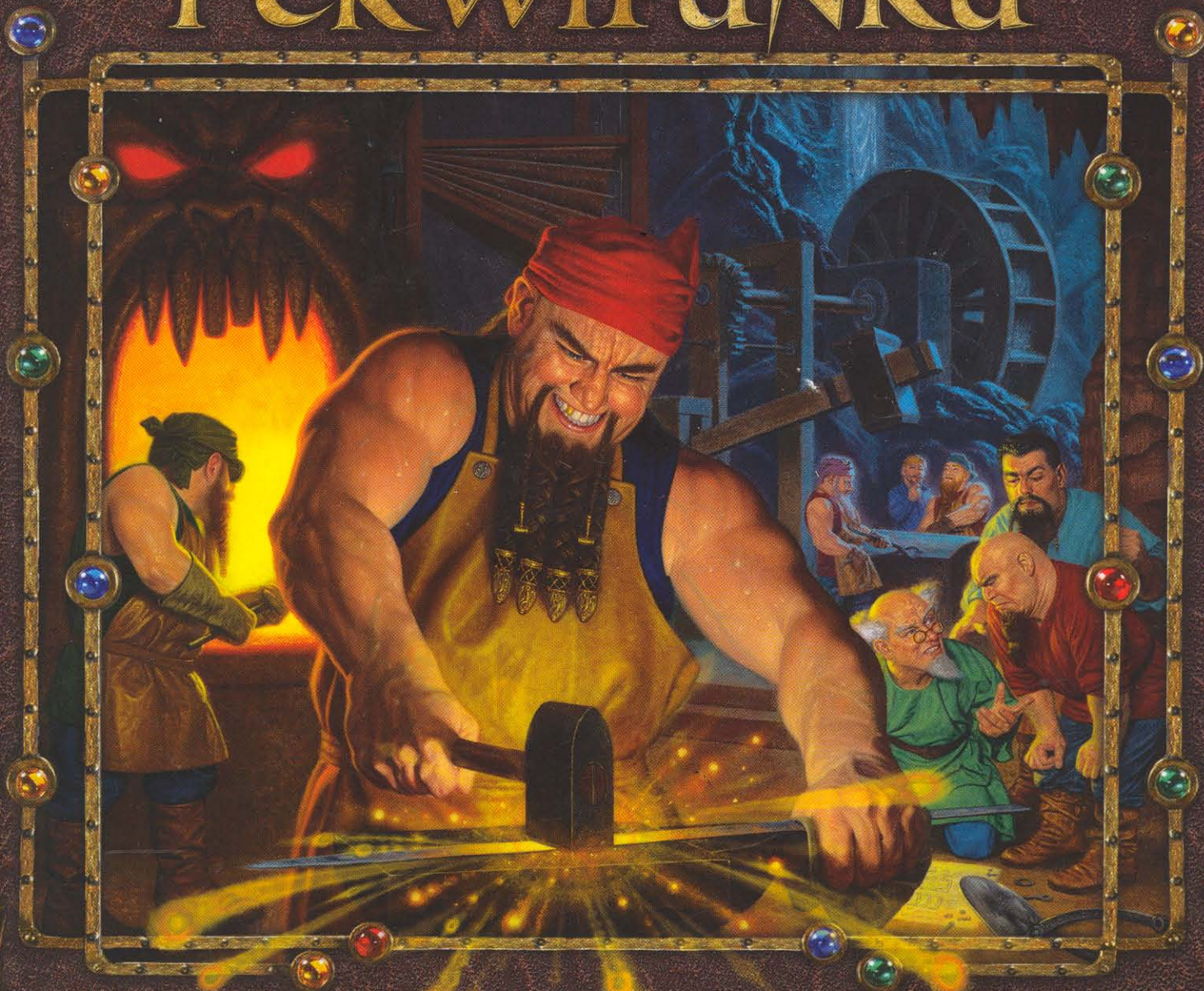




KSIĘGA BRONI I EKWIPUNKU



Eric Cagle, Jesse Decker, Jeff Quick, James Wyatt

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Włączanie przedmiotów do twojego świata	3
Co znajdziesz w tej książce	3
Rozdział 1: Broń i pancerze	4
Większa i mniejsza broń	4
Nowe rodzaje broni	5
Broń a technologia	10
Odpowiedniki broni	11
Materiały na broń	11
Specjalne materiały na broń	11
Nowe typy pancerzy	14
Pancerz a technologia	17
Odpowiedniki pancerzy	18
Nowe materiały na pancerz	18
Rozdział 2: Ekwipunek poszukiwacza przygód	21
Nowy ekwipunek	21
Przygody w sceneriach o niskiej lub żadnej magiczności	27
Narzędzia klasowe i zestawy związane z umiejętnościami	28
Ubranie	29
Ubranie specjalne	30
Biżuteria i dodatki	30
Jadło i napitki	30
Nietypowe napoje wysokowe	30
Alkohol i upojenie	32
Przedmioty specjalne i wyjątkowe	32
Przedmioty alchemiczne	32
Alchemia czy magia?	35
Przedmioty wyjątkowe	35
Trucizny	37
Nowe trucizny	37
Towary handlowe	37
Systemy ekonomiczne	39
Rozdział 3: Pojazdy	41
Szybka wycieczka po twym pojeździe	41
Zwrotność	41
Napęd	42
Kontrolowanie pojazdów	44
Walka pojazdów	44
Zderzenia	45
Atakowanie pojazdu	46
Ulepszenia pojazdu	48
Statystyki pojazdów	51
Pojazdy wodne	52
Pojazdy powietrzne	54
Pojazdy lądowe	55
Pojazdy specjalne	58
Rozdział 4: Podwładni i stworzenia ..	60
Poszukiwanie podwładnych	60
Gildie	60
Koszt pracy najemnej	61

Poszukiwanie przygód, podwładni i podwójne stawki	61
Poziom umiejętności podwładnych	61
Umiejętności Rzemiosła i Profesji	64
Osoby rzucające czary	64
Podwładni nieludzie	65
Najemnicy	66
Płacenie najemnikom	66
Dowódcy najemników	68
Rodzaje wojsk najemnych	69
Statystyki najemników	69
Wojska egzotyczne	70
Egzotyczne wierzchowce najemników	72
Towarzysze, zwierzęta domowe i wierzchowce	72
Inteligentne stworzenia	73
Tresura	73
Nowy atut: Treser [typ stworzenia]	73
Zwierzęta domowe	74
Stworzenia strażnicze	74
Nowe stworzenia strażnicze	77
Wierzchowce	78
Opieka i karmienie	78
Nowy ekwipunek	79
Przedmioty magiczne	79
Inne zwierzęta jako wierzchowce	80
Zwierzęta i magiczne bestie jako wierzchowce	82
Nowe wierzchowce	83
Potwory jako wierzchowce	85
Nowy przedmiot magiczny: <i>amulet służowej jazdy</i>	85
Nowe egzotyczne wierzchowce	87
Robactwo wierzchowe	90
Nowy eliksir: <i>feromony królowej</i>	90
Rozdział 5: Przedmioty magiczne	92
Pancerz	92
Specjalne moce pancerzy i tarcz	92
Ściśle określone pancerze i tarcze	94
Broń	95
Specjalne moce magicznej broni	95
Ściśle określona magiczna broń	98
Eliksiry	122
Zbroja w miksturze	123
Pierścienie	123
Berła	124
Laski	126
Cudowne przedmioty	128
Rozdział 6: Specjalne przedmioty magiczne	138
Inteligentne przedmioty	138
Przykładowe inteligentne przedmioty	140
Przeklęte magiczne przedmioty	143
Ściśle określone przeklęte przedmioty	145
Artefakty	147
Dodatek: Tabele skarbów	154

WSTĘP

W tej książce znajdziesz zwykłe, alchemiczne oraz magiczne przedmioty przydatne w grze DUNGEONS & DRAGONS®. Bardzo się staraliśmy, by były one zgodne z zasadami oraz nie miały wpływu na równowagę gry. Mimo to zachęcamy MP i graczy do przedyskutowania poszczególnych przedmiotów przed ich wprowadzeniem, ponieważ każdy świat D&D jest wyjątkowy. Na przykład przygodę osadzoną w skrajnie zimnej krainie (gdzie wielu przeciwników jest wrażliwych na ogień) można zepsuć, dając postaciom zbyt łatwy dostęp do nowych typów broni, zadających obrażenia od ognia.

WŁĄCZANIE PRZEDMIOTÓW DO TWOJEGO ŚWIATA

Najprościej wykorzystać w grze nowy ekwipunek z tej książki, po prostu go... wykorzystując. Wprowadzasz przedmioty do gry bez wyjaśnienia, skąd się wzięły i dlaczego postacie dopiero teraz się o nich dowiadują. Wszyscy gracze zgadzają się przyjąć założenie, że były dostępne zawsze. Możliwe, że przedmioty – zwykłe i magiczne – leżały w sklepach i na bazarach, których bohaterowie graczy nigdy jakoś nie odwiedzili. Ni stąd, ni zowąd śmiałkowie spotykają na targu nieznanego kupca i zdobywają dostęp do nowego wyposażenia.

Jeśli jest to dla was zbyt naciągane, niech MP zachęci postacie graczy do wynalezienia lub zaprojektowania nowych przedmiotów, gdy takich potrzebują. Na przykład, gdy śmiałkowie będą potrzebowali składanej drabiny, wymyślą i zbudują pajęczą drabinkę opisaną w Rozdziale 2: Ekwipunek poszukiwaczy przygód.

MP mogą wprowadzać nowy sprzęt stopniowo, w miarę jak BN go odkrywają, wymyślają i budują.

Postacie graczy mogą także napotykać nowe przedmioty podczas podróży do nieznanych wcześniej regionów. Na przykład jeśli dotrą do oazy na skraju pustyni, zapewne spotkają kupców handlujących wyposażeniem pustynnym z Rozdziału 2: Ekwipunek poszukiwaczy przygód.

Wreszcie, istnieje sposób obliczony na dłuższą metę. MP może wprowadzać książkowy ekwipunek stopniowo i oszczędnie. Na początek powinien rozsiać pogłoski i legendy o dziwnych magicznych przedmiotach. Postacie, awansując na poziomy i podejmując wyprawy do coraz to niebezpieczniejszych miejsc, odkrywają fragmenty zapomnianych opowieści, w tym informacje o magicznych przedmiotach z tej książki. W legowisku smoka czy podobnym skarbcu, do którego ostatecznie uda im się dotrzeć, bezbłędnie rozpoznają znane z podań legendarne przedmioty.

CO ZNAJDZIESZ W TEJ KSIĄŻCE

Księga Broni i Ekwipunku, jak możesz się spodziewać, jest poświęcona głównie opisom nowego oręża,

pancerzy i sprzętu, który mogą zdobyć bohaterowie i stworzenia. Niemniej książka ta to coś więcej niż katalog nowych przedmiotów. Oto skrócony przegląd materiałów, które znajdziesz w kolejnych rozdziałach.

Rozdział 1: Broń i pancerze przedstawia mnóstwo niemagicznych rodzajów broni i pancerzy, a także wskazówki na temat tego, jaki oręż i jakie zbroje powinny być dostępne w danych epokach technologicznych, jeżeli w twoim świecie gry technika stoi niżej niż w historycznym średniowieczu.

Rozdział 2: Ekwipunek poszukiwaczy przygód znacznie poszerza katalog ekwipunku i wyposażenia dostępnego postaciom i stworzeniom – ekwipunek poszukiwaczy przygód, odzież, biżuterię, produkty spożywcze, przedmioty alchemiczne, przedmioty wyjątkowe i towary handlowe. Ten rozdział zawiera również długą listę nowych trucizn i ich statystyk w grze.

Rozdział 3: Pojazdy rozpoczyna się omówieniem ogólnym, przedstawiającym cechy i zastosowanie pojazdów w grze, zwłaszcza podczas walki, a także w warunkach groźących zderzeniem. Dalej następuje część poświęcona ulepszaniu pojazdów – magicznym i zwykłym dodatkom, które postacie mogą kupować, by je zmodyfikować lub zwiększyć ich osiągi. Ostatni fragment zawiera statystyki gry i inne informacje o ponad 25 pojazdach, w tym o specjalnych środkach transportu w rodzaju krasnoludzkiego tunelowca i cieniatego powozu.

Rozdział 4: Podwładni i stworzenia podaje zasady najmowania pracowników i określania cen za ich usługi, w tym koszty wynajęcia kogoś, kto będzie za ciebie rzucał zaklęcia. Ci, którzy pragną zebrać zbrojny oddział, znajdą w Rozdziale 4 zasady zatrudniania najemników i porady na temat tego, jakie potwory najlepiej się nadają na egzotyczne wojsko.

Ten rozdział szerzej omawia stworzenia mogące służyć jako towarzysze, zwierzęta domowe, wierzchowce i bestie strażnicze. Pośród nowych istot opisanych w tym rozdziale znajdziesz psa wspinacza, tupacza, toporodzioba, hipokampa, końskiego golema, zaratana, podniebnego wieloryba, ogromną ważkę oraz ogromnego świetlika.

Rozdział 5: Przedmioty magiczne zajmuje ponad jedną czwartą tej książki i jest skonstruowany według wzoru z Rozdziału 8 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Opisuje nowe specjalne moce magicznych pancerzy, tarcz i oręża, wprowadza kilka nowych typów magicznych pancerzy i tarcz, ponad 150 nowych ściśle określonych broni magicznych. Są tu także osobne podrozdziały o nowych eliksirach, pierścieniach, berłach, laskach i cudownych przedmiotach.

Rozdział 6: Specjalne przedmioty magiczne przedstawia nowy materiał w kategorii inteligentnych przedmiotów, przeklętych przedmiotów magicznych i artefaktów, również według formatu z Rozdziału 8 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Dodatek: Tabele skarbów to zestawienie tabel do losowania przedmiotów w skarbcach wybranych z zaprezentowanych w tej książce.

ROZDZIAŁ I: BRON I PANCERZE

Dla wielu postaci w D&D dwa najważniejsze elementy ekwipunku to podstawowa broń i pancerz. Opisane dalej nowe oręża i zbroje poszerzające listę uzbrojenia z Rozdziału 7 *Podręcznika Gracza*, zaprojektowano dla postaci o rozmiarze średnim.

WIĘKSZA I MNIEJSZA BRON

Niektóre stworzenia, na przykład giganci i skrzaty, używają broni innych rozmiarów niż te z *Podręcznika Gracza*. Oręż o niestandardowych rozmiarach ma inne statystyki – obrażenia, ciężar, koszt, zasięg i przyrost zasięgu.

Rozmiar a obrażenia: Jeśli projektujesz mniejszą lub większą wersję danej broni, musisz inaczej przeliczyć liczbę zadawanych obrażeń. Najpierw określ, o ile kategorii rozmiaru różni się ona od standardowej. Długi miecz (normalnie średniego rozmiaru, powszechnie używany przez średnie stworzenia) wykuty dla chmurowego giganta (rozmiar wielki) jest większy o dwie kategorie. Skorzystaj z Tabeli 1-1: Obrażenia od większej broni lub Tabeli 1-2: Ob-

rażenia od mniejszej broni. Standardowe obrażenia znajdziesz w lewej kolumnie, a w jednej z kolumn na prawo odczytasz obrażenia po modyfikacji. Na przykład długi miecz giganta chmurowego ma dwukrotny przyrost względem bazowego 1k8, a więc zadaje 3k6 obrażeń.

Lekkie i ciężkie kusze: Do kuszy również stosuje się powyższe zasady. Podlegają tym samym zmianom ciężaru i kosztu, ale opisano je w Tabeli 1-3: Obrażenia od większych i mniejszych kusz.

Rozmiar a ciężar i cena: Jeśli projektujesz broń większą od standardowej, zwiększ jej ciężar i koszt o 50% za każdą wyższą kategorię rozmiaru. Jeżeli zatem rozpisujesz dużą wersję topora rzucanego (zwykle broń mała o wadze 2 kg), będzie on ważył 4,5 kilograma – wersja średnia waży 3 kilogramy, a duża zwiększy wagę o kolejne 50%. Koszt rośnie w tym samym tempie, więc duży topór rzucony będzie kosztował 18 sz.

Dla broni o zmniejszonym rozmiarze ciężar spada o 25% na kategorię rozmiaru. Topór rzucony w wersji malutkiej waży tylko 1,5 kilograma. Koszt także maleje o 25%, więc malutki toporek kosztował będzie tylko 6 sz.

Rozmiar a dystans: Większe i mniejsze wersje broni dystansowych mają odpowiednio dłuższe lub krótsze przyrosty zasięgu. Za każdą wyższą kategorię rozmiaru zwiększ przyrost zasięgu broni o 25%. Na przykład, duże długie łuki, takie jakich używają ogrowi magowie, mają przyrost zasięgu 37,5 metra.

TABELA 1-1: OBRAŻENIA OD WIĘKSZEJ BRONI

Standardowe obrażenia	Pierwszy przyrost	Drugi przyrost	Trzeci przyrost	Czwarty przyrost	Piąty przyrost	Szósty przyrost
1	1k2	1k3	1k4	1k6	1k8	2k6
1k2	1k3	1k4	1k6	1k8	2k6	3k6
1k3	1k4	1k6	1k8	2k6	3k6	4k6
1k4	1k6	1k8	2k6	3k6	4k6	6k6
1k6	1k8	2k6	3k6	4k6	6k6	8k6
2k4	2k6	3k6	4k6	6k6	8k6	12k6
1k8	2k6	3k6	4k6	6k6	8k6	12k6
1k10	2k8	3k8	4k8	6k8	8k8	12k8
1k12	3k6	4k6	6k6	8k6	10k6	16k6
1k20	6k6	6k6	8k6	12k6	16k6	24k6

TABELA 1-2: OBRAŻENIA OD MNIEJSZEJ BRONI

Standardowe obrażenia	Pierwszy spadek	Drugi spadek	Trzeci spadek	Czwarty spadek	Piąty spadek	Szósty spadek
1k2	1	—	—	—	—	—
1k3	1k2	1	—	—	—	—
1k4	1k3	1k2	1	—	—	—
1k6	1k4	1k3	1k2	1	—	—
2k4	1k6	1k4	1k3	1k2	1	—
1k8	1k6	1k4	1k3	1k2	1	—
1k10	1k8	1k6	1k4	1k3	1k2	1
1k12	1k10	1k8	1k6	1k4	1k3	1k2

TABELA 1-3: OBRAŻENIA OD WIĘKSZYCH I MNIEJSZYCH KUSZ

Typ kuszy	Filigranowa	Drobna	Malutka	Mała	Średnia	Duża	Wielka	Olbrzymia	Kolosalna
Lekka	1k2	1k3	1k4	1k6	1k8	2k6	3k6	4k6	6k6
Ciężka	1k3	1k4	1k6	1k8	1k10	2k8	3k8	4k8	6k8

Każde zmniejszenie broni o jedną kategorię rozmiaru skraca przyrost zasięgu o 25%. Średni długi łuk w rękach niziolka ma przyrost zasięgu 22,5 metry.

Rozmiar a zasięg: Większość rodzajów broni zachowuje ten sam skuteczny zasięg niezależnie od rozmiaru (mimo że z pewnością zmniejsza się zasięg ich potencjalnych użytkowników). Jednak oręż, której normalny zasięg przekracza 1,5 metra, będzie miał zmienny zasięg w zależności od rozmiaru. Jeśli projektujesz większą wersję takiej broni, zwiększ jej zasięg o 1,5 metra za każdą kategorię rozmiaru różnicy. Wielka gizarma, na przykład, ma zasięg 4,5 metra, a olbrzymia gizarma – 6 metrów.

Projektowanie mniejszych wersji broni z zasięgiem szybko pozbawia ich istotnej zalety. Zasięg 1,5 metra to rzecz normalna dla średnich i małych stworzeń. Ważną różnicą jest to, że małe stworzenia używające małych broni zasięgowych mogą walczyć wręcz tak, jakby miały zasięg 1,5 metra, co oznacza, że mogą atakować bez konieczności wchodzenia na pole przeciwnika.

NOWE RODZAJE BRONI

Opisana dalej broń, przede wszystkim egzotyczna, i nowa amunicja do oręża dystansowego nadają się do zastosowania w szerokim wachlarzu światów gry D&D. Wiele wywodzi się z historycznej Azji naszego świata, ale w twojej grze mogą pochodzić skądkolwiek.

Lista broni mnichów: Dodaj następującą broń do listy broni mnichów: miecz motylkowy, sai, tygrysie pazury, cep bojowy, tonfa i wachlarz bojowy. Oprócz cepa bojowego, wszystkich pozostałych mnich może używać, wykorzystując bazową premię do ataku bez broni, wliczając w to korzystniejszą liczbę ataków na rundę (patrz Tabela 3-10 w Rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*). Jednak obrażenia wynoszą tyle, ile zadaje oręż, a nie atak bez broni mnicha. Broń musi być lekka, a więc mali mnisi muszą walczyć jej małutkimi wersjami, by mogli stosować korzystniejszą bazową premię do ataku (patrz wyżej: Większa i mniejsza Broń).

Mnich może walczyć również cepem bojowym, wykorzystując korzystniejszą bazową premię do ataku bez broni oraz liczbę ataków na rundę, musi jednak posiadać atut Biegłość w broni egzotycznej, ze względu na duży rozmiar tego oręża. Mali mnisi muszą używać cepów bojowych o rozmiarze średnim.

