanizmów nic się nie dzieje, jeśli zanurzy się na głębokość do 300 metrów. W środku jest wystarczająco dużo tlenu, by dwuosobowa załoga przeżyła 1k4+1 godzin (jedno stworzenie wytrzyma dwa razy dłużej). W momencie aktywacji urządzenie przemienia się w olbrzymiego kraba.

Poziom czarującego: 19; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *nieustający płomień*, *ożywienie przedmiotu*, 8 rang Wiedzy (architektura i inżynieria); *Cena rynkowa:* 130 000 sz; *Waga:* 250 kg.



Twierdza Daerna

Wachlarz wiatru: Ten przedmiot z wyglądu niczym nie różni się od zwykłego wachlarza wykonanego z drewna i papirusu lub tkaniny, którym można się z łatwością ochłodzić. Niemniej wypowiedzenie słowa rozkazu sprawia, iż wachlarz tworzy ruchy powietrza analogiczne do czaru *podmuch wiatru*. Tego przedmiotu można bez ryzyka używać raz dziennie. Każde następne wykorzystanie wachlarza wiąże się z kumulatywną szansą 20% na to, iż zostanie on rozdarty i stanie się niemagicznym, bezużytecznym śmieciem.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *podmuch wiatru*; *Cena rynkowa:* 5500 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Wieczna pochodnia: Na tę pochodnię rzucono czar *nieustający płomień*.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania: nieustający płomień* (nie jest wymagany żaden atut); *Cena rynkowa:* 90 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Wisiorek gojenia ran: Jest to jasnoczerwony kamień zwieszony na złotym łańcuszku. Nosząca go osoba nie traci punktów wytrzymałości, gdy spadną one poniżej zera. Ponadto wisiorek dwukrotnie zwiększa szybkość normalnego leczenia obrażeń oraz pozwala leczyć rany, które normalnie się nie goją. Krwawienie – nawet to spowodowane przez oręż ranienia – zostaje zanegowane. Niestety, wisiorek nie zapobiega wysysaniu krwi (na przykład przez żądlaki).

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *uzdrowienie*; *Cena rynkowa:* 15 000 sz; *Waga:* –.

Wisiorek odporności na trucizny: Jest to czarny klejnot wyglądający podobnie do brylantu, zawieszony na delikatnym, srebrnym łań-

cuszku. Nosząca go osoba otrzymuje premię ze szczęścia +4 przeciwko wszelkim truciznom.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *neutralizacja trucizny*; *Cena rynkowa:* 4000 sz; *Waga:* –.

Wisiorek roztropności: Z wyglądu jest to zwykła perła na łańcuszku. Jednak osoba nosząca ten wisiorek otrzymuje premię z usprawnienia +2, +4 lub +6 do wartości Roztropności.

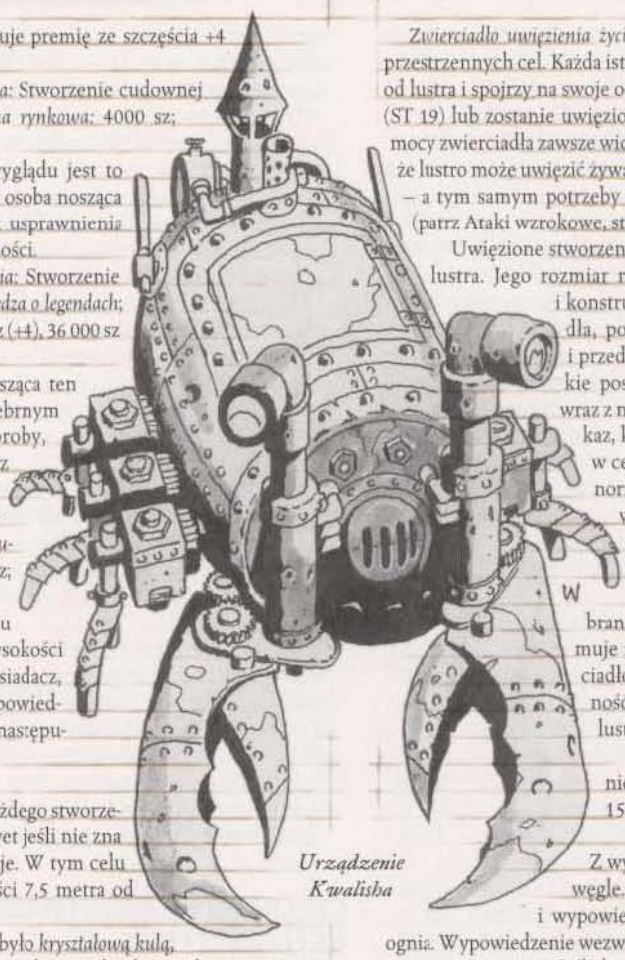
Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *obcowanie* lub *wiedza o legendach*; *Cena rynkowa:* 4000 sz (+2), 16 000 sz (+4), 36 000 sz (+6); *Waga:* –.

Wisiorek zdrowia: Osoba nosząca ten błękitny klejnot zawieszony na srebrnym łańcuszku jest odporna na choroby, w tym nadnaturalne zarazy (zobacz Tabela 3-14: Choroby, strona 75).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *usunięcie choroby*; *Cena rynkowa:* 7500 sz; *Waga:* –.

Zwierciadło myśli: Z wyglądu jest to zwykłe szklane lustro o wysokości 1,5 metra i szerokości 0,5 metra. Posiadacz, który wie, jak go używać (zna odpowiednie rozkazy), może wykorzystać następujące moce.

- Właściciel może czytać myśli każdego stworzenia, które się w nim odbije, nawet jeśli nie zna języka, jakim istota się posługuje. W tym celu musi znajdować się w odległości 7,5 metra od lustra.
- Właściciel może wróżyć, jakby było *kryształową kulą*, zdolną nawet spoglądania na inne plany, jeśli właściciel je zna.
- Lustro może stać się portalem prowadzącym do innych miejsc. Właściciel najpierw przeprowadza normalną wróżbę dotyczącą danego miejsc, a potem po prostu przechodzi przez lustro. Po drugiej stronie znajduje się niewidzialny portal, przez który może przejść z powrotem. Gdy to uczyni, wrota się zamykają. Portal zamyka się też samoistnie po 24 godzinach, więżąc właściciela w danym miejscu. Posiadacz lustra może również je zamknąć wypowiadając słowo rozkazu. Istoty posiadające co najmniej 12 Intelektu mają szansę dostrzec portal – analogicznie do wykrycia czujnika związanego z czarem *wróżenie*. Każde stworzenie, które przejdzie przez portal, pojawia się stojąc twarzą do lustra.
- Raz na tydzień lustro daje dokładną odpowiedź na krótkie pytania dotyczące stworzenia, którego obraz odbija się w jego powierzchni.



Urządzenie Kwalisha

Poziom czarującego: 18; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *brama, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, obcowanie, wróżenie, wykrycie myśli*; *Cena rynkowa:* 175 000 sz; *Waga:* 20 kg.

Zwierciadło przeciwieństw: Wygląda na normalne lustro o rozmiarach 1 metr na 0,5 metra. Można je do czegoś przymocować. Zwierciadło aktywuje i dezaktywuje to samo słowo rozkazu. Stworzenie, które spojrzy na swoje odbicie w lustrze, powołuje do istnienia swą dokładną kopię. Ów przeciwnik natychmiast atakuje oryginał. Kopia posiada wszystkie moce i możliwości śmiałka, włączając w to magię. Jeśli oryginał lub kopia zostaną zabite, magicznie powołany do życia bliźniak i jego wyposażenie znikają bez śladu. Zwierciadło może w ten sposób zadziałać jedynie cztery razy dziennie.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *klon*; *Cena rynkowa:* 92 000 sz; *Waga:* 22,5 kg.

Zwierciadło uwięzienia życia: To lustro ma postać kryształowego kwadratu o boku 1,2 metra w oprawie z drewna i metalu. Można je do czegoś przymocować. Zwierciadło aktywuje i dezaktywuje to samo słowo rozkazu.

Zwierciadło uwięzienia życia ma od 13 do 18 innowymiarowych, nieprzestrzennych cel. Każda istota, która znajdzie się w promieniu 9 metrów od lustra i spojrzy na swoje odbicie, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 19) lub zostanie uwięzione w jednej z cel. Stworzenie nieświadome mocy zwierciadła zawsze widzi swoje odbicie. Jeśli zaś jest świadome tego, że lustro może uwięzić żywą istotę, szansa dostrzeżenia własnego odbicia – a tym samym potrzeby wykonania rzutu obronnego – wynosi 50% (patrz Ataki wzrokowe, strona 72).

Uwięzione stworzenie zostaje fizycznie przeniesione we wnętrze lustra. Jego rozmiar nie ma znaczenia. Natomiast nieumarłych i konstruktów nie da 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 nią. Właściciel lustra może wypowiedzieć rozkaz, który przywoła odbicie dowolnej zamkniętej w celi istoty. Z taką ofiarą można przeprowadzić normalną rozmowę. Wypowiedzenie innego słowa rozkazu sprawia, że uwięziona istota zostaje uwolniona. Właściciel dla każdej ofiary ustala dwa inne hasła.

Jeśli wszystkie cele są zajęte, losowo wybrana ofiara zostaje uwolniona, a jej miejsce zajmuje inny nieszczęśnik. Jeżeli ktoś stłucze zwierciadło, wszyscy więźniowie wydostają się na wolność – i zwykle od razu mszczą się na właścicielu lustra.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *uwięzienie*; *Cena rynkowa:* 152 000 sz; *Waga:* 25 kg.

Żarnik władania żywiołakami ognia: Z wyglądu jest to zwykły pojemnik na rozżarzone węgle. Jednak gdy właściciel rozpali w żarniku ogień i wypowie słowa wezwania, przybywa duży żywiołak ognia. Wypowiedzenie wezwania zajmuje całą rundę. Żarnik działa jak czar *wezwania potwora* VI. Jeśli do ognia doda się siarki, żywiołak będzie nie duży, a wielki – *wezwania potwora* VII. Za każdym razem można wezwać tylko jednego żywiołaka. Wezwanie kolejnego wymaga rozpalenia nowego ognia, czego nie można dokonać, jeśli poprzedni żywiołak nie znikł (został rozproszony, odegnany lub zabity).

Więcej informacji o żywiołakach znajdziesz w *Księdze Potworów*.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie potwora VI*, *wezwanie potwora VII*; *Cena rynkowa:* 100 000 sz; *Waga:* 2,5 kg.



Wisiorek zdrowia

Żelazne obręcze z Bilarro: Na pierwszy rzut oka przedmiot ten wygląda na zwykłą zardzewiałą kulę. Po bliższym przyjrzeniu okazuje się jednak, że są to obręcze o średnicy 7,5 centymetra.

Wypowiedzenie słowa rozkazu i ciśnięcie kuli w przeciwnika sprawia, że po udanym ataku dotykowym na dystans obręcze powiększą się, otworzą i zacisną na ofierze. Można w ten sposób schwytać jedno stworzenie o rozmiarze dużym lub mniejsze. Istota będzie unieruchomiona do chwili, gdy właściciel nie wypowie

słowa rozkazu – wtedy obręcze przyjmą postać kuli. Pojmane stworzenie może złamać (i zniszczyć) obręcze, wykonując udany test Siły (ST 30) lub wymknąć się z nich, wykonując udany test Wyzwalania się (ST także 30).

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *chwytająca dłoń Bigby'ego*; *Cena rynkowa*: 26 000 sz; *Waga*: 0,5 kg.

Żelazny flakon: Ten specjalny pojemnik jest zwykle inkrustowany srebrem lub runami i zakorkowany mosiężną zatyczką z pieczęcią zdobioną rzeźbionymi znakami, specjalnymi symbolami i pieczęciami mocy. Posiadacz, który wypowie słowo rozkazu, może zmusić dowolne stworzenie z innego planu do wejścia do flakonu – pod warunkiem, że istocie nie powiedzie się rzut obronny na Wolę (ST 19). Ten efekt ma zasięg 18 metrów. We flakonie może się znajdować tylko jedna istota. Otworzenie korka uwalnia zamknięte stworzenie.

Jeśli osoba uwalniająca stworzenie wymówi słowo rozkazu, będzie ono musiało służyć jej przez godzinę. Jeżeli w owej chwili bohater nie wypowie słowa rozkazu, istota zachowa się odpowiednio do swej natury (pewnie zaatakuje właściciela, chyba że z jakiegoś powodu nie zechce tego uczynić). Kolejna próba zamknięcia we flakonie tego samego stworzenia zapewnia mu na premię +2 do rzutów obronnych. Oczywiście coś takiego na pewno je rozgniewa i wrogo nastawi.

W znalezionym flakonie może znajdować się któraś z wymienionych w tabeli istot.

k%	Uwięziona istota	k%	Uwięziona istota
01-50	Pusty	89	Demon (glabrezu)
51-54	Duży żywiołak powietrza	90	Demon (sukkub)
55-58	Grotostrząb	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 (avoral)
75-78	Duży żywiołak wody	96	Niebianin (ghaele)
79-82	Dorosła tojanida	97	Formit myrmarcha
83-84	Czerwony slaad	98	Niebieski slaad
85-86	Formit nadzorca (sam)	99	Rakshasa
87	Demon (vrock)	100	Demon (balor) lub diabeł (piekielny czart) – równe szanse na oba
88	Demon (hezrou)		

Poziom czarującego: 20; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *pochwycenie duszy*; *Cena rynkowa*: 170 000 sz (pusta); *Waga*: 0,5 kg.

INTELIGENTNE PRZEDMIOTY

Czarodziejskie przedmioty bywają czasem obdarzone inteligencją. Magia napełnia je świadomością, przez co czują i myślą niemal jak żywe istoty, dlatego też powinno się je traktować jak BN. Takie przedmioty mogą stać się cennymi sojusznikami, przebiegłymi wrogami lub zadrą w dłoni. Wiele z nich posiada niezwykłe zdolności i moce, a czasem też dążenia. Inteligencje mogą posiadać jedynie permanentne przedmioty magiczne, a nie te, które po jednokrotnym użyciu tracą moc (oznacza to, że między innymi zwoje, różdżki i laski nigdy nie są obdarzone inteligencją). Mniej więcej 15% oręża do walki wręcz obdarzone jest inteligencją (rzutu k%, wynik 01-15), 5% broni dystansowej (wynik 01-05) i tylko 1% pozostałych przedmiotów (rzutu k%, wynik 01). Te przedmioty można w pewnym sensie uznać za stworzenia, posiadają bowiem Intelekt, Roztropność i Charyzmę (zajrzyj do *Księgi Potworów*, części poświęconej konstruktom).

Zamieszczone dalej tabele pozwalają określić właściwości przedmiotu obdarzonego inteligencją – jego moce, nietypowe zdolności, charakter oraz dążenia (jeśli takowe posiada). Z trzech atrybutów mentalnych, dwa są uprzywilejowane (2k6 + jakaś liczba), a trzeci ustala się bardziej losowo (3k6). Wybierz odpowiedni wiersz w poniższej tabeli lub rzuć 1k4 i określ je losowo.

1k4	Wysoka wartość	Średnia wartość	Niska wartość
1	Intelekt	Charyzma	Roztropność
2	Intelekt	Roztropność	Charyzma
3	Roztropność	Intelekt	Charyzma
4	Charyzma	Intelekt	Roztropność

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, iż koniecznie trzeba jej użyć. Jeśli uzyskana kombinacja wydaje ci się nazbyt dziwna lub potężna, odpowiednio ją zmodyfikuj.

Losowe tworzenie inteligentnego przedmiotu należy rozpocząć od określenia wstępnych mocy. W tym celu należy wykonać rzut k% i wykorzystać Tabelę 8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotów.

CHARAKTER PRZEDMIOTÓW INTELIGENTNYCH

Każdy inteligentny przedmiot posiada również charakter. Zauważ, że charakter inteligentnego oręża jest zwykle określony – albo z góry, albo implikuje go moc broni (buzdygan przeznaczony do zabijania chaotycznych przybyszów raczej nie będzie chaotyczny, a praworządny). Jeśli tworzysz broń inteligentną losowo, jej charakter musi pasować do wszystkich posiadanych przez nią mocy (choćby „święta").

Każda postać, której charakter nie pasuje do charakteru przedmiotu (z wyjątkiem sytuacji wyjaśnionej w przypisie do Tabeli 8-32), otrzymuje jeden negatywny poziom, gdy tylko weźmie przedmiotu do ręki. Nie powoduje to efektywnej utraty poziomów, lecz należy go brać pod uwagę, dopóki śmiałek trzyma przedmiot. W tym czasie owego negatywnego poziomu nie można zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*).

Tabela 8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotów

k%	Wartość atrybutów mentalnych	Komunikacja	Zdolności	Modyfikator ceny rynkowej
01-34	Dwa 2k6+5, jeden 3k6	Paraempatia*	Jedna zdolność podstawowy	+10 000 sz
35-59	Dwa 2k6+6, jeden 3k6	Empatia**	Dwie zdolności podstawowe	+15 000 sz
60-79	Dwa 2k6+7, jeden 3k6	Mowa†	Dwie zdolności podstawowe	+17 500 sz
80-91	Dwa 2k6+8, jeden 3k6	Mowa†	Trzy zdolności podstawowe	+25 000 sz
92-97	Dwa 2k6+9, jeden 3k6	Mowa†	Trzy zdolności podstawowe‡	+32 000 sz
98	Dwa 2k6+10, jeden 3k6	Mowa, telepatia††	Trzy zdolności podstawowe‡ i jedna zdolność niezwykła	+55 000 sz
99	Dwa 2k6+11, jeden 3k6	Mowa, telepatia††	Trzy zdolności podstawowe‡‡ i dwie zdolności niezwykłe	+78 000 sz
100	Dwa 2k6+12, jeden 3k6	Mowa, telepatia††	Cztery zdolności podstawowe‡‡ i dwie zdolności niezwykłe	+90 000 sz

*Właściciel otrzymuje pewne sygnały (mrowienie, pulsowanie), gdy zdolność przedmiotu działa.

**Właściciel odczuwa ponaglenie, a czasem nawet uczucia, którymi przedmiot zachęca go lub zniechęca do pewnych czynności.

†Tak jak bohaterowie, inteligentne przedmioty mówią wspólnym oraz jednym dodatkowym językiem za każdy punkt premii wynikającej z Intelektu.

††Przedmiot może wykorzystywać oba sposoby komunikowania się, zależnie od chęci, korzystając z języków, które zna (co opisano powyżej).

‡Przedmiot potrafi również czytać w każdym języku, w którym mówi.

‡‡Przedmiot potrafi czytać we wszystkich językach oraz *czytać magię*.

Negatywne poziomy kumuluje się z wszelkimi innymi karami, których przyczyną jest przedmiot, a ofiarą – pechowy właściciel, nie spełniający wymagań. Przedmioty posiadające Ego (patrz dalej) o wartości pomiędzy 20 a 30 powodują otrzymanie dwóch negatywnych poziomów. Te, których Ego przekracza 30, przyczyniają się do uzyskania trzech negatywnych poziomów.

Tabela 8-32: Charakter 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

*Przedmiotu może również używać każda postać, której charakter zgadza się z nie-neutralną częścią charakteru przedmiotu (innymi słowy: chaotyczna, dobra, zła, praworządna). A zatem każda chaotyczna postać (CD, CN, CZ) może używać przedmiotu o charakterze chaotycznym neutralnym.

Języki znane przedmiotowi

Inteligentny przedmiot – podobnie jak bohaterowie – mówi we wspólnym oraz jednym dodatkowym języku za każdy punkt premii wynikającej z Intelektu. Wybierz odpowiednie języki, biorąc pod uwagę takie czynniki jak powstanie przedmiotu oraz jego dążenia. Na przykład, inteligentna broń drowa najprawdopodobniej będzie się posługiwać elfickim, a święty oręż może znać niebiański.

Zdolności inteligentnych przedmiotów

W Tabeli 8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotów podano liczbę i potęgę zdolności, które posiada losowo tworzony przedmiot. Wykonaj teraz rzuty w odpowiednich tabelach, aby dokładniej określić te moce.

Tabela 8-33: Podstawowe zdolności przedmiotów inteligentnych

k%	Zdolność podstawowa
01-04	Przedmiot posiada Wyczucie kierunku (10 rang)
05-08	Przedmiot posiada Wyczucie pobudek (10 rang)
09-12	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać ze Zmysłu walki
13-16	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Walki na ślepo
17-20	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Poprawionej inicjatywy
21-24	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Ruchliwości
25-28	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Roztrzaskania
29-32	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Wyspecjalizowania
33-39	*Wykrycie* [przeciwstawnego charakteru] na życzenie
40-42	*Znalezienie pułapek* na życzenie
43-47	*Wykrycie sekretnych drzwi* na życzenie
48-54	*Wykrycie magii* na życzenie
55-57	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z nieświadomego uniku (jak barbarzyńca 5 poziomu)
58-60	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z uchylania
61-65	Posiadacz może *dostrzegać niewidzialne* na życzenie
66-70	Posiadacza może raz dziennie użyć na sobie *leczenie lekkich ran*
71-75	Posiadacz *spada jak piórko* raz dziennie
76	*Lokalizacja przedmiotu* w promieniu 36 metrów
77	Posiadacz nie musi spać
78	Posiadacz nie musi oddychać
79	Posiadacz raz dziennie przez 20 minut może użyć czaru *skok*
80	Posiadacz raz dziennie przez 20 minut może użyć czaru *pajęcza wspinaczka*
81-90	Rzuć dwa razy w tej tabeli
91-100	Rzuć w Tabeli 8-34: Nadzwyczajne zdolności przemiotów inteligentnych

Jeśli ta sama zdolność zostanie wylosowany dwa bądź więcej razy, jej zasięg, efektywność lub częstotliwość ulega podwojeniu, potrojeniu i tak dalej.

Wszystkie zdolności działają tylko wtedy, gdy właściciel trzyma, dzierży lub w inny sposób jest w posiadaniu przedmiotu. Ponadto śmiałek musi się skoncentrować, by uzyskać zamierzony efekt. Aktywowanie zdolności to akcja standardowa, lecz używanie atutu bez ograniczeń – już nie. Śmiałek może wykorzystywać atut, nawet jeśli nie spełnia wymaganych przezeń warunków wstępnych. Oczywiście, musi dzierżyć lub w inny sposób być w posiadaniu przedmiotu.

Inteligentny przedmiot może aktywować jakąś moc sam z siebie – wedle uznania MP.

Tabela 8-34: Niezwykłe zdolności przedmiotów inteligentnych

k%	Niezwykła zdolność	Razy dziennie
01-05	*Zauroczenie osoby* (ST 11), z którą wejdzie w kontakt	3
06-10	*Jasnosłyszenie/jasnowidzenie* (zasięg 30 m, czas trwania – minuta)	3
11-15	*Magiczny pocisk* (zasięg 60 m, trzy pociski)	3
16-20	Na posiadacza może zostać rzucony czar *tarcza*	3
21-25	*Wykrycie myśli* (zasięg 30 m, czas trwania – minuta)	3
26-30	*Lewitacja* (tylko właściciel, czas trwania – 10 minut)	3
31-35	*Niewidzialność* (tylko właściciel, czas trwania – 30 minut)	3
36-40	*Lot* (czas trwania – 30 minut)	2
41-45	*Błyskawica* (8k6 punktów obrażeń, zasięg 60 m, ST 13)	1
46-50	*Wezwanie potwora III*	1
51- 55	*Telepatia* (zasięg 30 m)	2
56-60	*Kocia gracja* (tylko właściciel)	1
61-65	*Bycza siła* (tylko właściciel)	1
66-70	*Przyspieszenie* (tylko właściciel, czas trwania – 10 rund)	1
71-73	*Telekineza* (maksymalnie 22,5 kg, czas trwania – minuta)	2
74-76	*Uzdrowienie*	1
77	*Teleportacja* (maksymalnie 300 kg)	1
78	*Kula niewrażliwości*	1
79	*Kamienna skóra* (tylko właściciel, czas trwania – 10 minut)	2
80	Dotyk powoduje efekt analogiczny do czaru *osłabienie umysłu*	2
81	*Prawdziwe widzenie*	Na życzenie
82	*Ściana mocy*	1
83	*Wezwanie potwora VI*	1
84	*Palec śmierci* (zasięg 30 m, ST 17)	1
85	*Przejście w ścianie*	Na życzenie
86-90	Rzuć ponownie dwa razy w tej tabeli	–
91-100	Rzuć ponownie w tej tabeli, a następnie według Tabeli 8-35: Dążenia inteligentnych przedmiotów	–

Jeśli ta sama zdolność zostanie wylosowany dwa razy, jej zasięg, efektywność lub częstotliwość ulega podwojeniu. Jeżeli dwukrotnie wypadnie *przejście w ścianie* bądź *prawdziwe widzenie*, rzuć jeszcze raz. Zdolności, które wybierze posiadacz, nie można już zmienić.

Wszystkie zdolności działają tylko wtedy, gdy właściciel trzyma, dzierży lub w inny sposób jest w posiadaniu przedmiotu. Ponadto śmiałek musi się skoncentrować, by uzyskać zamierzony efekt. Aktywowanie zdolności to akcja standardowa.

Inteligentny przedmiot może aktywować jakąś moc sam z siebie – wedle uznania MP.

DĄŻENIA PRZEDMIOTÓW

Przedmioty, które posiadają własne dążenia, własne cele, są prawdziwym wyzwaniem dla MP. Niemniej, mimo iż sprawiają wiele kłopotów, warto po nie sięgnąć, gdyż bardzo wzbogacają kampanię.

Dążenie

Cel, do którego przedmiot dąży, musi pozostawać w zgodzie z jego charakterem i rodzajem. Zawsze należy też podchodzić do tej kwestii rozsądnie. Dążenie „Pokonaj/zabij czarowników wtajemniczeń" nie oznacza, że miecz zmusza właściciela do zabicia każdego napotkanego czarodzieja. Nie oznacza to również, iż oręż sądzi, że możliwe jest zabicie każdego czarodzieja, zaklinacza i barda na świecie. Oznacza to tylko tyle, że broń nienawidzi czarowników wtajemniczeń i chce doprowadzić do zniszczenia miejscowej koterii czarodziejów oraz pragnie doprowadzić do upadku królowej-zaklinaczki, władającej pobliską krainą. Podobnie cel „Chroń elfy" nie oznacza, że posiadacz, który jest elfem, będzie jedynie pomagał sam sobie. Przedmiot natomiast chce, by wykorzystywać go w sprawie służącej całej rasie – wyplenieniu jej wrogów i wsparciu przywódców. W dążeniu „Pokonaj/zabij wszystkich" nie chodzi jedynie o samoobronę. Oznacza to, że przedmiot nie spocznie (lub nie pozwoli spocząć swemu właścicielowi), dopóki nie stanie ponad wszystkimi innymi. Jest to z pewnością cel tyle wyniosły, co nierealny.

Tabela 8-35: Dążenia inteligentnych przedmiotów

k%	Dążenie
01-20	Pokonaj/zabij istoty o zupełnie odmiennym charakterze*
21-30	Pokonaj/zabij czarowników wtajemniczeń (w tym rzucające zaklęcia potwory i tych, którzy używają zdolności czaropodobnych)
31-40	Pokonaj/zabij czarowników objawień (w tym boskie istoty i sługi bóstw)
41-50	Pokonaj/zabij istoty nie będące czarownikami
51-55	Pokonaj/zabij określony rodzaj stworzeń (wybór na podstawie *Księgi Potworów*)
56-60	Pokonaj/zabij określoną rasę lub rodzaj stworzeń
61-70	Broń określonej rasy lub rodzaju stworzeń
71-80	Pokonaj/zabij sługi konkretnego bóstwa
81-90	Broń sług i interesów konkretnego bóstwa
91-95	Pokonaj/zabij wszystkich (poza właścicielem i przedmiotem)
96-100	Wybór MP lub postaci

*Neutralny (N) przedmiot będzie dążył do zachowanie równowagi poprzez pokonanie/zabicie potężnych istot o skrajnych charakterach (PD, PZ, CD, CZ).

Moc związana z dążeniem

Moc związana z dążeniem działa tylko wtedy, gdy przedmiot stara się osiągnąć cel. Wszystko zależy od postrzegania przedmiotu. Ocena, czy cel uświęca środki, zawsze powinna przyjść bez problemu. Po prostu, jeśli gracz chce wykorzystać moc w sytuacji, która nie koniecznie pasuje do dążeń przedmiotu, ta nie zadziała.