Amunicja a biegłość w broni: Amunicja do broni dystansowych nie wymaga specjalnych biegłości. Wystarczy mieć biegłość w orężu, która tą amunicją strzela (przede wszystkim łuki). Do używania przedmiotów wymienionych w Tabeli 1-4: Broń w kategorii Amunicja nie potrzeba atutu Biegłość w broni egzotycznej.

Opisy broni

Oto opisy broni z Tabeli 1-4: Broń.

Bełt, chwiejny: Chwiejny bełt przypomina zwykajny bełt do kuszy, jeśli nie liczyć kilku mikroskopijnych dziurek i nacięć wzdłuż drzewca. Kana-

lik umożliwia przepływ powietrza wewnątrz bełtu, przez co ten obraca się w locie. Zadaje +2 obrażenia, ale ma tylko połowę normalnego przyrostu zasięgu, ze względu na sposób zachowania się pocisku w powietrzu.

Bicz z ostrzem i potężny bicz z ostrzem: Postać z atutem Biegłość w broni egzotycznej (bicz) biegle posługuje się również biczem z ostrzem. W odróżnieniu od standardowych broni tego typu, na obrażenia zadane przez ten bicz nie wpływa premia z pancerza ani z naturalnego pancerza. Choć oręż ten trzyma się w dłoni, traktować go należy jak broń miotaną o maksymalnym zasięgu 4,5 metra i bez kar wynikających z zasięgu.

Ponieważ bicz z ostrzem można owinąć wokół kończyny przeciwnika, da się za jego pomocą przewracać. Jeśli podczas próby przewrócenia ty zostaniesz obalony, możesz wypuścić oręż z rąk i uniknąć lądowania na ziemi.

Bicz z ostrzem zapewnia premię +2 testów sportnych podczas prób rozbijania przeciwnika (w tym do rzutu zapobiegającego utracie broni po nieudanej próbie rozbicia).

Potężny bicz z ostrzem jest wykonany ze szczególnie ciężkiego materiału, co pozwala silnej postaci odpowiednio wykorzystać ponadprzeciętną wartość Siły. Uderzając potężnym biczem z ostrzem możesz dodać premię z Siły do zadawanych obrażeń, do maksymalnej premii podanej w tabeli.

Bicz, potężny: Postać z atutem Biegłość w broni egzotycznej (bicz) biegle posługuje się również potężnym biczem. Ten oręż jest wykonany ze specjalnego, cięższego materiału, przydaje się więc bohaterom o ponadprzeciętnej sile. Potężny bicz pozwala dodać premię z Siły do zadawanych nim stłuczeń, do maksymalnej premii podanej w tabeli.

Bolas o dwóch kulach: Bolas o dwóch kulach składa się z dwóch ciężkich, drewnianych kul połączonych sznurkiem. Jest to broń dystansowa, używana do przewrócenia przeciwnika. Gdy nią rzucasz, wykonujesz atak dotykowy na dystans. Jeśli trafisz, przeciwnik musi zwyciężyć w teście Zręczności lub Siły sporny z twoim testem Siły. Porażka oznacza, że się przewrócił. Bolasem można przewrócić tylko przeciwników o rozmiarze średnim lub mniejszym. Wróg nie może przewrócić ciebie, gdy wykonujesz atak przewracający bolasem.

Buzdygan, podwójny: Mocny trzonek z kolczastą, cylindryczną głowicą na każdym końcu to broń podwójna. Możesz walczyć nią tak jak dwoma bronią, otrzymując normalne kary do ataku za walkę dwoma rodzajami broni, tak jakbyś używał broni jednoręcznej i broni lekkiej. (Patrz: Atakowanie dwoma rodzajami broni w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*). Stworzenie trzymające broń podwójną w jednej ręce nie może używać jej jako broni podwójnej.

Cep bojowy: Ta wywodząca się od chłopskiego cepa broń składa się z trzech kawałków drewna tej samej długości, połączonych łańcuchem, rzemieniem lub sznurem.

Mnich walczący cepem bojowym (z racji dużego rozmiaru broni wymagana umiejętność Biegłość

TABELA 1-4: BRONĲ

BRONĲ ŻOŁNIERSKA – WRĘCZ

Przedmiot	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Typ
Duży						
Ciężki młot	15 sz	1k10	x3	—	10 kg	Miażdżone
Długi obuch ³	12 sz	2k4	x4	—	5 kg	Kłute

BRONĲ EGZOTYCZNA – WRĘCZ

Przedmiot	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Typ
Malutki						
Pazury pantery ¹	75 sz	1k4	x3	—	1,5 kg	Kłute i cięte
Proteza nożowa ¹	8 sz	1k4	19-20/x2	—	1 kg	Kłute
Smocze pazury ¹	30 sz	1k4	19-20/x2	—	1 kg	Kłute
Szpadryna ¹	10 sz	Specjalne ¹	Specjalne ¹	—	2 kg	Miażdżone
Sztylet potrójny ¹	10 sz	1k4	19-20/x2	—	0,5 kg	Kłute
Tygrysie pazury ¹	5 sz	1k4	x2	—	1 kg	Kłute
Mały						
Czekan, gnomi	10 sz	1k6	x4	—	2,5 kg	Kłute
Miecz motylkowy	10 sz	1k6	19-20/x2	—	1 kg	Cięte
Pazury rosomaka	30 sz	1k6	19-20/x2	—	2 kg	Cięte
Sai ¹	1 sz	1k4	x2	—	1 kg	Kłute
Sapara ¹	15 sz	1k6	19-20/x2	—	3 kg	Cięte
Tonfa	2 ss	1k6	x2	—	1 kg	Miażdżone
Wachlarz bojowy ¹	30 sz	1k6	x3	—	1,5 kg	Cięte
Średni						
Łańcuch ze sztyletem ¹	4 sz	1k4	19-20/x2	—	2 kg	Kłute
Khopesh ¹	20 sz	1k8	19-20/x2	—	6 kg	Cięte
Długi miecz, rtęciowy ¹	400 sz	1k8	x4	—	3 kg	Cięte
Duży						
Buzdygan, podwójny ⁴	125 sz	1k8/1k8	x2	—	12,5 kg	Miażdżone
Cep bojowy	4 sz	1k8	x3	—	4 kg	Miażdżone
Duom ³	20 sz	1k8	x3	—	4 kg	Kłute
Manti ¹	15 sz	1k8	x3	—	4,5 kg	Kłute
Sejmitar, podwójny ⁴	125 sz	1k6/1k6	18-20/x2	—	7,5 kg	Cięte
Śmiercionośny kiścień ^{1 4}	90 sz	1k8/1k8	19-20/x2	—	10 kg	Miażdżone i cięte
Wielki miecz, rtęciowy ¹	600 sz	2k6	x4	—	8,5 kg	Cięte
Wielki						
Olbrzym ¹	100 sz	2k8	19-20/x2	—	11,5 kg	Cięte

w broni egzotycznej) może atakować z bazową premią do ataku bez broni, wliczając w to korzystniejszą liczbę ataków na rundę i inne stosowne modyfikatory. Cep bojowy wymaga użycia obu rak.

Ciężki młot: Jest to po prostu dwuręczny młot bojowy niezwyklej rozmiarów. Cenią go krasnoludy.

Czakram: Czakram to rzucany dysk lub żelazna obręcz o średnicy około 30 centymetrów, z naostrzoną zewnętrzną krawędzią.

Czekan, gnomi: Gnomiczekan wykonano i wważono dla postaci o małym rozmiarze. Mała postać może używać tego oręża jako broni żołnierskiej.

Długi miecz, rtęciowy: Ostrze tego miecza skrywa niewidoczny pojemnik z żywym srebrem (przez alchemików zwanym rtęcią), które przemieszcza się w kanale wydrążonym na całej długości brzeszczotu. Jeśli ustawić ostrze pionowo, rtęć szybko wypełnia ukrytą w rękojeści bańkę, ale przy uderzeniu ciężki płyn wpływa do ostrza i zwiększa jego ciężar. W niewprawnych rękach zmienny ciężar miecza zwiększa karę do testu ataku o dodatkowe –2, niezależnie od

normalnej kary –4 za używanie broni egzotycznej bez biegłości.

Długi obuch: Ta broń drzewcowa przypomina nadszkie osadzony na długim drzewcu. Jest przeznaczona do przebijania ciężkich pancerzy.

Duom: Duom to długa włócznia ze standardowym grotem od włóczni, zaopatrzona dodatkowo w dwa wygięte ostrza, celujące w przeciwną stronę niż grot. Broń ma zasięg, który pozwala atakować przeciwników w odległości 3 metrów. Postacie biegle w posługiwaniu się duomem mogą także zaatakować przeciwników na sąsiednich polach za pomocą wygiętych ku tyłowi ostrzy, stosując pchnięcie w tył, którego się nauczyły. Jeśli w tej samej rundzie atakujesz duomem dwóch sąsiadujących z tobą przeciwników, do testu ataku otrzymujesz karę –2.

Fukimi-bari (strzałki do ust): Te wąskie, przypominające igły metalowe strzałki ukrywasz w ustach, a następnie wypływasz w kierunku celu. Ich efektywny zasięg jest bardzo krótki i zadają niewielkie obrażenia, ale są bardzo użyteczne, gdy zaskakujesz

TABELA 1-4: BROŃ (CD.)

BROŃ EGZOTYCZNA – DYSTANSOWA

Przedmiot	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Typ
Malutki						
Fukimi-bari ¹	1 sz	1	x2	1,5 m	0,05 kg	Kłute
Otoczak niziołków ¹	3 sz	1k3	x2	3 m	0,20 kg	Miażdżone
Mały						
Bicz z ostrzem ¹	25 sz	1k6	19-20/x2	4,5 m ¹	1,5 kg	Cięte
Bolas o dwóch kulach ¹	5 sz	1k4	x2	3 m	1 kg	Miażdżone
Czakram	15 sz	1k4	x3	9 m	1 kg	Cięte
Kalkulus, gnomi ¹	50 sz	—	—	15 m	1 kg	Specjalne ¹
Rzucane ostrza	8 sz	1k6	x3	3 m	1,5 kg	Cięte
Średni						
Oszczep, wirujący ¹	2 sz	1k8	19-20/x2	15 m	1 kg	Kłute
Rękawica, sprężynowa ¹	200 sz	1k4	x2	6 m	2 kg	Kłute
Duży						
Harpun ¹	15 sz	1k10	x2	9 m	5 kg	Kłute
Kula, orkowa ¹	10 sz	2k6	19-20/x3	3 m	7,5 kg	Miażdżone
Kusza, wielka ¹	100 sz	1k12	19-20/x2	45 m	7,5 kg	Kłute
Łuk podwójny, elfi ¹	1000 sz	1k8	x3	27 m	1,5 kg	Kłute

AMUNICJA

Przedmiot	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Typ
Strzała alchemiczna ¹	75 sz	jak broń	x2	jak broń	0,5 kg	—
Strzała, tępą	5 ss	1k6/1k8 ⁵	x2	jak broń	0,5 kg	Miażdżone
Strzała, lotną ¹	8 sz	jak broń	x2	Specjalne ¹	0,5 kg	Kłute
Strzała sygnałowa ¹	5 ss	jak broń	x2	jak broń	0,5 kg	Kłute
Strzała grzmotów ¹	2 sz	—	—	jak broń	0,15 kg	—
Bełt, chwiejny ¹	5 sz	jak broń	x2	jak broń	0,5 kg	—

¹ Patrz specjalne zasady w opisie broni.² Jeśli podano dwa rodzaje, broń należy do obu.³ Broń zasięgowa.⁴ Broń podwójna.⁵ Broń zadaje stłuczenia zamiast zwykłych obrażeń.

przeciwnika. Możesz wystrzelić w jednym ataku do trzech tych strzałek (wszystkie w tego samego przeciwnika).

Do obrażeń zadawanych tymi strzałkami nie dodajesz modyfikatora z Siły. Są zbyt małe, by przekazać energię, którą umięśniona postać zwykle nadaje rzucanym pociskom. Koszt i waga dotyczą pojedynczej strzałki.

Harpun: Jest to włócznia o szerokim, wyposażonym w paskudne zadziory grocie. Do drzewca przymocowana jest lina, dzięki której nadziana na broń istota nie wymyka się z rąk. Choć oręż zaprojektowano pod kątem polowań na wieloryby i inne morskie potwory, znakomicie sprawdza się i na suchym lądzie. Istoty rozmiaru mniejszego niż średni posługujące się harpunem otrzymują karę –2 testów ataku, nawet jeśli posiadają Biegłość w broni egzotycznej – oręż ten po prostu bardzo dużo waży.

Jeśli harpun zranił ofiarę, może utknąć w jej ciele – dzieje się tak, gdy nie powiedzie się jej rzut obronny na Refleks o ST 10 plus zadane obrażenia. Przebita orężem istota porusza się z połową prędkości i nie może biegać ani szarżować. Jeśli utrzymasz w rękach linę – wymaga to spornego testu Siły – nabita na harpun ofiara może poruszać się tylko na tyle, na ile po-

zwala sznur, a ma on długość 9 metrów. Jeżeli trafiony przeciwnik usiłuje rzucić czar, musi wykonać test Koncentracji (ST 15) – nieudany oznacza niepowodzenie i utratę zaklęcia.

Ofiara może próbować wyrwać harpun z rany, jeśli ma dwie wolne ręce i poświęci akcję pełnorundową – otrzymuje wówczas tyle obrażeń, ile otrzymała w chwili trafienia. Jeżeli więc rzuciłeś harpunem i zadałeś 8 obrażeń, przeciwnik – wyrrywając go – utraci kolejne 8 pw. Usunąć harpun bez zadawania dodatkowych obrażeń, może tylko osoba, która wykona udany test Leczenia (ST 15).

Kalkulus, gnomi: Sporych rozmiarów proca służąca do miotania wypełnionych płynem bulelek. Powszechnie stosowana amunicja to kwas, ogień alchemiczny i inne podobne substancje. Amunicja alchemiczna zadaje obrażenia odpowiednio do właściwości danej substancji, ale przyrost zasięgu zawsze zależy od kalkulusa.

Khopesh: Za pomocą hakowatego ostrza khopesha możesz przewracać wroga. Jeśli przeciwnik spróbuje przewrócić ciebie, możesz wypuścić khopesh, aby tego uniknąć.

Kusza, wielka: Do skutecznej obsługi wielkiej kuszy potrzeba obu rąk, bez względu na rozmiar

strzelca. Naciągnięcie wielkiej kuszy wymaga użycia kołowrotu. Jej ładowanie to akcja całorundowa, która prowokuje atak okazyjny.

Postać średniego rozmiaru nie może ładować wielkiej kuszy ani strzelać z niej jedną ręką. Stworzenie duże po wyszkoleniu może jedną ręką strzelać (z karą -4), ale nie ładować. Jeśli duże stworzenie próbuje strzelać z dwóch wielkich kusz z obu rąk naraz, stosuje się zwykłe kary za walkę dwoma rodzajami broni.

Łańcuch ze sztyletem: Dzierżąc łańcuch ze sztyletem, otrzymujesz premię +2 do spornego testu ataku, gdy próbujesz rozbroić przeciwnika (również do testu spornego zapobiegającego utracie broni po nieudanej próbie rozbrojeniu). Tym orężem można też przewracać, a do tych ataków broń również zapewnia premię +2. Jeśli przeciwnik z kolei spróbuje powalić ciebie, możesz ją wypuścić, aby uniknąć przewrócenia.

Łuk podwójny, elfi: Tego łuku o dwóch cięciwach jak zwykłego długiego łuku może używać każdy, kto ma biegłość w długim łuku. Postać z Biegłością w broni egzotycznej (elfi łuk podwójny) może wypuszczać z niego dwie strzały naraz. Założenie strzały na drugą cięciwę to akcja będąca odpowiednikiem ruchu. Jeśli strzelec poświęci tę akcję na założenie drugiego pocisku, jego następny atak to strzał podwójny, który miota oba pociski jednocześnie w ten sam cel. Strzelający wykonuje jeden test ataku z karą -2, a wynik rzutu odnosi się do obu strzał. Jeżeli atak się powiedzie, oba pociski zadają normalne obrażenia. Jeśli nastąpiło trafienie krytyczne, tylko jedna strzała zadaje dodatkowe obrażenia. Dodatkowe obrażenia wynikające z ataku ukradkowego także liczą się tylko raz.

Manti: Jest to krótka włócznia o czterech dodatkowych ostrzach, które sterczą prostopadle od drzewca, tworząc złożoną z pięciu ostrz gwiazdę mniej więcej w miejscu, gdzie znajduje się samotny szpic zwyczajnej włóczni. Osoba umiejąca posługiwać się manti, może wprowadzić dodatkowy okazyjny atak w każdej rundzie walki.

Miecz motylkowy: Mnich walczący mieczem motylkowym może atakować z bazową premią do ataku bez broni, wliczając w to korzystniejszą liczbę ataków na rundę i inne stosowne modyfikatory.

Olbrzym: Ta broń jest o 45 centymetrów dłuższa od wielkiego miecza. Rozmiary uniemożliwiają średnim istotom władanie nią nawet dwoma rękami bez specjalnego wyszkolenia, a więc jest to broń egzotyczna. (Średnie istoty nie mogą w ogóle używać olbrzymia jednoręcznie).

Duże stworzenie może włączyć olbrzymem jedną ręką, ale ze zwykłą karą -4 do testów ataku za brak biegłości. Dwoma rękami duże stworzenie może walczyć olbrzymem jak bronią żołnierską. Duża istota z atutem Biegłość w broni egzotycznej (olbrzym) może walczyć nim jedną ręką, ale średnia istota potrzebuje do tego obu rąk, nawet jeśli posiada wymagany atut. Inna nazwa olbrzymia to wielki miecz ogrów.

Orkowa kula: Specjalne szkolenie pozwala zmieścić kulę litego żelaza wielkości grejpfruta w śmiertelnie niebezpiecznym pocisku. Nawet posiadacz stosownego atutu musi być co najmniej średniego rozmiaru, by efektywnie wykorzystać tę broń (mniejsi użytkow-

nicy otrzymują dodatkową karę -3 do testów ataku, która kumuluje się ze zwykłą karą wynikającą z braku biegłości w posługiwaniu się egzotyczną bronią).

Oszczep, wirujący: Ta lekka, poręczna włócznia przeznaczona do ataków dystansowych przypomina zwyczajny oszczep, jeśli nie liczyć ciągnącego się na całej długości drzewca spiralnego rowka – wkłada się w niego cienką linkę, której jeden koniec przywiązuje się do palca. Rozwijający się sznurek nadaje rzuconemu oszczepowi ruch wirowy i dodatkowy impet, zwiększając celność, zasięg i zadawane obrażenia. Owinięcie linki wokół drzewca to akcja całorundowa, prowokująca okazyjny atak – podobnie jak przywiązywanie jej do palca, ale raz przymocowaną do dłoni linkę można wykorzystać wielokrotnie. Tym orężem można rzucać również nie wprawiając go w ruch wirowy – w takim przypadku obrażenia, zasięg i zasięg zagrożenia stają się takie same jak w przypadku zwykłego oszczepu. Używany w walce wręcz ma statystyki zwykłego oszczepu.

Otoczak niziołków: Niziołki szczególnie cenią sobie gładko wypolerowane, doskonale wyważone kamienie, które – rzucone – odbijają się od pierwszego celu i rykoszetem trafiają drugi. Kiedy otoczek trafia, rykoszetuje w kierunku następnego przeciwnika (wybranego przez miotającą nim osobę), znajdującego się w pobliżu pierwotnego celu (do 1,5 metra). Miotający wykonuje natychmiast drugi test trafienia, doliczając te same premie, co do pierwszego rzutu, pomniejszone o -2.

Otoczek może też stać się pociskiem do procy, jednak wykorzystywanie zdolności rykoszetowania w połączeniu z siłą procy wymaga posiadania dodatkowego atutu Biegłość w broni egzotycznej.

Pazury pantery: Ta broń wygląda na sztylet do pchnięć z dwoma dodatkowymi ostrzami. Oręż zachowuje zabójczą siłę sztyletu do pchnięć, a dodatkowe ostrza ułatwiają rozbrojenie przeciwnika. Postacie biegle w walce pazurami pantery otrzymują premię z okoliczności +4 do prób rozbrajania wrogów tym orężem.

Pazury rosomaka: Inaczej niż w przypadku standardowej rękawicy, atak pazurami rosomaka nie jest atakiem bez broni. Ta rękawica posiada dwa ostrza wychodzące z nadgarstka wzdłuż linii przedramienia. Koszt i ciężar podane dla pojedynczej rękawicy.

Potrójny sztylet: Tę służącą do rozbrajania przeciwnika broń walczący dzierży w słabszej ręce (zwykle lewej) – traktuje się ją wtedy jak tarczę, nie inny oręż, nie powoduje więc kar za walkę dwoma rodzajami broni. Potrójny sztylet użyty do rozbrojenia zapewnia premię z okoliczności +3 do testów spornych (w tym do rzutu zapobiegającego utracie broni po nieudanej próbie rozbrojenia). Można go również wykorzystywać jak zwykły sztylet, w takim jednak przypadku walka z tym orężem w drugiej dłoni powoduje odpowiednie kary.

Proteza nożowa: Ta proteza składa się z przypominającego szeroki sztylet do pchnięć ostrza mocowanego na kikucie dłoni. Biegła w posługiwaniu się tym orężem osoba może walczyć nim nie mniej sprawnie, niż trzymanym w dłoni sztyletem. Gdy walczysz z przeciwnikiem, któremu zadałeś już w tej walce rany, zasięg zagrożenia krytykiem protezy nożowej

się podwaja (17-20). Oczywiście nie można zostać pozbawionym tego oręża poprzez rozbicie.