Tabela 8-36: Moce związane z dążeniem inteligentnego przedmiotu

k%	Moc związana z dążeniem
01-10	*Ślepota** (ST 12) na 2k6 rund
11-20	*Zakłopotanie** (ST 14) na 2k6 rund
21-25	*Strach** (ST 14) na 1k4 rundy
26-55	*Wstrzymanie potwora** (ST 14) na 1k4 rundy
56-65	*Zabicie żywego** (ST 15)
66-75	*Dezintegracja** (ST 16)
76-80	*Prawdziwe wskrzeszenie* posiadacza, tylko raz
81-100	Premia ze szczęścia +2 do wszystkich rzutów obronnych, premia z odbicia +2 do KP, odporność na czary 15

*Moc ta wpływa na przeciwnika właściciela przedmiotu po udanym trafieniu – pod warunkiem, że wrogowi nie powiedzie się rzut obronny na Wolę o ST podanej w nawiasie.

EGO PRZEDMIOTU

Ego jest miernikiem mocy i siły osobowości przedmiotu. Wartość Ego można określić dopiero po tym, jak wszystkie inne aspekty przedmiotu zostaną wylosowane i zapisane. Ego jest czynnikiem wpływającym na dominację przedmiotu nad bohaterem, o czym dalej.

A zatem *krótki miecz +2* (2 punkty Ego) o wartości Intelektu 10, Roztropności 13 (1 punkt Ego) i Charyzmie 11, obdarzony podstawową zdolnością *znalezienie pułapek* (1 punkt Ego) ma w sumie Ego równe 4. Dla odmiany weź pod uwagę *ognisty długi miecz +1* (3 punkty Ego, 1 za premię z usprawnienia, 2 za ognisty oręż – moc o wartości premia +2 [patrz Tabela 8-15: Specjalne zdolności broni]) o wartości Intelektu 16 (3 punkty Ego), Roztropności 15 (2 punkty Ego) i Charyzmie 19 (4 punkty Ego). Dodaj podstawowe zdolności *wykrycie magii*, Roztrzaskanie i uchylanie (3 punkty Ego), niezwykłe zdolności *leczenia* (2 punkty Ego) i *lotu* (2 punkty Ego) oraz moc związaną z dążeniem – *dezintegracja* czarowników (4 punkty Ego). Uwzględnij także fakt, że broń jest obdarzona telepatią (1 punkt Ego) i czyta języki (1 punkt Ego). Dodając do siebie punkty otrzymasz wartość Ego – 25.

Tabela 8-37: Ego przedmiotu

Cecha przedmiotu	Punkty Ego
Każde usprawnienie +1 przedmiotu	1
Każda premia +1 ze specjalnych zdolności	1
Każda zdolność podstawowa*	1
Każda niezwykła zdolność*	2
Specjalne dążenie	4
Zdolność telepatyczna	1
Umiejętność czytania języków	1
Umiejętność *czytania magii*	1
Każda premia +1 wynikająca z Intelektu	1
Każda premia +1 wynikająca z Roztropności	1
Każda premia +1 wynikająca z Charyzmy	1

*W przypadku zdolności podwójnej (wylosowanej dwa razy), podwoić należy też punkty Ego.

PRZEDMIOTY KONTRA BOHATEROWIE

Przedmiot posiadający Ego jest również obdarzony wolną 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 się za stojącego ponad bohaterem – w tej sytuacji konflikt wybucha zawsze, gdy śmiałek nie do końca zgadza się z przedmiotem.

Gdy dochodzi do konfliktu osobowości, właściciel musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST = Ego przedmiotu). Jeśli zakończy się powodzeniem, bohater będzie dominował. W przeciwnym przypadku 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 pragnieniom i może zażądać następujących ustępstw.

- Pozbycie się wspólników lub przedmiotów, których charakteru bądź osobowości przedmiot nie może znieść.
- Pozbycie się wszystkich innych przedmiotów magicznych lub przedmiotów określonego typu.
- Posłuszne poddawanie się wyborom drogi, których dokonuje przedmiot dążący do jakiegoś celu.
- Poszukiwanie i zabijanie stworzeń, których przedmiot nienawidzi.
- Chronienie przedmiotu magicznie i nie tylko, gdy nie jest używany.
- Postać musi nosić cały czas przedmiot przy sobie.
- Postać zrzeka się przedmiotu na rzecz osoby o odpowiedniejszym charakterze lub zachowaniu.

W skrajnych sytuacjach przedmiot może posunąć się dalej.

- Zmusić właściciela do walki.
- Odmówić zaatakowania przeciwnika.
- Zaatakować posiadacza lub jego wspólników.
- Zmusić właściciela, by poddał się przeciwnikowi.
- Wyrwać się z dłoni posiadacza.

Oczywiście powyższe niemiłe sytuacje nie będą miały miejsca, jeśli przedmiot i postać żyją w harmonii charakterów, dążeń i osobowości. Niemniej nawet w takim wypadku przedmiot może zapragnąć znaleźć się w posiadaniu słabszego bohatera, którego łatwiej mu będzie kontrolować, bądź też potężniejszego, który ułatwi mu wypełnienie zdania.

Wszystkie przedmioty magiczne posiadające osobowość chcą odgrywać istotną rolę w każdym wydarzeniu, jakie ma właśnie miejsce – a w szczególności w walce. Takie przedmioty rywalizują również ze sobą, nawet jeśli są tego samego charakteru. Żaden inteligentny przedmiot nie chce, by jego właściciel posiadał też inny przedmiot obdarzony osobowością. Ponadto każdy taki przedmiot zdaje sobie sprawę z obecności innego, który znajduje się w promieniu 18 metrów. Większość inteligentnych przedmiotów zrobi wszystko, by zmylić lub omamić swego właściciela, i zniszczyć przeciwnika. Oczywiście tego typu zachowania zależą też od charakteru przedmiotu. Na przykład, *święty mściciel* z pewnością nie będzie chciał zniszczyć praworządnego dobrego przedmiotu. Może nawet się postarać, by ów przedmiot został odnaleziony – nawet ryzykując przykre konsekwencje.

Przedmioty posiadające osobowość nigdy nie znajdą się pod całkowitą kontrolą postaci. Jest też odwrotnie – przedmiot nigdy nie zdominuje swego właściciela do cna. Przedmiot wielokrotnie będzie próbował przekonać śmiałka do takiego czy innego działania i nie zrażą go żadne porażki będzie nieustannie żądał i domagał się pewnych rzeczy. I tak nawet skromna broń +1 o niespotykanej naturze może być męczennikiem, który nie dość, że nie ceni swych mocy, to na dodatek prosi tylko o jedno – o okazję do roztrzaskania się na czaszce znienawidzonego wroga.

Uwaga: Powinieneś traktować osobowość przedmiotu analogicznie do osobowości BN. Zajrzyj do Rozdziału 5: Kampanie, zwłaszcza do Tabeli 5-5: Sto cech (strona 150), gdzie znajdziesz przykłady dziwactw, które uczynią inteligentny przedmiot naprawdę wartym zapamiętania.

PRZEKLĘTE PRZEDMIOTY

Proces kreowania przedmiotu magicznego jest tak złożony, że czasem coś może pójść nie po myśli twórcy. Drobne potknięcia zwykle są 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 – nie wynikające z błędów twórcy – za sprawą których magiczny przedmiot będzie miał wady. Siły chaosu czy entropia jako taka mogą sprawić, że magia ulegnie wypaczeniu lub splugawieniu. Również czas jest istotnym czynnikiem, który niszczy wszystko, nawet moc. Wystawienie na długotrwałe działanie potężnej magii, przenoszenie się z planu na plan, bliskość innego przedmiotu magicznego lub stworzenia obdarzonego magicznymi mocami – to wszystko może wpłynąć na czarodziejski przedmiot.

Przeklęte przedmioty mogą być wreszcie dziełem istot posiadających złe intencje, bądź też czarowników, którzy są złośliwi, chaotyczni lub po prostu szaleni. Te przedmioty są najniebezpieczniejsze.

Przeklęte przedmioty są magiczne, ale posiadają jakąś potężną negatywną cechę lub moc. Czasem mają zły wpływ na bohatera, który je dzierży. Czasem zaś po prostu sprawiają kłopoty. Od czasu do czasu mieszają dobro ze złem, zmuszając właściciela do podejmowania trudnych wyborów. Jeśli chcesz, w losowo tworzonym przez ciebie skarbie może się znaleźć przeklęty przedmiot. W tym przypadku losuj go normalnie, jeśli jednak wypadnie magiczny przedmiot, wykonaj dodatkowy rzut k% (gracze nie mają prawa go zobaczyć!). Wynik 01-05 oznacza jakąś klątwę, do określenia której możesz wykorzystać tabelę 8-38: Pospolite klątwy.

Tabela 8-38: Pospolite klątwy

k%	Klątwa
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	Zamień przedmiot na ściśle określony

OPISY POSPOLITYCH KLĄTW

Oto opis pospolitych klątw przedmiotów magicznych.

Złudzenie: Posiadacz wierzy, że przedmiot jest taki, na jaki wygląda, chociaż tak naprawdę nie posiada on żadnych mocy – poza oszukiwaniem właściciela. Śmiałek jest święcie przekonany (coś wpływa na jego umysł), iż przedmiot działa (sprawia, że bohater staje się niewidzialny, miota błyskawicami itd.) i nie ma sposobu, by zmienił zdanie – wyjątek stanowi użycie czaru *usunięcie klątwy*.

Przeciwny efekt lub cel: Te przedmioty przeklęte powołują do istnienia efekty odwrotne, niż zamierzał twórca, bądź też ofiarą ich mocy zawsze jest właściciel. I tak, na przykład, tak przeklęte *oczy zauraczania* będą rozwścieczać, a nie zauraczać. Laska uzdrawiania zadaje rany. *Oczy petryfikacji* zamieniają właściciela w kamienny posąg. Magiczna strzała zawraca i wbija się w łucznika. Warto zauważyć, że posiadanie takich przedmiotów nie zawsze musi okazać się czymś złym. *Różdżkę błyskawicy*, która leczy zamiast powodować obrażenia, można wykorzystać do uzdrawiania – i będzie to prawdopodobnie bardzo potężny przedmiot.

Taką klątwą może być również obłożony oręż – zamiast dawać premie do testów ataku i obrażeń, będzie on obdarzał właściciela karami. Bohater nie powinien od razu wiedzieć, że broń jest przeklęta (nie wie też od razu, jakie premie do ataku i ran zapewnia przedmiot). Kiedy jednak to odkryje, może wyrzucić oręż, chyba że jest z nim związane zaklęcie uniemożliwiające zrobienie czegoś takiego lub zmuszające do ciągłego używania tej broni. W takich przypadkach do pozbycia się przedmiotu potrzeba czaru *usunięcie klątwy*.

Nieregularne funkcjonowanie: Przedmioty obłożone tą klątwą 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 5% szans (rzutu k%, wynik 01-05), że nie zadziała. MP może zadecydować, iż szansa niepowodzenia zmaleje lub wzrośnie (zależnie od kampanii i przedmiotu), ale nie powinna przekroczyć 10%.

Zależne: Przedmiot działa tylko w określonych sytuacjach. MP samemu wybiera warunki lub korzysta 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	Gdy nie padają promienie 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 (określanego losowo)
61-64	W promieniu 3 metrów od stworzenia jakiegoś typu lub przedstawiciela jakiejś rasy (określane losowo)
65-72	W promieniu 3 metrów od czarownika wtajemniczeń
73-80	W promieniu 3 metrów od czarownika objawień
81-85	W rękach osoby nie będącej czarownikiem
86-90	W rękach czarownika
91-95	W rękach stworzenia o określonym charakterze
96	W rękach stworzenia o określonej płci
97-99	W dni nieświąteczne lub podczas szczególnych wydarzeń astrologicznych
100	W odległości od określonego miejsca (świętego, magicznego itd.) przekraczającej 150 kilometrów

Niekontrolowane: Ten przedmiot od czasu do czasu aktywuje swe moce – w losowo wybranych momentach. Każdego dnia rzucaj 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 *pierścienia niewidzialności* znika podczas targowania się na rynku) lub katastrofalne (*różdżka kul ognistych* wybucha, wykorzystując wszystkie pozostałe ładunki i przenosi do lepszego świata posiadacza oraz jego przyjaciół).

Wymaganie: W pewnym sensie słowo rozkazu można już uznać za wymaganie. Niemniej używanie niektórych przedmiotów jest obwarowane poważniejszymi wymogami. I tak przedmiot przestanie działać, jeśli bohater nie spełni jednego (lub większej liczby) z 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 (zniszczyć) kosztowności warte 100 sz.
- Postać musi raz na tydzień poświęcić (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 jest używany przez bohatera o tym imieniu).
- Postać musi zmienić swoją klasę na inną, konkretną klasę (chyba że już wymaganą klasę posiada).
- Postać musi posiadać w pewnej umiejętności określoną liczbę rang.
- Postać musi raz poświęcić jakąś część swojej życiowej energii (2 punkty Budowy). Jeśli odzyska punkty Budowy (na przykład, za sprawą *odnowienia*) przedmiot przestaje działać (przedmiot nie przestaje działać, jeżeli postać zwiększa Budowy podczas awansowania na następny poziom, korzystając z mocy *życzenia* lub przedmiotu magicznego).
- Przedmiot musi być codziennie obmywany wodą święconą.
- Przedmiotem trzeba codziennie zabić żywe stworzenie.
- Przedmiot musi być raz w miesiącu zanurzony w wulkanicznej lawie.
- Przedmiot musi być używany przynajmniej raz dziennie, albo nie zadziała więcej w ręku 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: *błogosławieństwo*, *ożywienie przedmiotu* lub *pokuta*).

Wymagania muszą pasować do pomysłu kryjącego się w przedmiocie. Ponadto jest to tak istotne ograniczenie, że nie należy go określać losowo. Stawiający wymogi przedmiot często wykorzystuje w tym celu swą osobowość. Jeśli wymagania nie zostaną spełnione, przestaje po prostu działać. Gdy zaś postać dostosuje się do wymogów, przedmiot zwykle działa przez jeden dzień. Po tym czasie bohater musi raz jeszcze spełnić wymaganie. Niemniej istnieją wymogi stawiane jednorazowo, raz w miesiącu lub nieustająco.

Wada: Przedmioty mające wady zazwyczaj dobrze służą właścicielowi (na przykład, oręża z premią z usprawnienia nadal można 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 go dzierży, jeśli chodzi o broń). Zazwyczaj jednak owa negatywna cecha wpływa na śmiałka dopóki pozostaje on w posiadaniu przedmiotu.

Oto wady, które wpływają na postać, dopóki posiada przedmiot.

k%	Wada
01-04	Włosy postaci stają się o 2,5 cm dłuższe (jednorazowo).
05-09	Postać maleje (k%, wynik 01-50) 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 (tatuaż, dziwna poświata itd.).
30-32	Płeć postaci ulega zmianie.
33-34	Zmianie ulega rasa lub gatunek, z którego wywodzi się istota.
35	Postać zostaje zarażona losową chorobą, której nie można wyleczyć.
36-39	Przedmiot ciągle emituje drażniący dźwięk (jęk, zawodzenie, szloch, przekleństwa, krzyki).
40	Przedmiot głupio wygląda (ma dziwny kształt, jaskrawe barwy, jest otoczony różową poświatą).
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 (5% szans [k%, wynik 01-05]).
55-57	Kiedy przedmiot kończy działanie (lub losowo, raz dziennie), postać zostaje otumaniona na 1k4 rundy.
58-60	Postać widzi wszystko jakby było zamazane (kara –2 do ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności wymagających wzroku).
61-64	Postać otrzymuje jeden negatywny poziom.
65	Postać otrzymuje dwa negatywne poziomy.

ZA KULISAMI: PRZEKLĘTE PRZEDMIOTY W TWOJEJ GRZE

Wielu MP decyduje się nie wprowadzać do gry przeklętych przedmiotów, gdyż utrudniają one proces odkrywania magicznych mocy, które posiada znaleziona przez śmiałków rzecz. Bohaterowie będą po prostu podchodzić do każdego skarbu z dużą ostrożnością. Niektórzy MP sięga po przeklęte przedmioty z tego samego powodu, ale patrzą na sytuacje z innej strony – dzięki temu zabiegowi odkrywanie magicznych mocy staje się bardziej ekscytujące, jako że wiąże się z pewnym ryzykiem.

Przedmioty przeklęte wymaganiami i wadami zmuszają graczy do podejmowania trudnych wyborów, a to zawsze jest interesujący element rozgrywki. Niełatwo zrezygnować z *miecza +5*, mimo iż czasami używanie go wiąże się z zaatakowaniem przyjaciela. Czy pozbyć się *laski uzdrawiania*, która nakłada na śmiałka karę –1 do ataków, testów i rzutów obronnych?

Nie wprowadzaj do kampanii zbyt dużej liczby przeklętych przedmiotów, których postacie nie mogą się pozbyć – to jedynie drażni graczy. Większość obłożonych klątwą rzeczy winno jedynie odrobinę utrudnić życie śmiałków. Zbyt duża ich liczba po prostu pozbawi ich radości z gry. Gdy bohater odkryje, że wszedł w posiadanie przeklętego przedmiotu, powinien mieć możliwość bez problemu się go pozbyć.

Oczywiście niektóre przedmioty przeklęte nie muszą być niebezpieczne. Zidentyfikowany *proszek kichnięć i kaszlnięć* może się okazać potężną bronią. Zapewne znajdą się gracze, którzy – po odkryciu mocy przeklętego przedmiotu – wymyślą dla niego ciekawe zastosowanie. Wielu MP uważa, że bohaterowie raczej będą starali się pozbyć takiej rzeczy, a to nie musi być prawda. W większości wypadków coś takiego się zdarzy, niemniej nie walcz z kreatywnością i pozwól śmiałkom na nietypowe wykorzystanie przeklętych przedmiotów.

W tabelach zawierających przedmioty magiczne 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. Ewentualnie są one zbyt interesujące, by wykluczać je z kampanii tylko dlatego, iż są przeklęte.

66-70	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wolę lub tymczasowo traci punkt Intelektu.
71-75	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wolę lub tymczasowo traci punkt Roztropności.
76-80	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wolę lub tymczasowo traci punkt Charyzmy.
81-85	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wytrwałość lub tymczasowo traci punkt Budowy.
86-90	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wytrwałość lub tymczasowo traci punkt Siły.
91-95	Postać musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wytrwałość lub tymczasowo traci punkt Zręczności.
96	Postać zostaje spolimorfowana w określone stworzenie (dziennie 5% szans [k%, wynik 01-05]).
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.

Zupełnie inny efekt: MP wybiera negatywny efekt – za wskazówkę mogą mu posłużyć ściśle określone przeklęte przedmioty (patrz dalej). Na pierwszy rzut oka przedmiot może wyglądać całkowicie normalnie i poprawnie działać, lecz w pewnym momencie okaże się, iż ma zupełnie inne właściwości.

Tabela 8-39: Ściśle określone przeklęte przedmioty

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
01-05	*Kadzidło szaleństwa*	200 sz
06-15	*Pierścień niezręczności*	500 sz
16-20	*Amulet nieuniknionej lokalizacji*	1000 sz
21-25	*Kamień obciążenia*	1000 sz
26-30	*Karwasze bezbronności*	1200 sz
31-35	*Rękawice niezdarności*	1300 sz
36-40	*Przeklęty miecz –2*	1500 sz
41-43	*Zbroja gniewu*	1600 sz
44-46	*Medalion wysyłania myśli*	1800 sz
47-50	*Zdradziecka włócznia*	2000 sz
51-55	*Flakon przekleństwa*	2100 sz
56-57	*Proszek kichnięć i kaszlnięć*	2400 sz
58	*Hełm przeciwnego charakteru*	4000 sz
59-64	*Zatruty eliksir*	5000 sz
65	*Miotła samobijka*	5200 sz
66-67	*Szata bezsilności*	5500 sz
68	*Grimuar bezmyślności*	6000 sz
69-70	*Zbroja przyciągania pocisków*	9000 sz
71-72	*Sieć usidlania*	10 000 sz
73-75	*Torba pochłaniania*	15 500 sz
76-80	*Buzdygan krwi*	16 000 sz
81-85	*Szata robactwa*	16 500 sz
86-88	*Wisiorek gnicia*	17 000 sz
89-92	*Miecz berserkerów*	17 500 sz
93-96	*Buty tańca*	30 000 sz
97	*Kryształowa hipnotyzująca kula*	–
98	*Naszyjnik duszenia*	60 000 sz
99	*Trujący płaszcz*	62 000 sz
100	*Skarabeusz śmierci*	80 000 sz

Ściśle określone przeklęte przedmioty

Na najbliższych stronach opisano kilka przykładowych przeklętych przedmiotów o ściśle określonych mocach. Na wypadek, gdyby ktoś chciał stworzyć któryś z nich, podano wymagania tej operacji. Oczywiście przedmioty te mogą powstać też w inny sposób, który sobie wymyślisz. Istnieją jednak dwa wyjątki: *kryształowa hipnotyzująca kula* oraz *torba pochłaniania* – tych przedmiotów nie można stworzyć. Pierwszego z nich używają potężni BN (choćby licze), drugi jest tak naprawdę żywym stworzeniem. Ceny rynkowe podano zaś po to, by ułatwić podejmowanie decyzji związanych z tworzeniem tych przedmiotów. Oczywiście śmiałkowie raczej nie będą ich w stanie sprzedać.

Wszystkie opisane dalej przedmioty są stosunkowo często spotykane. Możesz je wykorzystać bezpośrednio w grze lub jako przykłady, w oparciu o które samodzielnie stworzysz inne.

Amulet nieuniknionej lokalizacji: Ten amulet ma zazwyczaj postać wisiorka zawieszonego na łańcuszku lub broszy. Magiczne badanie pozwala stwierdzić, iż chroni on przed lokalizowaniem, wróżeniem (podglądaniem przez *kryształową kulę* itp.), wykrywaniem oraz wpływem takich mocy jak czar *wykrycie myśli* czy telepatia. Tak naprawdę jednak amulet podwaja prawdopodobieństwo i/lub zasięg wspomnianych działań. Próby określenia mocy przedmiotu – w tym identyfikacja, *analiza dweomeru*, *wykrycie magii* i tak dalej – nie ujawniają jego prawdziwej natury.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *obłożenie klątwą*; *Cena rynkowa*: 1000 sz.

Buty tańca: Na początku obuwie to niczym nie różni się od innych magicznych butów (jakich – decyduje MP). Jednak gdy nosząca je osoba będzie toczyć starcie (lub uciekać z ognia walki), *buty tańca* utrudnią jej życie, działając analogicznie do czaru *nieodparty taniec Otto*. Kiedy już ujawni się prawdziwa natura tego magicznego obuwia, można je zdjąć tylko dzięki zaklęciu *usunięcie klątwy*.

Poziom czarującego: 16; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *nieodparty taniec Otto*; *Cena rynkowa*: 30 000 sz.

Buzdygan krwi: Ten *ciężki buzdygan* +3 trzeba codziennie obmywać krwią albo utraci wszystkie premie (do chwili ponownego obmycia). Właściciel buzdyganu musi każdego dnia wykonywać rzut obronny na Wolę (ST 13) lub jego charakter zmieni się na chaotyczny zły.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być na 9. poziomie i mieć charakter chaotyczny zły; *Cena rynkowa*: 16 000 sz.

Flakon przekleństwa: Z wyglądu jest to zwykły kubek, butelka, karafka, flakon, słój lub inny pojemnik. Ma magiczne właściwości, lecz wykrycie ich nie ujawnia jego prawdziwej natury. Może zawierać płyn lub wydzielać dym. Kiedy zostanie otwarty po raz pierwszy, wszyscy w promieniu 9 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 17). Nieudany rzut oznacza, iż śmiałek został obłożony klątwą, która objawia się karą –2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności. Ową klątwę zdjąć można za pomocą czaru *usunięcie klątwy*.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *obłożenie klątwą*; *Cena rynkowa*: 2100 sz.

Grimuar bezmyślności: Z wyglądu jest to zwykła książka poświęcona dość interesującemu tematowi. Czar *wykrycie magii* pozwala zaś stwierdzić, iż posiada ona magiczną aurę. Każda postać, która ją otworzy i przeczyta choćby jeden znak, musi wykonać dwa rzuty obronne na Wolę (ST każdego 15). Jeśli pierwszy będzie nieudany, bohaterowi zostaje trwale wysączony punkt Intelektu. Jeżeli drugi będzie nieudany, wysączone zostaną dwa punkty Roztropności. Księgę można zniszczyć tylko w jeden sposób – spalić ją, rzucając jednocześnie *usunięcie klątwy*.

Grimuar bezmyślności, który zostanie umieszczony pośród innych ksiąg, natychmiast zmienia swój wygląd, dostosowując się do nich.

Poziom czarującego: 20; *Wymagania*: Tworzenie cudownej rzeczy, *osłabienie umysłu*; *Cena rynkowa*: 6000 sz.

Hełm przeciwnego charakteru: Z wyglądu jest to zwykły hełm. Kiedy jednak bohater założy go na głowę, klątwa zaczyna działać (oprzeć można się jej wykonując udany rzut obronny na Wolę o ST 15). Zmienia ona radykalnie charakter postaci – z dobrego na zły, z chaotycznego na praworządny, 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 będzie niezwykle zadowolona ze swego nowego wcielenia.

Poprzedni charakter można przywrócić jedynie mocą czarów *życzenie* lub *cud*. Dotknięta klątwą osoba nie podejmuje żadnych wysiłków, by powrócić do poprzedniego wcielenia (perspektywę taką postrzega z przerażeniem i stara się tego uniknąć w każdy możliwy sposób). Jeśli klątwą zostanie dotknięta postać mająca klasę stawiającą wymagania co do charakteru, do wymazania klątwy potrzeby jest dodatkowo czar *pokuty*. Pamiętaj, że

jest to przedmiot jednorazowego użytku – raz wykorzystany *hełm przeciwstawnego charakteru* traci swoje magiczne właściwości.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być na 12. poziomie; *Cena rynkowa:* 4000 sz.; *Waga:* 1,5 kg.

Kadzidło szaleństwa: Wygląda ono 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 pewien, iż jego umiejętności czarowania – za sprawą magii – wzrosły. Kapłan będzie się starał wykorzystywać swe zaklęcie w każdej możliwej okazji, nawet gdy nie jest to potrzebne, a nawet nic nie daje. Duchowny po prostu oszalał na punkcie swych mocy. Opętanie minie po 24 godzinach lub gdy rzuci wszystkie zaklęcia.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *zakłopotanie* lub *obłożenie klątwą*; *Cena rynkowa:* 200 sz.

Kamień obciążenia (magnetyt): Jest to ciemny, wypolerowany kamień. Zmniejsza on szybkość właściciela o połowę. Ponadto osoba, która weźmie kamień, nie zdoła się go pozbyć bez użycia magii. Odrzucony, upuszczony lub pozostawiony zawsze pojawia się gdzieś pośród jej rzeczy. Dopiero czar *usunięcie klątwy* pozwala pozbyć się *kamienia obciążenia* – właściciel może go odrzucić i nareszcie ma spokój.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *spowolnienie*; *Cena rynkowa:* 1000 sz.

Karwasze bezbronności: Wyglądają jak *karwasze pancerza* +5 i działają tak samo – aż do chwili, gdy właściciela zaatakuje w gniewie wróg o Skali Wyzwania równej lub wyższej od poziomu bohatera. Od tego momentu karwasze zapewniają właścicielowi nie premię, a karę –5 do KP. Od momentu aktywowania klątwy *karwasze bezbronności* można zdjąć jedynie za sprawą czaru *usunięcie klątwy*.

Poziom czarującego: 16; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *obłożenie klątwą*, *zbroja maga*; *Cena rynkowa:* 1200 sz.

Kryształowa hipnotyzująca kula: Ten przeklęty przedmiot niczym się nie różni od zwykłej *kryształowej kuli*. Użycie odpowiednich czarów pozwala wykryć, iż emanuje magią, nie złem. Niemniej działa on nieco inaczej niż *kryształowa kula*. Każdy osoba, która spróbuje użyć tego przedmiotu do wróżenia, zostanie zahipnotyzowana. Ponadto padnie ona ofiarą *sugestii* (rzut obronny na Wolę o ST 19 pozawala oprzeć się zaklęciu).

Korzystający z kuli nieszczęśnik wierzy, że zobaczył w niej to, co chciał (miejsce lub stworzenie). Tak naprawdę jednak znalazł się on pod wpływem możnego czarnoksiężnika, licza czy też 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 siły. MP decyduje, czy proces ten odbywa się stopniowo, czy też następuje nagle. Wszystko zależy od okoliczności znalezienia *kryształowej hipnotyzującej kuli* oraz śmiałka, który na nią trafił.

Należy pamiętać, że ofiara mocy *kryształowej hipnotyzującej kuli* jest nieświadoma tego, iż stała się sługą jakiejś istoty.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* efekt sprawia, że jest to słabszy artefakt, przez co bohaterowie graczy nie będą w stanie go stworzyć; *Cena rynkowa:* – (nie może zostać stworzony).

Medalion wysyłania 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 być nieco stłumione i wypaczone, przez co ich sklasyfikowanie wymaga rzutu obronnego na Wolę (ST 15). Prawda jest jednak taka, że właściciel medalionu tylko sądzi, iż podsłuchuje myśli innych istot – są to zwidy stworzone przez magię przedmiotu. Te iluzoryczne myśli zawsze są miłe i przyjemne, więc osoba, która oprze się na czerpanej za sprawą medalionu wiedzy, może się bardzo pomylić. Znacznie gorsza jest inna moc tego przeklętego przedmiotu, z której jego posiadacz nie zdaje sobie sprawy. Otóż przekazuje on myśli właściciela wszystkim istotom, które znajdą się w hipotetycznym obszarze działania *wykrycia myśli*.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *widmowy odgłos*, *wykrycie myśli*; *Cena rynkowa:* 1800 sz.

Miecz bersekerów: Wszelkie badania i próby wykazują, iż jest to *wielki miecz* +2. Jednak w ogniu bitwy dzierżąca go osoba przemienia się w bersekera (odpowiednik szału 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 wielu wierzy, iż to niezwykle potężna broń.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *osłabienie umysłu*; *Cena rynkowa:* 17 500 sz.

Miotła samobijka: Wygląda na zupełnie normalną miotłę, choć odpowiednie czary pozwalają stwierdzić, że jest magiczna. Wszelkie badania i testy wskazują, iż jest to *latająca miotła*. Dopiero używając jej śmiałek odkryje, jaką złośliwą mocą obdarzony jest ten przedmiot.

W chwili wymówienia słowa rozkazu („Leć", „Ruszaj", „Do góry" itd.), miotła wykonuje pętlę ze swym pełnym nadziei jeźdźcem na grzbiecie i zrzuca go na głowę z wysokości 1k4+5 × 30 cm (upadek nie powoduje żadnych obrażeń, ponieważ wysokość jest mniejsza niż 3 metry). Następnie miotła atakuje ofiarę, smagając jej twarz rózgami i bijąc drzewcem.

Miotła każdym końcem atakuje dwa razy w rundzie (dwa rózgami i dwa drzewcem – w sumie cztery ataki w rundzie). Każdy atak wykonywany jest z premią +5. Jeśli trafi ofiarę rózgami, oślepia ją na rundę. Drzewce zadają 1k6 obrażeń. Miotła ma KP 13, 18 punktów wytrzymałości i trwałość 4.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*, *lot*; *Cena rynkowa:* 5200 sz.

Naszyjnik duszenia: Z wyglądu jest to unikatowa, cudowna biżuteria. Jej prawdziwa moc objawia się w chwili założenia na szyję lub za sprawą użycia potężnych środków magicznych (czary *życzenie* bądź *cud*). Założony natychmiast zaczyna dusić ofiarę, zadając jej 6 obrażeń w rundzie. Zdjąć go można jedynie używając zaklęć *ograniczone życzenie*, *życzenie* lub *cud*. Nawet po śmierci pozostaje zaciśnięty na szyi ofiary. Dopiero kiedy jej ciało zmieni się w szkielet, rozluźnia uścisk i przygotowuje się do pozbawienia życia kolejnego nieszczęśnika.

Poziom czarującego: 18; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *zabicie żywego*; *Cena rynkowa:* 60 000 sz.

Pierścień niezręczności: Ten przedmiot działa analogicznie do *pierścienia piórkospadania*, lecz przy okazji sprawia, że nosząca go osoba staje się nieco niezręczna. Otrzymuje ona karę –4 do Zręczności oraz ma 20% szans na zepsucie rzucanego czaru wymagającego komponentów somatycznych (uwaga: ta szansa niepowodzenia czaru kumuluje się z innymi).

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Wykucie pierścienia, *obłożenie klątwą*, *spadanie jak piórko*; *Cena rynkowa:* 500 sz.

Proszek kichnięć i kaszlnięć: Zwykle wszystko wskazuje na to, iż jest to proszek *ujawnienia* lub *znikania*. Jednak rozsypany w powietrzu sprawia, że wszyscy w promieniu 6 metrów zaczynają kichać i kasłać. Istotom, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość (ST 15), natychmiast tymczasowo obniżona zostaje Budowa o 2k6. Te zaś, którym minutę później nie powiedzie się drugi rzut obronny na Wytrwałość (ST 15), tracą tymczasowo kolejne 1k6 Budowy. Osobom, które dwa razy się obroniły, kaszel i kichanie utrudniają działanie (należy je przez 5k4 rundy traktować jak otumanione).

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, *trucizna*; *Cena rynkowa:* 2400 sz.

Przeklęty miecz –2: Jest to długi miecz emanujący magiczną aurą. Wydaje się dobrze służyć dzierżącej go osobie, jednak w trakcie walki powoduje karę –2 do testów ataku. Śmiałek zda sobie z tego sprawę jedynie uważnie badając swe możliwości bojowe. Po udanym trafieniu miecz zadaje również o 2 mniej obrażeń (minimum to punkt obrażeń).

Po upływie tygodnia miecz zawsze zmusza swego właściciela, by zaniechał używania innego oręża. Bohater będzie po niego sięgał i walczył nim nawet wtedy, gdy zamierzał posłużyć się inną bronią.

Miecza można się pozbyć jedynie za sprawą któregoś z trzech zaklęć: *życzenie*, *ograniczonego życzenie* lub *cud*.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *obłożenie klątwą* i *ograniczone życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa:* 1500 sz.

Rękawice niezdarności: Te rękawice są wykonane albo z elastycznej skóry, albo z twardszego surowca (pasują wtedy do pancerza – kolczugi, zbroi łuskowej itd.). W pierwszym wypadku zdają się być *rękawiczkami zręczności*, a w drugim – *rękawicami ogrowej siły*. Każde badanie wykazuje takie właśnie właściwości tego przedmiotu. Kiedy jednak nosząca je osoba znajdzie się w sytuacji, gdy jej życie jest zagrożone, klątwa zaczyna działać.

Dłonie nieszczęśnika przestają być sprawne. W każdej rundzie istnieje 50% szans na to, iż upuści ona trzymane przedmioty (jeśli przedmiot trzyma w dwóch rękach, rzuć raz; wynik 01-50 zmusza do drugiego rzutu – wynik parzysty oznacza prawą rękę, nieparzysty zaś lewą). Ponadto rękawice obniżają Zręczność o 2.

Od chwili przebudzenia się klątwy rękawice można zdjąć tylko za sprawą czarów *usunięcie klątwy*, *życzenie* lub *cud*.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *obłożenie klątwą*; *Cena rynkowa*: 1300 sz.

Sieć usidlania: Ta sieć zapewnia premię +3 do testów ataków, lecz można jej używać tylko pod wodą. Jest to zatem raczej przedmiot, którego używanie jest ograniczone, a nie obłożony jakąś klątwą.

Osoba, która używa sieci pod wodą, może rozkazać jej pochwycić stworzenie znajdujące się w odległości do 9 metrów.

Poziom czarującego: 8; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *swoboda ruchu*; *Cena rynkowa*: 10 000 sz.

Skarabeusz śmierci: Ta malutka zapinka zdaje się być jednym z wielu obdarzonych pozytywną mocą amuletów, brosz i skarabeuszy. Jeśli jednak ktoś będzie trzymał ją w dłoni dłużej niż rundę lub znajdzie się w czymś miękkim (torbie, worku itp.) w odległości 0,3 metra od ciepłego, żywego ciała, na minutę zmienia się w okropne stworzenie przypominające żuka. Ta istota przegryza się przez tkaninę i skórę, wgryza się w ciało i w ciągu jednej rundy dociera do serca ofiary, powodując jej śmierć. Rzut obronny na Refleks (ST 25) pozwala postaci wyrwać skarabeusza, zanim ten dotrze tak głęboko, że zniknie z pola widzenia. Otrzymuje ona wtedy i tak 3k6 punktów obrażeń. Żuk po zabiciu ofiary powraca do swej pierwotnej formy.

Zauważ, że umieszczenie skarabeusza w pojemniku z drewna, porcelany, kości, kości słoniowej lub metalu zapobiega ożywieniu potwora i pozwala na długotrwałe przechowywanie przedmiotu.

Poziom czarującego: 19; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *zabicie żywego*; *Cena rynkowa*: 80 000 sz.

Szata bezsilności: Ten strój wygląda na szatę innego rodzaju. Odpowiednie czary pozwalają jedynie stwierdzić, iż posiada magiczną aurę. Jednak osoba, która założy tę szatę, natychmiast traci 10 punktów Siły i Intelektu. Ponadto z jej umysłu ulatują wszystkie czary oraz wiedza magiczna.

Szatę można zdjąć z łatwością, lecz odnowienie ciała i umysłu wymaga rzucenia *usunięcia klątwy* oraz *uzdrowienia* (dokładnie w tej kolejności).

Poziom czarującego: 13; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *ciągłość*, *obłożenie klątwą*; *Cena rynkowa*: 5500 sz.

Szata robactwa: Osoba, która założyła tę szatę, nie zauważa w pierwszym momencie nic niezwykłego – z wyjątkiem zyskania potężnej magicznej ochrony (jaką zapewnia *płaszcz ochrony +4*). Gdy jednak zacznie się koncentrować lub wykonywać działania wymierzone w przeciwnika, ujawni się prawdziwa natura stroju. Nieszczęśnik będzie się czuł tak, jakby kąsały go setki owadów, które są magicznymi mieszkańcami szaty. Ofiara musi zaprzestać wszystkich czynności, by się podrapać, poprawić szatę tudzież zrobić cokolwiek, co zmniejszy dyskomfort spowodowany przez ugryzienia insektów.

Noszący szatę otrzymuje karę –5 do inicjatywy i karę –2 do wszystkich testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności. Jeśli próbuje rzucić czar, musi wykonać test Koncentracji (ST 20 + poziom czaru) lub go utraci.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie roju*, twórca musi być przynajmniej na 8. poziomie; *Cena rynkowa*: 16 500 sz.

Torba pochłaniania: Z wyglądu jest to normalny worek. Wykorzystanie czarów do jego zbadania pozwala stwierdzić, iż jest to *pojemna torba*. Tak naprawdę jednak ten worek stanowi przynętę, którą utworzyło stworzenie z innego wymiaru – jest to po prostu jedna z jego paszcz.

Każda wrzucona do torby substancja roślinna lub zwierzęca ulega połknięciu. Istnieje 90% szans na to, że *torba pochłaniania* zignoruje pierwsze „karmienie". Później jednak, kiedy poczuje, że w środku znalazło się świeże, żywe mięso (na przykład, włożoną w poszukiwaniu jakiegoś przedmiotu rękę), z prawdopodobieństwem 60% zaciśnie się na kończynie i spróbuje wciągnąć całą ofiarę (z Siłą 23). Wciągnięte stworzenie zostaje pochłonięte i zjedzone w rundę (co oznacza definitywną śmierć).

W tym emanującym magią worku można zmieścić metr sześcienny materii – analogicznie do *pojemnej torby 1*. Istnieje jednak 5% szans na godzinę (kumulatywnie), że torba pochłonie zawartość, po czym wypluje ją gdzieś poza przestrzenią lub na innym planie.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania*: efekt sprawia, że jest to słabszy artefakt, przez co bohaterowie graczy nie będą w stanie go stworzyć; *Cena rynkowa*: 15 500 sz. (pamiętaj, że torba nie może zostać stworzona, gdyż jest to istota).

Trujący płaszcz: Ten płaszcz jest zazwyczaj wykonany z wełniany, chociaż spotyka się także skórzane. Emanuje on magią. Można go trzymać w ręku i przenosić z miejsca na miejsce bez żadnych problemów. Jednak osoba, która go założy, natychmiast umiera – chyba że powiedzie jej się rzut obronny na Wytrwałość (ST 28). Czar *wykrycia trucizny* pozwala ujawnić truciznę, którą nasączony jest materiał.

Założony *trujący płaszcz* można zdjąć tylko używając czaru *usunięcie klątwy*, który niszczy magiczne właściwości tego przedmiotu. Potem należy rzucić na otrutą osobę zaklęcie *neutralizacja trucizny* – dopiero teraz można przywrócić ofiarę do życia mocą *przywołania z martwych* lub *wskrzeszenia*.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *trucizna* i *ograniczone życzenie* lub *cud*; *Cena rynkowa*: 62 000 sz.

Wisiorek gnicia: Ten przedmiot wygląda na niewiele wart klejnot zdobiony rytami. Osoba, która będzie go nosić przy sobie przez 24 godziny, zostanie zarażona straszliwą chorobą powodującą gnicie. Tą dolegliwość wyleczyć można rzucając najpierw czar *usunięcie klątwy*, a następnie *uzdrowienie*, *cud*, *ograniczone życzenie* lub *życzenie*. Gnicie można też powstrzymać krusząc *wisiorek zdrowia* i rozsypując powstały w ten sposób proszek na zarażonej postaci. Jeśli nie zastosowane zostaną żadne środki zaradcze, ofiara traci co tydzień punkt Zręczności, Budowy i Charyzmy (aż do całkowitego wysączenia atrybutów).

Poziom czarującego: 10; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *zakażenie*; *Cena rynkowa*: 17 000 sz.

Zatruty eliksir: Ta mikstura utraciła swoje magiczne moce i stała się trucizną. Bohater, który ją wypije, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) lub tymczasowo utraci 1k10 punktów Budowy. Minutę później musi ponownie wykonać rzut obronny (ST 16) lub wartość wspomnianego atrybutu spadnie tymczasowo o kolejne 1k10 punktów.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania*: Warzenie eliksirów, *trucizna*; *Cena rynkowa*: 5000 sz.

Zbroja gniewu: Ten pancerz wygląda na *napierśnik dowodzenia*, działa zaś jak *zbroja płytowa +1*. Jednak Charyzma osoby, który go założy, spada o 4. Ponadto wszystkie istoty nieprzyjaźnie nastawione do noszącego tę zbroję, atakując go, otrzymują premię +1 z morale. Właściciel nie zdaje sobie sprawy z mocy pancerza, podobnie jak osoby, na które on działa. Innymi słowy: noszący zbroję nie wie, że to pancerz jest źródłem jego problemów, a wrogowie nie zdają sobie sprawy z powodów tak strasznej nienawiści.



Torba pochłaniania

Poziom czarującego: 16; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *obłożenie klątwą*; *Cena rynkowa*: 1600 sz.

Zbroja przyciągania pocisków: Badanie czarami pozwala stwierdzić, że to zwykła *pełna zbroja płytowa +3*, choć ten pancerz jest przeklęty. Funkcjonuje on normalnie, jeśli chodzi o ataki wręcz. Jego moc dotyczy zaś broni dystansowej. Nosząca ten pancerz osoba ma dwa razy większe szanse na stanie się losowym celem ataku takiego oręża. Jeżeli we wszystkich członków drużyny wymierzone są pociski (na przykład, w trakcie dużej bitwy, w której bierze udział wielu łuczników), w śmiałka mającego na sobie tę zbroję wymierzonych jest dwa razy więcej strzał niż w innych. Ponadto magia pancerza nie zapewnia obrony przed atakami dystansowymi.

Prawdziwa natura zbroi objawi się dopiero wtedy, gdy w noszącą ją osobę ktoś naprawdę wymierzy – nie wystarczą tu eksperymenty i próby.

Poziom czarującego: 16; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *obłożenie klątwą*; *Cena rynkowa:* 9000 sz.

Zdradziecka włócznia: Jest to *krótka włócznia* +2. kiedy jednak w teście ataku wypadnie naturalne 1, zrani ona walcząca nią osobę. Klątwa sprawia, że włócznia zwykle uderza dzierżącą ją osobę automatycznie, zadając normalne obrażenia. Rzucony oręż zadaje zaś podwójne obrażenia, jeśli klątwa się uaktywni.

Poziom czarującego: 10; *Wymagania:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *obłożenie klątwą*; *Cena rynkowa:* 2000 sz.

ARTEFAKTY

Mroki przeszłości skrywają wiele sekretów. Wielcy czarodzieje i potężni kapłani, nie wspominając o bóstwach, używali zaklęć i tworzyli przedmioty, które wykraczają poza granice współczesnej wiedzy. Te przedmioty dotrwały do czasów dzisiejszych – to artefakty – lecz dawno już zapomniano sposobów ich tworzenia.

Artefakty to przedmioty bardzo potężne. Nie wchodzą w skład zwykłego magicznego ekwipunku. To legendarne relikty, wokół których może się toczyć fabuła całej kampanii. Każdy z nich może być osią przygody – wyprawy mającej na celu odzyskanie takiego przedmiotu, walki z przeciwnikiem wyposażonym coś takiego lub misji prowadzącej do jego zniszczenia.

Nie znajdziesz tabeli pozwalającej losowo wybierać czy tworzyć artefakty. Powód jest prosty – winny one stać się elementem kampanii z wyboru, a nie przez przypadek. MP musi dobrze przemyśleć czy i jak zamierza je wprowadzić do gry.

SŁABE ARTEFAKTY

Słabe artefakty nie muszą być przedmiotami unikatowymi. To raczej przedmioty magiczne, których nikt już nie jest w stanie stworzyć – przynajmniej przy użyciu środków dostępnych śmiertelnikom.

Opisy słabych artefaktów

Na najbliższych stronach opisano najczęściej spotykane słabe artefakty.

Kamień filozoficzny: Jest to rzadko spotykana magiczna substancja, która wygląda na zwykły czarny odłamek skały. Po rozłupaniu kamienia widać, iż jest to tak naprawdę skorupa okrywająca jądro – magiczną rtęć. Całość pozwala czarodziejowi przemieniać najprostsze metale (żelazo i ołów) w srebro i złoto. Jeden *kamień filozoficzny* pozwala przekształcić od 250 do 2500 kilogramów żelaza w srebro lub od 50 do 500 kilogramów ołowiu w złoto. Trzeba jednak zdawać sobie sprawę, że magiczna rtęć jest niestabilną substancją i wyparuje w przeciągu 24 godzin od momentu rozłupania – w tym czasie należy dokonać wspomnianych przemian metali.

Rtęć, która stanowi jądro kamienia, można wykorzystać też do innych celów. Po zmieszaniu jej z dowolnym eliksirem *leczenia* otrzymuje się niezwykłą miksturę – *eliksir życia*. Skropione nią zwłok zostają poddane działaniu czaru *prawdziwe wskrzeszenie*.

Poziom czarującego: 20; *Waga:* 1,5 kg.

Księga nieskończonych czarów: To dzieło obdarza członka dowolnej klasy umiejętnością rzucania zaklęć, które zapisano na jej kartach. Niestety, osoba, która nie potrafi czarować, otrzymuje jeden negatywny poziom podczas pierwszego jej czytania. Dopóki księga będzie w posiadaniu tego śmiałka lub dopóki korzysta on z jej mocy, ten negatywny poziom należy brać pod uwagę.

Księga nieskończonych czarów liczy 1k8+22 strony, które mogą, ale nie muszą zawierać zaklęcia (patrz poniższa tabela).

k%	Zawartość strony
01-30	Pusta strona
31-60	Czar objawień
61-100	Czar wtajemniczeń

Jeżeli strona zawiera czar, określ go dokładniej używając tabeli przeznaczonej dla słabych zwojów (trzecia kolumna Tabeli 8-23: Zapisane na zwoju czary wtajemniczeń i Tabeli 8-24: Zapisane na zwoju czary objawień).



Księga plugawego mroku

Raz przewróconej strony nie można ponownie otworzyć, tak więc kartkowanie *księgi nieskończonych czarów* to podróż w jednym kierunku. Zamknięty tom zawsze otwiera się na tej stronie, na której ostatnio go zamknięto. 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. Żadnej ze stron nie da się wyrwać, nie niszcząc przy okazji całej księgi. Zaklęcia nie można zaś rzucić tak jak czaru ze zwoju, nie można go więc skopiować do księgi zaklęć. Magia czarów jest związana z tym artefaktem.

Osoba, która posiada księgę, nie musi mieć jej przy sobie, by korzystać z jej mocy. Śmiałek może ukryć tom w bezpiecznym miejscu, a sam udać się na poszukiwanie przygód – i będzie mógł korzystać z mocy artefaktu.

Każde rzucenie czaru może spowodować przewrócenie się strony, niezależnie od zastosowanych środków ostrożności – tak działa skumulowana w artefakcie magia. Właściciel wie o tym i może skorzystać z tego faktu, otrzymuje bowiem dostęp do nowego zaklęcia. Szansa przewrócenia się strony zależy od okoliczności.

Okoliczności	Szansa odwrócenia strony
Czarownik rzuca zaklęcie dostępne jego klasie i/lub poziomowi	10%
Czarownik używa zaklęcie niedostępne jego klasie lub/i poziomowi	20%
Osoba nie będąca czarownikiem rzuca zaklęcie objawień	25%
Osoba nie będąca czarownikiem rzuca zaklęcie wtajemniczeń	30%

Jeśli chodzi o czas rzucania, szanse niepowodzenia czaru i tym podobne kwestie, należy stosować zasady dotyczące rzucania zaklęcia ze zwoju.

Poziom czarującego: 18; *Waga:* 1,5 kg.

Księga plugawego mroku: To dzieło zostało stworzone przez nieopisywalne zło i jest strawą duchową dla czarowników objawień o złym charakterze (PZ, NZ, CZ). Zapoznanie się z całą treścią księgi wymaga tygodnia czytania. Po tym czasie zły czarownik otrzymuje premię odziedziczoną +1 do Roztropności i punkty doświadczenia wystarczające, by znalazł się w połowie drogi do awansu na kolejny poziom. Postacie zdolne do rzucania zaklęć objawień i mające neutralny charakter (PN, N, CN) po przeczytaniu tego dzieła tracą 2k6 × 1000 punktów doświadczenia (k%: wynik 01-50) lub stają się źli., ale przestudiowanie dzieła nic im nie daje (51-100). Natomiast dobrzy czarownicy objawień (PD, ND, CD), którzy przeglądają *księgę plugawego mroku*, muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) lub czeka ich śmierć. Jeżeli nie umrą, wykonują rzut obronny na Wolę (ST 15) – nieudany oznacza trwałą utratę zdrowego rozsądku, a udany 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 ich zyskać).

Samo dotknięcie księgi również nie jest bezpieczne. Dobre postaci nie będące czarownikami objawień otrzymują 5k6 obrażeń. Zajrzenie do środka wiąże się z 80% szansą na to, iż takiego śmiałka w nocy zaatakuje zły przybysz. Bohaterowie o neutralnym charakterze otrzymują 5k4 punkty obrażeń, gdy dotkną księgi, a w ich przypadku przerzucenie kilku kartek pociąga za sobą zmianę charakteru na zły (udany rzut obronny na Wolę o ST pozwala uniknąć tego przykrego efektu). Taki osobnik od razu wyrusza na poszukiwanie złego kapłana, który potwierdzi jego nową tożsamość (rzucając zaklęcie *pokuta*).

Poziom czarującego: 19; *Waga:* 1,5 kg.

Księga świętych czynów: To święte dzieło jest darem boskim dla czarowników objawień o dobrym charakterze (PD, ND, CD). Zapoznanie się z całą treścią księgi wymaga tygodnia czytania. Po tym czasie dobry czarownik otrzymuje premię odziedziczoną +1 do Roztropności i punkty doświadczenia wystarczające, by znalazł się w połowie drogi do awansu na kolejny poziom. Postacie zdolne do

rzucania zaklęć objawień i mające neutralny charakter (PN, N, CN) po przeczytaniu tego dzieła tracą 2k6 × 1000 punktów doświadczenia. Źli czarownicy objawień (PZ, NZ, CZ) tracą dwa razy tyle PD. Ponadto zdobycie kolejnych punktów doświadczenia wymaga od nich odbycia pokuty (patrz czar *pokuty*).

Na osoby nie będące czarownikami, które mają styczność z księgą lub ją przeczytają, dzieło nie wpływa. Natomiast czarownicy wtajemniczeń, którzy ją przeczytają, tracą trwale punkt Intelektu oraz 1k6 × 1000 punktów doświadczenia, chyba że powiedzie im się rzut obronny na Wolę (ST 15).

Poza opisanymi powyżej sytuacjami, *księgi świętych czynów* nie sposób odróżnić od innych dzieł magicznych, grimuarów i tym podobnych tomów – aż do chwili jej przejrzenia.

Raz przeczytana księga znika i nikt nigdy już jej nie zobaczy. Ponadto na danego bohatera ma wpływ tylko jedno takie dzieło.

Poziom czarującego: 19; *Waga*: 1,5 kg.



Kula unicestwienia

Kula unicestwienia: Sfera absolutnej czerni, nicość w postaci kulistej o średnicy 0,5 metra. Ten artefakt to tak naprawdę otwór w strukturze multiwersum. Każda materia, która wjedzie z nim w kontakt, zostaje natychmiast wessana w próżnię i znika raz na zawsze, ulegając zniszczeniu. Unicestwioną w ten sposób postać wskrzesić może tylko interwencja jakiegoś bóstwa.

Kula unicestwienia pozostaje w bezruchu, spoczywając w jakimś miejscu – można rzec, iż przypomina jakąś dziurę w przestrzeni. Do poruszenia może ją zmusić jedynie umysłowy wysiłek. Fale mentalnej energii, które osoba wytwarza koncentrując się na kuli, wpływają na otaczającą ją przestrzeń i mogą sprawić, iż się poruszy. Na początku owa kontrola ma zasięg jedynie 12 metrów. Potem jednak, gdy już zostanie ustanowiona, zasięg zwiększa się do 12 metrów + 3 metry na poziom postaci.

Na siłę kontroli ma wpływ Intelekt i poziom postaci (im wyższy poziom, tym większa dyscyplina mentalna). Bohater dodaje premię ze wspomnianego atrybutu i swojego poziomu. Następnie wykonuje się rzut 1k20, a do wyniku dodaje się wspomnianą sumę. ST kontrolowania kuli wynosi 30. Artefakt porusza się z prędkością 3 metry na rundę + 0,3 metra za każdy punkt, o jaki wynik testu kontroli przewyższył 30. Test kontroli należy wykonywać w każdej rundzie.

Każda próba kontrolowania kuli powoduje jej poruszenie. Jeśli jednak bohater nie zdoła zapanować nad artefaktem, ten zbliża się do niego. Kula porusza się w upragnionym przez śmiałka kierunku lub ku niemu (gdy próba jest nie udana) przez 1k4 rundy, bądź też dopóki kontrolujący znajduje się od niej w odległości nie przekraczającej 9 metrów (pod uwagę należy wziąć dłuższy czas poruszania).

W sytuacji, gdy *kulę unicestwienia* stara się kontrolować dwóch lub więcej czarodziejów, wykonywane są testy sporne. Jeśli żadnemu z rywali nie uda się zapanować nad artefaktem, ten podąży w kierunku postaci, która uzyskała najgorszy wynik.

Jeśli na *kulę unicestwienia* rzucony zostanie czar *bramy*, istnieje 50% szans (k%, wynik 01-50) na to, że zaklęcie spowoduje jej zniszczenie, 35% szans (51-85) na to, że nic się nie stanie i 15% szans (86-100) na to, że struktura przestrzeni ulegnie rozerwaniu – wszystko, co znajduje się w promieniu 54 metrów, zostanie przez szczelinę przeniesione na inny plan.

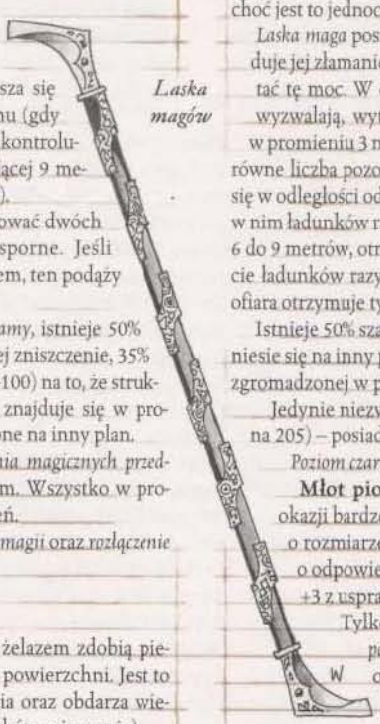
Jeżeli kula zostanie dotknięta przez *berło niszczenia magicznych przedmiotów*, obie rzeczy wybuchną, niszcząc się nawzajem. Wszystko w promieniu 18 metrów otrzyma 2k6 × 10 punktów obrażeń.

Na ten artefakt nie mają wpływu czary *rozproszenie magii* oraz *rozłączenie Mordenkainena*.

Patrz także opis *talizman potęgi* (strona 225).

Poziom czarującego: 20; *Waga*: –.