Rękawica, sprężynowa: Rękawica wyposażona w szeroki, metalowy pas ciągnący się po wierzchu przedramienia aż do zgięcia nadgarstka, gdzie kończy się okrągłym wylotem. Wewnątrz umieszczony jest niezwykle precyzyjny mechanizm sprężynowy, który z wielką siłą wystrzeliwuje belt, tak jak miniaturowa kusza. Ładujesz rękawicę, wkładając belt do otworu i odcinając ukrytą dźwignię. Ładowanie sprężynowej rękawicy to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, która prowokuje okazyjny atak. Chcąc strzelić ze sprężynowej rękawicy, najpierw kierujesz dłoń w dół, a potem zdecydowanym ruchem wyprostowujesz, celując w przeciwnika. Ten ruch uruchamia mechanizm. Koszt i ciężar podano dla pojedynczej rękawicy.

Postać strzelająca z dwóch sprężynowych rękawic jednocześnie, otrzymuje zwykłą karę za walkę dwoma rodzajami broni (kara -4 do ataku za drugą rękę), której można uniknąć za sprawą atutu Oburęczność.

Rzucane ostrza: Ten oręż jest wyposażony w złożone ostrza z dwoma (trzema lub więcej) ostro zakończonymi wypustkami. W przeciwieństwie do większości broni rzucanych, ostrzami równie często miota się poziomo, co w płaszczyźnie pionowej.

Sai: Zębopodobne ramiona sai służą do rozbrajania przeciwnika (przechwytywania oręża). Jeśli próbujesz rozbroić przeciwnika za pomocą tego oręża, otrzymujesz premię +4 do spornego testu ataku. (Nie otrzymujesz żadnych premii, jeśli to przeciwnik próbuje rozbroić cię z sai).

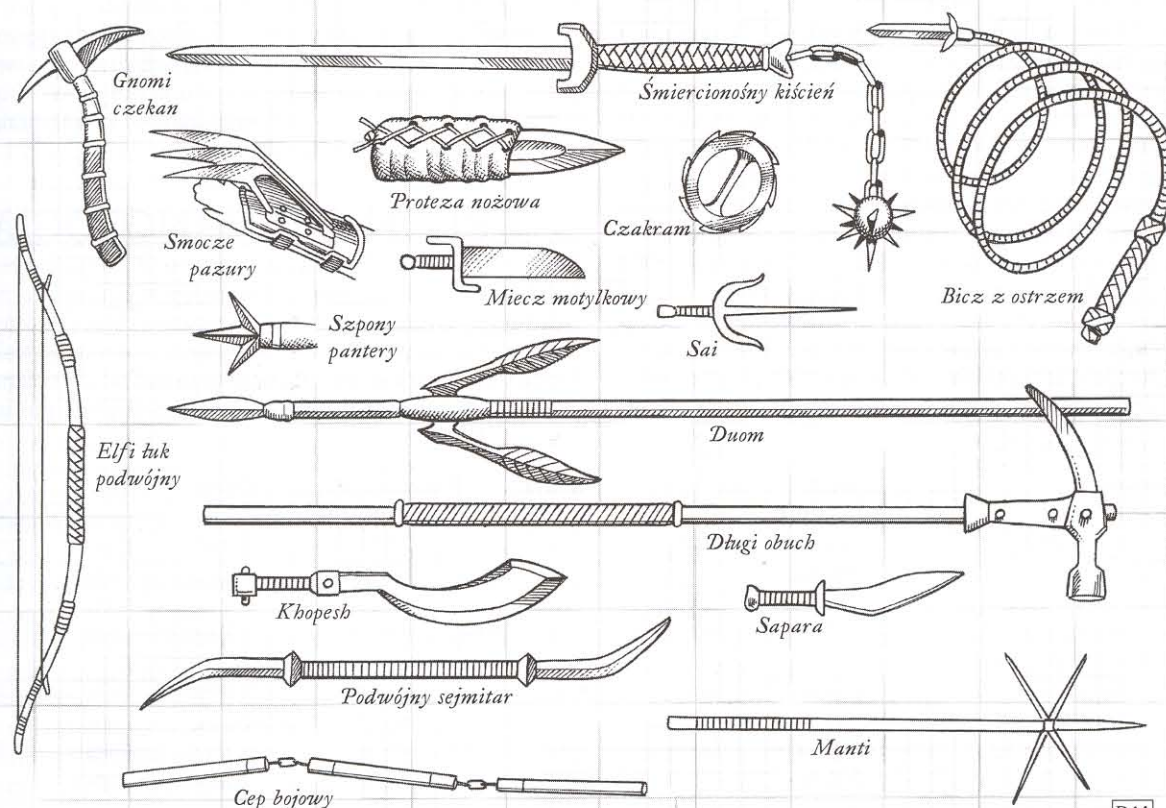
Mnich walczący sai może atakować z bazową premią do ataku bez broni, wliczając w to korzystniejszą liczbę ataków na rundę i inne stosowne modyfikatory.

Sapara: Ten starożytny miecz to mniejsza wersja khopesha. Za pomocą hakowatego ostrza sapary możesz przewracać. Jeśli przeciwnik z kolei spróbuje przewrócić ciebie, możesz wypuścić saparę, aby tego uniknąć.

Sejmitar, podwójny: Zakrzywione ostrza podwójnego sejmitara są najgroźniejsze, gdy nim obracasz i wywijasz. Pomimo sporego rozmiaru, sejmitarem lepiej władać, wykonując szybkie i precyzyjne ruchy, niż wykorzystując brutalną siłę. Jest to broń podwójna. Możesz walczyć nią tak jak dwoma orężami, otrzymując normalne kary za walkę dwoma rodzajami broni, tak jakbyś używał oręża jednoręcznego i broni lekkiej. (Patrz: Atakowanie dwoma rodzajami broni w Rozdziale 8 Podręcznika Gracza). Stworzenie trzymające broń podwójną w jednej ręce nie może używać jej jako broni podwójnej.

Smocze pazury: Metalowy karwasz na przedramię z trzema stalowymi pazurami przytwierdzonymi z wierzchu. Wystają one na 10 centymetrów przed końce wyprostowanych palców posiadacza. Nosząc smocze pazury, można normalnie rzucać czary. Z pomocą karwasza nie da się nikogo rozbroić. Wiele smoczyczych pazurów to broń magiczna posiadająca pewne usprawnienia.

Strzała alchemiczna: Wewnątrz wydrążonego drzewca pocisku znajduje się zabójczy ładunek alchemicznego ognia. Po uderzeniu drzewce pęka na kawałki, uwalniając alchemiczny ogień bezpośrednio na cel. W następnej rundzie po trafieniu ogień się zapala, zadając 1k4 obrażenia. Ofiara może poświę-



cić akcję calorundową na próbę ugaszenia płomienia przed odniesieniem obrażeń. Ugaszenie ognia wymaga udanego rzutu obronnego na Refleks (ST 15). Tarzanie się po ziemi zapewnia +2 do rzutu, a zanurzenie w wodzie (np. skok do jeziora) lub magiczne zgaszenie ognia tłumi płomienie automatycznie.

Strzała grzmotów: Na czubkach tych strzał znajdują się kamienie grzmotów (patrz Rozdział 7 *Podręcznika Gracza*). Trafienie nie powoduje obrażeń, ale uruchamia atak dźwiękowy wspomnianego przedmiotu. Chybiecie celu taką strzałą należy traktować jak atak bronią wybuchową (patrz Rozdział 8 *Podręcznika Gracza*).

Strzała sygnałowa: Strzały zaprojektowane tak, aby podczas lotu imitowały głosy ptaków. Rzemieślnicy elfów rzeźbią strzały, które generują dźwięki w elfiej społeczności rozpoznawane jako odpowiednie sygnały. Na przykład krzyk jastrzębia może oznajmiać atak, a pohukiwanie sowy podkradanie się przeciwników. Udany test Tajników dziczy (ST 20) pozwala określić, czy dźwięk wydał prawdziwy ptak, czy pochodzi z innego źródła. Zawile rzeźbienia na drzewcach zmniejszają opływowość i nośność strzały, co skutkuje karą -2 do testu ataku.

Strzała, lotna: Lekkie drzewca i specjalne wykonanie tych mistrzowskich strzał zwiększają przyrost zasięgu łuku o 7,5 metra.

Strzała, tępa: Drewniane końcówki tych strzał wykonano specjalnie do zadawania stłuczeń, a nie normalnych obrażeń.

Szpadryna: Jest to twarda skórzana rękawica z solidnym, hartowanym, metalowym obciążnikiem wszytym od strony grzbietu dłoni. Atak szpadryną należy traktować jak walkę bez broni. Kiedy posiadacz tego oręża zdecyduje się na całkowitą obronę, otrzymuje +1 do KP, gdyż okutymi metalem pięściami jest w stanie zablokować więcej ciosów. Oczywiście nie można zostać pozbawionym szpadryny poprzez rozbrojenie. Koszt i waga dotyczą jednej sztuki.

Śmiercionośny kiścię: Jest to broń podwójna. Do mocnego drzewca z jednego końca przytwierdzono korbacz, a z drugiego ostrze miecza. Możesz walczyć kiściem tak jak dwoma orężami, otrzymując normalne kary do ataku za walkę dwoma rodzajami broni, tak jakbyś używał broni jednoręcznej i broni lekkiej.

Otrzymujesz premię +2 do spornego testu ataku, jeśli próbujesz kiściem rozbroić przeciwnika (rów-

niez do testu spornego zapobiegającego utracie broni po nieudanym rozbrojeniu).

Możesz także używać tej broni do przewracania. Jeśli podczas takiej próby sam zostaniesz przewrócony, możesz wypuścić oręż z rąk i uniknąć lądowania na ziemi.

Tonfa: Mnich walczący tonfą może atakować z bazową premią do ataku bez broni, wliczając w to korzystniejszą liczbę ataków na rundę i inne stosowne modyfikatory.

Tygrysie pazury: Znane też jako „bagh nakh”. To pasek albo rękawica na wierzchu dłoni, nabite szpikulcami, trzymane jak kastet. Przeciwnik nie może użyć akcji rozbrajania, aby pozbawić cię tygrysich pazurów. Atak pazurami uznaje się za atak bronią. Mnich, używając tygrysich pazurów, może atakować z bazową premią do ataku bez broni, wliczając w to korzystniejszą liczbę ataków na rundę i wszelkie inne modyfikatory. Koszt i ciężar podano dla jednej sztuki pazurów.

Trochę inna wersja, nekode, jest zarazem bronią i narzędziem do wspinaczki. Używanie dwóch wspomnianych rękawic podczas wspinaczki zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Wspinaczki. Premia nie kumuluje się z premią +2 za używanie zestawu do wspinaczki, bo jest to taka sama okoliczność.

Wachlarz bojowy: Dla niewprawnego oka ta śmiercionośna broń niczym nie różni się od pięknie wykonanych wachlarzy, jakich zwykły używać kobiety. Nic bardziej mylnego – skrzydło wachlarza wykonane jest z metalowych płytek, a zębra są ostro zakończone. Gdy posiadacz tej broni staje do walki, może wykonać test Blefowania sporny z Wyczuciem pobudek przeciwnika. Jeśli zwycięży, otrzymuje premię +4 do testów ataku w pierwszej rundzie walki.

Wielki miecz, ręciovowy: Jak długi miecz ręciovowy, z tym, że w niewprawnych rękach zmienny ciężar miecza zwiększa karę do testu ataku o dodatkowe -3, niezależnie od normalnej kary -4 za używanie broni egzotycznej bez biegłości.

BROŃ A TECHNOLOGIA

W prawdziwym, historycznym świecie broni i pancerze rozwijały się równolegle. Postęp w rozwoju technik obronnych dorównywał w wyścigu zbrojeń postępowi w technikach ofensywnych, nierzadko jednak pozostając w tyle. Jeśli zamierzasz osadzić kampanię we wcześniejszym okresie kulturowym niż ogólnie za-

TABELA 1-5: POTĘŻNE BICZE I BICZE Z OSTRZEM

Przedmiot	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Typ
Bicz, potężny ¹						
premia z S +1	200 sz	1k2 ²	×2	4,5 m ¹	1,5 kg	Cięte
premia z S +2	300 sz	1k2 ²	×2	4,5 m ¹	2 kg	Cięte
premia z S +3	400 sz	1k2 ²	×2	4,5 m ¹	2,5 kg	Cięte
premia z S +4	500 sz	1k2 ²	×2	4,5 m ¹	3 kg	Cięte
Bicz z ostrzem, potężny						
premia z S +1	225 sz	1k6	×2	4,5 m ¹	2 kg	Cięte
premia z S +2	325 sz	1k6	×2	4,5 m ¹	2,5 kg	Cięte
premia z S +3	425 sz	1k6	×2	4,5 m ¹	3 kg	Cięte
premia z S +4	525 sz	1k6	×2	4,5 m ¹	3,5 kg	Cięte

¹ Patrz specjalne zasady w opisie broni.

² Broń zadaje stłuczenia.

kłada D&D, być może zechcesz ograniczyć dostępność niektórych rodzajów broni. Pewne kultury w twoim świecie gry mogą stać na niższym poziomie technologicznym niż reszta świata – za najlepszy przykład posłużą mieszkańcy dżungli, znajdujący się epoce kamienia łupanego. Może się zdarzyć tak, że barbarzyńcy z mroźnych pustkowi osiągną poziom techniczny mrocznych wieków, a imperium liczące sobie dziesięć tysięcy lat utknie w epoce brązu, korzystając z wiedzy przekazywanej przez bogów-władców.

Tabela 1-6: Broń, technologia i kultura pokazuje, jaki oręż był powszechny w czterech poprzedzających średniowiecze epokach. Kultury epoki kamiennej obejmują stereotypowych „mieszkańców dżungli”, ale również, na przykład, żyjące na równinach plemiona podobne do Azteków, zorganizowane w imperia. Społeczeństwa epoki brązu przypominają królestwa i cesarstwa epoki starożytnej oraz świetnie się nadają do przedstawienia kultur, które czczą panteony bogów Olimpu lub faraonów, opisane w *Bóstwach i Półbogach*. Te kultury mają bardzo nikły lub żaden dostęp do żelaza, więc w sztuce wojennej ustępują wrogom uzbrojonym w oręż wykonany z tego surowca. Kultury mrocznych wieków to większość barbarzyńskich lub zaściankowych społeczności z tradycyjnej scenarii D&D, a wyróżniają się wynalazkiem strzemięcia, lekkimi pancerzami i stosunkowo prostą bronią. Epoka krucjat reprezentuje ostatni etap rozwoju technologicznego przed standardową ramą D&D, z początkiem rozkwitu konnego rycerstwa, wprowadzeniem kuszy i pojawieniem się zbroi płytowych.

Jeśli jakaś broń nie figuruje w Tabeli 1-6, to albo nie ma odpowiednika w prawdziwej historii (jak orkowy topór podwójny), albo nie występowała powszechnie w czasach poprzedzających średniowiecze (jak rapier).

Odpowiedniki broni

Claymore to to samo, co zweihander albo no-dachi – wielki miecz pod dowolną nazwą tnie tak samo, zadając 2k6 obrażeń ciętych (zagrożenie krytykiem 19-20), waży 7,5 kilograma i zalicza się do dużych żołnierskich broni do walki wręcz. Moglibyśmy zapisać tę książkę osobnymi statystykami dla wszystkich historycznych oręży, których nazwy pojawiają się w Tabeli 1-6: dla gladiusa, tulwara, kordelasa, jambiyi i tak dalej. Prawda jest jednak taka, że D&D ma pod dostatkiem broni prostej i żołnierskiej – więcej po prostu nie potrzeba.

Broń prosta i żołnierska opisana w *Podręczniku Gracza* obejmuje wszystkie niezbędne warianty – małe, średnie i duże oręża, obejmując okazy najpowszechniej występujące w fantasy i źródłach historycznych, o zrównoważonej liczbie obrażeń oraz odpowiednimi krytykami i cechami specjalnymi, zadające obrażenia cięte, klute i miażdżone.

Dodawanie nowych rodzajów broni żołnierskiej, na przykład gladiusa, o innych cechach niż krótki miecz, stwarza kilka problemów. Po pierwsze, jaką niszę miałby wypełnić gladius? Mógłby być bronią 1k6/×3, ale mamy już topór ręczny. Mógłby zadawać 1k4 obrażenia przy zagrożeniu krytykiem 18-20, ale takie cechy posiada już kukri, broń egzotyczna (egzotyczna, gdyż jest malutka, a wyjątkowo skuteczna jak na

swój rozmiar). Krótko mówiąc, wszystkie możliwości małych oręży żołnierskich są już wykorzystane i wojownik biegły w posługiwaniu się nimi nie potrzebuje więcej opcji do wyboru.

Nawet jeśli projektujesz świat kulturowo odmienny niż standardowe europejskie realia *Podręcznika Gracza*, raczej nie potrzebujesz nowych rodzajów broni żołnierskiej – wystarczą ci ich odpowiedniki. Na przykład *Krainy Wschodu* wprowadzają tylko trzy nowe typy oręża. Wakizashi jest po prostu mistrzowskim krótkim mieczem, tak jak drusus. Nagamaki ma podobne statystyki co gizarma, jest to jednak broń lżejsza, tańsza, pozbawiona zasięgu i możliwości przewracania. Z kolei naginata niewiele różni się od glewii.

Więcej pola do popisu stwarza w D&D broń egzotyczna. Pamiętaj, że „broń egzotyczna” nie oznacza w D&D „pochodząca z obcej kultury”. Jest to oręż, którym posługiwanie się wymaga specjalnego przeszkolenia. Postacie, które używają broni egzotycznej, muszą poświęcić atut, by nauczyć się władać nią skutecznie. W zamian za „utrata” atutu broń egzotyczna oferuje na ogół jakąś dodatkową korzyść.

MATERIAŁY NA BRONŃ

W Tabeli 1-6 sztylet pojawia się jako broń powszechnie dostępna w epoce kamiennej. Czy to oznacza, że plemiona z dżungli władają sztyletami z dobrej stali? Oczywiście, że nie. Broń w epoce kamiennej wykonywano przede wszystkim z kości i kamieni, a w epoce brązu – z brązu, czyli spiżu. *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI* podaje kilka wskazówek dotyczących oręża kiepskiej jakości. Podane tutaj pełniejsze zasady mogą – za zgodą MP – zastąpić te z PMP. Punkty wytrzymałości poszczególnych typów broni podano w Tabeli 1-7: Punkty wytrzymałości broni prymitywnej.

Epoka kamienia: Zgodnie z *Przewodnikiem MISTRZA PODZIEMI*, broń z kości lub z kamienia powoduje karę –2 do testów ataku i obrażeń (minimalne obrażenia zawsze wynoszą 1). Trwałość kości wynosi 6, a na 2,5 centymetra grubości przypada 10 punktów wytrzymałości. Kamień ma trwałość 8 oraz 15 punktów wytrzymałości na 2,5 cm grubości.

Epoka brązu: Broń wykonana z brązu jest oczywiście gorsza od stalowej, ale dużo lepsza od kamiennej czy kościanej. Kara do ataku i obrażeń dla broni z brązu wynosi tylko –1, a nie –2. Brąz ma trwałość 9 oraz 20 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości.

Broń osadzona na drewnianych trzonkach, jak topory i włócznie, odpowiada wartościom podanym w Tabeli 8-13: Trwałość i punkty wytrzymałości powszechnych broni i tarcz w *Podręczniku Gracza*.

Specjalne materiały na broń

Inne wymiary egzystencji to egzotyczne, nieziemskie krainy, gdzie nawet fundamentalne prawa rządzące wszechświatem mogą działać inaczej niż na Planie Materialnym. Płatnerze z obcych planów używają pewnych materiałów ze swoich sfer egzystencji (zwłaszcza ci z Planów Zewnętrznych) do wytwarzania broni o specjalnych właściwościach. Czasami zdarza się, że taki oręż zawędruje na Plan Materialny. Su-

TABELA 1-6: BROŃ, TECHNOLOGIA I KULTURA

Nazwa broni	Epoka kamienia	Epoka brązu	Mroczne wieki	Krucjaty	Inne nazwy (kultura)
Bicz	N	D	D	D	Pi bian (chińska)
Buzdygan, lekki lub ciężki	—	D	D	D	suan tou fung (chińska); gada (indonezyjska)
Długa włócznia	—	D	D	D	craisech (celtycka); mao, qiang (chińska); ahlspiess (niemiecka i szwajcarska); sarissa (grecka); lembing (malezyjska)
Długi łuk	—	D	D	D	
Długi łuk, refleksyjny	—	—	—	D	dai-kuy (japońska)
Długi miecz	—	D	D	D	jian, tau-kien (chińska); gum (koreańska); spatha (rzymska)
Długi obuch	—	—	—	N	bec de corbin (francuska)
Drąg	D	D	D	D	bang, gun (chińska); lathi (indyjska); toya (indonezyjska); bo, rokushakubo (japońska); bong (koreańska)
Dzi ryt	D	D	D	N	uchi-ne (japońska); plumbatum (rzymska)
Gizarma	—	—	—	D	guan dao (chińska); kamayari (japońska)
Glewia	—	—	—	D	chan, da dao (chińska); couteau de breche, fauchard (francuska)
Halabarda	—	—	—	D	ch'i chi, ge, ko, pi chi, yue (chińska); bisento (japońska); berdysz (rosyjska); Lochaber axe, Jedburg axe (szkocka)
Kama	—	N	N	N	lian (chińska); badik (indonezyjska)
Korbacz, lekki lub ciężki	—	N	N	D	
Korbacz, straszny	—	—	—	N	
Kosa	—	—	D	D	
Krótką włócznia	D	D	D	D	yari (japońska); hasta (rzymska)
Kusza, ciężka	—	—	—	D	nu (chińska)
Kusza, lekka	—	—	N	D	nu (chińska)
Kusza, ręczna	—	—	—	N	
Kusza, samopowtarzalna	—	—	—	N	
Lanca, ciężka	—	—	—	D	
Lanca, lekka	—	D	D	D	
Łańcuch, kolczasty	—	—	—	N	
Łuk krótki	D	D	D	D	
Łuk krótki, refleksyjny	—	D	D	D	gong jian (chińska); yumi (japońska)
Maczuga	D	D	D	D	Shillelagh (irlandzka), muton (filipińska)
Miecz krótki	—	D	D	D	duan jian (chińska); katzbalger (niemiecka); choora, zafar takieh (indyjska); kris, pedang (indonezyjska); cinquedeas (włoska); dan sang gum (koreańska); barong (filipińska); drusus ¹ , gladius (rzymska)
Miecz półtoraręczny	—	—	—	N	wo dao (chińska); khandar (indyjska); katana ¹ , tachi (japońska); ram dao (nepalska)
Młot bojowy	—	D	D	D	chui (chińska); dai tsuchi (japońska)
Młot, lekki	—	—	D	D	

rowce w rodzaju adamantytu, mithrilu i ciemnodrzewu nadają wykonanym z nich przedmiotom specjalnej mocy. Co więcej, z natury nie są magiczne, nie przestają więc działać, na przykład, w *polu antymagii*.