Laska magów: Tę długą drewnianą laskę okutą żelazem zdobią pieczęcie mocy oraz przeróżne runy, wyrzeźbione na jej powierzchni. Jest to potężny artefakt, który pozwala rzucać różne zaklęcia oraz obdarza wieloma mocami (niektóre wymagają poświęcenia ładunków, a inne nie).



Laska magów

Oto moce, których użycie nie wymaga ładunków.

- *Dłoń maga.*
- *Powiększenie.*
- *Światło.*
- *Wstrzymanie portalu.*
- *Wykrycie magii.*
- *Zbroja maga.*

Oto moce, których użycie kosztuje 1 ładunek.

- *Błyskawica* (10k6 obrażeń, ST 13).
- *Burza lodowa.*
- *Kołatka.*
- *Kula ognista* (10k6 obrażeń, ST 13).
- *Niewidzialność.*
- *Pirotechnika.*
- *Przejście w ścianie.*
- *Rozproszenie magii.*
- *Sieć.*
- *Ściana ognia.*

Oto moce, których użycie kosztuje 2 ładunki.

- *Telekineza* (maksymalny ciężar – 200 kg).
- *Trąba powietrzna.*
- *Wezwanie potwora IX.*
- *Zamiana pianów.*

Ponadto *laska magów* obdarza dzierżącą ją osobę odpornością na czary w wysokości 23. Jeżeli zaś posiadacz obniży ją z własnej woli, będzie wchłaniać wszystkie wymierzone w niego czary wtajemniczeń niczym *berło wchłaniania* (patrz strona 199). Poziomy zaklęć stają się ładunkami, nie zaś energią, z której może skorzystać czarownik. Jeżeli jednak wchłonie ponad 50 poziomów czarów (taki jest limit w przypadku tego artefaktu), wybuchnie – sytuacja analogiczna do użycia mocy karcenia (patrz dalej).

Warto mieć świadomość, że posiadacz laski nie zdaje sobie sprawy, ile wymierzono w niego czarów i ile artefakt wchłonął poziomów (co odróżnia go od *berła wchłaniania*). Dlatego też wchłanianie czarów wiąże się z ryzykiem, choć jest to jednocześnie jedyny sposób na uzupełnienie ładunków laski.

Laska maga posiada również moc karcenia, której użycie niestety powoduje jej złamanie. Jej posiadacz musi zadeklarować, iż zamierza wykorzystać tę moc. W chwili złamania wszystkie pozostałe w lasce ładunki się wyzwalają, wytwarzając falę energii. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 3 metrów od zniszczonego przedmiotu otrzymują obrażenia równe liczba pozostałych w lasce ładunków razy 8. Stworzenia znajdujące się w odległości od 3 do 6 metrów otrzymują rany równe liczba pozostałych w nim ładunków razy 6. Wreszcie istoty znajdujące się dalej, w odległości od 6 do 9 metrów, otrzymują obrażenia równe liczba pozostałych w przedmiocie ładunków razy 4. Udany rzut obronny na Refleks (ST 17) oznacza, że ofiara otrzymuje tylko połowę obrażeń.

Istnieje 50% szans (k%, wynik 01-50), że istota, która złamała laskę, przeniesie się na inny plan egzystencji. Jeżeli jednak tak się nie stanie, wybuch zgromadzonej w przedmiocie energii zabije ją.

Jedynie niezwykłe przedmioty – *laska magów* i *laska potęgi* (patrz strona 205) – posiadają tę moc.

Poziom czarującego: 20; *Waga*: 2,5 kg.

Młot piorunów: Ten artefakt wygląda na nazbyt duży i przy okazji bardzo ciężki młot bojowy. Nie jest on przeznaczony dla istot o rozmiarze mniejszym niż duży (kara –2 do ataku). Jednak postać o odpowiednim rozmiarze przekonuje się, że młot działa z premią +3 z usprawnienia i każe trafienie powoduje podwójne obrażenia. Tylko właściciel (dowolnego rozmiaru), który ma na sobie *pas siły giganta* oraz *rękawice ogrowej siły*, a także wie, że oręż to *młot piorunów* (nie *młot bojowy* +3), jest w stanie wykorzystać wszystkie moce tej broni. Taka osoba uzyskuje premię z usprawnienia +5, jeśli rzuca mło-



Młot piorunów

tem, który w tym przypadku zadaje podwójne obrażenia. Ponadto używając tego artefaktu śmiałek może sumować premie wynikające z *rękawic* oraz *pasa*. Natomiast trafiony młotem gigant musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) lub zginie.

Rzucony celnie młot wydaje głośny dźwięk podobny do grzmotu, otumaniając na rundę wszystkie istoty znajdując się w promieniu 27 metrów (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 12 pozwala uniknąć tego efektu). Młot można rzucać na odległość 54 metrów, a przyrost zasięgu wynosi 9 metrów.

Poziom czarującego: 20.

Talia wielu rzeczy: Ten artefakt (przynoszący zarówno korzyści, jak i sprowadzający nieszczęścia) zwykle przechowywany jest w pudełku lub skórzanej sakiewce. Każda talia składa się z pewnej liczby kart lub tabliczek wykonanych z kości słoniowej lub papieru welinowego. Wszystkie atuty są ozdobione symbolami, malunkami i pieczęciami. Osoba, która wyjmie kartę z talii, zyskuje związaną z atutem moc – może to mieć efekt tak pozytywny, jak i nie.

Właściciel *talii wielu rzeczy* musi powiedzieć, ile kart zamierza wyjąć, zanim to zrobi. Atuty należy wyjmować z godzinnym odstępem. Ponadto dany śmiałek 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 wyciągnięty 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 poniższej tabeli) lub zwykłych karty do gry (trzecia kolumna).

Błazen: Tę kartę zawsze należy odrzucić po wyciągnięciu – w przeciwieństwie do wszystkich innych poza głupcem. Bohater może zdecydować, że ciągnie następny atut lub z tego zrezygnować.

Czaszka: Pojawia się namiastka śmierci – będzie to niedająca się odegnać spektra z *widmową kosą*. Stwór nigdy nie chybia i zadaje 2k8 punktów obrażeń. Postać musi walczyć z nią sama. Jeśli inni przyjdą jej z pomocą, po nich także przyjdzie taka sama śmierć. Zabity przez wspomnianą spektrę śmiałek będzie już na wieki martwy i nie może zostać wskrzeszona nawet za pomocą *życzenia* lub *cudu*.

Euryale: Ten meduzopodobny rysunek oznacza klątwę, którą zdjąć może jedynie karta przeznaczenie lub boska istota. Do tego czasu bohater nieustannie cierpi karę –1 do rzutów obronnych.

Głupiec: Bohater musi pociągnąć następną kartę i poświęcić PD! Ten atut zawsze należy odrzucić po jego wyciągnięciu – w przeciwieństwie do wszystkich innych poza błaznem.

Gwiazda: Wybrany przez postać atrybut wzrasta o 2 punkty. Wzrosnąć może tylko jedna cecha, nigdy dwie.

Idiota: Karta powoduje natychmiastową utratę 1k4+1 punktów Intelektu. Śmiałek musi raz jeszcze pociągnąć kartę.

Klejnot: Ta karta oznacza bogactwo. Biżuteria jest wykonana ze złota. Każda ozdoba warta jest 2000 sz, a każdy klejnot – 1000 sz.

Klucz: Dzięki tej karcie śmiałek otrzymuje magiczną broń, którą umie się posługiwać. Wykorzystaj tabele dotyczące oręża, począwszy od Tabeli 8-11: Określenie rodzaju broni. Losuj do chwili uzyskania odpowiedniego oręża, który pojawi się znikąd w dłoni śmiałka.

Kometa: Postać musi bez niczyjej pomocy pokonać następnego wrogo nastawionego potwora lub potwory, jakie napotka – w przeciwnym wypadku utraci korzyść zapewnianą przez atut. Jeśli próba się powiedzie, postać zyskuje połowę punktów potrzebnych do awansu na następny poziom.

Księżyc: Na karcie czasem znajduje się kamień księżycowy z pewną liczbą rozbłysków symbolizujących życzenia, a czasem księżyc, którego faza wskazuje na liczbę życzeń (pełnia = 4, rosnący księżyc = 3, półksiężyc = 2, sierp = 1). Oczywiście życzenia mają analogiczną moc do czaru 9. poziomu. Trzeba je wykorzystać w czasie równym liczbie minut odpowiadającej liczbie życzeń.

Loch: Ta karta symbolizuje uwięzienie – albo za pomocą czaru *uwięzienia*, albo przez jakąś potężną istotę, wybraną przez 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.



Talia wielu rzeczy

TALIA WIELU RZECZY

Tabliczka	Karta tarota	Karta do gry	Efekt
Błazen	XII. Wisielec	Joker	Zyskujesz 10 000 PD lub dwa dodatkowe ciągnięcia.
Czaszka	XIII. Śmierć	Walet trefl	Pokonaj śmierć lub przepadnij na zawsze.
Euryale	10 mieczy	Dama pik	Kara –1 do rzutów obronnych – już na zawsze!
Głupiec	0. Głupiec	Joker	Utrata 10 000 PD i ciągniesz raz jeszcze.
Gwiazda	XVII. Gwiazda	Walet karo	Natychmiast zyskujesz premię odziedziczoną +2 do jednego atrybutu
Idiota	I. Mag	As trefl	Utrata Intelektu (trwałe wysączenie); możesz ciągnąć ponownie.
Klejnot	7 puchary	Dwójka kier	Wybierasz biżuterię – 25 ozdób lub 50 klejnotów.
Klucz	V. Papież	Dama kier	Zyskujesz potężną broń magiczną.
Kometa	2 mieczy	Dwójka karo	Pokonaj następnego potwora na swojej drodze i zyskaj poziom.
Księżyc	XVIII. Księżyc	Dama karo	Otrzymujesz 1k4 życzenia.
Loch	4 mieczy	As pik	Zostajesz *uwięziony* (zobacz opis karty)
Łotr	5 mieczy	Walet pik	Jeden z twoich przyjaciół zwraca się przeciw tobie.
Nędza	XVI. Wieża	Król pik	Natychmiast tracisz bogactwo i dobra.
Płomienie	XV. Diabeł	Dama trefl	Wrogość między tobą a przybyszem.
Próżnia	8 mieczy	Król trefl	Ciało funkcjonuje, lecz dusza jest uwięziona gdzie indziej.
Przeznaczenie	3 puchary	As kier	Uniknięcie dowolnej, wybranej przez ciebie sytuacji... tylko raz.
Rycerz	Giermek mieczy	Walet kier	Służy ci wojownik 4. poziomu.
Słońce	XIX. Słońce	Król karo	Zyskujesz przeciętny cudowny przedmiot, który ci się przyda, i 20 000 PD.
Szpony	Królowa denarów	Dwójka trefl	Wszystkie magiczne przedmioty, które posiadasz, natychmiast znikają.
Tron	4 denarów	Król kier	Zyskujesz 6 rang Dyplomacji i małą twierdzę.
Waga	XI. Sprawiedliwość	Dwójka pik	Natychmiastowa zmiana charakteru.
Wezyr	IX. Eremita	As karo	Znasz odpowiedź na dylemat, przed którym staniesz.

Łotr: 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, niechętną mu będzie jakaś potężna osobistość, albo cała społeczność czy zakon religijny. Wrogość pozostaje tajemnicą – do chwili, gdy dojrzeje do tego stopnia, by wybuchnąć z pełną siłą.

Nędza: W momencie wyciągnięcia tej karty wszystkie pieniądze (w tym klejnoty, biżuteria, skarby, dzieła sztuki itp.) przepadają na zawsze – ulegają dezintegracji. Jeśli śmiałek posiada jakieś dobra ziemskie, nawiedza je klęska żywiołowa, która niszczy ją, przemienia budynki w ruinę itd.

Płomienie: Gniew, zazdrość i zawiść to tylko kilka powodów wrogości przybysza, która nie mija, dopóki któryś z członków drużyny nie zostanie zabity. Losowo określ rodzaj przybysza i załóż, że atakuje on postać (lub w jakiś inny sposób ją prześladuje) w ciągu 1k20 dni.

Próżnia: Ta czarna karta oznacza natychmiastowe nieszczęście. Ciało postaci nie przestaje działać, choć wygląda na to, iż zapadła ona w śpiączkę. Tak naprawdę jednak jej umysł został zamknięty w więzieniu gdzieś daleko – na odległej planecie lub innym planie, najprawdopodobniej w przedmiocie jakiegoś przybysza. Ani *życzenie*, ani *cud* nie pozwalają sprowadzić umysłu z powrotem, a co najwyżej wskazują miejsce uwięzienia. Śmiałek 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 wymyślenia wydarzenia. Może jedynie powstrzymać nadejście czegoś lub odwrócić bieg przeszłych zdarzeń. Odwrócenie dotyczy tylko postaci, która wyciągnęła kartę. Pozostali członkowie drużyny muszą ponieść ewentualne konfrontację.

Rycerz: Znikąd pojawia się wojownik, który wiernie służy postaci aż do śmierci. Jest to magiczny konstrukt (a nie osoba z krwi i kości) tej samej rasy i płci (gatunku), co bohater. Wojownik wyposażony jest w początkowy ekwipunek podany w *Podręczniku Gracza* (strona 51).

Słońce: Wykorzystaj Tabelę 8-29: Przeciętne cudowne przedmioty – losuj za jej pomocą do momentu, gdy otrzymasz jakiś użyteczny przedmiot. PD śmiałek otrzymuje natychmiast.

Szpony: W momencie wyciągnięcia tej karty wszelka magia posiadanych przez postać przedmiotów natychmiast i nieodwracalnie się rozpływa (ulega dezintegracji).

Tron: W oczach innych postać staje się prawdziwym przywódcą. Zyskany mocą tej karty pałac pojawia się na dowolnej otwartej przestrzeni wskazanej przez śmiałka, lecz decyzję dotyczącą lokalizacji należy podjąć natychmiast.

Waga: Stare powiedzenie mówi „Wahać się i zawieść" – postać musi zmienić charakter na przeciwny. Jeśli bohater nie jest w stanie zachowywać się zgodnie z nowym charakterem, otrzymuje jeden negatywny poziom.

Wezyr: Ta karta daje postaci, która ją wyciągnęła, prawo jednorazowego odwołania się do nadnaturalnej mądrości w celu rozwiązania dowolnego problemu lub odpowiedzenia wyczerpująco na jedno pytanie. To, czy zyskane w ten sposób informacje zostaną dobrze wykorzystane, jest zupełnie osobną sprawą.

Poziom czarującego: 20; *Waga:* –.

Talizman czystego dobra: Dobry (PD, ND, CD) czarownik objawień, który posiada ten przedmiot, może sprawić, że pod stopami złego (PZ, NZ, CZ) czarownika objawień, znajdującego się w odległości do 3 metrów, otworzy się płonąca szczelina. Wybrana ofiara zostaje na zawsze pochłonięta i trafia do samego jądra ziemi. Posiadacz talizmanu musi być dobry, a jeśli jego myśli i czyny nie są naprawdę czyste (decyduje MP), zła postać ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 19) – udany pozwala odskoczyć od szczeliny. Oczywiście, by moc zadziałała, ofiara musi stać na twardym podłożu (powietrze, wysoka wieża i statek na wodzie to miejsca, w których źli czarownicy mogą się czuć bezpiecznie).

Talizman czystego dobra ma 7 ładunków.



Talizman czystego dobra

Jeśli neutralny (PN, N, CN) czarownik objawień dotknie talizmanu, otrzymuje 6k6 obrażeń. Zły czarownik objawień, który go dotknie, otrzyma 8k6 obrażeń. Na wszystkie inne postacie przedmiot nie ma wpływu.

Poziom czarującego: 18; *Waga:* –.

Talizman prawdziwego zła: Zły (PZ, NZ, CZ) czarownik objawień, który posiada ten przedmiot, może sprawić, że pod stopami dobrego (PD, ND, CD) czarownika objawień, znajdującego się w odległości do 3 metrów, otworzy się płonąca szczelina. Wybrana ofiara zostaje na zawsze pochłonięta i trafia do samego jądra ziemi. Posiadacz talizmanu musi być zły, a jeśli jego myśli i czyny nie są naprawdę plugawe (decyduje MP), dobra postać ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 19) – udany pozwala odskoczyć od szczeliny. Oczywiście, by moc zadziałała, ofiara musi stać na twardym podłożu (powietrze, wysoka wieża i statek na wodzie to miejsca, w których źli czarownicy mogą się czuć bezpiecznie).

Talizman prawdziwego zła ma 6 ładunków.

Jeśli neutralny (PN, N, CN) czarownik objawień dotknie talizmanu, otrzymuje 6k6 obrażeń. Dobry czarownik objawień, który go dotknie, otrzyma 8k6 obrażeń. Na wszystkie inne postacie przedmiot nie ma wpływu.

Poziom czarującego: 18; *Waga:* –.

Talizman Zagyga: Ten przedmiot wygląda na kamień *władania żywiołakami ziemi*. Jednak obdarzony jest on 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 234). Odrzucenie go lub zniszczenie kończy się otrzymaniem 5k6 punktów obrażeń – potem talizman znika.

Jeżeli test się powiedzie, talizman obdarza posiadacza *życzeniem*. Pozostanie z postacią przez 5k6 godzin lub dopóki *życzenie* nie zostanie wykorzystane – w zależności od tego, co nastąpi pierwsze. Potem talizman znika.

W przypadku, gdy w teście wypadnie naturalne 20, postać nie będzie mogła pozbyć się talizmanu przez tyle miesięcy, ile ma punktów Charyzmy. Dodatkowo artefakt obdarzy ją jednym *życzeniem* na każde 6 punktów Charyzmy. Stanie się on również cieplejszy i zacznie delikatnie wibrować, gdy znajdzie się ona w promieniu 6 metrów od mechanicznej lub magicznej pułapki (jeśli talizman nie jest trzymany 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.

Poziom czarującego: 20; *Waga:* 0,5 kg.

POTĘŻNE ARTEFAKTY

Potężne artefakty to unikaty – istnieje tylko jeden taki przedmiot. Każdy z nich ma długą historię, a opowieści o nich są co najmniej fantastyczne. Zazwyczaj pełno w tych opowieściach też przekręconych faktów i błędnych przypuszczeń. Potężne artefakty to przedmioty tajemnicze, których lokalizacji nikt nie zna. Czekają one na to, by ktoś je odnalazł i by powróciły do świata, objawiając swą moc.

Zanim wprowadzisz do gry któryś z potężnych artefaktów, przemyśl dobrze całą sprawę. Są to bowiem przedmioty obdarzone największą mocą, które mogą zachwiać równowagą 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 samemu ustalasz. Na przykład, wybrany przez ciebie artefakt uda się zniszczyć tylko stosując którąś z poniższych metod.

- Wrzucając go do legowiska smoka Uthraxa w wulkanie.
- Zgniatając obcasem półboga.
- Zakopując w Szczelinie Rozkładu w Otchłani.
- Dezintegrując, umieściwszy wcześniej u stóp Niekończących się Schodów.
- Gdy pożre go Talos, potrójny żelazny golem.
- Zanurzając w Fontannie Światła, skrytej w świętym Przybytku Heironeousa.

Jak łatwo się domyślić, warunki zniszczenia potężnego artefaktu są trudne do spełnienia, dlatego też przedmioty te często zakopuje się głęboko pod ziemią, skrywa w tajemnych skarbcach, wysyła na Plan Astralny lub umieszcza pod ochroną wyjątkowo potężnych i niezmordowanych opiekunów. Zwykle czynią to osoby nie posiadające 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. Znalezienie któregoś z nich powinno być kluczowym momentem opowieści. Zmieniaj moce opisanych poniżej przedmiotów tak, by możliwie najlepiej dostosować je do swojej przygody.

Buzdygan św. Cuthberta: Jeśli wierzyć podaniom, św. Cuthbert niegdyś chodził po ziemi pod postacią człowieka. W tym czasie używał potężnej broni, którą powalał niewiernych i złe istoty – a spotykał tych wrogów wszędzie, gdzie się udał. Dzisiaj ta relikwia wygląda na zwykłą, zużytą, starą buławę. Pod tą postacią kryje się jednak potężną moc. *Buzdygan św. Cuthberta* obdarza posiadacza premią z usprawnienia +5. Jest to *święty oręż prawa i zniszczenia* (patrz moce broni). Ponadto dzierżąca go osoba może na życzenie rzucić zaklęcie *piekące światło* na 20. poziomie czarującego.

Dłoń i oko Vecny: Arcylicz Vecna był prawdopodobnie najpotężniejszym czarodziejem, który kiedykolwiek żył. Był też chyba najbardziej złym czarodziejem. Teraz zapewne podniesiony został do rangi bóstwa. Pozostawił po sobie relikwie, w których zgromadziła się resztka jego mocy – są to zmumifikowane pozostałości dłoni i oka.

Moce oka: Oko zaczyna działać, gdy zostanie umieszczone w pustym oczodole. Osoba, która coś takiego uczyni, traci dwa punkty Charyzmy, których nigdy nie odzyska. Oka nie da się wyjąć, nie pozbawiając przy okazji śmiałka życia. Oko sprawia, że postać cały czas *widzi w ciemnościach* oraz obdarzona jest *prawdziwym widzeniem*. Trzy razy dziennie może ona także użyć czarów *kąśliwy wzrok* oraz *dominacja*. Raz dziennie jest zaś w stanie skorzystać ze *zniszczenia* i *przeklęcia*. Postać, która nie ma złego charakteru, musi raz na tydzień wykonywać rzut obronny na Wolę (ST 17) lub stanie się zła. Wszystkie opisane wyżej moce są na 20. poziomie czarującego, a ST uniknięcia ich efektów również wynosi 20.

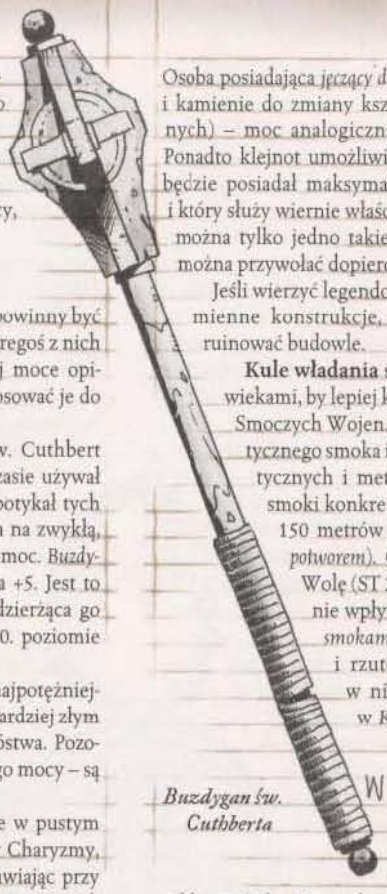
Moce dłoni: Dłoń zaczyna działać, gdy zostanie umieszczona na końcu lewego ramienia – oczywiście żywą dłoń należy wcześniej odciąć. Osoba, która coś takiego uczyni, traci dwa punkty Zręczności, których nigdy nie odzyska. Dłoni nie da się zabrać, nie pozbawiając przy okazji śmiałka życia. Dotknięta *dłonią Vecny* osoba otrzymuje 1k10 obrażeń. Trzy razy dziennie jej dotyk może trwale wysączyć jeden punkt atrybutu ofiary (jaki to atrybut, decyduje posiadacz ręki). Właściciel zyskuje wysączone punkty na resztę tego dnia (utrzymują się do następnego wschodu słońca). Raz dziennie dłoń pozwala rzucić czary *bluźnierstwo* i *przeklęta aura*. Postać, która nie ma złego charakteru, musi raz na tydzień wykonywać rzut obronny na Wolę (ST 17) lub stanie się zła. Wszystkie opisane wyżej moce są na 20. poziomie czarującego, a ST uniknięcia ich efektów również wynosi 20.

Moce obu artefaktów: Jeśli ta sama postać jest w posiadaniu zarówno oka, jak i dłoni Vecny, ST oparcia się wszystkim mocom wynosi 25. Właściciel otrzymuje też +2 do Siły i +2 do Intelektu oraz karę –2 do Roztropności. Ponadto raz dziennie może rzucić czar *wezwanie potwora IX* (tylko do wezwania przybysza). Postać, która nie ma złego charakteru, musi raz na tydzień wykonywać rzut obronny na Wolę (ST 23) lub stanie się zła.

Dłoń i oko Vecny

Jęczący diament: Powiadają, że kamień ten wydarto z jądra ziemi, podczas gdy poddawano ją straszliwym torturom. Ten artefakt wygląda na zwykły nieoszlifowany diament wielkości zaciśniętej pięści człowieka. Zawsze wydobywa się z niego złowrogi jęk jakby bólu. Choć przedmiot ten powstał w wyniku tortur, nie jest zły. Osoba posiadająca *jęczący diament* może trzy razy dziennie zmusić ziemię i kamienie do zmiany kształtu (obszar działania: 135 metrów sześciennych) – moc analogiczna do działania czaru *kształtowanie kamienia*. Ponadto klejnot umożliwia wezwanie starszego żywiołaka ziemi, który będzie posiadał maksymalną możliwą liczbę punktów wytrzymałości i który służy wiernie właścicielowi artefaktu aż do swej śmierci. Wezwać można tylko jedno takie stworzenie – jeśli zostanie zabite, następne można przywołać dopiero po 24 godzinach.

Jeśli wierzyć legendom, *jęczący diament* pozwala również stawiać kamienne konstrukcje, tworzyć podziemne groty i pieczary oraz ruinować budowle.



Buzdygan św. Cuthberta

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 znajdują się one w promieniu 150 metrów (analogicznie do efektu czaru *dominacja nad potworem*). Gady mają prawo wykonać rzut obronny na Wolę (ST 25), by oprzeć się tej mocy (odporność na czary nie wpływa na ten efekt). Ponadto każda *kula władania smokami* zapewnia właścicielowi premię do KP i rzutów obronnych stwora, którego osobowość w niej zamknięto (więcej informacji znajdziesz w *Księdze Potworów*). Te wartości zastępują współczynniki postaci – niezależnie od tego, które są wyższe. Można je zmienić tylko w jeden sposób: pozbywając się kuli. Ponadto posiadacz *kuli władania smokami* jest odporny na wszelkie zionięcia – i tylko zionięcia – gadów, które należą do typu związanego z danym artefaktem. Tak więc osoba mająca *kulę rasy władanie czerwonymi smokami* jest odporna na oddech czerwonego smoka, lecz nie na zionięcie innych gadów. Posiadacz artefaktu może również trzy razy dziennie zionąć jak smok zamknięty w kuli (patrz *Księga Potworów*).

Wszystkie *kule władania smokami* pozwalają ich właścicielom komunikować się słownie i wizualnie z posiadaczami innych kul. Ponadto śmiałek 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 zyskuje sobie wrogość wszystkich smoków, nawet jeżeli utraci artefakt. Smoki nie lubią, gdy ktoś czerpie moc więząc któregoś z nich.

Każda kula obdarza posiadacza również pewnymi specyficznymi mocami, które zależą od typu uwięzionego w niej smoka. Właściciel artefaktu może z nich skorzystać raz w rundzie, a rzuca je na 10. poziomie.

- *Kula białego smoka: ochrona przed żywiołami* (tylko zimno).
- *Kula błękitnego smoka: przyspieszenie.*
- *Kula brązowego smoka: wróżenie.*
- *Kula czarnego smoka: lot.*
- *Kula czerwonego smoka: ściana ognia.*
- *Kula miedzianego smoka: sugestia.*
- *Kula spiżowego smoka: teleportacja.*
- *Kula srebrnego smoka: leczenie krytycznych ran.*
- *Kula zielonego smoka: widmowa moc.*
- *Kula złotego smoka:* moc specjalna. Właściciel *kuli złotego smoka* może skorzystać z każdej mocy pozostałych kul – w tym z *dominacji* i zionięcia, lecz nie KP, odporność na czary i odporność na broń oddechową – lecz tylko raz dziennie. Ponadto może zdominować każdego posiadacza innej kuli, jeśli ten nie znajduje się w odległości do 1,5 kilometra (ST 16).

Laska cieni: Czarodziej Malhavoc stworzył ten artefakt wieki temu, splatając włókna cieni i kreując z nich wijącą się, czarną laskę. Właściciel

tego przedmiotu staje się nieco „cienisty" i odrobinę bezcielesny, przez co otrzymuje premię +4 do KP i rzutów obronnych na Refleks (kumulującą się z wszelkimi innymi premiami). Jednak w jasnym świetle (słonecznym, ale nie pochodni) i w absolutnych ciemnościach ma on karę –2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności.

Laska cieni ma jeszcze inne, opisane dalej moce.

Wezwanie cieni: Trzy razy dziennie posiadacz może wezwać 2k4 cienie. Są one odporne na odegnanie i służą właścicielowi jakby zostały sprowadzone czarem *wezwanie potwora V* rzuconym na 20. poziomie.

Wezwanie cienia nocy: Raz w miesiącu posiadacz może wezwać nocnego pełzacza (nocny cień). Istota służy właścicielowi jakby została sprowadzona czarem *wezwanie potwora IX* rzuconym na 20. poziomie.

Postać cienia: Trzy razy dziennie posiadacz może zamienić się w żywy cień i cieszyć się wszystkimi związanymi z poruszaniem efektami czaru *stan lotny*.

Cienisty pocisk: Trzy razy dziennie posiadacz może wystrzelić z laski promień, który zadaje 10k6 obrażeń jednej ofierze znajdującej się w zasięgu 30 metrów.

Miecz Kasa: Wampir Kas był wzbudzającym strach przybocznym Vecny, to potężne ostrze stworzył jego mistrz. Jednak Kas zdradził arcylicza. Zanim Vecna zdołał zabić przeniewiercę, Kas odciął dawnemu panu dłoń i wyłupił oko. Z tej straszliwej walki ocalał jedynie miecz. Powiada się, iż oręż ten już do końca świata będzie próbował zemścić się na Vecnie. *Miecz Kasa* to *splugawiony ostry migbłystalny miecz długi +6* (patrz moce broni). Dzierżąca ów oręż osoba otrzymuje premię z usprawnienia +10 do Siły. Miecz jest inteligentny (Intelekt 15, Roztropność 13, Charyzma 16, Ego 34) i chaotyczny zły. Można go użyć do rzucenia następujących czarów (każdego raz dziennie): *wezwanie błyskawicy* (10k6 obrażeń, ST 14), *bluźnierstwo* i *przeklęcie*. Raz na tydzień jego posiadacz może rzucić też *zabicie żywego*.

Laska cieni

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 *duża tarcza +5* ozdobiona symbolem słońca. Używająca jej osoba może rzucać zaklęcia jakby była paladynem 20. poziomu o Roztropności 20. Zyskane czary kumulują się z innymi, jakie posiada postać, nawet jeśli jest ona paladynem. *Tarcza Pratora* zapewnia także odporność na czary 15. Ponadto wchłania ona pierwszych 10 punktów obrażeń spowodowanych przez ogień, zimno, kwas, elektryczność i dźwięk w rundzie (ograniczenie 10 punktów dotyczy każdego żywiołu oddzielnie). Posiadająca tarczę osoba musi natomiast raz w roku udać się na poszukiwania (bez rzutu obronnego) na rozkaz dobrego lub praworządnego bóstwa – w taki sposób niejako płaci artefaktowi.

Złe i chaotyczne postacie (PZ, NZ, CZ, CN, CD), które spróbują użyć tego artefaktu, otrzymują cztery negatywne poziomy. Negatywne poziomy nie powodują efektywnej utraty poziomu, nie można ich jednak zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*). Należy brać je jednak pod uwagę aż do pozbycia się tarczy.

Miecz Kasa

TWORZENIE PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Czarownicy używają specjalnych atutów do tworzenia przedmiotów magicznych. Wymaga to poświęcenia czasu, pieniędzy oraz energii życiowej (mającej postać punktów doświadczenia). Wiadomości dotyczące tworzenia różnych przedmiotów magicznych znajdziesz nie tylko na następnych stronach, ale również w *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 5: Atuty, strona 77.

Zauważ, że w opisie każdego przedmiotu znajduje się informacja o wymaganiach, które twórca musi spełnić, jeśli chce skonstruować daną rzecz. W większości wypadków są to czary, które po prostu musi znać, choć może też skorzystać z pomocy innej osoby lub magicznego przedmiotu.

O kosztach stworzenia przedmiotów więcej informacji znajdziesz w innym miejscu. Póki co wystarczy, byś pamiętał, że mają na nie wpływ dwa czynniki: poziom twórcy w klasie czarującej i poziom zaklęcia lub zaklęć, którymi nasączany 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 może stworzyć *różdżkę kul ognistych* 10-poziomu lub też 5-poziomu (minimalny poziom, na jakim postać może rzucić *kulę ognistą* – czar trzeciopoziomowy), lecz nie niższego. Jeżeli obniży poziom, *kula ognista* jest zaklęciem odpowiedniego niższego poziomu (co ma wpływ na zasięg, zadawane obrażenia itd.).

Twórca może też wykorzystać metamagiczne atuty i nasączyć przedmiot wzmocnionymi zaklęciami. Na przykład, Podniesienie czaru pozwala zwiększyć poziom zaklęcia rzucanego z przedmiotu, a Przyspieszenie czaru skraca czas rzucania do darmowej akcji. Więcej informacji o atutach metamagicznych znajdziesz w *Podręczniku Gracza* – patrz Rozdział 5: Atuty, strona 78.

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 *płaszcza elfów* wynosi 2000 sz, wykonanie jednego wymaga zaś wydania 1000 sz (tyle kosztują surowce) i 80 PD.

Istnieją jednak przedmioty, które pozwalają rzucać czary (lub kopiują ich działanie), wymagające kosztownych komponentów lub poświęcenia punktów doświadczenia. W takich przypadkach cena rynkowa równa się cenie bazowej, plus cena komponentów materialnych (każdy PD zwiększa o 5 sz cenę rynkową). 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 sz, z czego poświęcane przez twórcę PD warte są 75 000. Bazowa cena pierścienia wynosi tylko 22 950 sz (cena rynkowa minus koszt PD). W przypadku takich przedmiotów w koszcie stworzenia ujęto całą sumę – nie musisz więc dokonywać żadnych obliczeń.



Tarcza Pratora

Twórca potrzebuje także w miarę spokojnego, wygodnego i dobrze oświetlonego miejsca, w którym będzie pracował. Każde miejsce odpowiednie do przygotowywania czarów (patrz *Podręcznik Gracza*, Rozdział 10: Magia) nadaje się także do kreowania przedmiotów. Każde 1000 sz ceny bazowej oznacza dzień pracy (minimum to zawsze jeden dzień). Wyjątek od tej zasady stanowią eliksiry, których ważenie zawsze zajmuje tylko dzień. Zakłada się, że twórca pracuje 8 godzin dziennie. Nie może on przyspieszyć procesu poświęcając więcej czasu. Ponadto postać w tym samym czasie może pracować tylko nad jednym przedmiotem i nie może robić nic innego. W czasie odpoczynku może zaś wykonywać tylko mało męczące czynności – chodzić lub mówić – nie może jednak walczyć, rzucać czarów, używać przedmiotów magicznych, prowadzić badań czy wykonywać jakiegokolwiek innego męczącego psychicznie bądź fizycznie zadania. Czarownik

może robić przerwy w pracy (na drzemkę itp.) tak często, jak chce, ale zawsze musi spędzać 8 z 24 godzin na pracy nad przedmiotem. Nie może zrobić sobie dnia wolnego: od chwili rozpoczęcia procesu tworzenia nie może go przerwać – albo doprowadzi go do końca, albo przyzna się do porażki. Jeśli w trakcie pracy coś mu przeszkodzi lub spędzi przy pracy mniej niż 8 godzin, cały wysiłek idzie na marne – wszelkie surowce i punkty doświadczenia ulegają utracie.

Jak już wspomniano, wiedza potrzebna do tworzenia artefaktów zaginęła dawno temu.

MISTRZOWSKO WYKONANE PRZEDMIOTY

W *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 7: Ekwipunek, napisano, że mistrzowsko wykonane przedmioty są wyjątkowo dobrej jakości. Trzeba za nie więcej zapłacić, lecz warto to uczynić. Nie są jednak magiczne. Niemniej tylko mistrzowsko wykonane zbroje i oręż można nasączyć czarami i przemienić w magiczne. Innego rodzaju przedmioty (ani pancerz, ani broń) nie muszą być mistrzowskiej roboty, by uczynić je magicznymi.

SPECJALNE SUROWCE

Przedmioty nie stają się magicznymi tylko za sprawą czarów. Istnieją surowce, które posiadają niezwykłe właściwości. Dalej znajdziesz trzy przykłady takich materiałów, ale oczywiście w twej kampanii mogą się pojawić inne.

Adamantyt: Występuje jedynie w meteorytach i w rzadko spotykanych żyłach, które czasem można spotkać na obszarach magicznych. Jest to niezwykle twardy surowiec, który wpływa na jakość broni lub pancerza – wszystko zależy od ilości. I tak adamantytowa zbroja płytowa zapewni większą ochronę (i będzie droższa) niż adamantytowa kolczuga, a adamantytowy topór bitewny wpłynie na bojowe możliwości lepiej niż adamantytowy sztylet. Oręż z tego metalu zapewnia naturalną premię z usprawnienia do ataków i obrażeń. Z kolei adamantytowe zbroje obdarzają naturalną premią z usprawnienia do KP. Premie te nie kumulują się z innymi premiami z usprawnienia. A zatem adamantytowy miecz (+2) posiadający magiczną premię z usprawnienia +5 zapewnia premię z usprawnienia tylko +5. Warto jednak pamiętać, że tam, gdzie magia nie działa, dzierżąca ten oręż osoba będzie mieć naturalną premię z usprawnienia +2.

Oręż i zbroje z adamantytu należy traktować jak mistrzowsko wykonane, jeśli chodzi o czas tworzenia, lecz nie gdy chodzi o premię z usprawnienia broni lub karę z pancerza do testów.

Adamantyt na każde 2,5 centymetra grubości ma trwałość 20 i 40 punktów wytrzymałości.

Przedmiot	Premia z usprawn.	Modyfikator ceny rynkowej
Lekki pancerz	+1	+2000 sz
Średni pancerz	+2	+5000 sz
Ciężki pancerz	+3	+10 000 sz
Tarcza	+1	+2000 sz
Broń zadająca obrażenia 1k4 lub 1k6	+1	+3000 sz
Broń zadająca obrażenia 1k8, 1k10 lub 1k12	+2	+9000 sz

Tabela 8-40: Obliczanie wartości przedmiotów magicznych w złocie

Efekt	Cena bazowa	Przykład
Premia z usprawnienia do atrybutu	Kwadrat premii 1000 sz	*Rękawiczki zręczności +2*
Premia z usprawnienia do pancerza	Kwadrat premii 1000 sz	*Kolczuga +1*
Premiowy czar	Kwadrat poziomu czaru 1000 sz	*Perła mocy*
Premia z odbicia	Kwadrat premii 2000 sz	*Pierścień ochrony +3*
Premia ze szczęścia	Kwadrat premii 2500 sz	*Laska potęgi*
Premia z naturalnego pancerza	Kwadrat premii 2000 sz	*Amulet naturalnego pancerza +1*
Premia za odporność	Kwadrat premii 1000 sz	*Płaszcz odporności +5*
Premia do rzutów obronnych	Kwadrat premii 250 sz	*Wisiorek odporności na truciznę +4* (ograniczona)
Premia do umiejętności	Kwadrat premii 20 sz	*Pierścień wspinania*
Odporność na czary	10 000 sz za każdy punkt powyżej 12, minimalna OC 13	*Opończa odporności na czary* OC
Premia z usprawnienia do broni	Kwadrat premii 2000 sz	*Długi miecz +1*

Efekt czaru	Cena bazowa	Przykład
Jednorazowy, ukończenie czaru	Poziom czaru poz. czarującego 25 sz	*Zwój z czarem przyspieszenie*
Jednorazowy, aktywacja przez użycie	Poziom czaru poz. czarującego 50 sz	*Eliksir leczenia lekkich ran*
50 ładunków, uruchomienie czaru	Poziom czaru poz. czarującego 750 sz	*Różdżka kul ognistych*
Słowo rozkazu	Poziom czaru poz. czarującego 1800 sz	*Peleryna znikania*
Aktywacja przez użycie	Poziom czaru poz. czarującego 2000 sz	*Latarnia ujawnienia*

Specjalne	Modyfikacje ceny bazowej	Przykład
Ładunki na dzień	Podziel (5 / ładunki na dzień)	*Hełm teleportacji*
Bez ograniczeń liczby przedmiotów*	Pomnóż całkowity koszty przez 2	*Kamień loun*
Ładowanie (50 ładunków)	1/2 bazowej ceny nieograniczonego użycia	*Pierścień tarana*

Komponent	Dodatkowy koszt	Przykład
Zbroja, tarcza lub broń	Dodaj koszt mistrzowsko wykonanego przedmiotu	*Długi łuk refleksyjny +1*
Czar wymaga komponentu materialnego	Dodaj do ceny przedmiotu za ładunek**	*Różdżka kamiennej skóry*
Czar wymaga poświęcenia PD	Dodaj 5 sz za 1 PD za ładunek**	*Pierścień trzech życzeń*

Poziom czaru: Zaklęcie 0-poziomu kosztuje połowę wartości czaru 1. poziomu.

*Zobacz Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych, strona 176. Przedmiot, który nie zmniejsza w żaden sposób wspomnianego limitu kosztuje podwójnie.

**Jeśli przedmiot nie ma ładunków, tylko działa ciągle lub można go używać nieograniczoną liczbę razy, określaj cenę przyjmując, że ma 100 ładunków. Jeżeli jest jakiś dzienny limit, określaj koszt przyjmując, że ma 50 ładunków.

Mithril: Jest to bardzo rzadki, srebrny, lśniący metal. Waży mniej niż żelazo, ale okazuje się równie twardy. Można go kuć niczym stal i tworzyć wspaniałe zbroje. Czasem wykorzystuje się go również do wyrobu innych przedmiotów. Większość mithrilowych zbroi jest lżejsza od swych stalowych, co wpływa na poruszanie się i inne ograniczenia (na przykład na to, czy barbarzyńca może szybko się poruszać mając na sobie dany pancerz). Tak więc ciężkie pancerze traktuje się jak średnie, a średnie jak lekkie, jednak lekkie należy dalej za takie uznawać. Ponadto szansa niepowodzenia czaru, który rzuca postać w mithrilowej zbroi, spada o 10%. Z kolei maksymalna premia ze Zręczności wzrasta o 2, a kary z pancerza do testów maleją o 3.

Inne przedmioty wykonane z mithrilu ważą o połowę mniej niż ich odpowiedniki stworzone przy użyciu innych materiałów. Warto zauważyć, że surowiec ten wpływa tylko na ciężar tych przedmiotów, których znaczną część stanowi metal (a więc na długi miecz tak, ale na włócznię już nie).

Oręż i zbroje z mithrilu należy traktować jak mistrzowsko wykonane, jeśli chodzi o czas tworzenia, lecz nie gdy chodzi o premię z usprawnienia broni lub karę z pancerza do testów.

Każde 2,5 cm mithrilu ma trwałość 15 i 30 punktów wytrzymałości.

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Lekki pancerz	+1000 sz
Średni pancerz	+4000 sz
Ciężki pancerz	+9000 sz
Tarcza	+1000 sz
Inne przedmioty	+500 sz/0,5 kg

Ciemnodrzew: Jest to rzadko spotykane magiczne drewno. Ma ono twardość zwykłego drewna, lecz okazuje się niezwykle lekkie. Każdy drewniany w całości lub w większej części przedmiot (łuk, strzała, włócznia itd.) z ciemnodrzewu należy traktować jak wykonany mistrzowsko. Ponadto waży on o połowę mniej niż jego zwykły odpowiednik. Przedmioty, które nie są wykonywane z drewna lub stanowi ono tylko część ich tworzywa (choćby topór bitewny lub buzdygan), albo nie mogą być wykonane z ciemnodrzewu, albo materiał ten na nie w ogóle nie wpływa. Natomiast kara z pancerza do testów w przypadku tarcz wykonanych z ciemnodrzewu spada o 2.

Cenę przedmiotów wykonanych z tego materiału określa się w następujący sposób: do ceny mistrzowskiego przedmiotu dodaje się 10 sz na każde 0,5 kilograma wagi.

Ciemnodrzew na każde 2,5 centymetra grubości ma trwałość 5 i 10 punktów wytrzymałości.

TWORZENIE PANCERZY

Do stworzenia magicznego pancerza potrzeba żaru oraz narzędzi do obróbki żelaza, drewna i skóry. Nie obejdzie się też bez innych materiałów – czyli elementów zbroi, które będą składane w całość, lub kompletnej zbroi. Umagiczniany pancerz musi być mistrzowsko wykonany. Podczas ustalania ceny rynkowej koszt mistrzowskiego pancerza zwiększa wartość całej zbroi. Inne koszta – a więc dodatkowe materiały itp. – zalicza się do kosztów tworzenia magicznego pancerza (połowa ceny rynkowej podanej w tym rozdziale).

Twórca magicznej zbroi musi spełniać pewne istotne wymaganie – jego poziom w klasie czarującej musi być przynajmniej trzy razy wyższy niż premia z usprawnienia, którą będzie zapewniał pancerz. A zatem twórca 6. poziomu może stworzyć *napierśnik* +2, twórca 9. poziomu – *napierśnik* +3, a 15. poziomu – *napierśnik* +5. Jeżeli przedmiot nie tylko zapewnia premię z usprawnienia, 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 usprawnienia przynajmniej +1, aby twórca mógł obdarzyć je jakąś mocą z Tabeli 8-6: Specjalne moce pancerzy i Tabeli 8-7: Specjalne moce tarcz. Bohater nie może tak po prostu wykuć *kolczugi szarości*. Aby zbroja ta posiadała jakąkolwiek magiczną moc, musi również zapewniać premię z usprawnienia w wysokości przynajmniej +1.

Jeśli pośród wymagań są czary, twórca musi być zdolny do ich przygotowania do rzucenia lub je znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) oraz zaopatrzyć się w potrzebne komponenty materialne i kondensatory. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświęcić PD. Podczas pracy nad magiczną zbroją czary się uaktywniają niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Tworzenie niektórych pancerzy może pociągać za sobą inne wymagania niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie samych zbroi, patrz strona 180.

Tworzenie magicznej zbroi wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz wartości gotowego przedmiotu.

Wymagany atut tworzenia przedmiotu: Stworzenie magicznej broni i pancerza.

TWORZENIE BRONI

Do stworzenia magicznego oręża potrzeba żaru oraz narzędzi do obróbki żelaza, drewna i skóry. Nie obejdzie się też bez innych materiałów – czyli elementów, które będą składane w całość, lub gotowej broni. Umagiczniany oręż musi być mistrzowsko wykonany. Podczas ustalania ceny rynkowej koszt mistrzowskiej broni zwiększa wartość zaklętego oręża. Inne koszta – a więc dodatkowe materiały itp. – zalicza się do kosztów tworzenia magicznego oręża (połowa bazowej ceny podanej w Tabeli 8-10: Broń, uzależnionej od efektywnej sumarycznej premii).

Twórca magicznej zbroi musi spełniać pewne istotne wymaganie – jego poziom w klasie czarującej musi być przynajmniej trzy razy wyższy niż

ZA KULISAMI: WARTOŚĆ PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH W SZTUKACH ZŁOTA

Określając cenę magicznego przedmiotu, który samodzielnie wymyśliłeś, musisz wziąć pod uwagę wiele czynników. Najlepiej porównać go z inną rzeczą opisaną w tym rozdziale i wykorzystać podaną tam cenę jako wskazówkę. Możesz również sięgnąć do Tabeli 8-40: Obliczanie wartości przedmiotów magicznych w złocie.

Wielokrotne podobne zdolności: W przypadku rzeczy posiadających wielokrotne podobne zdolności (dobrym przykładem są czaropodobne moce *laski potęgi*), które na dodatek nie wpływają na limit posiadanych przedmiotów (zobacz Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych, strona 176), wykorzystaj taką oto zasadę. Oblicz cenę w oparciu o najkosztowniejszą zdolność, następnie dodaj 75% ceny drugiej co do wartości zdolności, a potem 50% trzeciej. Natomiast moce w rodzaju premii do ataku czy rzutu obronnego oraz efekty czaropodobne nie są do siebie podobne i określając ich koszt, trzeba po prostu dodać je do siebie. W przypadku rzeczy, które wpływają na limit posiadanych przedmiotów (choćby naszyjniki czy pierścienie), każda dodatkowa moc nie tylko nie obniża ceny, ale zwiększa ją o 100%. *Pas siły +4 i zręczności +4* jest wart więcej niż *pas siły* założony razem z *rękawiczkami zręczności*, ponieważ ogranicza limit tylko raz, nie dwa.

Kiedy określasz wartość zależną od poziomu czaru, traktuj 0-poziomowe zaklęcia jak czary o 1/2 poziomu.

Na koszt przedmiotu mogą mieć wpływ inne czynni.

- **Użycie przedmiotu wymaga posiadania umiejętności:** Użycie niektórych przedmiotów wymaga wykorzystania specyficznych umiejętności (Wróżenie w przypadku *kryształowej kuli* czy Występy przy instrumentach muzycznych). To ograniczenie powinno obniżać koszt o mniej więcej 10%. Jeśli umiejętność jest zaś dostępna tylko postaciom niektórych klas (np. Wróżenie), ograniczenie jest surowsze i może zmniejszyć cenę o około 20%.
- **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 to 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 różny dla członków różnych klas. Na przykład, kapłan może rzucać *wstrzymania osoby* jako czar 2. poziomu, a zatem kapłańska *różdżka wstrzymania osoby* kosztuje go 2 (2-poziomowe zaklęcie) × 3 (czarujący na 3. poziomie) × 750 sz, podzielone przez dwa, czyli 2250 sz. Jednak w przypadku czarodziej jest to zaklęcie 3. poziomu, a zatem jego różdżka kosztuje 3 (3-poziomowy czar) × 5 (czarujący na 5. poziomie) × 750 sz, podzielone przez dwa, czyli 5625 sz. Natomiast dla zaklinacza *wstrzymanie osoby* jest również czarem 3. poziomu, lecz może go rzucić dopiero, gdy awansuje na 6. poziom, zatem stworzona przez niego różdżka będzie kosztować 3 (3-poziomowe zaklęcie) × 6 (czarujący na 6. poziomie) × 750 sz, podzielone przez dwa, czyli 6750 sz. Niemniej cenę rynkową różdżki ustala się w oparciu o możliwości najskuteczniejszego twórcy. Tak więc w przypadku *różdżki wstrzymania osoby* wynosi ona dwa razy koszt jej stworzenia przez kapłana, czyli 4500 sz – i to niezależnie od tego, czyim jest dziełem.

Mogłeś zauważyć, że w przypadku niektórych opisanych w tym rozdziale przedmiotów nie zastosowano powyższej zasady. Oczywiście istnieją po temu pewne powody. Po pierwsze i najważniejsze, zasady te nie umożliwiają ustalenia prawdziwej różnicy dzielącej – choćby – *pierścień odporności na ogień* i *buty szybkości*. Wszak są to dwa bardzo odmienne przedmioty. Dlatego też każda zamieszczona w tym podręczniku rzecz została wyceniona w oparciu o jej rzeczywistą potęgę. Zasady to jedynie pewien punkt wyjścia. Idealnie sprawdzają się w przypadku zwojów, różdżek i eliksirów. Jeśli chodzi o laski, również nie jest źle. Jednak inne przedmioty wymagają już odrobiny chłodnego spojrzenia MP. Wyceniając przedmioty kieruj się zdrowym rozsądkiem. Za przykład niech służą ci opisane w podręczniku rzeczy.

premia z usprawnienia, którą będzie zapewniał pancerz. A zatem twórca 6. poziomu może stworzyć *długi miecz +2*, twórca 9. poziomu – *długi miecz +3*, a 15. poziomu – *długi miecz +5*. Jeżeli przedmiot nie tylko zapewnia premię z usprawnienia, ale również posiada dodatkową moc (na przykład: oręż jest widmowy), twórca musi spełniać wyższe wymagania dotyczące poziomu.

Magiczny oręż musi zapewniać premię z usprawnienia przynajmniej +1, aby twórca mógł obdarzyć go jakąś mocą z Tabeli 8-15: Specjalne moce broni do walki wręcz i Tabelo 8-16: Specjalne moce broni dystansowej. Bohater nie może tak po prostu wykuć *ostrego rapiera*. Aby oręż ten posiadał jakąkolwiek magiczną moc, musi również zapewniać premię z usprawnienia w wysokości przynajmniej +1.

Jeśli pośród wymagań są czary, twórca musi być zdolny do ich przygotowania do rzucenia lub je znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) oraz zaopatrzyć się w potrzebne komponenty materialne i kondensatory. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświecić PD. Podczas pracy nad magicznym orężem czary się uaktywniają niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Podczas pracy twórca decyduje, czy oręż będzie emanował poświatą, czy też nie (można to uznać za uboczny efekt nasączenia przedmiotu magią). Decyzja ta nie wpływa ani na cenę, ani na czas, lecz w momencie ukończenia pracy jest wiążąca.

Tworzenie magicznego oręża posiadającego dwa ostrze należy traktować jak tworzenie dwóch broni, jeśli chodzi o określaniu kosztu, czasu, PD i specjalnych mocy. Na przykład, straszny korbacz może być z jednej strony *ognistym orężem +1*, a z drugiej – *niszczącym orężem +3*.

Tworzenie niektórych rodzajów broni może pociągać za sobą inne wymagania niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie oręża – patrz strona 185.

Wykucie magicznego oręża wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz wartości gotowego przedmiotu.

Wymagany atut tworzenia przedmiotu: Stworzenie magicznej broni i pancerza.

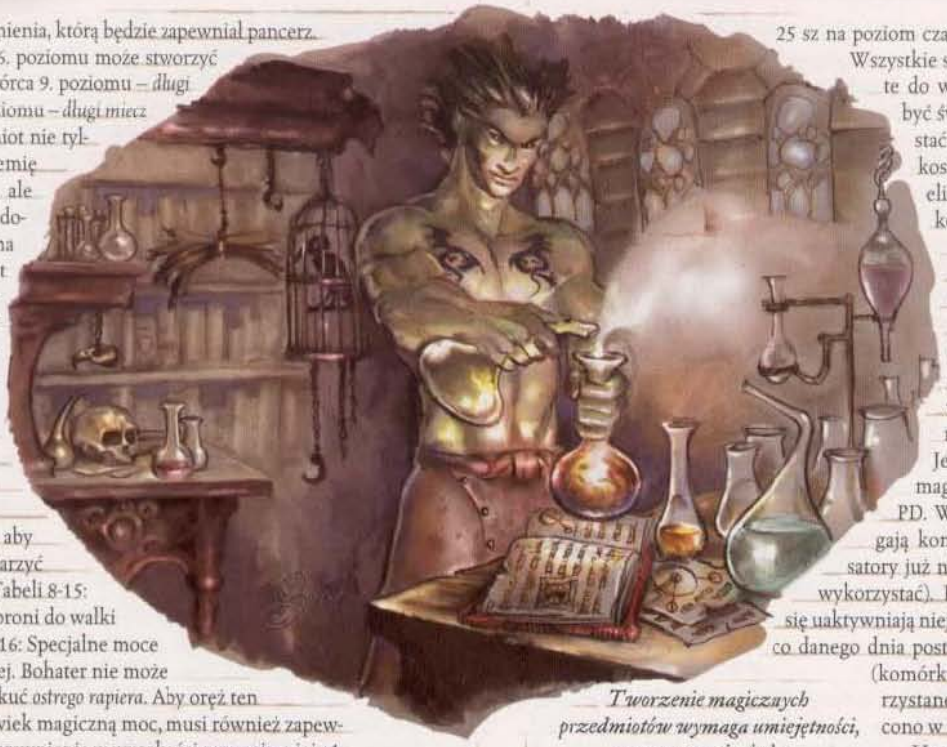
WARZENIE ELIKSIRÓW

Do warzenie eliksirów potrzeba stosunkowo równej, poziomej powierzchni i kilku pojemników, w których miesza się ciecze, a także żaru pozwalającego zagotować miksturę. Nie obejdzie się również bez składników. Ceny surowców i składników wchodzą w skład kosztów warzenia eliksiru – 25 sz na poziom czaru razy poziom twórcy. Wszystkie składniki i surowce użyte do warzenia eliksiru muszą być świeże i nieużywane. Postać musi ponieść całkowite koszty uwarzenia każdego eliksiru (nie da się obniżyć kosztów produkcji).

Twórca musi przygotować lub znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) czary, którymi nasączana będzie mikstura, oraz zaopatrzyć się w komponenty materialne i kondensatory. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświecić PD. W procesie, zużyciu ulegają komponenty, ale kondensatory już nie (można je ponownie wykorzystać). Podczas warzenia czary się uaktywniają niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Uwarzenie eliksiru zajmuje jeden dzień.

Wymagany atut tworzenia przedmiotu: Warzenie eliksirów.



Tworzenie magicznych przedmiotów wymaga umiejętności, czasu oraz pieniędzy.