Baatoriańska zielona stal: Głęboko w kopalniach Dziewięciu Piekieł Baatoru przez skałę biegną żyły zielonkawego żelaza. Ze stali z tej rzadko spotykanej rudy wykuwa się broń o zadziwiającej ostrości. Każdy kłujący lub tnący oręż z baatoriańskiej zielonej stali ma naturalną premię z usprawnienia +1 do obrażeń. Nie sumuje się ona z innymi premiami z usprawnienia. A zatem długi miecz z zielonej stali (+1 do obrażeń) z premią z usprawnienia +4 ma efektywną premię +4 do ataku i obrażeń. Na obszarach,

gdzie nie działa magia, wciąż zachowuje naturalną premię z usprawnienia +1 do obrażeń. Mistrzowska broń kłująca lub tnąca z zielonej stali miałaby premię +1 do ataku i do obrażeń (z połączenia mistrzowskiego wykonania i zielonej stali). Choć zielona stal jest powszechnie wykorzystywana w *orężach ostrości* wytwarzanych na Niższych Planach, nie zapewnia tym broniom innych specjalnych zdolności. Modyfikator ceny rynkowej dla takiej broni wynosi +2000 sz.

Baatoriańska zielona stal ma trwałość 12 i 30 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości.

Gehennowe żelazo morgut: Wulkaniczny minerał występujący wyłącznie w stromych górach czarnej wieczności Gehenny. Stąd czasami wydobywają go

TABELA 1-6: BROŃ, TECHNOLOGIA I KULTURA (CD.)

Nazwa broni	Epoka kamienia	Epoka brązu	Mroczne wieki	Krucjaty	Inne nazwy (kultura)
Nadziak, lekki lub ciężki	—	—	—	D	zaghnal (indyjska)
Nunchaku	—	N	N	N	
Oszczep	D	D	D	N	mau (chińska); nage-yari (japońska); pilum (rzymska); jarid (turecka)
Proca	D	—	—	—	
Rękawica	—	D	D	D	kote (japońska); cestus (rzymska)
Rękawica nabijana	—	D	D	D	cestus (rzymska)
Runka	—	—	—	—	patisthanaya (cejlońska); partisan (angielska); corseque, chauve-souris (francuska); runka (niemiecka); corsesca, spetum (włoska)
Sejmitar	—	—	D	D	saif (arabska); dha (birmańska); kastane (cejlońska); dao, da huan dao (miecz dziewięciu pierścieni) (chińska); adya katti, tulwar (indyjska); parang (indonezyjska); kora (nepalska); shamshir (perska); bolo (filipińska); kilij, jatagan (turecka); kord, szabla (wczesna nowożytna Europa)
Siangham	—	—	N	N	
Sieć	—	D	D	D	jaculum (rzymska)
Sierp	—	D	D	D	
Sztylet	D	D	D	D	jambiya (arabska); dhaw (birmańska); scramasax (celtycka); piha-kaetta (cejlońska); bi shou, do-su (chińska); maingauche (francuska); bich'wa, khanjarli (hinduska); stiletto (włoska); aiguchi, kozuka, tanto (japońska); kard, pesh kabz hauswehr (szwajcarska); mit (tajska)
Sztylet do pchnięć	—	—	D	D	katar (hinduska)
Tasak	—	—	N	D	
Topór bitewny	—	D	D	D	ch'iang, ch'i fu, chi, chien, fu, i huang, liu (chińska); tungi (hinduska); masakari, ono (japońska); dao (nepalska)
Topór ręczny	D	D	D	D	bhuj, piso tonkeng, tabar (indyjska); kapak (indonezyjska)
Topór, rzucany	—	D	D	D	francisca (celtycka)
Trójkąt	—	D	—	—	san cha, tygrysia lanca (chińska); magari yari (japońska); fuxina (rzymska)
Wielka maczuga	—	D	D	D	chang bang (chińska); gada (hinduska); tetsubo (japońska)
Wielki miecz	—	—	—	N	dalwel (birmańska); flamberge (francuska); zweihander (niemiecka); no-dachi (japońska); claidheamhn mòr [claymore] (szkocka)
Wielki topór	—	D	D	D	

D: Dostępna powszechnie w danej epoce.

N: Niedostępna powszechnie w danej epoce.

—: Nie występowała w danej epoce.

¹ Katana to mistrzowsko wykonany miecz półtoraręczny, a drusus to mistrzowski gladius (miecz krótki).

neutralne złe czarty powszechnie zwane yugolothami, a także inne stworzenia zamieszkujące ten pośpy plan. Morgut kiepsko poddaje się obróbce – wykuta z niego broń wygląda na podziobaną, poznaczoną

skazami, co powoduje karę –1 do testów ataku i obrony. Jednak surowiec ten jest bardzo toksyczny i dlatego oręż zatrzuwa krew. Broń kłująca lub tnąca z gehennowego żelaza morgut to naturalna trucizna. Jad

TABELA 1-7: PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI BRONI PRYMITYWNEJ

Broń	Przykład	pw kości (trwałość 6)	pw kamienia (trwałość 8)	pw brązu (trwałość 9)
Małutkie ostrze	Sztylet	1	1	1
Małe ostrze	Krótki miecz	1	1	1
Średnie ostrze	Długi miecz	2	3	4
Duże ostrze	Wielki miecz	3	5	7
Mała broń o metalowym trzonku	Lekki buzdygan	—	—	7
Średnia broń o metalowym trzonku	Ciężki buzdygan	—	—	16

dostaje się do organizmu przy każdym udanym trafieniu (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 12). Początkowe obrażenia to tymczasowa utrata 1 punktu Zręczności, a drugorzędne – tymczasowa utrata 1k4 punktów Zręczności. Modyfikator ceny rynkowej dla broni z żelaza morgut wynosi +4000 sz.

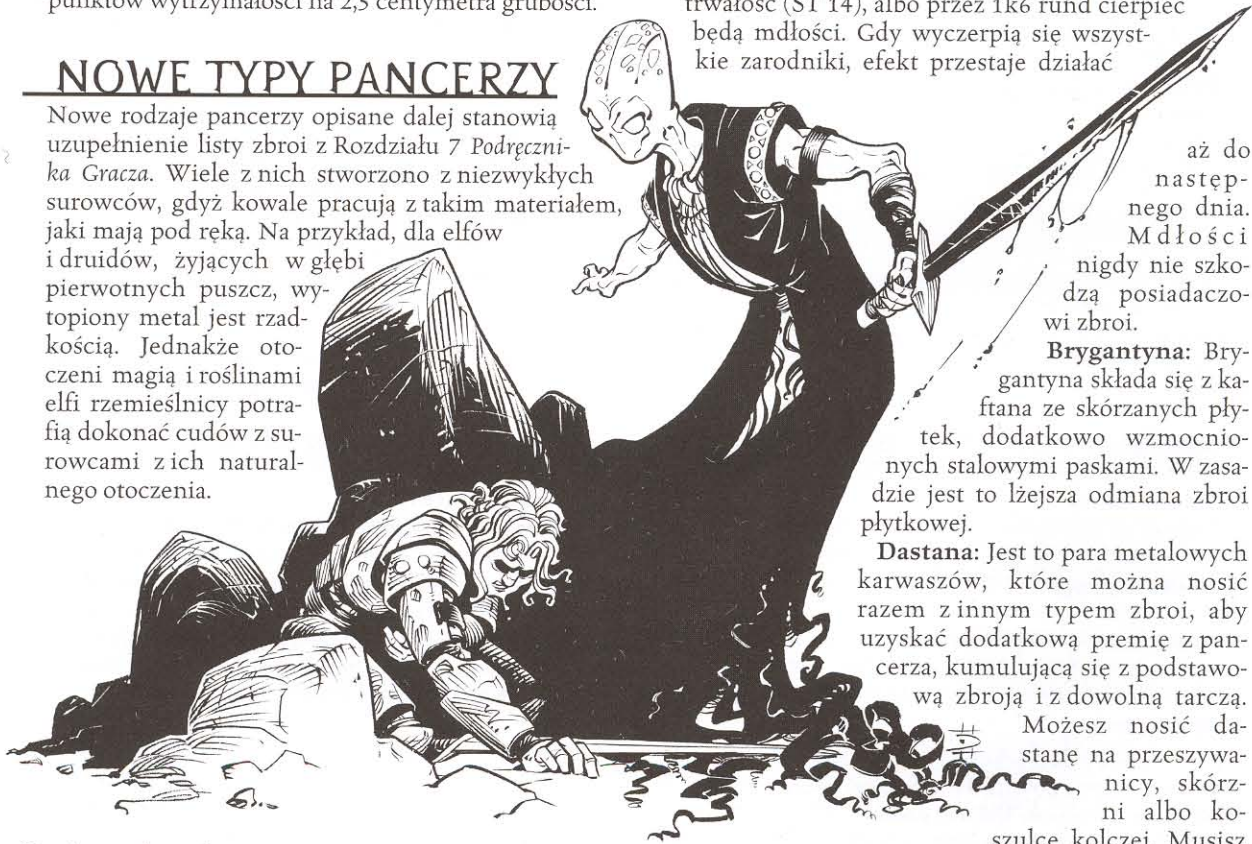
Trwałość gehennowego żelaza morgut wynosi 9, a na 2,5 centymetra grubości przypada 20 punktów wytrzymałości.

Solanijska prawdziwa stal: Doskonałego, lśniącego srebrzystym połyskiem żelaza wydobywanego na czwartym poziomie siedmiu niebiańskich kondygnacji Celestii nie trzeba poddawać obróbce i wykonywać z niego stópów. Po przekuciu w broń zapewnia walczącemu premię +1 do testu potwierdzającego krytyka. Modyfikator ceny rynkowej takiej broni wynosi +1000 sz.

Solanijska prawdziwa stal ma trwałość 11 oraz 25 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości.

NOWE TYPY PANCERZY

Nowe rodzaje pancerzy opisane dalej stanowią uzupełnienie listy zbroi z Rozdziału 7 *Podręcznika Gracza*. Wiele z nich stworzono z niezwyklej surowców, gdyż kowale pracują z takim materiałem, jaki mają pod ręką. Na przykład, dla elfów i druidów, żyjących w głębi pierwotnych puszczy, wytopiony metal jest rzadkością. Jednakże otoczeni magią i roślinami elfi rzemieślnicy potrafią dokonać cudów z surowcami z ich naturalnego otoczenia.



Opisy zbroi

Bluszczowa: Zbroja z księżycowego bluszczu to ciasno dopasowany kombinezon, który wyrasta każdej nocy i ginie wraz z końcem dnia. Przed pójściem spać zakładasz podobny do wieńca kołnierz. W ciągu nocy twoje ciało obrasta ciasna, lecz elastyczna warstwa bluszczu. Gdy się budzisz, masz na sobie twardą, włóknistą lekką zbroję. Jeśli zdejmiesz kołnierz, zbroja bluszczowa zwiednie po 5 rundach.

Za dodatkowe 500 sz można zamówić zbroję z innych typów bluszczu.

Feromony: Raz dziennie bluszcz wydziela feromony, dzięki którym wydajesz się atrakcyjniejszy. Na 3 godziny zapewniają one premię +3 do wszystkich testów opartych na Charyzmie. Premia rośnie do +6,

jeśli chcesz wpłynąć na stworzenie poprzez zapach. Feromony księżycowego bluszczu nie działają na konstrukty i nieumarłych.

Trujący bluszcz: Bluszcz sący trującą żywicę. Raz dziennie, jeśli zwyciężysz w teście zwania, przeciwnik musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14). Nieudany oznacza, że wróg tymczasowo traci 1k3 Budowy (początkowe i drugorzędne obrażenia). Trucizna nigdy nie szkodzi posiadaczowi bluszczowej zbroi.

Wybuchowe zarodniki: Bluszcz obrośnięty jest trującymi, wybuchowymi zarodnikami. Każdego dnia wyrastają 1k3 ich kiście, a maksymalnie może ich być dziesięć. Jeśli w walce otrzymasz cios bronią miażdżącą, jeden z zarodników eksploduje w kierunku, z którego nadeszło uderzenie, atakując sąsiednie pole. Wszyscy znajdujący się w kwadracie o boku 1,5 metra muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14), albo przez 1k6 rund cierpieć będą mdłości. Gdy wyczerpią się wszystkie zarodniki, efekt przestaje działać

aż do następnego dnia. Mdłości

nigdy nie szkodzą posiadaczowi zbroi.

Brygantyna: Brygantyna składa się z kaptana ze skórzanych płytek, dodatkowo wzmocnionych stalowymi paskami. W zasadzie jest to lepsza odmiana zbroi płytkowej.

Dastana: Jest to para metalowych karwaszów, które można nosić razem z innym typem zbroi, aby uzyskać dodatkową premię z pancerza, kumulującą się z podstawową zbroją i z dowolną tarczą.

Możesz nosić dastanę na przeszywających, skórzanych albo koszulce kolce. Musisz

mieć Biegłość w pancerzu (lekkim), aby korzystać z nich bez kar.

Dendrytowa: Krasnoludscy zbrojmistrzowie głęboko pod ziemią hodują dendrytowe pancerze z zarodków krystalicznych. Taka zbroja nigdy nie trafia w ogień kuźni, a każdy komplet wykonuje się dla konkretnej osoby. Elementy tej doskonałej zbroi są łączone gniazdowo, nie nitowane, dzięki czemu prawie nie ma w niej luk czy szczelin. Zbroja zapewnia jeszcze lepszą ochronę niż pełna zbroja płytowa, ale jest też cięższa i mniej wygodna.

Od zbroi dendrytowych ciągle odpadają okruchy dendrytu, a pancerz odbudowuje się do początkowego stanu. Ślad pozostawiony przez zgubione kryształki zapewnia premię z okoliczności +2 do tropienia

TABELA 1-8: NOWE PANCERZE

Pancerz	Koszt	Premia z pancerza	Maksymalna premia ze Zr	Kara do testów z pancerza	Niepowodzenie czaru wtajemniczeń	Szybkość 9 m/6 m	Ciężar
Lekki pancerz							
Bluszczowy	16 000 sz	+4	+6	+0	10%	9 m/6 m	2,5 kg
Drewniany	15 sz	+3	+4	-3	15%	9 m/6 m	7,5 kg
Korowy	5 sz	+2	+5	-2	15%	9 m/6 m	7,5 kg
Kościany	20 sz	+3	+4	-3	15%	9 m/6 m	10 kg
Liścioskóra	1000 sz	+1	—	—	—	9 m/6 m	1 kg
Skórzany łuskowy	35 sz	+3	+6	-2	15%	9 m/6 m	10 kg
Sznurkowy	15 sz	+2	+5	-1	5%	9 m/6 m	7,5 kg
Wiklinowy	1 sz	+1	+5	+0	10%	9 m/6 m	2,5 kg
Średni pancerz							
Brygantyna	30 sz	+4	+2	-5	30%	6 m/4,5 m	20 kg
Lamelkowy	150 sz	+5	+3	-4	30%	6 m/4,5 m	17,5 kg
Pierścieniowy	75 sz	+4	+4	-3	30%	6 m/4,5 m	17,5 kg
Skorupowy	25 sz	+3	+3	-2	20%	6 m/4,5 m	10 kg
Ciężki pancerz							
Dendrytowy	2000 sz	+9	+0	-8	40%	6 m/4,5 m ¹	30 kg
Kamienny krasnoludzki	1750 sz	+9	+0	-7	40%	6 m/4,5 m	40 kg
Koralowy	225 sz	+6	+1	-7	30%	6 m/4,5 m	10 kg
Tarcze							
Dastana	25 sz	+1	—	-1	5%	—	2,5 kg
Puklerz z żuka	6600 sz	+2	—	-1	5%	—	2,5 kg
Tarcza sztyletowa	30 sz	+1	—	-1	5%	—	5 kg
Dodatki							
Szybki odwrót	+300 sz	—	—	—	—	—	+1 kg

¹ Zobacz specjalne zasady w opisie zbroi.

osoby będącej w tym pancerzu. Zdjęcie zbroi wymaga wyłamania w niej szczeliny, co wiąże się z testem Siły (ST 25). Jeśli masz na sobie choćby 2,5 kilograma pancerza dendrytowego, reszta odrośnie w ciągu 8 godzin.

Drewniana: Podobna do zbroi kościanej. Jest wykonana z tkaniny lub skóry wzmacnianej paskami drewna.

Kamienna krasnoludzka: Te niezwykle rzadko spotykane zbroje można zobaczyć niemal wyłącznie w krasnoludzkich królestwach. Wytwarza się je z cienkich płytek specjalnie obrobionego kamienia, przypominającego marmur. Krasnoludzka zbroja kamienna jest bardzo ciężka i raczej reprezentacyjna niż praktyczna. Stanowi „galowe umundurowanie” krasnoludzkich obrońców. Zapewnia bardzo dobrą ochronę, jeśli tylko nosząca ją osoba nie zamierza szybko się przemieszczać. Krasnoludzka zbroja kamienna posiada hełm i nagołenniki, ale nie ma rękawic.

Koralowa: Tych pancerzy powszechnie używają zbrojni ras zamieszkujących oceany, a zatem morski lud czy trytony. Zbroi koralowych się nie wytwarza, a hoduje. Egzotyczne i rzadkie koralowce można kształtować tak, by w miarę upływu czasu stworzyły pancerz dopasowany do konkretnej osoby. Założenie zbroi koralowej wyhodowanej dla kogoś innego skutkuje karą -1 do testów z pancerza. Zbroja koralowa okrywa tylko górną połowę ciała – składa się z napierśnika i karwaszy. Redukuje również szybkość pływania o 3 metry. Ale dzięki

specjalnemu wykonaniu waży w wodzie o 4,5 kilograma mniej.

Hodowanie pancerzy z koralowców wymaga umiejętności Rzemiosła (kształtowanie koralu).

Korowa: Zbroja pieczolowicie wykonana z twardej kory prastarych drzew, zabezpieczona przed skruszeniem. Warstwy płatów kory podszyto filcem albo skórą. Ten pancerz jest wygodniejszy od drewnianego, ale zapewnia mniejszą ochronę. Druidzi mogą nosić zbroję korową, nie tracąc przy tym dostępu do czarów i zdolności klasowych. W skład tej zbroi wchodzi osłony na ręce, nogi, pierś i plecy, ale nie rękawice.

Kościana: Zbroja kościana to kaftan ze skóry lub tkaniny wzmocniony żebrami z kości, często wycinanymi ze zwierząt zabitych dla pożywienia. Pancerz osłania tors, ale kończyny pozostają wolne, co zapewnia swobodę ruchów.

Lamelkowa: Pancerz lamelkowy – podobny do pancerza płytkowego i brygantyny – ma wartość obronną lokującą się gdzieś pomiędzy nimi. Składa się z zachodzących na siebie płytek metalu spiętych razem lub przynitowanych do podszewki ze skóry lub materiału.

Liścioskóra: Każda liścioskóra jest wykonana z pojedynczego, olbrzymiego liścia zerwanego z magicznego drzewa. Taka zbroja uaktywnia się dopiero po 24 godzinach od nałożenia. Przez ten czas wrasta w skórę, czerpiąc wodę i substancje odżywcze z organizmu osoby, która ją nosi. Po upływie doby możesz zawsze rozkazać liściowi, aby owinął się wokół twojego ciała (akcja standardowa).

Pierścieniowa: Ten pancerz wytwarza się z twardej skóry, potężnie wzmocnionej setkami małych metalowych pierścieni. Zbroja pierścieniowa to poprzedniczka kolczugi i powszechnie występuje w kulturach, które jeszcze nie nauczyły się produkować wspomnianego pancerza. Jako tania i skuteczna osłona jest popularna wśród strażników miejskich.