TABELA 8-41: BAZOWE CENY ELIKSIRÓW (ZALEŻNIE OD KLASY TWÓRCY)

Poziom czaru	Kpł, Drd, Cza	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 poziomu w danej klasie.
Ceny zakładają, że eliksir stworzono na minimalnym wymaganym poziomie czarującego.

WYKUWANIE PIERŚCIENI

Do stworzenia magicznego pierścienia potrzeba żaru. Nie obejdzie się też bez innych materiałów – czyli elementów, z których powstanie pierścień, lub gotowej obrączki. Koszta materiałów wlicza się do ceny tworzenia magicznego pierścienia (patrz ramka na stronie 243 oraz cena pierścieni opisanych w tym rozdziale). Koszt stworzenie pierścienia wynosi połowę podanej ceny rynkowej.

Jeśli pośród wymagań nakładanych na twórcę pierścienia są czary, musi on być zdolny do ich przygotowania do rzucenia lub je znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) oraz zaopatrzyć się w potrzebne komponenty materialne i kondensatory. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświecić PD. Podczas pracy nad magicznym pierścieniem czary się uaktywniają niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Tworzenie niektórych pierścieni może pociągać za sobą inne wymagania niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie tych przedmiotów – patrz strona 192.

Wykucie magicznego pierścienia wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz wartości gotowego przedmiotu.

Wymagany atut tworzenia przedmiotu: Wykucie pierścienia.

TABELA 8-42: BAZOWY KOSZT WARZENIA ELIKSIRU (ZALEŻNIE OD KLASY TWÓRCY)

Poziom czaru	Kpł, Drd, Cza	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 poziomu w danej klasie.
Ceny zakładają, że eliksir stworzono na minimalnym wymaganym poziomie czarującego.

ZAPISYWANIE ZWOJÓW

Do stworzenia magicznego zwoju potrzeba przyborów do pisania i innych przedmiotów, których cena wchodzi skład kosztu zapisania zwoju – 12,5 sz na poziom zaklęcia razy poziom czarującego. Wszystkie materiały i przybory muszą być nowe i nieużywane. Postać musi ponieść pełne koszty zapisania każdego zwoju, niezależnie od tego, ile razy stworzyła zwój z danym czarem.

Twórca musi przygotować lub znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) czary, które zostaną zapisane, oraz zaopatrzyć się w komponenty materialne i kondensatory. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświecić PD. W procesie zużyciu ulegają komponenty, ale kondensatory już nie (można ich użyć ponownie). Podczas zapisywania zwoju czary się uaktywniają niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Zapisanie zwoju wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz wartości gotowego zwoju.

Wymagany atut tworzenia przedmiotu: Zapisanie zwoju.

TABELA 8-43: BAZOWE CENY ZWOJÓW (ZALEŻNIE OD KLASY TWÓRCY)

Poziom czaru	Kpł, Drd, Cza	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 poziomu w danej klasie.
Ceny zakładają, że zwój stworzono na minimalnym wymaganym poziomie czarującego.

TABELA 8-44: BAZOWY KOSZT ZAPISANIA ZWOJU (ZALEŻNIE OD KLASY TWÓRCY)

Poziom czaru	Kpł, Drd, Cza	Zak	Brd	Pal, Trp*
0	6 sz 5 sm +1 PD	6 sz 5 sm +1 PD	6 sz 5 sm + 1 PD	–
1	12 sz 5 ss + 1 PD	12 sz 5 ss +1 PD	25 sz + 2 PD	25 sz + 2 PD
2	75 sz + 6 PD	100 sz + 8 PD	100 sz + 8 PD	100 sz + 8 PD
3	187 sz 5 ss + 15 PD	225 sz + 18 PD	262 sz 5 ss + 21 PD	187 sz 5 ss + 15 PD
4	350 sz + 28 PD	400 sz + 32 PD	500 sz + 40 PD	350 sz + 28 PD
5	562 sz 5 ss + 45 PD	625 sz + 50 PD	812 sz 5 ss + 65 PD	–
6	826 sz + 66 PD	900 sz + 72 PD	1200 sz + 96 PD	–
7	1135 sz 5 ss + 91 PD	1225 sz + 98 PD	–	–
8	1500 sz + 120 PD	1600 sz + 128 PD	–	–
9	1912 sz 5 ss + 153 PD	2025 sz + 162 PD	–	–

*Poziom czarującego to połowa poziomu w danej klasie.
Ceny zakładają, że zwój stworzono na minimalnym wymaganym poziomie czarującego.

TWORZENIE BEREŁ

Do stworzenia magicznego berła potrzeba różnych materiałów – czyli elementów, które będą składane w całość, lub gotowego berła. Cena surowców jest wliczona w koszta tworzenia berła. Cenę berła trudno jest wyliczyć. Dokonać tego możesz korzystając z informacji zawartych w ramce na stronie 243 oraz opierając się na cenach bereł opisanych w tym rozdziale. Koszt stworzenia berła wynosi połowę podanej ceny rynkowej.

Jeśli pośród wymagań nakładanych na twórcę berła są czary, musi on być zdolny do ich przygotowania do rzucenia lub je znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) oraz zaopatrzyć się w potrzebne komponenty materialne i kondensatory. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświecić PD. Podczas pracy nad magicznym berłem czary się uaktywniają niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Tworzenie niektórych bereł może pociągać za sobą inne wymagania niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie tych przedmiotów – patrz strona 196.

Stworzenie magicznego berła wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz wartości gotowego przedmiotu.

Wymagany atut tworzenia przedmiotu: Stworzenie berła.

TWORZENIE LASEK

Do stworzenia magicznej laski potrzeba różnych materiałów – czyli elementów, które będą składane w całość, lub gotowej laski. Cena surowców jest wliczona w koszta tworzenia tego rodzaju przedmiotu – 375 sz na poziom czaru na najwyższym poziomie razy poziom twórcy, plus 75% ceny drugiej co do wartości zdolności (281,25 sz na poziom czaru razy poziom twórcy), plus 50% wartości pozostałych zdolności (187,5 sz na poziom czaru razy poziom twórcy). Wynik MP powinien zmodyfikować o mniej więcej 20%, zależnie od liczby i rodzaju zaklęć umieszczonych w jednej lasce. W ten sposób uzyskuje się ostateczną cenę.

Laski tuż po stworzeniu zawsze mają maksymalną liczbę ładunków – 50.

Jeśli twórca sobie tego zażyczy, może umieścić czar w lasce za połowę kosztów, lecz wtedy aktywowanie tego zaklęcia wymagać będzie poświęcenia 2 ładunków. Jednak moc nie może wymagać więcej niż 2 ładunków. Wszystkie zaklęcia w lasce muszą być na tym samym poziomie czarujące.

Twórca musi przygotować do rzucenia lub znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) czary, którymi nasączy laskę, oraz zaopatrzyć się w potrzebne komponenty materialne i kondensatory. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświecić PD. W procesie zużyciu ulegają komponenty, ale kondensatory już nie (można ich użyć ponownie). Podczas pracy nad magiczną laską czary się uaktywniają niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Tworzenie niektórych lasek może pociągać za sobą inne wymagania niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie tych przedmiotów – patrz strona 204.

Stworzenie magicznej laski wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz wartości gotowego przedmiotu.

Wymagany atut tworzenia przedmiotu: Stworzenie laski.

TWORZENIE RÓŻDŻEK

Do stworzenia magicznej różdżki potrzeba różnych materiałów – czyli elementów, które będą składane w całość, lub gotowej różdżki. Cena surowców jest wliczona w koszta tworzenia tego rodzaju przedmiotu – 375 sz na poziom czaru razy poziom twórcy.

Różdżki tuż po stworzeniu zawsze mają maksymalną liczbę ładunków – 50.

Twórca musi przygotować do rzucenia lub znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) czary, którymi nasączy różdżkę, oraz zaopatrzyć się w potrzebne komponenty materialne i kondensatory. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświecić PD. W procesie zużyciu ulegają komponenty, ale kondensatory już nie (można ich użyć ponownie). Podczas pracy nad magiczną różdżką czary się uaktywniają niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Stworzenie magicznej różdżki wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz wartości gotowego przedmiotu.

Wymagany atut tworzenia przedmiotu: Stworzenie różdżki.

Tabela 8-45: Bazowe ceny różdżek (zależnie od klasy twórcy)

Poziom czaru	Kpł, Drd, Cza	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 poziomu w danej klasie.
Ceny zakładają, że różdżkę stworzono na minimalnym wymaganym poziomie czarującego.

Tabela 8-46: Bazowy koszt stworzenia różdżki (zależnie od klasy twórcy)

Poziom czaru	Kpł, Drd, Cza	Zak	Brd	Pal, Trp*
0	187 sz 5 ss + 15 PD	187 sz 5 ss + 15 PD	187 sz 5 ss + 15 PD	–
1	375 sz + 30 PD	375 sz + 30 PD	750 sz + 60 PD	750 sz + 60 PD
2	2250 sz + 180 PD	3000 sz + 240 PD	3000 sz + 240 PD	3000 sz + 240 PD
3	5625 sz + 450 PD	6750 sz + 540 PD	7875 sz + 630 PD	5625 sz + 450 PD
4	10 500 sz + 840 PD	12 000 sz + 960 PD	15 000 sz + 1200 PD	10 500 sz + 840 PD

*Poziom czarującego to połowa poziomu w danej klasie.
Ceny zakładają, że różdżkę stworzono na minimalnym wymaganym poziomie czarującego.

TWORZENIE CUDOWNYCH PRZEDMIOTÓW

Do stworzenia cudownego przedmiotu potrzeba narzędzi do obróbki danego surowca. Nie obejdzie się też bez innych materiałów – czyli elementów, które będą składane w całość, lub gotowego przedmiotu. Cena surowców jest wliczona w koszta tworzenia cudownego przedmiotu. Cenę cudownego przedmiotu trudno jest wyliczyć. Dokonać tego możesz korzystając z informacji zawartych w ramce na stronie 243 oraz opierając się na cenach opisanych w tym rozdziale przedmiotów. Koszt stworzenia cudownego przedmiotu wynosi połowę podanej ceny rynkowej.

Jeśli pośród wymagań nakładanych na twórcę przedmiotu są czary, musi on być zdolny do ich przygotowania do rzucenia lub je znać (w przypadku zaklinaczy i bardów) oraz zaopatrzyć się w potrzebne komponenty materialne i kondensatory. Jeżeli zaklęcia tego wymagają, musi też poświęcić PD. Podczas pracy nad cudownym przedmiotem czary się uaktywniają niejako same z siebie, przez co danego dnia postać nie może ich rzucić (komórki na zaklęcia są wykorzystane tak, jakby czary rzucono w normalny sposób).

Tworzenie niektórych cudownych przedmiotów może pociągać za sobą inne wymagania niż czary. Więcej informacji znajdziesz w opisie tych przedmiotów – patrz strona 206.

Stworzenie cudownego przedmiotu wymaga jednego dnia pracy na każde 1000 sz wartości gotowego przedmiotu.

Wymagany atut tworzenia przedmiotu: Stworzenie cudownej rzeczy.

TWORZENIE PRZEDMIOTÓW INTELIGENTNYCH

Inteligentny przedmiot może stworzyć tylko postać, która w klasie czarującej osiągnęła co najmniej 15. poziom. Czas i koszt wykreowania takiej rzeczy zależy od ceny podobnego przedmiotu nieobdarzonego intelektem oraz od jego mocy (patrz Tabela 8-31: Intelekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotów, strona 228). Te ostatnie stanowią dodatek zarówno do czasu, jak i kosztu w sztukach złota i PD. Określ Intelekt, Roztropność i Charyzmę przedmiotu losowo, tak jak objaśniono na stronie 228 (przy czym wartość żadnego atrybutu nie może być wyższa niż u twórcy). Charakter przedmiotu jest taki sam, jak charakter jego twórcy. Inne cechy określ losowo, postępując zgodnie ze wskazówkami podanymi w tym rozdziale.

DODAWANIE NOWYCH ZDOLNOŚCI

Twórca może obdarzyć przedmiot magiczny nową mocą i niemal nic go w tym względzie nie ogranicza. Koszt jest analogiczny do sytuacji, gdyby przedmiot nie był magiczny. A zatem *długi miecz +1* może zostać zamieniony w *długi miecz migbłystalny +2* – wystarczy odjąć koszta stworzenia *miecza +1*.

Jeśli przedmiot wpływa na limit posiadanych przez postać przedmiotów (patrz Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych, strona 176), każda dodatkowa moc podwaja jego koszt. Na przykład, jeśli postać uzupełnia *pierścień ochrony +2* o niewidzialność to koszt dodania tej mocy są równe stworzeniu *pierścienia niewidzialności* razy 2.

Dodatek: często stosowane tabele

Przedmioty magiczne i specjalne o wartości do 3000 sz

Broń	Cena rynkowa
Broń mistrzowska	Koszt normalnej broni +300 sz
Broń mistrzowska podwójna	Koszt normalnej broni +600 sz
Broń +1	Koszt normalnej broni +2300 sz
Broń podwójna +1	Koszt normalnej broni +4600 sz
Srebrna strzała, bełt lub pocisk	1 sz
Mistrzowska strzała, bełt lub pocisk	7 sz
Posrebrzany sztylet	10 sz
Strzała uśpienia	132 sz
Łuk krótki refleksyjny, potężny (premia +1 do S)	150 sz
Łuk długi refleksyjny, potężny (premia +1 do S)	200 sz
Łuk krótki refleksyjny, potężny (premia +2 do S)	225 sz
Wrzeszczący bełt	257 sz
Łuk długi refleksyjny, potężny (premia +2 do S)	300 sz
Łuk długi refleksyjny, potężny (premia +3 do S)	400 sz
Łuk długi refleksyjny, potężny (premia +4 do S)	500 sz
Oszczep piorunów	751 sz
Zabójcza strzała	2282 sz

Zbroje i tarcze	Cena rynkowa
Mistrzowska zbroja lub tarcza	Koszt normalnej zbroi lub tarczy +150 sz
Zbroja lub tarcza +1	Koszt normalnej zbroi lub tarczy +1150 sz
Tarcza z ciemnodrzewu	257 sz
Duża mithrilowa tarcza	1020 sz
Koszulka kolcza z mithrilu	1100 sz
Adamantytowa tarcza	2170 sz
Ciernista tarcza	2670 sz

Eliksiry	Cena rynkowa
Eliksir, czar 0. poz. (poz. czaruj. 1-20)	Poz. czaruj. ×25 sz
Eliksir, czar 1. poz. (poz. czaruj. 1-20)	Poz. czaruj. ×50 sz
Eliksir, czar 2. poz. (poz. czaruj. 3-20)	Poz. czaruj. ×100 sz
Eliksir, czar 3. poz. (poz. czaruj. 5-20)	Poz. czaruj. ×150 sz
Eliksir ukrywania	150 sz
Eliksir miłości	150 sz
Eliksir skradania	150 sz
Eliksir pływania	150 sz
Eliksir wizji	150 sz
Eliksir charyzmy	300 sz
Eliksir intelektu	300 sz
Eliksir roztropności	300 sz
Eliksir krasomówstwa	500 sz
Eliksir prawdomówności	500 sz
Eliksir ognistego oddechu	900 sz
Eliksir heroizmu	900 sz

Pierścienie	Cena rynkowa
Pierścień wspinania	2000 sz
Pierścień skakania	2000 sz
Pierścień ochrony +1	2000 sz
Pierścień ciepła	2100 sz
Pierścień piórkospadania	2200 sz
Pierścień pływania	2300 sz
Pierścień wyżywienia	2500 sz

Zwoje	Cena rynkowa
Zwój, czar 0. poz. (poz. czaruj. 1-20)	Poz. czaruj. ×12 sz 5 ss
Zwój, czar 1. poz. (poz. czaruj. 1-20)	Poz. czaruj. ×25 sz
Zwój, czar 2. poz. (poz. czaruj. 3-20)	Poz. czaruj. ×50 sz
Zwój, czar 3. poz. (poz. czaruj. 5-20)	Poz. czaruj. ×75 sz
Zwój, czar 4. poz. (poz. czaruj. 7-20)	Poz. czaruj. ×100 sz
Zwój, czar 5. poz. (poz. czaruj. 9-20)	Poz. czaruj. ×125 sz
Zwój, czar 6. poz. (poz. czaruj. 11-20)	Poz. czaruj. ×150 sz
Zwój, czar 7. poz. (poz. czaruj. 13-20)	Poz. czaruj. ×175 sz
Zwój, czar 8. poz. (poz. czaruj. 15-20)	Poz. czaruj. ×200 sz

Różdżki	Cena rynkowa
Różdżka, czar 0. poz. (poz. czaruj. 1-8)	Poz. czaruj. ×375 sz
Różdżka, czar 1. poz. (poz. czaruj. 1-4)	Poz. czaruj. ×750 sz

Słabe cudowne przedmioty	Cena rynkowa
Kamień łoun (ciemnoszary)	25 sz
Pierzasty talizman Quaala (kotwica)	50 sz
Wieczna pochodnia	90 sz
Pierzasty talizman Quaala (drzewo)	100 sz
Olejek wieczności	150 sz
Pierzasty talizman Quaala (wachlarz)	200 sz
Proszek zacierania śladów 90 m² lub 1,5 km	250 sz
Pierzasty talizman Quaala (ptak)	300 sz
Pierzasty talizman Quaala (łabędzia łódź)	450 sz
Naszyjnik modlitewnych paciorków (błogosławieństwo) czary	500 sz
Proszek iluzji jak zmiana siebie	500 sz
Pierzasty talizman Quaala (bicz)	500 sz
Skarabeusz golemów (cielesnych)	800 sz
Proszek suchości 4m² wody, gwoździ, wełna, SPRT 18 dedd	900 sz
Torba sztuczek (szara) str. 226	900 sz
Dłoń maga Amulet (jak czar na życzenie)	1000 sz
Kamień alarmowy Przykleszcza przedmiotu, Agaile pierś	1000 sz
Karwasze pancerza (+1)	1000 sz
Oczy orła +5 Spot	1000 sz
Okulary widzenia szczegółów +5 Search	1000 sz
Perła mocy (czar 1. poziomu) Przypomnienie czasu rzutu	1000 sz
Płaszcz odporności (+1)	1000 sz
Relikwiarz wierności Porte info o przedmiotach (chaos)	1000 sz
Skarabeusz golemów (glinianych)	1000 sz
Śletnia kanałów Czujny, str. 212	1150 sz
Skarabeusz golemów (kamiennych)	1200 sz
Brosza osłony 10A PW na MAG. POCISKI	1500 sz
Skarabeusz golemów (żelaznych)	1600 sz
Naszyjnik kul ognistych (typ I) 5KGx2, 3KGx2	1650 sz
Fletnia dźwięków str. 212	1800 sz
Kołczan Ehlonny 60 strzał, 40 strzałek, 6 łuków	1800 sz
Skarabeusz golemów (cielesnych i glinianych)	1800 sz
Podkowy szybkości Szybkość x4	1900 sz
Amulet naturalnego pancerza (+1)	2000 sz
Buty elfów +5 Move Silently	2000 sz
Cudowny rozpuszczalnik	2000 sz
Czapka przebierania jak zmiana siebie	2000 sz
Kamizelka złodzieja +4 Dis. Dev. +6 Esc. Art	2000 sz
Koralik mocy 5KG, wiązki - str. 215	2000 sz
Pantofle pajęczej wspinaczki chodzenie 45 m/r	2000 sz
Płaszcz elfów +10 Hide	2000 sz
Poręczny chlebak Hewarda 40KG str. 220 jako poj. bezp.	2000 sz
Róg mgieł jak czar zaciemnienia mgła	2000 sz
Proszek ujawniania niewidzialność, str. 224	2100 sz
Rękawiczka-schowek 10 KG	2200 sz
Cudowny klej	2400 sz
Buty mroźnych krain str. 210	2500 sz
Pojemna torba (1) 7,5kg → 225kg (1m³)	2500 sz
Skarabeusz golemów (dowolny)	2500 sz
Świeca ujawniania prawdy Czar Sfera Prawdy	2500 sz
Hełm rozumienia języków i czytania magii 90% mowa, 80%	2600 sz
Naszyjnik kul ognistych (typ II) 6KGx1, 4KGx2, 2KGx2	2700 sz
Dzwonek otwarcia 50 razy, str. 212	3000 sz
Lina wspinaczki 18m, 1500Kg, 3m/r, str. 216	3000 sz
Podkowy zefiru 40cm, szybkość normalna	3000 sz

Przedmioty magiczne i specjalne o wartości do 3000 sz (cd.)

Torba sztuczek (czerwona) Str 226	3000 sz
Zdradziecka włócznia	2000 sz
Flakon przekleństwa	2100 sz
Proszek kichnięć i kaszlnięć	2400 sz

Przeklęte przedmioty	Cena rynkowa
Kadzidło szaleństwa	200 sz
Pierścień niezręczności	500 sz
Amulet nieuniknionej lokalizacji	1000 sz
Kamień obciążenia	1000 sz
Kanwasze bezbronności	1200 sz
Rękawice niezdarności	1300 sz
Przeklęty miecz –2	1500 sz
Zbroja gniewu	1600 sz
Medalion wysyłania myśli	1800 sz

Specjalne substancje i przedmioty	Cena rynkowa
Krzesząca gałązka	1 sz
Słoneczny pręcik	2 sz
Kwas (flakon)	10 sz
Ogień alchemiczny (flakon)	20 sz
Dymny patyk	20 sz
Woda święcona (flakon)	25 sz
Kamień grzmotu	30 sz
Antidotum (fiolka)	50 sz
Worek płaczonożny	50 sz

Alfabetyczna lista broni standardowej

Broń [Rozmiar]	Kategoria	Cena	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
Bełty, kusza (10)*	–	1 sz	–	–	–	1/2 kg	–
Bełty, kusza samopowtarzalna (5)*	–	1 sz	–	–	–	1/2 kg	–
Bicz* [mały]	Egzot. dystansowa	1 sz	1k2§	×2	5 m	1 kg	Tnąca
Buzdygan, ciężki [średni]	Prosta wręcz	12 sz	1k8	×2	–	6 kg	Miażdżąca
Buzdygan, lekki [mały]	Prosta wręcz	5 sz	1k6	×2	–	3 kg	Miażdżąca
Długa włócznia*† a [duża]	Żołnierska wręcz	5 sz	1k8	×3	–	4,5 kg	Kłująca
Drąg* [duży]	Prosta wręcz	–	1k6/1k6	×2	–	2 kg	Miażdżąca
Dziryt [mały]	Prosta dystansowa	5 sz	1k4	×2	6 m	1/4 kg	Kłująca
Gizarma*† [duża]	Żołnierska wręcz	9 sz	2k4	×3	–	7,5 kg	Tnąca
Glewia*† [duża]	Żołnierska wręcz	8 sz	1k10	×3	–	7,5 kg	Tnąca
Halabarda*a [duża]	Żołnierska wręcz	10 sz	1k10	×3	–	7,5 kg	Kłująca i tnąca
Kama* [mała]	Egzotyczna wręcz	2 sz	1k6	×2	–	1 kg	Tnąca
Kama, niziołka* [malutka]	Egzotyczna wręcz	2 sz	1k4	×2	–	1/2 kg	Tnąca
Korbacz, ciężki* [duży]	Żołnierska wręcz	15 sz	1k10	19-20/×2	–	10 kg	Miażdżąca
Korbacz, lekki* [duży]	Żołnierska wręcz	8 sz	1k8	×2	–	2,5 kg	Miażdżąca
Korbacz, straszny* [średni]	Egzotyczna wręcz	90 sz	1k8/1k8	×2	–	10 kg	Miażdżąca
Kosa [duża]	Żołnierska wręcz	18 sz	2k4	×4	–	6 kg	Kłująca i tnąca
Krótka włócznia* [duża]	Prosta wręcz	2 sz	1k8	×3	6 m	2,5 kg	Kłująca
Kukri [malutkie]	Egzotyczna wręcz	8 sz	1k4	18-20/×2	–	1,5 kg	Tnąca
Kulki, proca (10)*	–	1 ss	–	–	–	2,5 kg	–
Kusza, ciężka* [średnia]	Prosta dystansowa	50 sz	1k10	19-20/×2	40 m	5 kg	Kłująca
Kusza, lekka* [mała]	Prosta dystansowa	35 sz	1k8	19-20/×2	25 m3 kg	Kłująca	
Kusza, ręczna* [malutka]	Egzot. dystansowa	100 sz	1k4	19-20/×2	9 m	1,5 kg	Kłująca
Kusza, samopowtarzalna* [średnia]	Egzot. dystansowa	250 sz	1k8	19-20/×2	25 m	8 kg	Kłująca
Lanca, ciężka*† [średnia]	Żołnierska wręcz	10 sz	1k8	×3	–	5 kg	Kłująca
Lanca, lekka [mała]	Żołnierska wręcz	6 sz	1k6	×3	–	2,5 kg	Kłująca
Łańcuch, kolczasty*† [duży]	Egzotyczna wręcz	25 sz	2k4	×2	–	7,5 kg	Kłująca
Łuk długi* [duży]	Żoln. dystansowa	75 sz	1k8	×3	30 m	1,5 kg	Kłująca
Łuk krótki* [średni]	Żoln. dystansowa	30 sz	1k6	×3	18 m	1 kg	Kłująca
Maczuga [średnia]	Prosta wręcz	–	1k6	×2	3 m	1,5 kg	Miażdżąca
Miecz długi [średni]	Żołnierska wręcz	15 sz	1k8	19-20/×2	–	2 kg	Tnąca
Miecz, dwuostrzowy* [duży]	Egzotyczna wręcz	100 sz	1k8/1k8	19-20/×2	–	7,5 kg	Tnąca
Miecz krótki [mały]	Żołnierska wręcz	10 sz	1k6	19-20/×2	–	1,5 kg	Kłująca
Miecz, półtoraręczny* [średni]	Egzotyczna wręcz	35 sz	1k10	19-20/×2	–	5 kg	Tnąca
Młot bojowy [średni]	Żołnierska wręcz	12 sz	1k8	×3	–	4 kg	Miażdżąca
Młot, gnomi z hakiem* [średni]	Egzotyczna wręcz	20 sz	1k6/1k4	×3/×4	–	3 kg	Miażdżąca i kłująca
Młot, lekki [mały]	Żołnierska wręcz	1 sz	1k4	×2	6 m	1 kg	Miażdżąca
Morgensztern [średni]	Prosta wręcz	8 sz	1k8	×2	–	4 kg	Miażdżąca i kłująca
Nadziak, ciężki [średni]	Żołnierska wręcz	8 sz	1k6	×4	–	3 kg	Kłująca
Nadziak, lekki [mały]	Żołnierska wręcz	4 sz	1k4	×4	–	2 kg	Kłująca
Nunchaku* [Małe]	Egzotyczna wręcz	2 sz	1k6	×2	–	1 kg	Miażdżąca
Nunchaku, niziołka* [malutkie]	Egzotyczna wręcz	2 sz	1k4	×2	–	1/2 kg	Miażdżąca
Oszczep* [średni]	Prosta dystansowa	1 sz	1k6	×2	9 m	1 kg	Kłująca
Półwłócznia* [duża]	Prosta wręcz	1 sz	1k6	×3	6 m	1,5 kg	Kłująca
Proca* [mała]	Prosta dystansowa	–	1k4	×2	15 m	0 kg	Miażdżąca
Rapier* [średni]	Żołnierska wręcz	20 sz	1k6	18-20/×2	–	1,5 kg	Kłująca
Refleksyjny łuk długi* [duży]	Żołnierska dystansowa	100 sz	1k8	×3	33 m	1,5 kg	Kłująca

Alfabetyczna lista broni standardowej (cd.)