Puklerz z żuka: W rzeczywistości jest to żuk skarabeusz (rozmiar: malutki), który przywiera do przedramienia. Zapewni on premię do Klasy Pancerza, jeśli będzie się go nosić przez cały dzień. Po dostrojeniu się do właściciela, puklerz z żuka zyskuje właściwości mistrzowskiego puklerza z niemagiczną premią z usprawnienia +1 do Klasy Pancerza.

Wymawiając słowo rozkazu, możesz odczepić żuka, który rozwija wówczas skrzydła i krąży wokoło ciebie, blokując ataki dystansowe (jak atut Odbicie strzał, ale z premią żuka – a nie twoją – do rzutu obronnego na Refleks). Nie można wysłać żuka do ataku, ale będzie się on bronił, jeśli sam zostanie zaatakowany.

➤ **Puklerz z żuka:** SW 1/2; malutkie robactwo; KW 1k8; pw 4; Inicjatywa +6; Szyb 3 m, latanie 12 m (dobra); KP 24 (dotyk 18, nieprzygotowany 18); Atak –3 wręcz (1k3–5, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; Odbicie strzał, cechy robactwa; Char N; MRO Wytrw +2, Ref +6, Wola +0; S 1, Zr 23, Bd 10, Int –, Rzt 10, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +10, Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie +14, Zauważanie +4.

Odbicie strzał (zw): Po odczepieniu od przedramienia, żuk lata w kółko w przestrzeni właściciela i blokuje jeden atak dystansowy na rundę, jak atut Odbicie strzał.

Cechy robactwa: Niepodatny na wszystkie efekty wpływające na umysł; widzenie w ciemnościach 18 metrów.

Skorupowa: Te pancerze powstają ze specjalnie obrobionych skorup żółwi lub bardziej egzotycznych morskich stworów. Proces produkcyjny zmniejsza skorupę, dzięki czemu staje się bardziej sprężysta i przy uderzeniu raczej się wygnie, niż pęknie. Zbroja skorupowa składa się z napierśnika, naramienników, a nawet z rękawic wykonanych z coraz mniejszych skorup i muszli. Druidzi mogą nosić zbroje skorupowe, nie tracąc przy tym dostępu do czarów i zdolności klasowych.

Skórzana łuskowa: Jest to pancerz przypominający zbroję łuskową opisaną w Podręczniku Gracza, z tym że łuski wykonano z utwardzanej skóry, a nie z metalu.

Sznurkowa: Surowcem wykorzystywanym do produkcji tych zbroi są włókna konopi lub innego naturalnego materiału, splecione i utkane w grubą, sztywną tkaninę. Zbroja tworzy kompletny zestaw opancerzenia, ograniczający ruchy, ale gwarantujący

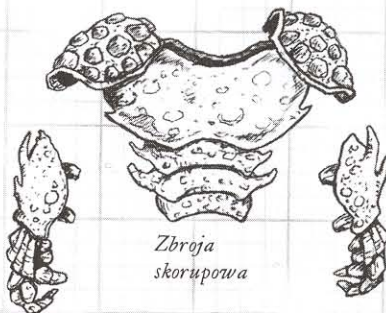


TABELA 1-9: ZAKŁADANIE PANCERZA

Typ zbroi	Pospieszne		
	Zakładanie	zakończanie	Zdejmowanie ¹
Drewniana, kościana, łuskowa skórzana, pierścieniowa, sznurkowa i wiklinowa	1 minuta	5 rund	1 minuta
Brylantyna i lamelkowa	4 minuty ¹	1 minuta	1 minuta
Koralowa, korowa i skorupowa	4 minuty	1 minuta	1 minuta
Kamienna krasnoludzka	4 minuty ²	4 minuty ¹	1k4+1 minuta
Bluszczowa i dendrytowa	8 godzin	—	5 rund
Liściskóra	24 godziny	—	1 runda
Szybkiego odwrotu	×2 ³	×2 ³	1 akcja

¹ Pomoc drugiej osoby skraca czas o połowę. Pojedyncza postać może pomagać jednej lub dwóm sąsiadującym postaciom, jeśli w tym czasie nie robi nic innego. Dwie postacie nie mogą pomagać w zakładaniu pancerzy sobie nawzajem.

² Do założenia tego pancerza potrzebna jest czyjaś pomoc. Bez pomocy można założyć go tylko pospiesznie.

³ Założenie zbroi szybkiego odwrotu trwa dwukrotnie dłużej niż normalnej zbroi danego typu.

dobłą ochronę nie wykorzystując metalu ani skóry. Zbroje sznurkowe powszechnie spotyka się u dzikich elfów, które często unikają przetwarzania zwierzęcych skór.

Szybkiego odwrotu: Dzięki specjalnym sprzączkom, paskom i dźwigniom możesz zrzucić z siebie tę przemyślnie wykonaną zbroję w kilka chwil. Ulubiona przez bogatych żeglarzy oraz poszukiwaczy przygód, którzy spodziewają się znaleźć blisko wody.

Właściciel poświęca standardową akcję na pociągnięcie i przekreślenie specjalnego zamka umieszczonego na lewym biodrze. Po tej czynności zbroja odpada. Każdy zamek działa na trochę innej zasadzie, aby utrudnić rozpięcie zbroi obcemu (zwłaszcza w ogniu bitwy). Rozpięcie cudzego pancerza podczas walki wymaga testu Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 30). ST spada do 15, jeśli próby Unieszkodliwiania mechanizmów nie podejmuje się w walce (na przykład łotrzyk podkradając się do śpiącego strażnika).

Mechanizm szybkiego odwrotu trzeba zamontować podczas tworzenia pancerza, który musi być mistrzowsko wykonany. Nałożenie na siebie zbroi szyb-

kiego odwrotu zabiera dwa razy więcej czasu niż normalnie.

Tarcza sztyletowa: Mała drewniana tarcza wyposażona w specjalny przełącznik, wmontowany od wewnątrz w uchwyt. Po przełączeniu z krawędzi tarczy wyskakują cztery ostrza, a ze środka tarczy jedno większe. Wysunięcie lub schowanie ostrzy to akcja darmowa. Po wysunięciu ostrzy tarczę sztyletową traktuje się pod każdym aspektem jak tarczę ze szpikulcami.

Wiklinowa: Jest to ostatnia deska ratunku dla uboższego żołnierza. Ciasno splecione trzciny okrywają całe ciało, chroniąc nieco lepiej niż zwykłe ubranie, chociaż wiklina jest niewygodna i głośno trzeszczy. Główną zaletą zbroi wiklinowej jest niska cena i niewielki ciężar. Sprytni producenci czasami wplatają również ciernie, uzyskując odpowiednik zbroi ze szpikulcami.

Zakładanie i zdejmowanie zbroi

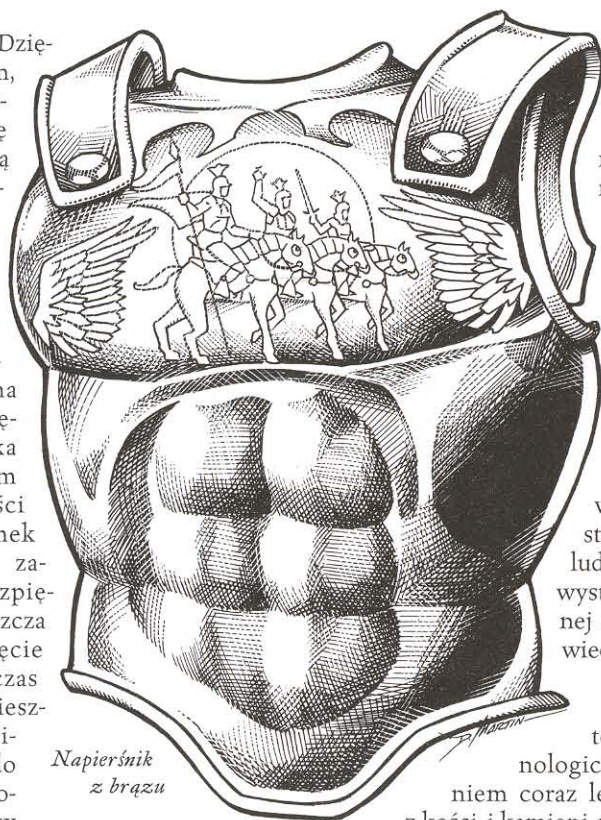
Czas potrzebny na założenie zbroi zależy od jej typu – patrz pobliska tabela.

PANCERZ A TECHNOLOGIA

Niektóre typy pancerza, podobnie jak broń, mogą być w twoim świecie zastrzeżone dla pewnych kultur, w zależności od osiągniętego przez daną społeczność poziomu technologicznego. Bohaterowie starożytnego imperium służący egipskim bogom, walczący spiszowymi khopeshami, nie powinni ubierać się w pełne zbroje płytowe ani nawet w kolczugi. W najlepszym wypadku będą nosić napierśniki z brązu.

Tabela 1-10: Pancerz, technologia i kultura uwzględnia te same epoki technologiczne co Tabela 1-6: Broń, technologia i kultura. Jeśli jakaś zbroja nie znalazła się w Tabeli 1-10, to albo nie ma odpowiednika w prawdziwym, historycznym świecie (jak krasnoludzka zbroja kamienna), albo nie występowała powszechnie w żadnej epoce poprzedzającej średniowiecze (jak pełna płytowa).

Broń zazwyczaj zachowuje ten sam kształt, a postęp technologiczny objawia się wykorzystaniem coraz lepszych materiałów (sztylety z kości i kamieni ustępują miejsca wykonanym z brązu, a te z kolei żelaznym i stalowym). Z pancierzami jest inaczej. Nowe typy zbroi same w sobie świadczą o postępie techniki. Ludy kultury epoki kamiennej nie wytwarzały kolczug z kości i kamieni. Znaną w nich przesywanie, skórnie, zbroje drew-



Napierśnik
z brązu

TABELA 1-10: PANCERZ, TECHNOLOGIA I KULTURA

Typ zbroi	Epoka kamienia	Epoka brązu	Mroczne wieki	Krucjaty
Brygantyna	—	—	—	N
Ćwiekowana skóra	—	D	D	D
Drewniana	D	—	—	—
Kolczuga	—	—	N	D
Korowa	D	—	—	—
Koszulka kolcza	—	—	D	D
Kościana	D	—	—	—
Kryta	—	—	N	N
Lamelkowa	—	N	D	—
Łuskowa	—	N	D	N
Napierśnik	—	N	N	N
Pierścieniowa	—	—	D	D
Płytkowa	—	—	—	N
Półpłytkowa	—	—	—	N
Przeszywanica	—	D	D	D
Skórzana	D	—	—	—
Skórzana łuskowa	D	D	D	N
Skórzna	D	D	D	D
Sznurkowa	D	—	—	—
Wiklinowa	D	—	—	—

D: Dostępna powszechnie w danej epoce.

N: Niedostępna powszechnie w danej epoce.

—: Nie występowała w danej epoce.

niane i kościane. Historia wymienia tylko kilka wyjątków od tej reguły – wszystkie dotyczą epoki brązu.

Tarcze z brązu: Tarcze z brązu zapewniają taką samą ochronę, co tarcze stalowe, mają też identyczny koszt i ciężar. Jednak ich trwałość wynosi 9 (żelaznej – 10). Mała tarcza z brązu ma 7 punktów wytrzymałości, a duża – 14 punktów wytrzymałości.

Napierśnik z brązu: Brąz jest stosunkowo miękką, dlatego wykonany z niego oręż jest mniej skuteczny. Można za to bardzo dokładnie odlewać spiżowe ozdobne napierśniki. Dzięki tej własności pancerze z brązu ukochali niektórzy wojskowi dowódcy; stanowią one także efektowny element paradnego stroju. Napierśniki z brązu posiadają premię z pancerza gorszą o 1 w stosunku do stalowych (+4), ale za to maksymalną premię ze Zręczności mają lepszą o 1 (również +4).

Odpowiedniki pancerzy

Z jakiegoś nieznanego powodu historyczne pancerze, ogólnie rzecz biorąc, łatwiej podzielić na kategorie niż broń. Ponadto zbroje nie noszą aż tylu różnych nazw. Dlatego nie ma potrzeby podawać odpowiedników dla większości pancerzy – każdy chyba wie, co to jest kolczuga albo zbroja płytowa. I raczej trudno nazwać je inaczej.

Jak zwykle i tu są wyjątki. W tym przypadku przeważnie dotyczą pancerzy starożytnych Rzymian. Wczesnorzymski pancerz nazywał się *lorica* – kirys z twardej skóry, podobny do skórzni z D&D. Ta nazwa przyjęła się do określania trzech najczęściej występujących typów rzymskich zbroi metalowych. Były to *lorica segmentata* (zbroja kryta), *lorica hamata* (koszulka kolcza) oraz *lorica squamata* (zbroja łuskowa).

NOWE MATERIAŁY NA PANCERZ

Doskonałe pancerze i tarcze powstają z mithrilu, adamantytu i ciemnodrzewu. Materiały opisane dalej również są idealnym surowcem dla zdolnego zbrojmistrza.

Jeśli materiał polepsza karę do testów z pancerza (tzn. ją zmniejsza), będzie w Tabeli 1-11: Nowe materiały na zbroje oznaczony plusikiem (+). Jeśli tę karę zwiększa, znajdziesz przy nim minus (-).

Astralny dryfmetal: Ten nadzwyczaj rzadki minerał wydobywany jest tylko na wyspach materii dryfujących po Planie Astralnym. Bardzo przypomina żelazo, lecz posiada jedną nadzwyczajną cechę: 25% szansy na skuteczną ochronę przeciw atakom bezcielesnym, tak jakby był efektem działania mocy. Materiał nie jest na tyle plastyczny, aby zrobić z niego kolczugę albo zbroję łuskową. Nadaje się tylko na napierśniki, tarcze i elementy zbroi ciężkich. Komplet dryfmetalowego opancerzenia waży o 2,5 kg więcej niż taka sama zbroja ze stali, ale pozostałe statystyki (maksymalna premia ze Zr, kara do testów z pancerza, szansa niepowodzenia czaru) się nie zmieniają.

Astralny dryfmetal ma trwałość 12, a na 2,5 centymetra grubości przypada 30 pw. Modyfikator ceny rynkowej wynosi +1000 sz.

Brązodrzew: Wyjątkowo twarde drewno, które nadaje się na broń i na pancerze. W przeciwieństwie do większości gatunków drewna, brązodrzew może zastąpić metal w ciężkich zbrojach i orężu. W porównaniu z innym drewnem jest zbity i ciężki, ale mimo to lżejszy od większości stopów. Przedmioty wykonane z brązodrzewu ważą o 10% mniej niż metalowe. Pancerze z tego materiału również mniej rzucają się w oczy. Kara do testów z pancerza dla zbroi i tarcz brązodrzewnych nie dotyczy testów Ukrywania w terenach zalesionych.

Z brązodrzewu można zrobić następujące typy pancerzy: napierśnik, zbroję krytą, zbroję płytową, półpłytkową i pełną płytową. Brązodrzew może zastąpić metal w większości broni, ale nie da się z niego wykonać ogni w łańcucha, np. łańcucha kolczastego.

Brązodrzew ma trwałość 10, a na 2,5 centymetra grubości przypada 20 pw.

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Lekki pancerz	+1000 sz
Średni pancerz	+4000 sz
Ciężki pancerz	+9000 sz
Tarcza	+1000 sz / 1 kg

Chityna: Zewnętrzne szkielety ogromnych insektów zdobyć niebezpiecznie, a obrobić trudno. Wciąż jednak wykonuje się z nich broń i pancerze, zwłaszcza jeśli w danym regionie ciężko znaleźć metal. Broń i pancerze z chityny ważą o połowę mniej niż ich metalowe odpowiedniki. Ten materiał może zastąpić metal w większości rodzajów broni, ale nie da się z niej wykonać ogni w łańcucha, a więc na przykład łańcucha kolczastego ani kolczug czy koszulek kolczych.

Jedynym źródłem odpowiednio dużych płyt chitynowych są ciała ogromnych insektów i podobnych stworzeń. Dobra chityna na pancerz pochodzi ze stworzeń o premii z naturalnego pancerza wynoszącej co naj-

TABELA 1-11: NOWE MATERIAŁY NA PANCERZE

Materiał pancerza	Koszt	Modyfikacja maksymalnej premii ze Zr	Modyfikacja kary do testów z pancerza	Niepowodzenie czaru wtajemniczeń	Szybkość 9 m/6 m	Ciężar
Lekki pancerz						
Brązodrzew	+1000 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	-10%
Elfi ciemnoliść	+750 sz	+1	+2	-5%	bez zmian	bez zmian
Elfi liściosplot	+750 sz	+1	+2	-5%	bez zmian	bez zmian
Entropium	+750 sz	+2	+2/-2	-10%	6 m/4,5 m	+1 kg
Glina elukiańska	+1000 sz	bez zmian	-1	bez zmian	bez zmian	bez zmian
Urdukar	+1000 sz/kg	-1	-2	x2	bez zmian	bez zmian
Ysgardzki drut serdeczny	+1500 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian
Żelazo kwarcowe	+2000 sz	bez zmian	bez zmian	-20%	bez zmian	x2
Średni pancerz						
Astralny dryfmetal	+1000 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	+2,5 kg
Brązodrzew	+4000 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	-10%
Elfi ciemnoliść	+2250 sz	+1	+2	-5%	9 m/6 m	bez zmian
Entropium	+2000 sz	+2	+2/-2	-10%	bez zmian	+2,5 kg
Glina elukiańska	+2000 sz	bez zmian	-1	bez zmian	bez zmian	bez zmian
Urdukar	+1000 sz/kg	bez zmian	bez zmian	x2	bez zmian	+10%
Ysgardzki drut serdeczny	+1500 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian
Żelazo kwarcowe	+5000 sz	bez zmian	bez zmian	-20%	bez zmian	x2
Ciężki pancerz						
Astralny dryfmetal	+1000 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	+2,5 kg
Brązodrzew	+9000 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	-10%
Chityna	+10 000 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	x1/2
Elfi ciemnoliść	+3000 sz	+1	+2	-5%	bez zmian	bez zmian
Entropium	+8000 sz	+2	+2/-2	-10%	bez zmian	+4,5 kg
Glina elukiańska	+4000 sz	bez zmian	-1	bez zmian	bez zmian	bez zmian
Urdukar	+1000 sz/kg	bez zmian	bez zmian	x2	bez zmian	bez zmian
Ysgardzki drut serdeczny	+1500 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian
Żelazo kwarcowe	+10 000 sz	bez zmian	bez zmian	-20%	bez zmian	x2
Tarcze						
Astralny dryfmetal	+1000 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	+2,5 kg
Żelazo kwarcowe	+4000 sz/kg	bez zmian	bez zmian	-20%	bez zmian	x2
Brązodrzew	+500 sz/kg	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	-10%
Chityna	+2000 sz	bez zmian	bez zmian	bez zmian	bez zmian	x1/2
Glina elukiańska	+400 sz/kg	bez zmian	-1	bez zmian	bez zmian	bez zmian
Entropium	+1500 sz/kg	bez zmian	+2/-2	+2/-2	-10%	+1 kg
Urdukar	+500 sz/kg	bez zmian	bez zmian	x2	bez zmian	bez zmian

mniej +5. Tak jak w przypadku przerabiania na pancerz wybranych fragmentów smoczej skóry, płatnerze mogą wykonać jeden komplet zbroi krytej dla istoty mniejszej o dwie kategorie rozmiaru od stworzenia, którego skóra posłużyła za materiał; jeden komplet zbroi półpłytywowej istoty mniejszej o trzy kategorie rozmiaru mniejszej albo kompletną pełną zbroję płytową dla istoty mniejszej o cztery kategorie rozmiaru. W każdym przypadku z resztek materiału można wykonać dużą lub małą tarczę, jedną dużą lub średnią broń, dwa małe oręża lub 50 grotów do strzał czy ostrzy beltów – jeżeli zabite stworzenie jest rozmiaru co najmniej dużego.

Chityna ma trwałość 5, a na 2,5 centymetra grubości przypada 10 pw.

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Ciężki pancerz	+10 000 sz
Tarcza	+2000 sz

Elfi ciemnoliść: Zbroja z elfiego ciemnoliścia (podobny do elfiego liściosplotu – patrz dalej) wykonana

na jest z pieczolowicie zakonserwowanych i pięknie rzeźbionych kawałków ciemnodrzewu (patrz Rozdział 8 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*) oraz z alchemicznie wytrawianych liści.

Zbroja wykonana z ciemnoliścia ma o 5% mniejszą szansę niepowodzenia czaru z uwagi na elastyczność materiału. Maksymalna premia ze Zręczności rośnie o 1, a kary do testów z pancerza spadają o 2. Większość zbroi ciemnolistnych jest o jedną kategorię lżejsza niż zwykle, jeśli chodzi o obliczanie ruchu i inne ograniczenia (np. dotyczy szybszego poruszania się barbarzyńcy). Ciężki pancerz z elfiego ciemnoliścia należy traktować jak pancerz średni, pancerz średni jak lekki, acz zbroja lekka pozostaje lekka. Z tego materiału można wykonać tylko takie zbroje, które na ogół tworzy się z metalu.

Stworzenie zbroi z elfiego ciemnoliścia wymaga oprócz zwykłych testów Rzemiosła (płatnerstwo) również testu Alchemii (ST 25).

Elfi liściosplot: Elfi rzemieślnicy tkają pancerze z leśnych liści, które – poddane specjalnemu procesowi alchemicznemu – stają się twarde i giętkie niczym skóra oraz mniej uciążliwe i lżejsze. Pancerze takie występują w dwóch stylach, „wiosennym” i „jesiennym”. Wiosenna zbroja z liściosplotu ma barwę soczystej zieleni, a jesienna spleciona jest z liści żółtych, czerwonych i pomarańczowych.

Szansa niepowodzenia czaru przy elfich zbrojach liściastych spada o 5% dzięki większej elastyczności. Maksymalna premia ze Zręczności rośnie o 1, a kary do testów z pancerza spadają o 2. Zbroje wykonywane z metalu na ogół nie mają wariantów z liściosplotu.

Stworzenie elfiej zbroi z liściosplotu wymaga oprócz zwykłych testów Rzemiosła (płatnerstwo) również testu Alchemii (ST 25).

Entropium: Płatnerze gitzerai w wiecznie zmieniającym chaosie Limbo odkryli, jak stopić zwykłe żelazo z jedną ze zmiennych, chaotycznych materii ich macierzystego planu. Uzyskany metal, zwany entropium, jest cięższy od żelaza, ale nadaje się na dobre pancerze. Opancerzenie z entropium układa się odpowiednio do ruchów właściciela, więc kosztem większego ciężaru zapewnia lepszą swobodę ruchów. Lekki pancerz z entropium uważa się za średni i waży o kilogram więcej niż zwykły, średni pancerz staje się pancerzem ciężkim i waży 2,5 kilograma więcej, a ciężki pancerz jest jeszcze cięższy i waży 4,5 kilograma więcej niż zwykle. Tarcze również ważą o kilogram więcej niż ich stalowe odpowiedniki. Kara do testów z pancerza rośnie o 2 dla umiejętności opartych na Sile (Skakanie i Wspinaczka), ale zmniejsza się o 2 dla opartych na Zręczności (Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Ukrywanie, Upadanie, Wyzwalanie się). Szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń maleje o 10% (ale nie spada poniżej 5%), a maksymalna premia ze Zręczności rośnie o 2. Oczywiście, entropium wykorzystuje się do zbroi wykonywanych normalnie z metalu, a więc koszulek kolczych, wszystkich pancerzy średnich (oprócz skórzanych), wszystkich ciężkich oraz stalowych tarcz.

Entropium ma trwałość 15, a na 2,5 centymetra grubości przypada 40 pw.

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Lekki pancerz	+750 sz
Średni pancerz	+2000 sz
Ciężki pancerz	+8000 sz
Tarcza	+750 sz

Glina elukiańska: W naturalnym stanie ten szorstki, szary kamień nie jest zbyt plastyczny, ale można z niego zrobić broń i pancerze w procesie podobnym do rzeźbienia. Elukiańska glina, znana też jako morski kamień, po części powstaje dzięki wyciekom z Planu Żywiołu Wody. Zachowuje bliską więź z wodą, więc podróżnicy pokonujący wielkie akwenty bardzo sobie ją cenią. Przedmioty wykonane z tej gliny nie liczą się do całkowitego obciążenia postaci przy obliczaniu kary do testów z pancerza przy testach Pływania.

Z gliny elukiańskiej da się ulepić szpic, ale nie można jej dobrze naostrzyć. Dlatego produkuje się

z niej tylko broń kłującą i miażdżącą. Kara do testów z pancerza dla tarcz i zbroi z tej gliny rośnie o 1.

Po uformowaniu żądanego kształtu przedmiot z gliny elukiańskiej musi schnąć przez trzy dni. Użycie przedmiotu przed upływem tego czasu szybko go niszczy, gdyż jego trwałość wynosi 0, a punkty wytrzymałości tylko jedną dziesiątą normalnej wartości. Po wysuszeniu glina elukiańska ma trwałość 10, a na 2,5 centymetra grubości przypada 30 pw.

Uformowanie pancerza z gliny elukiańskiej wymaga umiejętności Rzemiosła (rzeźbiarstwo).

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Lekki pancerz	+1000 sz
Średni pancerz	+2000 sz
Ciężki pancerz	+4000 sz
Tarcza	+400 sz / 1 kg

Urdrukar: Ten materiał, zwany często „stałą umyślną”, to ciemny metal występujący tylko w najgłębszych szczelinach Podmroku. Dzięki naturalnej odporności na magię wieszczącą jest bardzo poszukiwany przez tych, którzy nie chcą zostać odnalezieni. Każde 2,5 kilograma urdrukaru niesione przez postać zwiększa o +2 ST wszystkich prób wróżenia dotyczących danej postaci.

Zbroje i pancerze z urdrukaru mają dwukrotnie wyższą szansę niepowodzenia czaru wtajemniczeń. Urdrukar jest cięższy i trudniejszy w obróbkę, a zrobione z niego zbroje są bardziej toporne i trudniej w nich wykonywać gesty.

Urdrukar ma trwałość 15, a na 2,5 centymetra grubości przypada 30 pw. Metalowe przedmioty z urdrukaru kosztują o 1000 sz więcej za każdy kilogram wagi.

Ysgardzki drut serdeczny: Doskonały, giętki metal wydobywany tylko w głębokich kopalniach Nidavellir na planie bohaterkich domen Ysgardu. Nie nadaje się na cały komplet opancerzenia, ale niewielkie fragmenty tego materiału można wpleść w koszulki kolcze, kolczugi lub ciężkie pancerze, co zapewnia lepszą ochronę punktów vitalnych. Takie wzmocnienie zwiększa KP o +2, ale jedynie podczas potwierdzania krytyka. Drut jest tak mocny i lekki, że nie zwiększa ciężaru zbroi. Modyfikator ceny rynkowej dla takiego pancerza wynosi +1500 sz.

Żelazo kwarcowe: Rzadki, naturalnie występujący stop żelaza i kwarcu jest kłopotliwy i trudny w obróbkę. Tarcze i pancerze z żelaza kwarcowego ważą dwa razy więcej niż zwykle, zachowując normalne kary do testów z pancerza. ST testów Rzemiosła dotyczących pracy z tym materiałem rosną o 5. Kwarc jest zadziwiająco dobrym przewodnikiem energii magicznej. Szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń dla tarcz i zbroi z żelaza kwarcowego spada o 20%. Broń wykonana z żelaza kwarcowego waży dwa razy więcej niż zwykła i nie zapewnia dodatkowych korzyści.

Żelazo kwarcowe ma trwałość 8, a na 2,5 centymetra grubości przypada 15 pw.

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Lekki pancerz	+2000 sz
Średni pancerz	+5000 sz
Ciężki pancerz	+10 000 sz
Tarcza	+4000 sz / 1 kg

ROZDZIAŁ 2: EKWIPUNEK POSZUKIWACZA PRZYGÓD

Oto dodatkowe przedmioty, które mogą się przydać poszukiwaczom przygód. Jeśli nie napisano inaczej, ciężar wszystkich przedmiotów z Tabeli 2-1: Ekwipunek poszukiwacza przygód podano z pełną zawartością (dotyczy pojemników). Trwałość i punkty wytrzymałości przedmiotów znajdziesz w Atakowanie obiektu w Rozdziale 8 Podręcznika Gracza.

NOWY EKWIPUNEK

Beczka: Pojemnik na płyny, z fęgiły wino i piwo. Jedna osoba może bez trudu nieść ręczną baryłkę, ale pełna beczka wymaga zwykle dwóch tragarzy.

Bloczek: Mocny drewniany bloczek z metalowym hakiem i kółkiem do zawieszania. Kółko może wytrzymać ciężar do 375 kilogramów, potem pęka.

Buty śnieżne: Pozwalają właścicielowi poruszać się z 2/3 szybkości po śniegu i lodzie. Buty śnieżne zakłada się przez minutę, a zdejmuje poświęcając akcję całorundową.

Buty, ciche: Międko podszywane buty skutecznie tłumią hałas. Mimo podszewki, podeszwy są z twardej, rozciągliwej skóry, odpornej na uszkodzenia. Zapewniają premię z okoliczności +1 do testów Cichego poruszania.

Czekan: To raczej narzędzie niż broń, choć ma ostry metalowy dziób prostopadły do trzonka i rączkę zaopatrzoną w szpikulec. Zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Wspinaczki w górskim i/lub oblodzonym terenie. Czekana można używać jako broni – ma statystyki topora ręcznego z karą –2 do testów ataku.

Drabinka z hakami: Gotowa drabinka sznurowa zaopatrzona w dwa małe haki na jednym końcu. Koszt i ciężar podano dla drabinki o długości 3 metrów. Po zamocowaniu redukuje ona ST każdego testu Wspinaczki do 10 (tylko jeśli ST jest wyższe od 10).

Drut kolczasty: Zwój stalowego drutu kolczastego służy do odgradzenia jakiegoś obszaru. Stworzenie, które chce się przedostać przezeń, musi wykonać udany rzut obronny na Refleks (ST 10), albo otrzyma 1k3 obrażenia i się przewróci. Do rozłożenia drutu kolczastego potrzeba grubych rękawic. Budowanie przeszkody z drutu bez rękawic wymaga testu Zręczności (ST 5) co rundę – porażka oznacza 1k2 obrażenia. Wzniesienie ogrodzenia z drutu kolczastego trwa 1k4+6 godzin (wliczając czas wbijania słupów).

Dźwig, przenośny: Mały dźwig, który można rozłożyć na kilka części, co ułatwia jego transport. Właściwie działa tylko pod warunkiem odpowiedniego złożenia i zmontowania. Można zakupić dźwigi o różnej sile – odpowiednik osoby o S 22 (podnoszenie/ciągnięcie 470 kg), S 24 (podnoszenie/ciągnięcie 700 kg) oraz 28 (podnoszenie/ciągnięcie 1200 kg).

Fajka do oddychania: Długa na 30 centymetrów wąska rurka, przez którą można oddychać, będąc zanurzonym pod wodą. Możesz przebywać pod wodą przez czas nieograniczony, jeśli tylko trzymasz się tuż poniżej powierzchni (jest to element zestawu pływaków, opisanego dalej w Narzędziach klasowych i zestawach związanych z umiejętnościami).

Forma do świec: Istnieje kilka różnych wersji dużych, drewnianych form. Z jednej można zrobić osiem świec świecznikowych, dwie gromnice albo szesnaście świeczek wotywnych. Formę kupuje się bez wosku. Umiejętne korzystanie z niej wymaga umiejętności Rzemiosła (wytwarzanie świec).

Gwizdek zwierzęcy: Specjalne gwizdki z kości, metalu lub drewna imitują głosy wydawane przez niektóre zwierzęta – zwykle zwierzynę łowną i ptaki. Gwizdek zwierzęcy zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Tajników dzicy w trakcie polowań. Takie gwizdki istnieją tylko dla gatunków zaliczanych do typu „zwierzę”.

Hak, składany: Płaskie, wysuwane zęby po rozłożeniu sprawiają, że z tego przedmiotu uzyskuje się porządny hak. Działa tak samo jak normalny hak, ale zwiększa o +4 ST testów Przeszukiwania, jeśli jest rozłożony i ukryty w zakamarkach odzieży.

Hamak: Przenośna huśtawka bardzo lubiana przez żeglarzy i tropicieli. Rozwieszona między dwoma słupami lub drzewami tworzy wygodne łóżko wiszące nad ziemią.

Kamień wrzasku: Płaskie kamyki, wyrabiane przez rzemieślników niziołków. Rzucone z dużą siłą, dzięki starannie nawierconym otwórkom, wydają głośny, wysoki „wrzask”. Dźwięk dorównuje głośnością piskliwie krzyczącemu człowiekowi. Testy Nasłuchiwania pozwalające usłyszeć lecący kamień wrzasku wykonuje się na –5, z normalnymi modyfikatorami za odległość i inne utrudnienia. Po rzuceniu kamieniem wrzasku istnieje 50% szansy, że kamień zgubi się lub zniszczy.

Kandelabr: Kandelabry mieszczą cztery, osiem lub szesnaście świec, ustawionych w sposób miły dla oka. Cztery świece oświetlają obszar o promieniu 3 metrów, osiem – o promieniu 4,5 metra, szesnaście zaś – o promieniu 6 metrów.

Klatka: Typowa klatka składa się z solidnej podłogi i dachu (z drewna lub metalu), z mocnych metalowych prętów równomiernie rozmieszczonych po bokach oraz drzwi. Ma zasuwę, ale zamki trzeba dokupić osobno. Poniższa tabelka pokazuje, jak wiele istot danego rozmiaru zmieści się w odpowiedniej klatce.

Za kulisami: Przedmioty obdarzające premią z okoliczności

Przedmioty z tego rozdziału, które przyznają premię z okoliczności, wchodzi w skład zestawów z *Podręcznika Gracza*. Na przykład przyrząd zaciskowy jest częścią zestawu do wspinaczki.

TABELA 2-1: EKWIPUNEK POSZUKIWACZA PRZYGÓD

Przedmiot	Koszt	Ciężar	Przedmiot	Koszt	Ciężar	Przedmiot	Koszt	Ciężar
Beczułka			Lina, elfia (6 m)	50 sz	2,5 kg	Smycz i kaganiec		
baryłka ręczna	5 ss	5 kg	Lupa jubilerska	20 sz	—	drobne	2 ss	—
beczka	1 sz	10 kg	Magnes, mały	10 sz	0,5 kg	małutkie	4 ss	—
Bloczek	5 sz	0,5 kg	Maszynka do kawy	1 sz	0,5 kg	małe	6 ss	—
Buty śnieżne	15 sz	4 kg	Mata termiczna	45 sz	—	średnie	8 ss	—
Buty, ciche	10 sz	0,5 kg	Młynek, ręczny	2 sz	0,5 kg	Stalowe paznokcie	20 sz	—
Czekan	10 sz	2,5 kg	Moskitiera	200 sz	2,5 kg	Stolik skrzynkowy,	5 sz	2,5 kg
Drabinka z hakami	40 sz	4 kg	Moździerz i tłuczek	5 sz	0,5 kg	składany		
(3 m)			Namiot nadrzewny,	30 sz	2,5 kg	Szczudła	5 sz	4 kg
Drut kolczasty	75 sz	17,5 kg	elfi			Szczypce, metalowe	3 sz	2 kg
(15 m)			Namiot,	20 sz	20 kg	Szpagat, kłębek (15 m)	1 ss	—
Dźwig, przenośny			czterooosobowy			Sztandar	30+ sz	5 kg
S 22	30 sz	32,5 kg	Namiot,	5 sz	5 kg	Ściana z drutu	60 sz	0,5 kg
S 24	60 sz	60 kg	jednoosobowy			Świeca na owady	1 ss	—
S 28	120 sz	125 kg	Namiot, pawilon	100 sz	150 kg	Święty tekst	10+ sz	1,5 kg+
Fajka do oddychania	1 sz	0,25 kg	Narty z kijkami	15 sz	3 kg	Tablica łupkowa	5 sz	0,5 kg
Forma do świec	12 ss	2,5 kg	Narzędzia rolnicze			Tipi	60 sz	50 kg
Gwizdek zwierzęcy	20 sz	—	Grabie	1 sz	1,5 kg	Uprząż włamywacza	20 sz	1 kg
Hak, składany	3 sz	1 kg	Motyka	3 sz	1 kg	Woda chaosu/prawa	25 sz	0,5 kg
Hamak	5 sz	0,5 kg	Siekacz	5 sz	1 kg	Zapalniczka	2 sz	—
Kamień wrzasku	3 sz	125 g	Szpadel	4 sz	4 kg	Zatyczki do uszu	3 ss	—
Kandelabr, na 4 świece			Widły	2 sz	2 kg	Zestaw do	1 sz	0,5 kg
srebrny	10 sz	0,25 kg	Okulary śnieżne	2 sz	—	konserwacji zbroi		
złoty	25 sz	0,5 kg	Pajęczka drabinka	35 sz	4 kg	Złodziejski hełm	10 sz	0,5 kg
Kandelabr, na 8 świec			Pas na pieniądze	4 sz	—			
srebrny	20 sz	0,5 kg	Peryskop	20 sz	1 kg			
złoty	35 sz	1 kg	Piła, składana	2 sz	1 kg			
Kandelabr, na 16 świec			Piłka do metalu					
srebrny	25 sz	1,5 kg	zwykła	5 sz	0,5 kg			
złoty	45 sz	3 kg	wyjątkowa	20 sz	0,5 kg			
Klatka			Piwowarnia,	40 sz	2,5 kg			
drobna	10 sz	6,5 kg	krasnodudzka					
małutka	15 sz	12,5 kg	Plansza do gry,	2+ sz	0,5 kg			
mała	25 sz	32,5 kg	przenośna					
średnia	50 sz	50 kg	Platforma nadrzewna	15 sz	2,5 kg			
duża	75 sz	100 kg	Płótno	5 sz	15 kg			
Knot do świecy	2 ss	—	nieprzemakalne					
(15 m)			Pływaczki	5 sz	0,5 kg			
Kołczan z pochwą	10 sz	1 kg	Pozytywka	35 sz	—			
Kołowrót, przenośny			Przecinak do metalu	6 sz	2,5 kg			
S 18	20 sz	10 kg	Przecinak do szkła	2 sz	0,5 kg			
S 20	40 sz	20 kg	Przybory kuchenne	6 ss	0,5 kg			
S 22	80 sz	40 kg	Przybory wędkarskie	20 sz	2,5 kg			
Książka, fałszywa	30 sz	1 kg	Przyrząd zaciskowy	20 sz	0,5 kg			
Kulki	2 ss	1 kg	Rozpylacz	15 sz	2 kg			
Latarnia,	20 sz	1,5 kg	Siatka na motyle	10 sz	125 g			
przeciwmgiełna			Sidla na ptaki	20 sz	2,5 kg			

Rozmiar	Liczba istot					
klatki	Duże	Średn.	Małe	Małutkie	Drobne	Trwał. PW
Duża	1	2	4	8 ¹	16 ¹	10 30
Średnia	0	1	2	4 ¹	8 ¹	10 30
Mała	0	0	1	2	4	10 30
Małutka	0	0	0	1	2	10 15
Drobna	0	0	0	0	1	10 10

¹ Stworzenia o tym rozmiarze mogą bez trudu przechodzić między prętami klatki, chyba że wykonano ją, gęściej je osadzając.

Narzędzia klasowe i zestawy do umiejętności

Przedmiot	Koszt	Ciężar
Zestaw błazna	10 sz	2,5 kg
Zestaw fałszerza	25 sz	1 kg
Zestaw nawigatora	250 sz	4 kg
Zestaw pływaka	15 sz	2,5 kg
Zestaw tresera zwierząt	50 sz	2,5 kg
Zestaw wróżbity	40 sz	1 kg

Ubranie

Przedmiot	Koszt	Ciężar
Ubranie grotołaza	5 sz	4,5 kg
Ubranie ogniotrwałe	20 sz	7,5 kg
Ubranie pszczelarskie	9 sz	2 kg
Ubranie pustynne	6 sz	1,5 kg
Ubranie tresera zwierząt	10 sz	10 kg

—: Waga nieistotna.

Knot do świecy: Spreparowany knot do świeczek. Można go też używać do mierzenia czasu lub jako zapalnika. Centymetr knota spala się w 10 sekund. Płomień jest tak silny jak płomień świecy, więc łatwo gaśnię na wietrze, deszczu itp.

Kołczan z pochwą: Sprytnie pomyślany kołczan (na strzały lub belty) zawiera ukrytą pochwę, w której mieści się płaska broń o rozmiarze małym lub mniejszym, np. krótki miecz, topór ręczny lub sztylet. ST testu Przyszukiwania na wykrycie schowanej broni rośnie o +6.

Kołowrót: Ręcznie obracany kołowrót z 15 metrami liny konopnej (lub drutu) oraz małym hakiem. Kołowrót trzeba przysrubować lub przybić do stabilnej powierzchni. Można zakupić kołowroty o różnej sile – odpowiednik osoby o S 18 (podnoszenie/ciągnięcie 300 kg), S 20 (podnoszenie/ciągnięcie 400 kg) oraz 22 (podnoszenie/ciągnięcie 570 kg).

Książka, fałszywa: Duży, ładnie wykonany wolumin, wydrążony w środku, zaopatrzony w klamrę i bardzo prosty zamek (ST testu Otwierania zamków wynosi 20). Po zamknięciu fałszywa książka jest hermetyczna i dlatego, dzięki „komorze powietrznej”, unosi się na powierzchni wody.

Kulki: Około 24 kulek z gliny, kolorowego szkła lub kryształów górskich ze skazą, zamkniętych w skórzaną sakwę. Normalnie służą jako zabawki, ale przydają się także do sprawdzania nachylenia podziemnego korytarza (kładziesz jedną na podłodze i patrzysz, gdzie się potoczy), albo jako nieszkodliwa alternatywa dla pajęczków. Kulki z jednej torby pozwalają pokryć obszar 1,5 na 1,5 metra. Stworzenia przechodzące lub walczące w tym obszarze muszą wykonać testy Równowagi (ST 15). Stworzenie, któremu test się nie powiedzie, nie może się przemieszczać przez rundę (albo może się przewrócić; patrz opis umiejętności Równowaga w Podręczniku Gracza).

MP określa skuteczność kulek w przypadku nietypowych przeciwników. Stworzenia wielkie lub większe mogą roznieść kulki na proch, a te o wielu odnóżach, jak gnilne pelczace, mogą przejść nie upadając.