Broń [Rozmiar]	Kategoria	Cena	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
Refleksyjny łuk krótki* [średni]	Żołnierska dystansowa	75 sz	1k6	×3	21 m	1 kg	Kłująca
Rękawica* (bez broni)	Prosta wręcz	2 sz**	–	1 kg	Miażdżąca		
Rękawica, nabijana* [malutka]	Prosta wręcz	5 sz	1k4	×2	–	1 kg	Kłująca
Runka*† [duża]	Żołnierska wręcz	10 sz	2k4	×3	–	7,5 kg	Kłująca
Sejmitar [średni]	Żołnierska wręcz	15 sz	1k6	18-20/×2	–	2 kg	Tnąca
Shuriken* [malutki]	Egzot. dystansowa	1 sz	1	×2	3 m	50 g	Kłująca
Siangham* [mały]	Egzotyczna wręcz	3 sz	1k6	×2	–	1/2 kg	Kłująca
Siangham, niziołka* [malutki]	Egzotyczna wręcz	2 sz	1k4	×2	–	1/2 kg	Kłująca
Sieć* [średnia]	Egzotyczna dystansowa	20 sz	**	3 m	*	5 kg	*
Sierp [mały]	Prosta wręcz	6 sz	1k6	×2	–	1,5 kg	Tnąca
Strzały (20)*	–	1 sz	–	–	–	1,5 kg	–
Sztylet* [malutki]	Prosta wręcz	2 sz	1k4	19-20/×2	3 m	1/2 kg	Kłująca
Sztylet, do pchnięć [malutki]	Prosta wręcz	2 sz	1k4	×3	–	1 kg	Kłująca
Tasak [duży]	Żołnierska wręcz	75 sz	2k4	18-20/×2	–	8 kg	Tnąca
Tłuk [mały]	Żołnierska wręcz	1 sz	1k6§	×2	–	1,5 kg	Miażdżąca
Topór bitewny [średni]	Żołnierska wręcz	10 sz	1k8	×3	–	3,5 kg	Tnąca
Topór bojowy, krasnoludzki* [średni]	Egzotyczna wręcz	30	sz1k10	×3	–	7,5 kg	Tnąca
Topór ręczny [mały]	Żołnierska wręcz	6 sz	1k6	×3	–	2,5 kg	Tnąca
Topór, orkowy podwójny* [duży]	Egzotyczna wręcz	60	sz1k8/1k8	×3	–	12,5 kg	Tnąca
Topór, rzucany [mały]	Żołnierska wręcz	8 sz	1k6	×2	3 m	2 kg	Tnąca
Trójząb* [średni]	Żołnierska wręcz	15 sz	1k8	×2	3 m	2,5 kg	Kłująca
Uderzenie bez broni (istota mała)	Prosta wręcz	–	1k2§	×2	–	–	Miażdżąca
Uderzenie bez broni (istota średnia)	Prosta wręcz	–	1k3§	×2	–	–	Miażdżąca
Urgrosh, krasnoludzki [duży]	Egzotyczna wręcz	50 sz	1k8/1k6	×3	–	7,5 kg	Tnąca i kłująca
Wielka maczuga [duża]	Żołnierska wręcz	5 sz	1k10	×2	–	5 kg	Miażdżąca
Wielki miecz [duży]	Żołnierska wręcz	50 sz	2k6	19-20/×2	–	7,5 kg	Tnąca
Wielki topór [duży]	Żołnierska wręcz	20 sz	1k12	×3	–	10 kg	Tnąca

*W opisie tej broni znajdują się specjalne zasady.
†Broń zasięgowa.
§Broń zadaje stłuczenia zamiast normalnych obrażeń.
* Jeśli wykorzystasz akcję przygotowania, aby ustawić tę broń przeciwko szarży, zadasz podwójne obrażenia po trafieniu w szarżującą postać.

Broń wybuchowa

Broń	Koszt	Obrażenia Bezp. trafienie	Obrażenia Spryskanie	Zasięg Przyrost	Ciężar
Kamień grzmotów	30 sz	Atak dźwięk.	–	6 m	1/2 kg
Kwas (flaszka)	10 sz	1k6	1 punkt	3 m	1/2 kg
Ogień alchem. (flaszka)	20 sz	1k6	1 punkt	3 m	1/2 kg
Plączonożny worek	50 sz	Oplątuje	–	3 m	2 kg
Woda św. (flaszka)	25 sz	2k4	1 punkt	3 m	1/2 kg

Machiny oblężnicze

Rzecz	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Załoga
Katapulta, ciężka	800 sz	5k6	–	60 m (minimum 30 m)	5
Katapulta, lekka	550 sz	3k6	–	45 m (minimum 30 m)	2
Balista	500 sz	3k6	×3	120	1
Taran	2000 sz	4k6	×3	–	10

Alfabetyczna lista standardowych pancerzy dla średnich stworzeń

Pancerz	Koszt	Premia z pancerza	Maksymalna premia ze Zr	Kara do testu z pancerza	Niepowodzenie czaru wtajemniczeń	Szybkość (9 m)	Szybkość (6 m)	Ciężar
Ćwiekowana skóra [lekka]	25 sz	+3	+5	–1	15%	9 m	6 m	10 kg
Kolczuga [średnia]	150 sz	+5	+2	–5	30%	6 m	4 m	20 kg
Koszulka kolcza [lekka]	100 sz	+4	+4	–2	10%	9 m	6 m	12,5 kg
Napierśnik [średni]	200 sz	+5	+3	–4	25%	6 m	4 m	15 kg
Pawęż	30 sz**	–	-1	0	50%	–	–	22,5 kg
Zbroja płytowa pełna [ciężka]	1500 sz	+8	+1	–6	35%	6 m	4 m	25 kg
Przeszywanica [lekka]	5 sz	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	5 kg
Puklerz	15 sz	+1	–	–1	5%	–	–	2,5 kg
Rękawica, z zatrzaskami	8 sz	–	–	Specjalna	–	–	–	+2,5 kg
Skórznia [lekka]	10 sz	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	7,5 kg
Szpikulce na pancerzu	+50 sz	–	–	–	–	–	–	+5 kg
Szpikulce na tarczy	+10 sz	–	–	–	–	–	–	+2,5 kg
Tarcza, duża, drewniana	7 sz	+2	–	–2	15%	–	–	5 kg
Tarcza, duża, stalowa	20 sz	+2	–	–2	15%	–	–	7,5 kg
Tarcza, mała, drewniana	3 sz	+1	–	–1	5%	–	–	2,5 kg
Tarcza, mała, stalowa	9 sz	+1	–	–1	5%	–	–	3 kg
Zbroja kryta [ciężka]	250 sz	+6	+1	–6	25%	6 m	4 m	17,5 kg
Zbroja łuskowa [średnia]	50 sz	+4	+3	–4	25%	6 m	4 m	15 kg
Zbroja płytkowa [ciężka]	200 sz	+6	+0	–7	40%	6 m	4 m	22,5 kg
Zbroja półpłytowa [ciężka]	600 sz	+7	+0	–7	40%	6 m	4 m	25 kg
Zbroja skórzana [średnia]	15 sz	+3	+4	–3	20%	6 m	4 m	12,5 kg

Alfabetyczna lista towarów i usług

Przedmiot	Koszt	Ciężar
Atrament (fiolka 30 g)	8 sz	*
Bankiet (na osobę)	10 sz	–
Barka płaskodenna	3000 sz	–
Beczka (pusta)	2 sz	15 kg
Bukłak	1 sz	2 kg†
Butelka na wino, szklana	2 sz	*
Chleb, za bochenek	2 sm	1/4 kg
Cynamon	2 sz	1 kg
Drabina, 3 m	5 sm	10 kg
Drwa na opał (na dzień)	1 sm	10 kg
Dwukółka	15 sz	100 kg
Dzban, gliniany	2 sm	2,5 kg
Dzwonek	1 sz	*
Fiolka, na atrament lub eliksir	1 sz	*
Flaszka	3 sm	*
Fosa z mostem	50 000 sz	–
Futerał, na mapę lub zwój	1 sz	1/4 kg
Galera	30 000 sz	–
Garnek, żelazny	5 ss	5 kg
Gożdziki	30 sz	1 kg
Gwizdek sygnałowy	8 ss	**
Haczyk na ryby	1 ss	*
Hak	1 ss	1/4 kg
Hubka i krzesiwo	1 sz	*
Igła	5 ss	*
Imbir	4 sz	1 kg
Instrument muzyczny, mistrzowski‡	100 sz	1,5 kg†
Instrument muzyczny, zwykły‡	5 sz	1,5 kg†
Jedwab (4 m²)	40 sz	1 kg
Juki	4 sz	4 kg
Kajdany‡	15 sz	1 kg
Kajdany, mistrzowskie‡	50 sz	1 kg
Kilof, górniczy	3 sz	5 kg
Klepsydra	25 sz	1/2 kg
Koc, zimowy	5 ss	1,5 kg†
Koń		
Koń, ciężki	200 sz	–
Koń, lekki	75 sz	–
Kuc	30 sz	–
Kuc bojowy	100 sz	–
Rumak, ciężki	400 sz	–
Rumak, lekki	150 sz	–
Kosz (pusty)	4 ss	1/2 kg
Kotwiczka	1 sz	2 kg
Koza	1 sz	–
Kreda, 1 sztuka	1 sm	*
Krowa	10 sz	–
Księga czarów, dla czarodzieja (pusta)	15 sz	1,5 kg†
Kubek/kufel, gliniany	2 sm	1/2 kg
Kurczak	2 sm	–
Laboratorium alchem.‡	500 sz	20 kg
Ladry		
Stworzenie średnie	×2	×1
Stworzenie duże	×4	×2
Lak	1 sz	1/2 kg
Lampa, zwyczajna	1 ss	1/2 kg
Latarnia, górnicza	12 sz	1,5 kg
Latarnia, zakryta	7 sz	1 kg
Len (2 m²)	8 sz	1 kg
Lina, jedwabna (15 m)	10 sz	2,5 kg
Lina, konopna (15 m)	1 sz	5 kg
Liście herbaty	4 ss	1 kg
Luneta	1000 sz	1/2 kg
Lusterko, małe stalowe	10 sz	1/4 kg
Łańcuch (3 m)	30 sz	1 kg
Łom	2 sz	2,5 kg
Łopata lub szufla	2 sz	4 kg
Łódź wiosłowa	50 sz	–
Mąka	4 sm	1 kg
Miedź	1 sz	1 kg
Mięso, porcja	3 ss	1/4 kg
Młot kowalski	1 sz	5 kg
Młotek	5 ss	1 kg
Mydło (za kg)	1 sz	1 kg
Namiot	10 sz	10 kg†
Narzędzia rzemieślnicze‡	5 sz	2,5 kg
Narzędzia rzemieślnicze, mistrzowskie‡	55 sz	2,5 kg
Narzędzia złodziejskie	30 sz	1/2 kg
Narzędzia złodziejskie, mistrzowskie	100 sz	1 kg
Okręt wojenny	25 000 sz	–
Oliwa (flaszka 0,5 l)‡	1 ss	1/2 kg
Osełka	2 sm	1/2 kg
Osioł lub muł	8 sz	–
Ostrokrzew i jemioła	–	*
Owca	2 sz	–
Pajączki	1 sz	1 kg
Papier (arkusz)	4 ss	*
Pasza (na dzień)	5 sm	5 kg
Pergamin (arkusz)	2 ss	*
Pieprz	4 sz	1 kg
Pies	25 sz	–
Pies, wierzchowy	150 sz	–
Pióro	1 ss	*
Piwo		
Dzban 4 l	2 ss	4 kg
Kubek	4 sm	1/2 kg
Plecak (pusty)	2 sz	1 kg†
Płótno (1 m²)	1 ss	1/2 kg
Pobyt w gospodzie (za dzień)‡		
Dobra	2 sz	–
Zwykła	5 ss	–
Kiepska	2 ss	–
Pobyt w stajni (za dzień)	5 ss	–
Pochodnia	1 sm	1/2 kg
Posiłki (za dzień)‡		
Dobre	5 ss	–
Zwykłe	3 ss	–
Kiepskie	1 ss	–
Prosty com	1000 sz	–
Pszenica	2 sm	1 kg
Racje podróżne (na dzień)	5 ss	1/2 kg†
Rezydencja	100 000 sz	–
Sakiewka, do pasa	1 sz	1/2 kg†
Sakwa na komponenty do czarów	5 sz	1,5 kg†
Sanie	20 sz	150 kg
Ser, gomółka	1 ss	1/4 kg
Sieć rybacka (25 m2)	4 sz	2,5 kg
Siodło		
Jeździeckie	10 sz	12,5 kg
Juczne	5 sz	7,5 kg
Wojskowe	20 sz	15 kg
Siodło, egzotyczne		
Jeździeckie	30 sz	15 kg
Juczne	15 sz	10 kg
Wojskowe	60 sz	20 kg
Skrzynia (pusta)	2 sz	12,5 kg
Słój, gliniany	3 sm	5 kg
Snek	10 000 sz	–
Sól	10 sz	1 kg
Srebro	10 sz	1 kg
Sygnet‡	5 sz	*
Szafran	30 sz	1 kg
Szkło powiększające‡	100 sz	*
Świeca	1 sm	*
Święty symbol, drewniany	1 sz	**
Święty symbol, srebrny	25 sz	1/2 kg
Świnia	3 sz	–
Taran, przenośny‡	10 sz	10 kg
Twierdza	150 000 sz	–
Tyczka, 3 m	2 ss	4 kg
Tytoń	1 sz	1 kg
Ubranie cyrkowca	3 sz	2 kg†
Ubranie dworzanina	30 sz	3 kg†
Ubranie kapłańskie	5 sz	3 kg†
Ubranie mnicha	5 sz	1 kg†
Ubranie na zimną pogodę	8 sz	3,5 kg†
Ubranie odkrywcy	10 sz	4 kg†
Ubranie podróżnego	1 sz	2,5 kg†
Ubranie rzemieślnika	1 sz	2 kg†
Ubranie szlachcica	75 sz	5 kg†
Ubranie uczonego	5 sz	3 kg†
Ubranie wieśniaka	1 ss	1 kg†
Ubranie władcy	200 sz	7,5 kg†
Uzda i wędzidło	2 sz	1/2 kg
Waga, kupiecka‡	2 sz	1/2 kg
Wiadro (puste)	5 ss	1 kg
Wielki dom	5000 sz	–
Wielki zamek	1 000 000 sz	–
Wielokrążek	5 sz	2,5 kg
Wieża	50 000 sz	–
Wino		
Zwykłe (dzban)	2 ss	3 kg
Świetne (butelka)	10 sz	0,75 kg
Wiosło	2 sz	–
Worek (pusty)	1 ss	1/4 kg†
Wół	15 sz	–
Wóz	15 sz	200 kg
Zamek	500 000 sz	–
Zamek‡		
Bardzo prosty	20 sz	1/2 kg
Przeciętny	40 sz	1/2 kg
Dobry	80 sz	1/2 kg
Zdumiewający	150 sz	1/2 kg
Zegar wodny‡	1000 sz	100 kg
Zestaw do przebierania‡	50 sz	4 kg†
Zestaw uzdrowiciela‡	50 sz	1/2 kg
Zestaw wspinaczkowy‡	80 sz	2,5 kg†
Złoto	100 sz	1 kg
Zwijane posłanie	1 ss	2,5 kg†
Żaglowiec	10 000 sz	–
Żelazo	2 ss	1 kg

*Waga tak mała, że nieistotna.

**Dwadzieścia takich przedmiotów waży razem kilogram.

†Przedmioty te ważą jedną czwartą podanej wagi i mają jedną czwartą normalnej objętości, gdy są wykonane dla małych postaci.

‡Patrz opis.

Podstawowe akcje w walce

Akcje ataku	Ruch	Okazyjny atak*
Atak (wręcz)	Tak	Nie
Atak (dystansowy)	Tak	Tak
Atak (bez broni)	Tak	Może
Szarża	×2 (specjalny)†	Nie
Pełny atak	Krok 1,5-metrowy	Nie
Magiczne		
Rzucanie czaru		
Czar 1-akcjowy	Tak	Tak
Czar całorundowy	Krok 1,5-metrowy	Tak
Koncentracja podtrzymująca czar	Tak	Nie
Aktywowanie urządzenia magicznego	Tak	Może
Używanie zdolności specjalnej		
Używanie zdol. czaropodobnej	Zazwyczaj**	Tak
Używanie zdol. nadnaturalnej	Zazwyczaj**	Nie
Używanie zdol. nadzwyczajnej††	Zazwyczaj**	Nie
Akcje wyłącznie ruchowe		
Podwójny ruch	×2	Może
Bieg	×4	Tak
Akcje różne	Może	Może

*Bez względu na akcję, jeżeli poruszasz się w obrębie lub przekroczysz granice obszaru zagrożenia, zwykle prowokujesz okazyjny atak. Kolumna ta pokazuje, czy akcja sama w sobie, a nie poruszanie, prowokuje atak okazyjny.

**Możesz się poruszyć, chyba że akcja jest określona jako akcja całorundowa, w której masz prawo do wykonania 1,5-metrowego kroku.

†Możesz się poruszyć z podwójną szybkością, ale tylko przed wykonaniem akcji, nie po. Musisz przebyć przynajmniej 3 metry i cały ruch musi odbywać się w linii prostej.

††Większość zdolności nadzwyczajnych nie wymaga poświęcenia akcji – ta informacja dotyczy tylko tych, które jej wymagają.

Akcje różne

Nie-akcja	Okazyjny atak*
Przestój	Nie
Akcje darmowe	
Rzucanie przyspiesz. czaru lub zaklęcia *spadanie jak piórko*	Nie
Zaprzestanie koncentracji na czarze	Nie
Przygotowanie komponentów do rzucenia czaru**	Nie
Zmiana formy (*zmiana kształtu*)	Nie
Upuszczenie przedmiotu	Nie
Upadek na podłogę	Nie
Mówienie	Nie
Test Czarostwa w próbie kontrczarowania	Nie
Test Nasłuchiwania, by wykryć niewidzialną istotę	Nie
Akcje będące odpowiednikiem ruchu	
Wspinanie się (1/4 szybkości)	Nie
Wyciągnięcie broni†	Nie
Schowanie broni do pochwy	Tak
Przygotowanie tarczy†	Nie
Opuszczenie tarczy†	Nie
Otwarcie drzwi	Nie
Podniesienie przedmiotu	Tak
Wyciągnięcie schowanego przedmiotu	Tak
Poruszenie ciężkiego obiektu	Tak
Podniesienie się z ziemi	Nie
Naładowanie ręcznej lub lekkiej kuszy	Tak
Zapanowanie nad przestraszonym wierzchowcem	Tak
Wejście lub zejście z wierzchowca	Nie

Akcje standardowe	Okazyjny atak*
Przygotowanie (pozwala na akcję cząstkową)	Nie
Porzucenie czaru	Nie
Pomoc innej postaci	Nie
Bycza szarża (szarża)	Nie
Bycza szarża (atak)	Nie
Zmiana formy (zmiennokształtny)	Nie
Użycie czaru dotykowego na sobie	Nie
Wydostanie się ze zwarcia	Nie
Wydanie rozkazu ożywionej linie	Nie
Przebiegnięcie (szarża)	Nie
Wyleczenie umierającego przyjaciela	Tak
Zapalenie pochodni za pomocą krzeszącej gałązki	Tak
Użycie umiejętności, która zajmuje jedną akcję	Zazwyczaj
Skarcenie nieumarłego (użycie zdolności specjalnej)	Nie
Odegnanie nieumarłego (użycie zdolności specjalnej)	Nie
Uderzenie w broń (atak)	Tak
Uderzenie w przedmiot (atak)	Może††
Całkowita obrona	Nie
Świadome obniżenie odporności na czary	Nie
Wypicie eliksiru	Tak
Użycie olejku	Tak
Aktywowanie mocy inteligentnego przedmiotu	Nie
Akcje całorundowe	
Wspinanie się (połowa szybkości)	Nie
Użycie umiejętności, która zajmuje rundę	Zazwyczaj
Coup de grace	Tak
Zapalenie pochodni	Tak
Zmiana formy (polimorfowanie siebie)	Tak
Zgaszenie płomieni	Nie
Załadowanie ciężkiej kuszy	Tak
Załadowanie kuszy samopowtarzalnej	Tak
Zamknięcie lub wypuszczenie broni z rękawicy z zatrzaskami	Tak
Przygotowanie oliwy do rzucenia	Tak
Rzucenie dwuręcznej broni jedną ręką	Tak
Użycie czaru dotykowego na maksymalnie sześciu przyjaciołach	Tak
Zmiana obiektu uwagi (bez ruchu)	Nie
Wydostanie się z sieci, oplątania, *zamrażającej kuli Otiluke'a* itp.	Tak
Zastosowanie eliksiru lub olejku na nieprzytomnej istocie	Tak
Odmiany rodzajów akcji	
Rozbrajanie‡	Tak
Zwarcie‡	Tak
Podstawienie nogi przeciwnikowi‡	Nie
Użycie atutu‡‡	Różnie

*Bez względu na akcję, jeżeli poruszysz się w obrębie lub przekroczysz granice obszaru zagrożonego, zwykle prowokujesz okazyjny atak. Kolumna ta pokazuje, czy akcja sama w sobie, a nie poruszanie, prowokuje okazyjny atak.

**Chyba, że komponent jest wyjątkowo duży lub dziwny (decyduje MP).

†Jeżeli masz bazową premię do ataku +1 lub wyższą, możesz połączyć jedną z tych akcji ze zwykłym ruchem. Jeśli masz atut Walka dwoma rodzajami broni, możesz wyciągnąć dwa lekkie lub jednoręczne oręża w czasie wystarczającym na wydobycie jednego.

††Jeżeli przedmiot trzyma, niesie lub posiada stworzenie – tak. W przeciwnym razie – nie.

‡Te formy ataku zastępują atak wręcz, nie akcję. Jako ataki wręcz, mogą one być użyte raz w akcji ataku lub szarży, raz lub więcej razy w akcji pełnego ataku, a nawet jako okazyjny atak.

‡‡Opis atutu określa jego efekty.

Akcje cząstkowe

Cząstkowe akcje ataku	Ruch	Okazyjny atak*
Atak (wręcz)	Krok 1,5-metrowy	Nie
Atak (dystansowy)	Krok 1,5-metrowy	Tak
Atak (bez broni)	Krok 1,5-metrowy	Może
Szarża cząstkowa	Tak (specjalny)†	Nie
Cząstkowe akcje magiczne		
Rzucanie czaru‡	Krok 1,5-metrowy	Tak
Aktywowanie przedmiotu magicznego	Krok 1,5-metrowy	Może
Użycie zdolności specjalnej‡	Krok 1,5-metrowy	Może
Koncentracja podtrzymująca czar	Krok 1,5-metrowy	Nie
Porzucenie czaru	Krok 1,5-metrowy	Nie
Akcje polegające wyłącznie na ruchu		
Pojedynczy ruch	Tak	Nie
Bieg	×2	Tak
Akcje cząstkowe różne**	Krok 1,5-metrowy	Może
Specjalne akcje cząstkowe		
Rozpoczęcie akcji całorundowej	Nie	Może

*Bez względu na akcję, jeżeli poruszysz się w obrębie lub przekroczysz granice obszaru zagrożenia, zwykle prowokujesz okazyjny atak. Kolumna ta pokazuje, czy akcja sama w sobie, a nie poruszanie, prowokuje okazyjny atak.

†Musisz poruszyć się przed zaatakowaniem. Musisz przebyć przynajmniej 3 metry i cały ruch musi odbywać się w linii prostej.

‡Chyba że jej użycie jest akcją całorundową, w którym to wypadku mógłbyś użyć rozpoczęcia akcji całorundowej i dokończyć ją w następnej rundzie poprzez akcję rzucania czaru. Zaklęcia wymagające więcej niż jednej rundy do rzucenia zabierają dwa razy więcej czasu.

**Akcje w Tabeli 8-4: Akcje różne określone są jako akcje standardowe, bądź będące odpowiednikiem ruchu. Większość pozwala na krok 1,5-metrowy, chociaż w przypadku akcji będących wariantami szarży stosuje się zasady ruchu jak przy szarży cząstkowej.

Modyfikatory testów ataku

Okoliczność	Wręcz	Dystansowy
Atakujący flankuje atakowanego*	+2	–
Atakujący wyżej niż atakowany	+1	+0
Atakujący leży	–4	**
Atakujący niewidzialny	+2†	+2†
Atakowany siedzi lub klęczy	+2	–2
Atakowany leży	+4	–4
Atakowany otumaniony, skulony lub pozbawiony równowagi	+2†	+2†
Atakowany wspina się (nie może użyć tarczy)	+2†	+2†
Atakowany zaskoczony lub nieprzygotowany	+0†	+0†
Atakowany biegnie	+0†	–2†
Atakowany w zwarciu (atakujący nie)	+0†	+0††
Atakowany przyszpilony	+4†	–4†
Atakowany ma osłonę	– patrz Osłona –	
Atakowany ukryty lub niewidzialny	– patrz Ukrycie –	
Atakowany bezradny (sparaliżowany, śpiący, związany itp.)	patrz Bezradny atakowany	

*Flankujesz, kiedy po przeciwnej stronie atakowanego znajduje się twój sojusznik, który zagraża wrogowi. Łotrzykowie mogą ukradkowo zaatakować flankowanych przeciwników.

**Większość broni zasięgowych nie może być użyta, kiedy atakujący leży – wyjątek to kusza.

†Atakowany traci premię ze Zręczności do KP.

††Rzuć losowo, aby zobaczyć, którego walczącego w zwarciu trafiasz. Traci on premię ze Zręczności do KP.

Bazowe premie do rzutów obronnych i ataku

Poz. Klasy	Bazowe premie do rzutów obron.	Bazowe premie do ataku barbarzyńcy, paladyna, tropiciela, wojownika lub zbrojnego	Bazowe premie do ataku arystokraty, barda, druida, fachowca, kapłana, łotrzyka lub mnicha	Bazowe premie do ataku adepta, czarodzieja, plebejusza lub zaklinacza
1	+0/+2	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

Korzyści związane z doświadczeniem i poziomem

Poziom Postaci	PD	Maks. liczba rang w umiejęt. klasowych	Maks. liczba rang w umiejęt. międzyklas.	Atuty	Zwiększ. atrybutu
1	0	4	2	1	–
2	1000	5	2 1/2	–	–
3	3000	6	3	2	–
4	6000	7	3 1/2	–	1
5	10 000	8	4	–	–
6	15 000	9	4 1/2	3	–
7	21 000	10	5	–	–
8	28 000	11	5 1/2	–	2
9	36 000	12	6	4	–
10	45 000	13	6 1/2	–	–
11	55 000	14	7	–	–
12	66 000	15	7 1/2	5	3
13	78 000	16	8	–	–
14	91 000	17	8 1/2	–	–
15	105 000	18	9	6	–
16	120 000	19	9 1/2	–	4
17	136 000	20	10	–	–
18	153 000	21	10 1/2	7	–
19	171 000	22	11	–	–
20	190 000	23	11 1/2	–	5

Dostęp do czarów (według poziomu klasy)

Poziom czaru	Poziom Cza, Drd, Kap	Poziom Zak	Poziom Brd*	Poziom Pal, Trp	Poziom Adp*
0	1	1	1	–	1
1	1	1	2	4	1
2	3	4	4	8	4
3	5	6	7	11	8
4	7	8	10	14	12
5	9	10	13	–	16
6	11	12	16	–	–
7	13	14	–	–	–
8	15	16	–	–	–
9	17	18	–	–	–

*Zakładając, że postać ma dostęp do czarów premiowych

Rozmiar i KP obiektów

Rozmiar (przyk.)	Modyf. KP	Rozmiar (przyk.)	Modyf. KP
Kolosalny (szerszy bok stodoły)	–8	Średni (beczka)	+0
		Mały (krzesło)	+1
Olbrzymi (węższy bok stodoły)	–4	Malutki (księga)	+2
		Drobny (zwój)	+4
Wielki (wóz)	–2	Filigranowy (eliksir w fiolce)	+8
Duży (duże drzwi)	–1		

Trwałość materiałów i punkty wytrzymałości

Materiał	Trwałość	Punkty wytrzymałości
Papier	0	2 na 2,5 cm grubości
Lina	0	2 na 2,5 cm grubości
Szkło	1	1 na 2,5 cm grubości
Lód	0	3 na 2,5 cm grubości
Drewno	5	10 na 2,5 cm grubości
Kamień	8	15 na 2,5 cm grubości
Żelazo	10	30 na 2,5 cm grubości
Mithril	15	30 na 2,5 cm grubości
Adamantyt	20	40 na 2,5 cm grubości

Trwałość i punkty wytrzymałości typowych rodzajów broni i tarczy

Broń	Przykład	Trwałość	PW
Malutkie ostrze	Sztylet	10	1
Małe ostrze	Krótki miecz	10	2
Średnie ostrze	Długi miecz	10	5
Duże ostrze	Wielki miecz	10	10
Mała broń o metalowym trzonku	Lekki buzdygan	10	10
Średnia broń o metalowym trzonku	Ciężki buzdygan	10	25
Mała broń trzonkowa	Ręczny topór	5	2
Średnia broń trzonkowa	Bitewny topór	5	5
Duża broń trzonkowa	Wielki topór	5	10
Wielka maczuga	Ogrowa maczuga	5	60
Puklerz	–	10	5
Mała drewniana tarcza	–	5	10
Duża drewniana tarcza	–	5	15
Mała stalowa tarcza	–	10	10
Duża stalowa tarcza	–	10	20
Pawęż	–	5	20

ST zniszczenia lub przebicia

Test Siły na:	ST	Test Siły na:	ST
Wyłamanie prostych drzwi	13	Wyłamanie dobrych drzwi	18
Wyłamanie mocnych drzwi	23	Przerwanie więzów ze sznura	23
Zgięcie żelaznych prętów	24	Wyłamanie zablokowanych drzwi	25
Przerwanie łańcucha	26	Wyłamanie żelaznych drzwi	28

Trwałość przedmiotów i ich punkty wytrzymałości

Przedmiot	Trwałość	Punkty wytrzymałości	ST by zniszczyć
Lina (2,5 cm średnicy)	0	2	23
Proste drewniane drzwi	5	10	13
Włócznia	5	2	14
Mała skrzynia	5	1	17
Dobre drewniane drzwi	5	15	18
Skrzynia na skarby	5	15	23
Twarde drewniane drzwi	5	20	23
Kamienny mur (30 cm grubości)	8	90	35
Ciosany kamień (1m grubości)	8	540	50
Łańcuch	10	5	26
Kajdany	10	10	26
Mistrzowskie kajdany	10	10	28
Żelazne drzwi (5 cm grubości)	10	60	28

Przykłady testów spornych

Zadanie	Umiejętność (atrybut kluczowy)	Sporna umiejętność (atrybut kluczowy)
Podkradanie się do kogoś	Ciche poruszanie (Zr)	Nasłuchiwanie (Rzt)
Oszukiwanie kogoś	Blefowanie (Cha)	Wyczucie pobudek (Rzt)
Ukrywanie się przed kimś	Ukrywanie (Zr)	Zauważanie (Rzt)
Dokładne pętanie więźnia	Stosowanie liny (Zr)	Wyzwalanie się (Zr)
Wygrywanie wyścigów konnych	Jeździectwo (Zr)	Jeździectwo (Zr)
Uchodzenie za kogoś in.	Przebieranie (Cha)	Zauważanie (Rzt)
Kradzież sakiewki z monetami	Kradzież kiesz. (Zr)	Zauważanie (Rzt)
Tworzenie fałszywej mapy	Fałszerstwo (Int)	Fałszerstwo (Int)

Przykładowe ST drzwi

ST	Rodzaj drzwi
10 lub mniej	Drzwi, które właściwie każdy może wyłamać.
11 do 15	Drzwi, które silna osoba potrafi, a przeciętna może wyłamać przy pierwszej próbie.
13	Typowa ST dla prostych drewnianych drzwi
16 do 20	Drzwi, które niemal każdy może wyłamać, jeśli ma na to czas.
18	Typowa ST dla dobrych drewnianych drzwi.
21 do 25	Drzwi, które jedynie silna lub bardzo silna osoba ma nadzieję wyłamać, i to prawdopodobnie nie za pierwszym razem.
23	Typowa ST dla silnych drewnianych drzwi
25	Typowa ST dla okutych żelazem drewnianych drzwi.
26 lub wyżej	Drzwi, które jedynie wyjątkowo silna osoba ma nadzieję wyłamać.
28	Typowa ST dla żelaznych drzwi.
+5*	*Wstrzymanie portalu* (zwiększa ST o 5)
+10*	*Tajemny zamek* (zwiększa ST o 10)

*Nie kumulują się. Jeśli występują obydwa, zastosuj wyższą liczbę.