Latarnia, przeciwmgielna: Górnicza latarnia ze specjalną soczewką z bursztynu, dzięki której światło lepiej przenika przez mgłę, chmury i dym. Oświetla obszar stożka o długości 12 metrów i szerokości 3 metrów u końca, bez względu na zamglenie czy zadymienie. Pali się przez 6 godzin, zużywając 0,6 litra oliwy. Można nieść latarnię w jednej ręce.

Lina, elfia: Elfia lina jest lepsza od jedwabnej. Ma 4 punkty wytrzymałości, a rozzerwać ją można testem Siły o ST 25. Jest tak elastyczna, że zapewnia premię z okoliczności +3 do testów Stosowania liny. Zwoje elfich lin sprzedawane są w sześciometrowych kawałkach. Bardzo rzadko można kupić taką linę poza elfimi siedzibami.

Lupa jubilerska: Powiększająca soczewka zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Szacowania przy okazji bardzo bliskich oględzin przedmiotów, np. klejnotów, biżuterii i dzieł sztuki.

Magnes, mały: Małym magnesem można przyciągać luźne metalowe przedmioty lub przytwierdzać go do żelaznych obiektów. Magnes przyciąga przedmioty o wadze najwyżej 90 gramów.

Maszynka do kawy: Przedmiot uważany za najważniejszy element zestawu kuchennego. Służy do gotowania wody na kawę albo inne, bardziej egzotyczne gorące napoje. W rozpaczliwych sytuacjach może służyć za broń. Wrząca zawartość pełnej maszynki zadaje 1k3 obrażenia od gorąca (maksymalny zasięg 1,5 metra).

Mata termiczna: Kwadratowa mata o wymiarach 30 na 30 centymetrów, wykonana z materiałów wchłaniających ciepło. Wytrzymuje temperaturę do 650 stopni Celsjusza, nawet jeśli położyć gorą-



cy przedmiot bezpośrednio na niej. Nigdy nie zajmie się ogniem. Mata rozgrzewa się nieprzyjemnie, więc nie nadaje się na odzież ochronną. Używana jest za to często w laboratoriach alchemików i czarodziejów.

Metalowe szczypce: 30-centymetrowe metalowe szczypce, którymi można podnosić przedmioty, nie dotykając ich bezpośrednio.

Młynek, ręczny: Niewielkie trzymane w dłoni urządzenie do mielenia ziarna (zbóż oraz innych roślin) i przypraw.

Moskitiera: Prostokątna, bardzo lekka siatka o wymiarach 3 na 6 metrów; zatrzymuje na sobie insekty. Po właściwym zamocowaniu chroni przed moskitami, pszczołami i innym zwykłym robactwem. Nie powstrzyma jednak potwornych robaków. Więcej informacji znajdziesz w opisie ubrania pszczelarskiego – patrz Narzędzia klasowe i zestawy związanych z umiejętnościami.

Moździerz z tłuczkiem: Kamienna misa i tłuczek służą do rozcierania substancji na proszek. Niezbędny przy wykorzystywaniu umiejętności Alchemia i do tworzenia eliksirów.

Namiot nadrzewny, elfi: Przemysłnie wykonany i bardzo wygodny jednoosobowy namiot do zawieszania na gałęziach drzew. Kolor i kształt zapewniają premię z okoliczności +1 do testów Ukrywania przed wypatrzeniem z powierzchni ziemi.

Namiot, czteroosobowy: Duży namiot, mieszczący swobodnie czworo średnich humanoidów.

Namiot, jednoosobowy: Namiot przeznaczony dla jednego humanoida średniego rozmiaru.

Namiot, pawilon: Wielki baldachim bez ścian, do tego słupki, paliki i linki. Pod sklepieniem wygodnie mieści się dwadzieścioro średnich humanoidów.

Narty z kijkami: Dzięki nartom można poruszać się po śniegu i lodzie z normalną szybkością, ale nie można ich używać na innej powierzchni. Szybkość jazdy z góry na dół równa się biegowi ($\times 4$) na łagodnych stokach i biegowi ($\times 5$) na stromych stokach. Założenie lub zdjęcie nart to akcja całorundowa.

Narzędzia rolnicze: Typowe narzędzia rolnicze i ogrodnicze, używane przez plebejuszy. Mają drewniane drzewca lub trzonki i metalowe głowice (zwykle trwałość 5, pw 5). Wykorzystanie narzędzi jako broni powoduje zwykłą karę -4 do testów ataku ze względu na brak biegłości.

Nieprzemakalne płótno: Trzy metry kwadratowe mocnego płótna z metalowymi kółkami w rogach i na krawędziach.

Okulary śnieżne: Drewniane okulary z poziomą, wąską szczeliną pośrodku. Zapewniają premię z okoliczności +2 do rzutów obronnych przeciw efektom oślepienia, w tym ślepotę śnieżną, bardzo jasne światło oraz czary niebezpośrednio atakujące wzrok (np. słoneczny wybuch, ale nie ślepotę). Niestety, nosząc te okulary, otrzymujesz karę -4 do testów Zauważania i Przeszukiwania.

Pajęzka drabinka: Ten zestaw metalowych kijków można złożyć w mały, dość lekki tobolek. Każda rurka jest wydrążona, długa na 30 centymetrów i szeroka na 2 centymetry. Rurki można składać w różne konfiguracje, budując półsłupową drabinę wysoką na 3 metry

lub zmyślnie połączoną kwadratową ramę o boku 1,5 metra. Struktura wytrzymuje ciężar do 90 kilogramów, potem załamuje się i ulega zniszczeniu.

Wykorzystanie pajęzkiej drabinki jako drabiny zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Wspinaczki. Może również zapewnić premię w innych sytuacjach, przy odpowiednio zmontowanej konstrukcji (decyzja MP).

Pas na pieniądze: Sakiewka z tkaniny przeznaczona do noszenia pod ubraniem. Mieści do 50 monet. ST testu Kradzieży kieszonkowej na wyjęcie czegoś z pasa na pieniądze jest o +5 wyższa niż zwykle.

Peryskop: Mały, ręczny peryskop o długości około 30 centymetrów pozwala wyjrzeć ponad przeszkodę albo zza rogu bez wystawiania się na niebezpieczeństwo.

Piła, składana: Obozowa piła, którą można złożyć w wąski pakunek, co ułatwia transport. W rundzie przecina 10 centymetrów miękkiego lub 5 centymetrów twardego drewna. Nie nadaje się na broń.

Piłka do metalu: Ostrze dostosowano do przecinania cienkiego metalu. Przy cięciu ignoruje trwałość normalnych metalowych przedmiotów (ale nie metalu egzotycznych, jak mithril czy adamantyt), ale zadaje tylko 1 obrażenie na 2 rundy piłowania. Zwykły brzeszczot wytrzymuje 20 rund, a nadzwyczajny 40 rund.

Piwownia, krasnoludzka: Przedmiot bardzo ceniony przez krasnoludzkich wojowników stacjonujących w polu. Jest to ciśnieniowy pojemnik z grubsza przypominający maszynkę do kawy. Po wleciu wody, chmielu i innych składników, już po tygodniu powstaje cienkie piwo. Smakuje okropnie, ale spragnieni żołnierze nie wybrzydzą. Rzut obronny na Wytrwałość chroniący przed efektami alkoholowego upojenia tym piwem wynosi 10 (patrz Alkohol i upojenie, w dalszej części tego rozdziału).

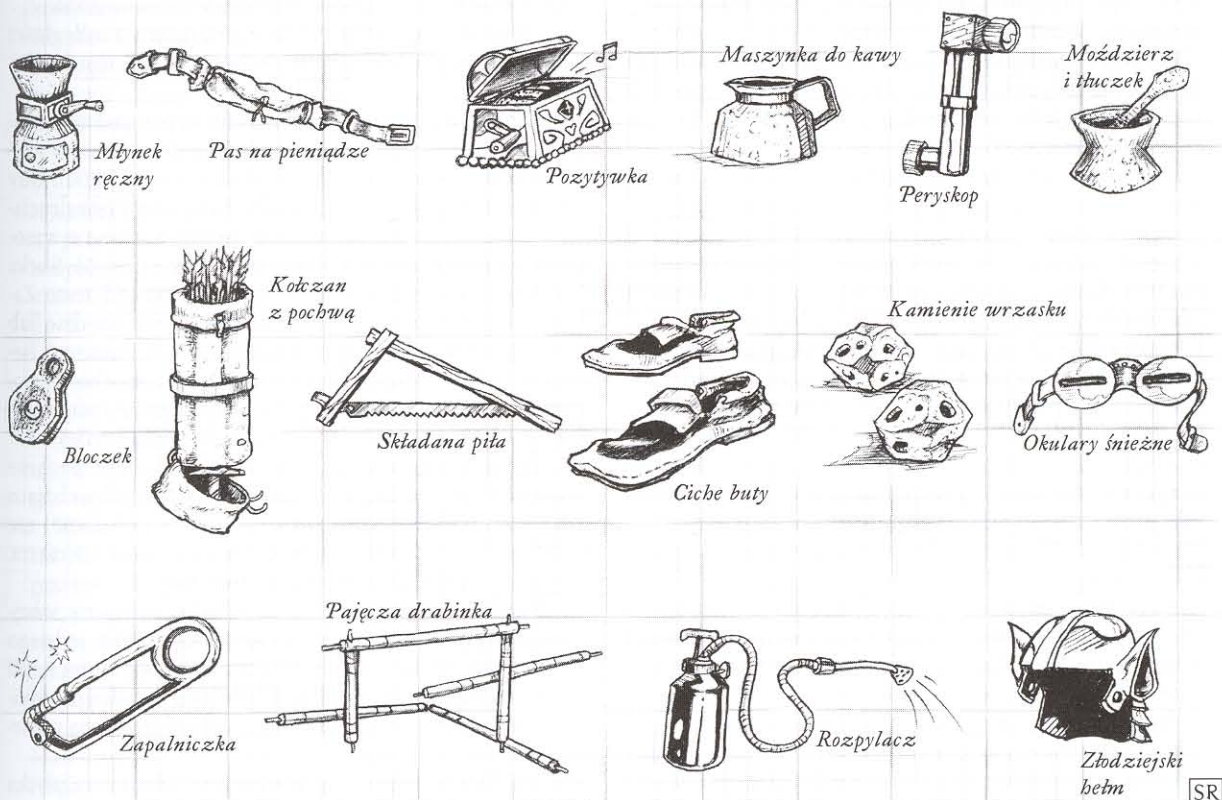
Plansza do gry, przenośna: Mała, składana drewniana plansza i pionki do gier takich jak szachy, warcaby, trik-trak, go i tym podobne. Wyższy koszt oznacza lepszą jakość wszystkich pionków.

Platforma nadrzewna: Przenośna platforma, która zapewnia myśliwemu stabilną pozycję powyżej poziomu gruntu. Wśród gęstych liści daje premię z okoliczności +2 do testów Ukrywania względem osób znajdującym się na ziemi. Ponadto podwaja zasięg pola widzenia.

Pływaczki: Nadmuchiwane pęcherze zwierzece obszyte dla wzmocnienia lekką skórą. Zapewniają premię z okoliczności +2 do testów Pływania, pozwalających utrzymać się na powierzchni. Jednakże przy pływaniu pod wodą obdarzają karę -2 ze względu na wyporność, którą pływak musi pokonać. Nadmuchiwanie pływaczek zajmuje całą rundę, a spuszczenie z nich powietrza to akcja standardowa.

Pozytywka: Mała skrzynka wygrywająca słodką muzykę (jedną piosenkę), jeśli pociągnie się za umieszczoną w obudowie rączkę. Skonstruowanie pozytywki wymaga roboty na tyle precyzyjnej, że zazwyczaj pociąga za sobą wykorzystanie najlepszych metali, często również klejnotów osadzanych w zdobieniach.

Przecinak do metalu: To narzędzie umożliwia przecinanie łańcuchów, cienkiego metalu i żelaznych pretów. Obiektom (zwykle metalowym) o przekroju



SR

nie grubszym niż 2,5 centymetra zadaje 15 obrażeń, wliczając ewentualny modyfikator z Siły. Przecinak nie nadaje się do użycia jako broń – co najwyżej jako nieporęczna maczuga.

Przecinak do szkła: Specjalne urządzenie pozwala przecinać szklane szyby, nie tłukąc ich i nie powodując pęknięć. Przecinak robi okrągłą dziurę o średnicy od 7,5 centymetra do 40 centymetrów. Jeśli powiedzie się test Zręczności (ST 15), wycinając otwór, nie spowoduje się hałasu. Porażka oznacza, że szkło pęka z głośnym brzękiem (premia z okoliczności +2 do testu Nasłuchiwanie pozwalającego to usłyszeć). Możesz zamiast zręczności testować Otwieranie zamków, jeśli jesteś w tym wyszkolony.

Przybory kuchenne: Lekki metalowy zestaw naczyń – miska, talerz, widelec, łyżka i kubek.

Przybory wędkarskie: Ten zestaw obejmuje brzoźowe wędziska, jedwabne liny, spławiki, haczyki, przynęty i skrzynkę na sprzęt. Zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Tajników dzicy przy zdobywaniu pożywienia w okolicy akwenów wodnych, w których żyją ryby.

Przyrząd zaciskowy: Sprytnie zaprojektowany bloczek zaciska się wokół liny i wspomaga zsuwanie się lub wspinaczkę. Mały przełącznik blokuje przesuwanie się liny w górę albo w dół. Przyrząd zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Wspinaczki przy używaniu pojedynczej liny. Umożliwia on również gwałtowny ślizg, czyli ześlizgnięcie się po linie – właściwie kontrolowany upadek. Utrzymanie chwytu

na linie podczas tego manewru wymaga testu Siły (ST 15). Porażka testu oznacza, że spadasz.

Rozpylacz: Mała butla połączona ze sporą rączką i pompą. Butlę napędza się płynem – zwykle wodą, ale często bywa to też oliwa lub woda święcona (kwas to kiepski pomysł, bo przeżera pojemnik w kilka rund). Po naciśnięciu pompy (standardowa akcja) rozpylacz wydziela gęstą chmurę wilgoci o długości 3 metrów. Cząsteczki są tak drobne, że chmura utrzymuje się tylko przez chwilę i nie przepływa na sąsiednie pola. Butla mieści ilość płynu wystarczającą na trzy chmury, potem wymaga ponownego napełnienia.

Siatka na motyle: Smukły kij z metalową obręczą na końcu, do której przymocowano torbę z gęstej siatki (patrz opis moskitiery, wcześniej). Można nią chwycić zwykle insekty, robactwo i małe ptaki, nie czyniąc im krzywdy. Używanie siatki na motyle nie wymaga biegłości. Zapewnia premię z okoliczności +2 do testów ataku dotyczących chwytania istot małych i mniejszych. Siatkę na motyle uważa się za sieć (patrz Broń w Podręczniku Gracza), z tą tylko różnicą, iż się nią nie rzuca.

Sidla na ptaki: To sidła specjalnie zaprojektowane do chwytania ptaków i innych małych latających stworzeń. Zapewniają premię z okoliczności +1 do testów Tajników dzicy przy próbie schwytania takich istot.

Smycz i kaganiec: Niezbędny sprzęt do tresowania zwierząt, produkowany dla różnych ras i rozmiarów. Mistrzowsko wykonane wersje zapewniają premię z okoliczności +1 do testów Postępowania ze zwierzętami, ale kosztują o 20 sz drożej (niezależnie

od rozmiaru). Więcej informacji o tresowaniu zwierząt znajdziesz w Rozdziale 4 w części Towarzysze, zwierzęta domowe i wierzchowce.

Stalowe paznokcie: Bardzo krótkie, ostre niczym brzytwy ostrza nakłada się na palce. Służą do przecinania rzemyków od sakiewek albo warstw odzieży i zapewniają premię z okoliczności +1 do testów Kradzieży kieszonkowej. Są zbyt krótkie, by działać skutecznie jako broń – co najwyżej powodują zadrapania.

Stolik skrzynkowy, składany: Walizeczka o wymiarach 60 na 60 centymetrów, która może służyć również za składany stolik. Często wykorzystywany przez ulicznych cyrkowców, paserów i sztukmistrzów.

Szczudła: Drewniane szczudła przyczepione do nóg zwiększają wzrost o 60 centymetrów. Chodzenie na nich wymaga udanego testu Równowagi (ST 5). Można kupić także wyższe szczudła, ale każde dodatkowe 30 centymetrów podnosi ST testu Równowagi o 5, a koszt o 10 sz. Bazowa szybkość poruszania się na szczudłach to 6 metrów (małe postacie zyskują dzięki dłuższemu krokowi). Na szczudłach nie można biegać.

Szpagat, kłębek: Kłębek mocnego szpagatu o trwałości 0 i 1 pw. Po ciasnym owinięciu wokół przedmiotu ma taką samą siłę jak konopna lina (trwałość 0, 2 pw na 2,5 cm grubości).

Sztandar: Spory kawał tkaniny z wyszytym godłem heraldycznym. Służy do okazywania osobistego, rodowego lub królewskiego godła, albo do identyfikacji na polu bitwy. Podany koszt dotyczy prostego

sztandaru z bawełny i tańszych materiałów. Im wykwintniejsza chorągiew, tym cena będzie wyższa.

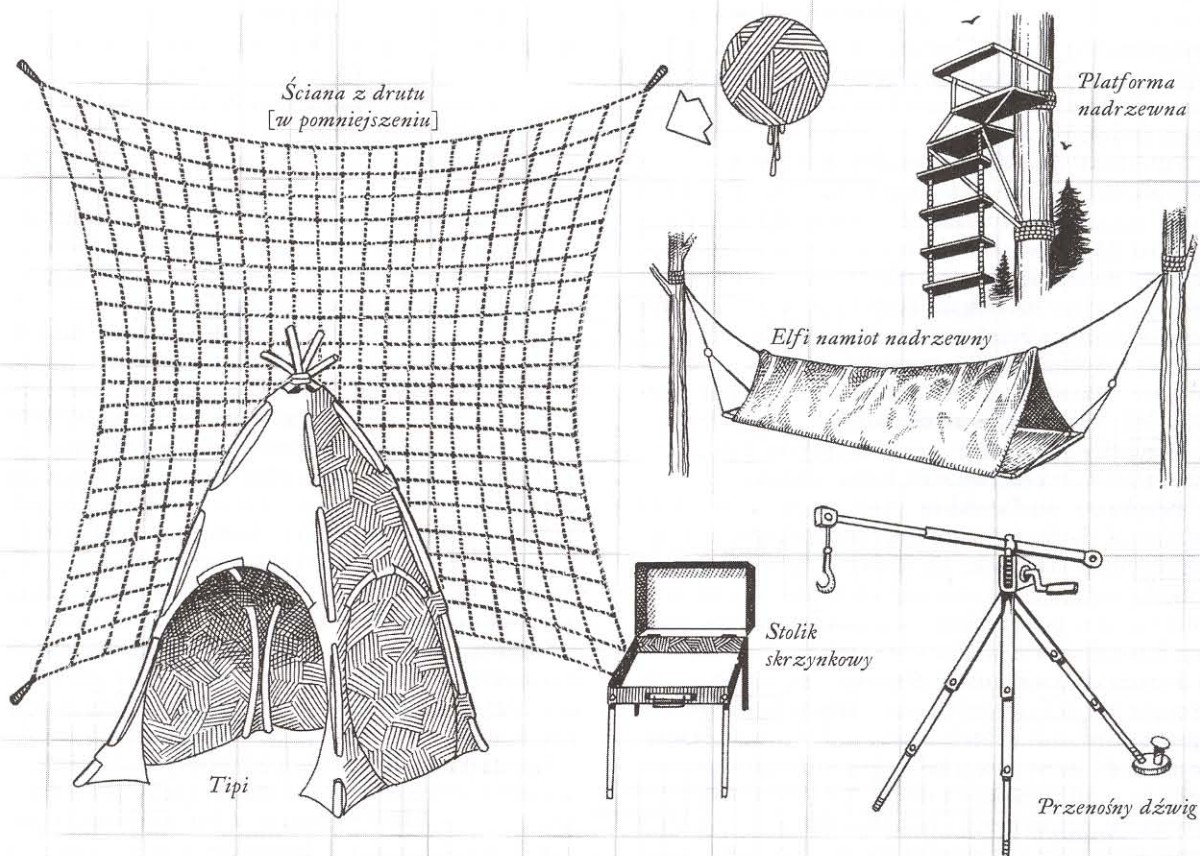
Obserwatorzy wypatrujący sztandaru z odległości otrzymują premię z okoliczności +2 do testów Zauważania.

Ściana z drutu: Produkowane przez gnomy urządzenie składa się z bardzo cienkiego drutu, ciasno upakowanego w kulę wielkości mniej więcej pięści. Gdy rzuci się nią w twardą powierzchnię, sprężysta druciana siatka prostuje się i rośnie, tworząc ścianę o wysokości i szerokości 3 metrów (trwałość 0, pw 5). Siatka jest bardzo cienka i trudno ją zauważyć (ST testu Zauważania wynosi 20). Stworzenie, które wejdzie lub wbiegnie w drut, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – nieudany oznacza zaplątanie się analogicznie do złapania w sieć (patrz Rozdział 7 *Podręcznika Gracza*). Ścianę z drutu można wykorzystać tylko raz.

Świeca na owady: Świeca o silnej woni pachnie przyjemnie dla ludzi i humanoidów, ale odpychająco dla owadów. Robactwo (zwykle, a nie potworne) nie zbliży się do zapalonej świecy bliżej niż na 1,5 metra. Świeca płonie przez godzinę.