Umiejętności, których można używać bez wyszkolenia

Umiejętność	Atrybut	Umiejętność	Atrybut
Blefowanie	Cha	Skakanie	Rzt
Ciche poruszanie	Zr*	Stosowanie liny	Zr
Dyplomacja	Cha	Szacowanie	Int
Fałszerstwo	Int	Tajniki dziczy	Rzt
Jeździectwo	Zr	Ukrywanie	Zr*
Koncentracja	Bd	Wróżenie	Int
Leczenie	Rzt	Wspinaczka	S*
Nasłuchiwanie	S*	Wyczucie pobudek	Rzt
Pływanie	S	Występy	Cha
Przebieranie	Cha	Wyzwalanie się	Zr*
Przeszukiwanie	Int	Zastraszanie	Cha
Równowaga	Zr*	Skakanie	Rzt
Rzemiosło	Int	Stosowanie liny	Zr

*Stosuje się również karę z pancerza do testów, jeśli występuje.

Źródła światła

Obiekt	Światło	Czas trwania
Świeca	1,5 m	1 h
Lampa, zwyczajna	5 m	6 h/0,5 l
Latarnia, górnicza	18 m stożek*	6 h/0,5 l
Latarnia, zakryta	9 m	6 h/0,5 l
Słoneczny pręcik	9 m	6 h
Pochodnia	6 m	1 h

Czar	Światło	Czas trwania
Trwający ogień	6 m	Stały
Tańczące światła	6 m (każde)	1 min
Światło dzienne	18 m	30 min
Światło	6 m	10 min

*Stożek długi na 18 i szeroki na 6 metrów w najszerszym miejscu.

Indeks

aasimar 57
adamantyt 242
adept (klasa BN) 37
adwokat 148
akcja przygotowywania 63
akcje w walce 63
alchemik 148
antymagia 72
aparat prawa w społeczności 138
architekt/inżynier 148
armia 158
artefakty (magiczne przedmioty) 236-241
artysta/wykonawca 148
arystokrata (klasa BN) 38
ataki wzrokowe 72
automatyczne trafienia i pudła 64
awansowanie na poziomy 41
barbarzyńca BN 50
  rola w społeczeństwie 44
bard BN 50
  rola w społeczeństwie 44
berła, magiczne 173, 196-199
  tworzenie 245
bezcielesność 73
bezcielesny (stan) 83
bezradny (stan) 83
BN w społeczności 139
BN ze skarbami 171
BN, dodawanie szczegółów 149
BN, postępowanie z 146
BN, Skale Wyzwania dla 167
Boccob 159
bogactwo i populacja społeczności 137
bogactwo postaci 145
bogactwo zależne od poziomu 145
bóstwa, tworzenie nowych 160
brak powietrza 88
broń, azjatycka 161
  futurystyczna 164
  magiczna 183-190
  niskiego poziomu technologicznego 162
  nowożytna 163
  oddechowa 73
  renesansowa 162
  tworzenie 243
  wybuchowa 68
budynki 151, 152
bugbear 57
burze 87
cele graczy 144
cele misji 168
  gracza 144
cena rynkowa (przedmiotów magicznych) 178
charakter, zmiana 144
  inteligentnych przedmiotów 228
choroba 74
choroba wysokościowa 88
ciemnodrzew 243
ciężar (magicznych przedmiotów) 179
Corellon Larethian 159
cudowne przedmioty 174, 206-228
  tworzenie 246
czarci sługa 33
czarne charaktery 147
czarodziej BN 50
  rola w społeczeństwie 44
czarownicy (w armii) 158
czarownicy BN 149
czarujący BN 149
czary a magiczne pułapki 117
czary obszarowe 68
czary *wykrycia* 110
czary, tworzenie nowych 95
człowiek 58
dawki (magicznych przedmiotów) 178
demografia 155
demografia rasowa (w społeczności) 140
derro (krasnolud) 57
diablę 58
diagramy odchylenia 68
dodawanie BN szczegółów 149
doppelganger 57
dostosowywanie BN do rasy lub gatunku 57
doświadczenie dla potworów 24
doświadczenie jako kara 169
doświadczenie, szybsze lub wolniejsze zdobywanie 167
dowódca najemników 148
drow 57
druid BN 51
  rola w społeczeństwie 44
drużyna poszukiwaczy przygód 142
drużyna uderzeniowa (w armii) 158
drzwi (w lochu) 108
  a czary *wykrycia* 110
duergar (krasnolud) 57
duża wysokość 88
działania BN 71
dzieła sztuki (skarb)
dziennik 17
efekty burzy piaskowej 88
efekty burzy śnieżnej 88
efekty burzy z piorunami 88
efekty czarów, opisywanie 94
efekty deszczu 87
efekty deszczu ze śniegiem 87
efekty gradu 87
efekty huraganu 87, 88
efekty śniegu 87
efekty śnieżycy 88
efekty tornada 87, 88
efekty wiatru 87
efekty wichury 87, 88
Ego (inteligentnych przedmiotów) 230
Ehlonna 159
ekonomia 155
ekosystem (lochu) 116
ekosystem (świata) 154
ekosystem lochu 116
ekran MP 13
elf 57, 157
eliksiry, magiczne 173, 190-192
  warzenie 244
Erythnul 159
eteryczność 74
fachowiec (klasa BN) 39
feudalizm 156
Fharlanghn 159
figurki 13, 67
Garl Świetlistozłoty 159
geografia 154
gildie i organizacje 44
głód 86
gnoll 57
gnom 58, 157
goblin 58, 157
gra z przedmiotami magicznymi 174
gracze, nowi 144
Gruumsh 159
gwałtowne powodzie 88
Heirceneous 160
Hextor 160
hobgoblin 58
identyfikowanie magicznych przedmiotów 175
inicjatywa w każdej rundzie 62
inteligentne magiczne przedmioty 177, 228-231
  a postaci 230
  tworzenie 246
interesujące walki 71
inwazja 158
Inżynier 148
jamy i rozpadliny 113
jaszczuroludzie 58
jednoczesność w walce 62
języki i inteligentne przedmioty 229
kampanie, rozpoczynanie 142
  przygotowywanie 141
  pielęgnowanie 142
kapłan BN 53
  rola w społeczeństwie 44
kara, doświadczenie 169
kiksy 65
klan 156
klasy BN 50
  opisy, czytanie 47
  statystyki 47
klasy społeczne 157
klasy, tworzenie 27
  modyfikowanie 25
  prestiżowe 27
klejnoty (skarb) 171, 172
kobold 58
kompani 45, 147
komponenty mocy 96
komputery 13
konny żołnierz, typowy 158
kończenie sesji 18
Kord 160
Koszt stworzenia (magicznego przedmiotu) 178
kowal 149
krasnolud 57, 157
krasnoludzki obrońca 27
krycie się i zauważania 60
krytyczne pudła 65
krytyczne trafienia 64, 65
krytyczny sukces lub porażka 92
kucharz 148
kultura, azjatycka 161
kumulujące się premie 177
kwas 88
kwestie prawne 157
laski, magiczne 173, 204-206
  tworzenie 245
lawa 89
lawiny 85
leczenie chorób 75
leżący (stan) 84
likantropy 58
lista ekwipunku, rozszerzona 150
lista kontrolna sesji gry 18
listy czarów, opcjonalne 26
loch jako sceneria przygody 105, 106
loch, przykładowy 126
  różne cechy 110
  losowy 118
  rodzaje 105
lokaj 149
losowe spotkania 120
  tabele 122-126
losowe tworzenie magicznych przedmiotów 179
lód 88
ładunki (w magicznych przedmiotach) 178
  wielokrotne 178
łotrzyk BN 53
  rola w społeczeństwie 44
łupieżca umysłu 58
machiny oblężnicze 151, 152
  magia 160
  premie z 176
  odmiany 164
  ograniczenia 161
magiczna broń 173, 183-190
  tworzenie 244
magiczne berła 173, 195-199
  tworzenie 245
magiczne eliksiry 173, 190-192
  tworzenie 244
magiczne laski 173, 204-206
  tworzenie 246
magiczne pierścienie 173, 192-195
  tworzenie 245
magiczne przedmioty 160
  a rozmiar 176
  a wykrywanie magii 175
  cena rynkowa 178
  ciężar 179
  dawki 178
  dodawanie nowych zdolności 246
  gra z 174
  identyfikacja 175
  jako skarby 174
  koszt stworzenia 178
  kumulujące się premie 177
  ładunki wewnątrz 178

nazwy 179
niszczenie 176
nowe 178
ograniczenie posiadanych przedmiotów 176
poziom czarującego 178
rzuty obronne przeciwko 176
tworzenie 241-246
tworzenie losowe 179
uaktywnianie 175, 176
używanie 175
wartość w sztukach złota 242, 243
wygląd 174
wymagania 178
magiczne pułapki 115
czary do 117
magiczne różdżki 174, 206-207
tworzenie 246
magiczne tarcze 173, 179-183
tworzenie 243
magiczne zwoje 173, 199-204
tworzenie 245
magiczny pancerz 173, 179-182
tworzenie 243
magokracja 156
martwy (stan) 84
mdłości (stan) 84
mechaniczne pułapki 114
mędrzec 148
mgła 88
miasta, tworzenie 137
minotaur 58
mistrz wiedzy 29
mistrzowsko wykonane przedmioty 242
mistyczny łucznik 30
mithril 242
mnich BN 53
rola w społeczeństwie 44
mnożenie 6
modyfikatory do testów 90
modyfikowanie klas 25
modyfikowanie Poziomów Spotkania 167
modyfikowanie ras 21
modyfikowanie Skali Wyzwania 168
monarchia 156
monety (skarb) 171
Moradin 160
motywacja (BG) 99
murarz/rzemieślnik 148
myślenie wykraczające poza świat gry 13
nagrody w doświadczeniu (dla BG) 165
nagrody w PD ad hoc 167
nagrody za odgrywanie 168
nagrody za opowieść 168, 169
nagrody za spotkanie 103
nagrody, doświadczenie 165
ad hoc 167
standardowe 165, 169
za odgrywanie 168
za opowieść 168, 169
najemnik 148
najemny konny 148
najlepszy przyjaciel MP 90
natychmiastowa śmierć 64
nauczanie gry 7
Nerull 160
niebezpieczne gorąco 86
niebezpieczne zimno 86
niebezpieczny dym 89
niekonwencjonalny ruch 69
nieprzygotowany (stan) 84
nieprzytomny (stan) 84
niewidzialność 74
niewidzialny (stan) 84
niski poziom technologii 162
niskopoziomowe postacie 145
niziołek 58, 157
normalny (stan) 84
nowe bóstwa, tworzenie 160
nowe czary, tworzenie 95
uczenie się 41
nowe klasy, tworzenie 27
nowe magiczne przedmioty 178
nowe rasy 22
tworzenie 24
nowi gracze 144
nowi walczący 62
nowicjusz 40
Obad-Hai 160
obniżona wartość atrybutu (stan) 84
obrażenia 66
od spadających przedmiotów 89
a magiczne przedmioty 176
ogromne 66
w określone miejsca 66
stłuczenia 66
obrażenia od upadku 112
odegnany (stan) 84
odgrywanie potworów 24
odległość spotkania 59
odmiany magii 164
odporność na czary 75
odporność na energię 77
odporność na odegnanie 77
ogień (specjalna zdolność) 77
ogień bezpośredni 65
ogień niebezpośredni 66
ogień, zajmowanie się 86
ogłuszony (stan) 84
ogr 58
ogr mag 58
ograniczenia obrażeń powodowanych przez czary 95
ograniczenie sztuk złota (w społeczności) 137
ogromne obrażenia 66
okaleczony (stan) 84
Olidammara 160
olśniony (stan) 84
opady 87
opiekun zwierząt/stajenny 148
opis 15, 70, 94
oplątany (stan) 84
opracowywanie czarów 42
organicznie przedmiotów magicznych posiadanych przez postać 176
organizacje 44
ork 58, 157
osunięcia ziemi 85
oszołomiony (stan) 84
oślepiony (stan) 84
ośrodek władzy (w społeczności) 137
otumaniony (stan) 84
paladyn, upadły 32
BN 54
rola w społeczeństwie 45
pancerz, magiczny 173, 179-183
tworzenie 243
panteon a sceneria kampanii 159
paraliż i *wstrzymanie* 77
Pelor 160
pierścienie, magiczne 173, 192-195
wykuwanie 244
plebejusz (klasa BN) 39
plemię 156
pleśń i grzyby (w lochach) 117
poborowy, typowy 158
podatki i dziesięciny 155
podłogi (w lochach) 107
podrasy 20
podwładni 148
ceny 149
pogoda 87
pogoda, losowa 89
pokojówka 148
polewidzenia 67
polimorfia 77
polityka 156
poplecznicy 46
poprawione uchylanie 76
popyt i podaż 156
porażka, krytyczna 92
poruszanie się w powietrzu 69
postacie elitarne 48
postacie powyżej 1. poziomu, tworzenie 42
postacie wymykające się spod kontroli 145
postacie, wysokopoziomowe 145, 157
niskopoziomowe 145
postać gazowa 77
postępowanie z BN 146
pościg 70
potężniejsze potwory 102
poturbowanie (wariant) 66
potwory ze skarbami 169
potwory, wartości atrybutów 23
doświadczenie 24
jako członkowie armii 158
jako rasy 22
odgrywanie 24
potężniejsze 102
wędrowne 118
powalony (stan) 84
poziom czarującego (w magicznych przedmiotach) 178
poziom drużyny 165, 166
Poziom Spotkania 100
modyfikowanie 167
poziom sukcesu 91
poziom technologii, zwiększanie 162
poziomy potęgi postaci 145
poziomy, osiąganie 41
półczart 58
półelf 58
półniebianin 58
półork 58
półsmok 58
pragnienie 86
prawo 157
premia bluźniercza 177
premia odziedziczona 177
premia synchroniczna 177
premia unikowa 177
premia uświęcona 177
premia z biegłości 177
premie z magii 176, 177
kumulowanie się 177
premia z morale 177
premia z naturalnego pancerza 177
premia z odbicia 177
premia z odporności 177
premia z okoliczności 177
premia z olśnienia 177
premia z pancerza 177
premia z powiększenia 177
premia z przyspieszenia 177
premia z usprawnienia 177
premia ze szczęścia 177
promienie (zdolność specjalna) 78
prowadzenie sesji 12
przedmioty kończące rzucanie czaru 175
przedmioty ze słowem rozkazu 175
przeklęte magiczne przedmioty 177, 231-236
przerażony (stan) 84
przygody, epizody lub seriale 104
związane z miejscem 97
związane z wydarzeniem 98
przyjaciele (BG) 147
przykład gry 130
przykładowe Skal Trudności 93
przykładowy loch 126
przymus 73
przyszpilony (stan) 84
psionika 78
pułapki, Skale Wyzwania 167
magiczne 115
mechaniczne 114
punkty doświadczenia 169
a śmierć 169
punkty wytrzymałości, ustalone 42
rasowa demografia społeczności 140
rasy, tworzenie 24
modyfikowanie 21
potwory jako 22
nowe 22
redukcja obrażeń 78

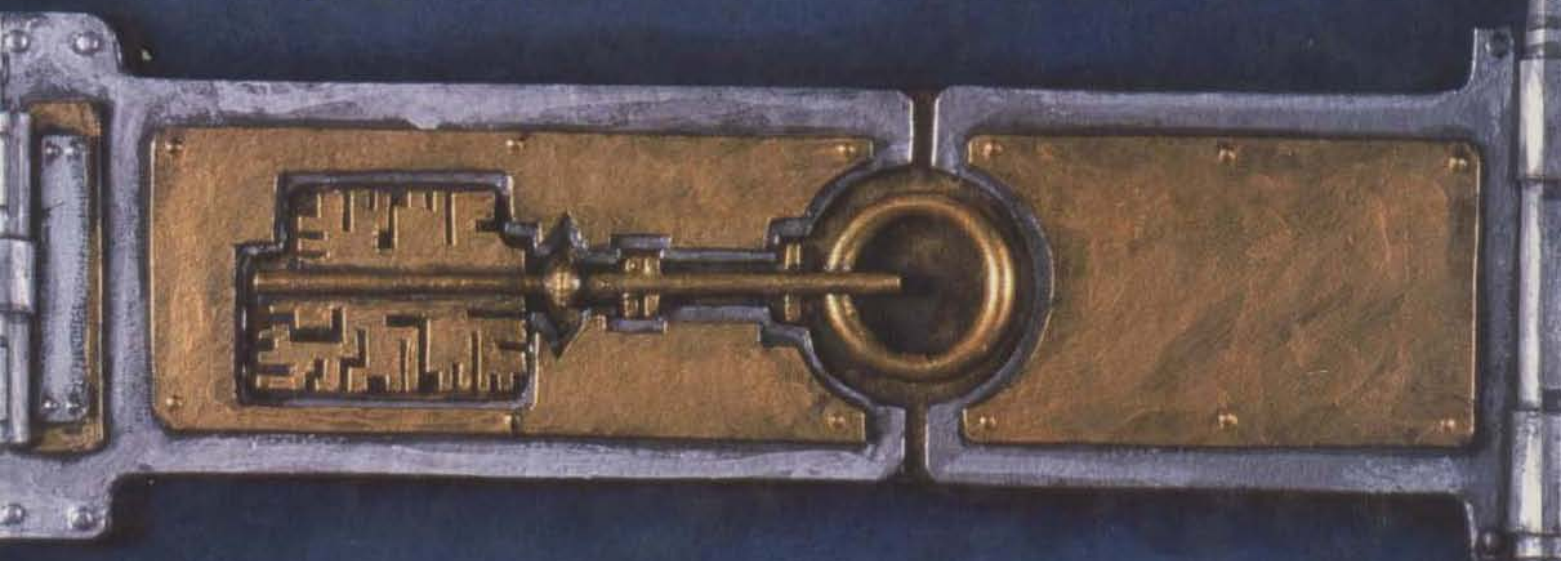
regeneracja 79
religia 159
republika 156
robotnik 148
rodzaje drzwi 119
rodzaje klimatu/terenu 154
rodzaje terenów 154
rola spotkania 121
role klas w społeczeństwie 43
role klas w społeczeństwie 43
rozgrywanie magii 94
rozmiar a magiczne przedmioty 176
rozmiar i obrażenia od broni 162
rozmiar i skala stworzeń 67
rozpoczynanie spotkania 60
rozstrzyganie 9
rozszerzona lista ekwipunku 150
równowaga gry 10
równoważenie wartości atrybutów 24
różdżki, magiczne 174, 206
tworzenie 245
ruch 67, 69
w powietrzu 69
po polach 70
niekonwencjonalny 69
runda zaskoczenia 61
rycerz ciemności 31
rycerze 158
rysownik 148
rzemieślnik 148
rzucanie kośćmi 17
rzut na czar 96
rzut obronny 64
rzuty kośćmi 17, 90
rzuty obronne na moce magicznych przedmiotów 94 176
rzuty obronne oparte na innych atrybutach 94
skala i pola 67
Skala Wyzwania 100
dla BN 167
dla pułapek 167
modyfikowanie 168
w spotkaniach nie wymagających walki 168
Skale Trudności (rzuty obronne) 94
Skale Trudności, modyfikowanie 90
skarb 169
BN z 171
budowanie 170
inne 171
magiczne przedmioty jako 174
na spotkanie 169
potwory z 169
rodzaje 171
skrócony opis stanów 83
skryba 149
skrytobójca 33
skulony (stan) 84
słabsze trafienia krytyczne 64
służący/lokaj 149
sojusznicy (BG) 147
spadające przedmioty 89
spanikowany (stan) 84
sparaliżowany (stan) 84
specjalne dążenia (przedmiotów inteligentnych) 229
specjalne surowce 242
specjalne zdolności 71
spetryfikowany (stan) 84
spotkania nie wymagajace walki, Skala Wyzwania za nie 168
spotkania w dziczy 132
spotkania w dziczy Mrocznych Gór 136
spotkania, projektowanie 100
nie wymagające walki, Skala Wyzwania 168
losowe 120
wzmacnianie 121
w dziczy 132
spotkanie, rozpoczynanie 60
skarb za 169, 170
stabilny (stan) 85
standardowe nagrody (PD) 165, 169
stanowiska (polityczne) 158
statki 150
statystyki 128, 129
statystyki potworów 128, 129
stłuczenia 66
sto pomysłów na przygody 138
stopnie sukcesu 91
strach (specjalna zdolność) 79
streszczenie 15
struktura przygody 99
strzelanie w tłum 65
styl gry 8
sukces, krytyczny 92
svirfneblin 58
system monetarny 155
szkolenie 41
sztuczki z podręcznymi notatkami 17
szybkie leczenie 79
ściany (w lochach) 106
a czary *wykrycia* 110
ślepowidzenie 79
śmierć a punkty doświadczenia 169
środowisko 85
św. Cuthbert 160
tabele spotkań w lochach 122-126
tancerz cieni 35
tarcze, magiczne 173, 179-183
technologia 162
teleportacja 151
tendencje kulturowe (według rasy) 157
teokracja 156
testy ataku 64
testy atrybutów 91
testy umiejętności i atrybutów 89
tonięcie 85
tragarz 148
transport 150
troglodyta 58
tropiciel BN 55
rola w społeczeństwie 45
trucizna 79
trudność spotkania 102
tworzenie lochu 112
tworzenie map 16
tworzenie miast 137
tworzenie postaci powyżej 1. poziomu 42
BN 47
cudowne przedmioty 246
inteligentne przedmioty 246
magiczna broń 244
magiczne berła 245
magiczne eliksiry 244
magiczne laski 246
magiczne pierścienie 245
magiczne różdżki 246
magiczne zwoje 245
magiczny pancerz 243
nowe bóstwa 160
nowe czary 95
nowe klasy 27
nowe rasy 24
tytuły, urzędy i stanowiska (polityczne) 158
uchylanie i poprawione uchylanie (specjalna zdolność) 80
uchylanie i pościg 70
uczenie się nowych czarów 41
uczenie się umiejętności i atutów 41
uduszenie 88
umiejętności i atuty, uczenie się 41
umiejętności i inne atrybutu 91
umiejscowienie spotkania 102
umierający (stan) 85
unieszkodliwiony (stan) 85
upadły paladyn 32
urok i przymus 80
uruchomienie czaru, przedmiot 175
urzędnik 148
urzędy i stanowiska (polityczne) 158
ustalanie wartości atrybutów 19
ustalone punkty wytrzymałości 42
utrata wartości atrybutu 81
utrzymanie 142
uzyskiwanie zdolności klasowych 42
używanie uaktywnianych przedmiotów 176
Vecna 160
w zwarciu (stan) 85
walka 60
walki, interesujące 71
wartości atrybutów u potworów 23
wartość ekwipunku BN 58
Wee Jas 160
węch (specjalna zdolność) 81
wędrowne potwory 11
widzenie w ciemnościach 82
widzenie w słabym świetle 82
wiedźma (opcjonalna BN) 26
wieloklasowość na 1. poziomie 40
wielokrotne ładunki lub wykorzystywanie (przedmiotów magicznych) 178
wieszczenia, postępowanie z 95
woda 85
wojna 158
wojownik BN 55
rola w społeczeństwie 46
woźnica 149
wrogowie (BG) 146
wstrząśnięty (stan) 85
wstrzymanie (specjalna zdolność) 79
wstrzymany (stan) 85
wyczerpany (stan) 85
wyczuwanie drgań 82
wygląd magicznych przedmiotów 174
wykonawca 148
wykrycie magii a *magiczne przedmioty* 175
wykrywanie niewidzialnych stworzeń 78
wymagania (tworzenia magicznych przedmiotów) 178
wymiana pieniędzy 155
wymyślone czary 42
wynajdowanie 42
wysączony atrybut (stan) 85
wysączenie energii 82
wysączona energia (stan) 85
wysokopoziomowe postacie 145, 157
wzmacnianie spotkań 121
wzorzec tabela 17
wzywanie określonych potworów 96
Yondalla 160
zaawansowana technologia 163
zaboboony 161
zabójcze ataki 83
zachowania BN 149
zadania, nakreślanie 90
zaklinacz BN 56
rola w społeczeństwie 46
zakłopotany (stan) 85
zakończenie przygody 104
zamki (w drzwiach) 108
zaokrąglanie ułamków 6
zasada 10 91
zataczający się (stan) 85
zatrzymany (stan) 85, 87
zawalanie się jaskiń 114
zbrojny (klasa BN) 40
zdmuchnięty (stan) 85, 87
zdolności czaropodobne 71
zdolności klasowe, uzyskiwanie 42
zdolności nadnaturalne 71
zdolności nadzwyczajne 71
Zdolności przywódcze, umiejętność 45
zielony szlam 117
zimno (specjalna zdolność) 73
zmęczony (stan) 85
zmiana charakteru 144
zmieniane zasad 11, 146
zwierzęcy towarzysze 46
zwierzęta i bestie (jako BN) 147
zwoje, magiczne 173, 199-204
zapisanie 245
zwrotność 69
zwyczajne przedmioty (skarb) 171,172
żołnierz, typowy 158

BEZMIAR INSPIRACJI

Autorstwa Monte Cooka, Skipa Williamsa i Jonathana Tweeta

Posiadasz już *Podręcznik Gracza* do gry DUNGEONS & DRAGONS®, lecz potrzebujesz więcej – to ty jesteś Mistrzem Podziemi i do ciebie należy tworzenie przygód oraz światów, które będą badać, zwiedzać i podbijać postacie twoich przyjaciół.

Ta księga zawiera wszystkie potrzebne ci informacje – od specjalnych, wysokopoziomowych klas do magicznych przedmiotów, artefaktów i wiele, wiele więcej! Jesteś Mistrzem Podziemi i tylko ty możesz poznać wszystkie sekrety DUNGEONS & DRAGONS!



ISBN 83-88916-41-6

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