Święty tekst: Niemagiczny tekst religijny, obejmujący pismo święte, opowieści i nauki jednego z wyznań. Podany koszt dotyczy zwykłej, taniej kopii z niewielką liczbą ilustracji lub wręcz żadnymi takimi ozdobami. Elegantsze egzemplarze kosztują o wiele drożej.

Tabliczka łupkowa: Kwadratowa łupkowa płytką o boku 30 centymetrów, po której pisze się kredą.



Tipi: Używane przede wszystkim przez koczowniców, zapewnia doskonałą ochronę przed żywiołami. Rozstawienie tipi zajmuje godzinę, a zwinięcie połowę tego czasu. W typowym tipi mieści się wygodnie ośmioro średnich humanoidów. Do transportu potrzeba konia, muła lub osła (albo wóz).

Uprząż włamywacza: Zaprojektowana specjalnie do włamań na wyższych piętrach, wykonana z elastycznej czarnej skóry, ogranicza hałas powodowany przez luźne, brzęczące metalowe elementy. Osoba w uprząży otrzymuje premię z okoliczności +1 do testów Cichego poruszania i Wspinaczki, ale i karę -2 do Kradzieży kieszonkowej, Równowagi, Skakania, Ukrywania, Upadania i Wyzwalania się.

Woda chaosu/prawa: Grupy oddające cześć bogom związanym z pojęciami Prawa i Chaosu tworzą wodę, która naśladuje działanie wody święconej lub przeklętej. Woda prawa jest absolutnie nieruchoma, podczas gdy woda chaotyczna nieustannie pieni się i bulgoce.

Woda prawa rani chaotycznych przybyszów prawie tak jak kwas. Na ogół jej flaszka zadaje chaotycznemu przybyszowi przy bezpośrednim trafieniu 2k4 obrażenia, a 1 przy opryskaniu. Poza tym wodę prawa uważa się za święconą, a więc zyskuje ona specjalne efekty przeciw niektórym stworzeniom. Flaszka wody prawa można rzucić jak bronią wybuchową (patrz Ataki bronią wybuchową w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*). Flaszka pęka, jeśli uderzy w ciało istoty materialnej. Atakując istotę bezcielesną, trzeba pojemnik otworzyć i chlusnąć płynem na przeciwnika. Z tego wynika, że bezcielesną istotę możesz zaatakować tylko wtedy, gdy jesteś na sąsiadującym polu. Jest to atak dotykowy na dystans, który nie prowokuje okazyjnych ataków.

Woda chaosu działa identycznie, tyle że szkodzi praworządnym przybyszom.

Zapalniczka: Składa się z krzemienia i krzysiwka osadzonych w drucianym zawiasie. Zapalenie pochodni taką zapalniczką to akcja standardowa. Można jej użyć dziesięć razy, potem trzeba wymienić.

Zatyczki do uszu: Noszone zatyczki z gąbki lub korka zapewniają premię z okoliczności +1 do rzutów obronnych przeciw atakom dźwiękowym, ale obdarzają również karą -4 do testów Nasłuchiwania.

Zestaw do konserwacji zbroi: Szmalki, pasty, zapasowe zapięcia, druciane szczotki i rzemienie – oto zestaw niezbędny do utrzymania pancerza w doskonałym stanie. Przyborek do konserwacji zbroi zapewnia premię z okoliczności +2 do testów Rzemiosła (płatnerstwo) wykonywanych podczas naprawiania pancerza.

Złodziejski hełm: Specjalnie zaprojektowany hełm ma wokół uszu metalowe lejki, zapewniające premię z okoliczności +1 do testów Nasłuchiwania.

Przygody w sceneriach o niskiej lub żadnej magiczności

Czasami Mistrzowie Podziemi i gracze mają ochotę zagrać w bardziej „realistycznym” świecie, gdzie magiczne fajerwerki są niezmierną rzadkością, a może wcale się nie zdarzają. Takie podejście otwiera szereg ciekawych i trudnych sytuacji, w których BG muszą poradzić sobie tylko dzięki umiejętnościom, sprytowi, no i oczywiście ekwipunkowi.

Magia jest potężna... lub słabiutka. Rzecz jasna, w sceneriach, gdzie magia nie istnieje, nie stanowi żadnego zagrożenia ani nie zapewnia przewagi. Natomiast w scenerii o niskiej obecności magii może ona występować w dwóch różnych wariantach.

W pierwszym przypadku każde użycie magii wywieira spore wrażenie. Świadkowie działania magii powinni odczuwać podziw, strach, a przynajmniej respekt. Magię uważa się za domenę bogów i potężnych czarodziejów, a jej skutki są ogromne. Potężniejsze czary wymagają nieraz uczestnictwa wielu rzucających je osób, zajmują wielką ilość czasu, a często niezbędne jest przy tym źródło mocy w postaci magicznego przedmiotu.

W drugiej sytuacji magia jest bardzo dyskretna i rzadko – jeśli w ogóle – jawnie widoczna. W takim wypadku czary należą zapewne do szkół wieszczania, zaklinania i iluzji. Dobrym przykładem magii „niskiego kalibru” jest czarownica, opcjonalna klasa z Rozdziału 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Postacie rzucające czary awansują bardzo powoli, ale zapewne są postrzegane jako niezwykle mądre.

Magiczne przedmioty będą źródłem wielu legend, wypraw i przygód, nawet jeśli ich moc błędnie w porównaniu z przedmiotami z typowych światów gry.

Mądrze dobieraj ekwipunek. Bez czarów, które wspomagają bohaterów we wszystkim – od lokalizowania przedmiotów do rozwalania potworów – niezmierznie ważne staje się to, co masz przy sobie. Bez dostępu do czarów *światło* niezbędne są pochodnie i latarnie. Bez czarów *lot* i *lewitacja* jedynym sposobem pokonywania ścian zostają liny i drabiny. Płonąca butelka oliwy (lub ogień alchemiczny w światach o „niskiej magii”) może wyównać szanse w walce przy braku *kul ognistych*.

Z „realistycznym” podejściem do gry idzie w parze zwrócenie bacniejszej uwagi na ciężar i obciążenie. Krótko rzecz ujmując: jeśli nie możesz czegoś unieść, nie możesz tego mieć. Owszem, jest przy tym więcej roboty papierkowej, ale dzięki temu osiąga się większy stopień twardego realizmu, który odpowiada niektórym graczom i MP.

Walka, rany i leczenie. Brak lub ograniczenie magii leczącej oznacza, że walka jest *zabójcza*. Poszukiwacze przygód powinni bardzo rozważnie podchodzić do bitew i być gotowi do ucieczki, gdy coś pójdzie nie po ich myśli. Obrażenia od ognia, kwasu lub zimna mogą mieć daleko idące skutki, na które nie zwraca się uwagi, gdy magia uzdrawiająca jest łatwo dostępna.

W niemagicznych sceneriach niezbędna jest umiejętność *Leczenie*. Bez *uzdrowienia*, *wskrzeszenia* czy *regeneracji* ranni poszukiwacze przygód będą na pewno spędzać mnóstwo czasu, kurując się między jedną a drugą większą walką; poza tym nie mogą się obejść bez pomocy wyszkolonego medyka. Postać posiadająca umiejętność *Leczenie* koniecznie musi zakupić zestaw *uzdrowiciela*.

Pamiętaj także, że Skala Wyzwania potworów zakłada, że BG mają normalny dostęp do magii uzdrawiającej. W świecie o „niskiej magii”, gdzie magia lecznicza jest bardzo ograniczona, MP musi nagradzać doświadczeniem ad hoc, aby odzwierciedlić wzrost niebezpieczeństwa spotkania. (Patrz: Nagradzanie doświadczeniem ad hoc w Rozdziale 7 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Broń. W świecie bez magii lub z małą jej ilością najlepsza osiągalna broń to mistrzowsko wykonane egzemplarze. Koszt ich stworzenia lub nabycia zapewne w tej sytuacji wzrósłby drastycznie, bo bez czarodziejów i zaklinaczy zdolnych do tworzenia broni magicznej byłby olbrzymi popyt na zdolnych mistrzów kujących oręż – a oni umięją się cenić. W świecie o „niskiej magii” zdobycie oręża +1 byłoby wielką frajdą... ale i przekleństwem. Magiczna broń nieustannie przyciągałaby uwagę wszystkich, którzy umieliby ją rozpoznać, w tym wrogów BG oraz innych osób, chcących zagarnąć taki oręż dla siebie. Całe królestwa mogłyby legnąć w gruzach w imię znalezienia (lub odzyskania) magicznych przedmiotów o stosunkowo niewielkiej mocy.

MP powinien wynaleźć inną metodę zadawania obrażeń potworom obdarzonym redukcją obrażeń. Chociaż konieczność walki z czymś, czego nie można zranić zwykłą bronią, może dodać wiele smaczku przygodzie. Nie ma nic bardziej przerażającego niż widok miecza, który odbija się niczym gumowa piłka od skóry potwora, nawet go nie drasnąwszy!

Alchemia: W sceneriach o niskiej obecności magii najwięcej magicznych efektów odnajdziesz w przedmiotach alchemicznych, które mogą zastąpić pewne niskopoziomowe czary. Umiejętność Alchemia dałaby znaczną korzyść drużynie, nawet jeśli tworzenie przedmiotów miałoby zabrać więcej czasu niż same przygody. Osoby, które w normalnym świecie gry byłyby czarodziejami lub zaklinaczami, tutaj raczej będą alchemikami (fachowcami lub adeptami). Alchemia stanie się zapewne jedyną formą „magii”, jaką dane będzie zoba-

czyć bohaterom, co nie pozostanie bez odbicia w cenach. Poszukiwacze przygód mogą się spodziewać co najmniej podwójnych cen, jeśli nie wyższych.

Narzędzia klasowe i zestawy związane z umiejętnościami

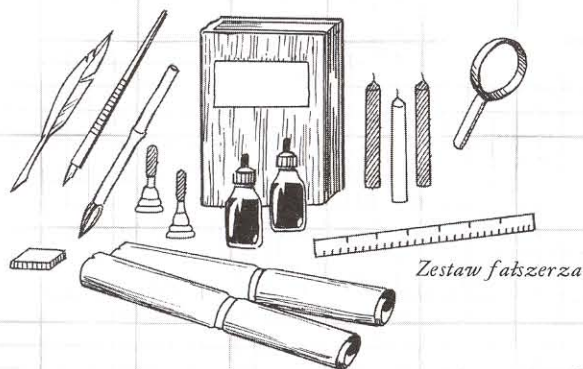
Ten ekwipunek jest szczególnie użyteczny, jeśli posiadasz odpowiednie umiejętności lub należysz do odpowiedniej klasy.

Zestaw błazna: Zestaw jaskrawych kostiumów, farb do twarzy, zabawek, lalek, kul do zonglowania i innych wielobarwnych przedmiotów. Zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Występów (komedia), Występów (błaznowanie) lub testów Przebiegania przy unikaniu rozpoznania.

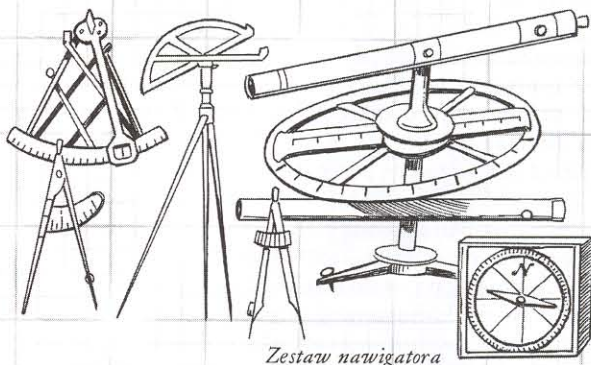
Zestaw fałszerza: Specjalna kolekcja przeróżnych piór, pieczęci, gatunków wosku i atramentu, szkieł powiększających, podręczników kaligrafii, pergaminów i innych przyrządów. Zapewnia premię z okoliczności +2 do testów Fałszerstwa. Po dziesięciu zastosowaniach zestaw należy uzupełnić.

Zestaw nawigatora: Kosztowny zestaw instrumentów obejmujący sekstans, astrolabium, kompas i przyrządy pomiarowe. Nie przynosi korzyści na lądzie, ale na morzu zapewnia premię z okoliczności +2 do Wyczucia kierunku oraz Tajników dziczy (tylko do orientacji w przestrzeni), a także do testów Profesji (kartografia) przy rysowaniu map.

Zestaw pływaka: Składa się z fajki do oddychania (opis wcześniej – premia już wliczona), maski do nurkowania i płetw. Czasem w jego skład wchodzi rów-



Zestaw fałszerza



Zestaw nawigatora



Zestaw pływaka



Zestaw błazna



Zestaw wróżbity

niez obcisły kombinezon. Zapewnia premię +2 do testów Pływania. Nie można go nosić razem z innym ubraniem albo pancerzem.

Zestaw tresera zwierząt: Składa się z uprzęży, bodźców różnej maści, lekkich batów, przysmaków i innych rzeczy pomocnych w tresurze. Z każdym typem zwierzęcia związany jest inny zestaw. Zapewnia on premię z okoliczności +2 do testów Postępowania ze zwierzętami. Przy tresowaniu niebezpiecznych zwierząt bardzo polecane jest ubranie tresera zwierząt (patrz dalej).

Zestaw wróżbity: Różnorodne pryzmatyczne kryształy, kadzidła, lustra i inne przedmioty ułatwiające koncentrację. Zestaw zapewnia premię z okoliczności +2 do testów Wróżenia. Użytkownik musi znać czar wróżenie lub posiadać kryształową kulę.

Ubranie

Ubranie grotolaza: Sprzęt dla poszukiwaczy przygód wybierających się pod ziemię. Składa się z wodoodpornych wełnianych spodni, niskich i mocnych butów, wełnianej koszuli, skórzanego płaszcza, pasa, prostej sprzączki, bandoliera (do mocowania ekwipunku), ochraniaczy na łokcie i kolana oraz górniczego hełmu. Wyposażenie nie obejmuje sprzętu do wspinaczki, który trzeba zakupić osobno.

Ubranie ogniotrwale: Odzież zaprojektowana dla ochrony przed żarem, przed temperaturami panującymi przy paleniskach kuźni albo przy wulkanach. Składa się z ciężkich spodni i płaszcza, specjalnie wytrawianego skórzanego fartucha, bardzo grubych rękawic, grubego kaptura i okularów. Ten strój wchłania

TABELA 2-2: UBRANIE

Przedmiot	Koszt	Waga	Przedmiot	Koszt	Waga	Przedmiot	Koszt	Waga
Buty			kaptur, futrzany	1 sz	—	Rękawice		
jeździeckie	1 sz	0,5 kg	kaptur, wełniany	8 sm	—	jedwabne	15 sz	—
niskie	3 ss	0,25 kg	turban	2 ss	0,25 kg	mitenki	8 ss	—
przemytnika ¹	10 sz	0,5 kg	Obroża, kolczasta	10 sz	—	plóciennie	5 sm	—
rybackie	1 sz	1,5 kg	Obuwie			skórzane	5 ss	—
wysokie	5 ss	0,5 kg	do tańca	15 sz	—	Saczek	6 ss	—
Dublet/kamizelka			pantofelki	1 ss	—	Spodnie		
aksamitna	2 sz	0,5 kg	sandały/tabi	2 ss	0,25 kg	aksamitne	4 sz	0,5 kg
bawełniana	1 ss	—	skórzane	3 ss	0,5 kg	bawełniane	1 ss	0,5 kg
brokatowa	8 sz	0,5 kg	Ochraniacze			jedwabne	8 sz	—
skórzana	3 ss	0,25 kg	na kolana	3 ss	0,25 kg	plótno workowe	5 sm	0,5 kg
Fartuch, skórzany	3 ss	1 kg	na łokcie	3 ss	0,25 kg	skórzane	8 ss	0,75 kg
Gorset	25 sz	2 kg	na łydki	4 ss	0,25 kg	wełniane	5 ss	0,5 kg
Kaftan wełniany,	4 sz	1 kg	Pas			Spódniczka skórzana	5 ss	0,5 kg
zimowy ¹			ozdobny	25 sz	—	dla wojowniczek		
Kamizelka,	25 sz	1 kg	pendent	7 ss	0,25 kg	Sprzączka (duża)		
nożownika ¹			skórzany	2 ss	—	ozdobna	1 sz+	—
Kombinezon, czarny ¹	30 sz	0,5 kg	Pas z materiału			prosta	2 ss	—
Koszula			bawełniany	2 ss	—	Sukmana chłopska	8 sm	1,5 kg
aksamitna	5 sz	0,25 kg	jedwabny	4 sz	—	Suknia		
bawełniana/lniana	1 ss	0,25 kg	wełniany	1 ss	—	chłopska	5 ss	1,5 kg
jedwabna	10 sz	—	Pasek/szarfa	6 ss	0,5 kg	dobra	20 sz	4 kg
plótno workowe	5 sm	0,25 kg	Peleryna			przeciętna	8 ss	2,5 kg
Koszula damska			długa	1 sz	1,5 kg	wyśmienita	75 sz	4,5 kg
jedwabna	6 sz	—	krótka	10 ss	0,5 kg	Szata		
lniana	1 ss	—	Płaszcz			aksamitna	3 sz	1,5 kg
plótno workowe	8 sm	—	bawełniana	3 ss	1 kg	bawełniana/lniana	1 sz	1 kg
Koszula nocna,	6 sz	—	futrzana	20 sz+	3 kg	jedwabna	5 sz	1 kg
jedwabna			wełniana	5 ss	1,5 kg	plótno workowe	1 ss	1 kg
Nakrycie głowy			Płaszczyk/kubrak/			Tabard	5 ss	0,25 kg
czapka,	8 sm	—	kurtka			Tiurniura	5 sz	0,5 kg
bawełniana			aksamitny	8 sz	0,5 kg	Toga		
czapka, wełniana	1 ss	—	bawełniany	6 ss	1 kg	aksamitna	5 sz	1,5 kg
czepiec	2 ss	—	futrzan	50 sz+	3 kg	jedwabna	45 sz	1,5 kg
fez	1 ss	—	jedwabny	10 sz	0,5 kg	Tunika		
hełm, górniczy ¹	1 sz	0,5 kg	skórzany	1 sz	1,5 kg	aksamitna	2 sz	0,5 kg
kapelusz obszyty	15 ss	—	wełniany, zimowy	1 sz	1,5 kg	bawełniana	5 ss	0,5 kg
futrem			z odpinanymi	+5 ss	—	jedwabna	5 sz	0,5 kg
kapelusz	8 sz	—	rękawami			plótno workowe	5 sm	0,5 kg
z szerokim			Podwiązki	8 sm	—	—: Waga nieistotna		
rondem			Pończochy	4 ss	—	¹ Opisane w sekcji Ubranie		
kaptur, bawełniany	5 sm	—	Przepaska biodrowa	3 sm	—	specjalne.		

nia w rundzie 3 obrażenia od normalnego gorąca (nie stłuczenia) i neguje karę -4 do rzutów obronnych na Wytrwałość za noszenie ciężkiej odzieży (patrz: Niebezpieczne gorąco w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Ubranie ogniotrwałe powinno się nosić tylko przez krótkie okresy czasu.

Ubranie pszczelarskie: Chroni przed obrażeniami powodowanymi przez zwykłe robactwo dowolnego rodzaju – pszczoły, mrówki, stonogi itd. Składa się ze szczelnego skórzanego kombinezonu oraz wielkiego hełmu owiniętego delikatną siatką (patrz wcześniej – moskitiera). Ubranie zapewnia premię z pancerza +6 do KP przeciw atakom żądłacym i gryzącym wyprowadzanym przez stworzenia filigranowych rozmiarów. Przeciw większym stworzeniom nie zapewnia ochrony.

Ubranie pustynne: Jest to luźna, przewiewna odzież, która ma chronić właściciela przed przegrzaniem i osłonić przed słońcem w suchym, gorącym terenie pustynnym. Składa się z kaftana, turbana, szala, luźnych spodni i wysokich butów lub niskich sandałów. Noszenie takiego ubrania neguje karę -4 do rzutów obronnych na Wytrwałość za noszenie ciężkiej odzieży w warunkach wysokich i ekstremalnie wysokich temperatur (patrz: Niebezpieczne gorąco w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*) – ale tylko pod warunkiem, że postać nie ma na sobie zbroi.

Ubranie tresera zwierząt: W zasadzie jest to ulepszona przeszywanica. Okrywa postać od stóp do głów grubym, warstwowym podszyciem, chroniąc przede wszystkim kończyny. Używane jako ochrona przez treserów szkolących zwierzęta bojowe, na przykład psy. W ubraniu takim bardzo trudno się poruszać, więc nie nadaje się na zbroję. Jako pancerz ma następujące statystyki: premia z pancerza +2, maksymalna premia ze Zręczności +1, kara do testów z pancerza -7, niepowodzenie czaru wtajemniczeń 40%, szybkość 6 m (9 m)/4,5 m (6 m).

Ubranie specjalne

Koszt odzieży w Tabeli 2-2: Ubranie to średnia cena dla danych typów odzieży. W niektórych wypadkach cena i ciężar mogą być inne niż w *Podręczniku Gracza*, gdzie podano wartość wszystkich przedmiotów. Poniżej opisano tylko nietypowe ubrania.

Buty przemysłowe: Wysokie buty są pod każdym względem zwykłe, tyle że obcas zamocowane na zawiasach zamykają małe, puste przestrzenie. W każdej zmieści się jeden lub dwa filigranowe przedmioty, na przykład fiołki z trucizną. Oprócz tego wyściółkę buta można usunąć, by wsadzić pod nią cienkie, płaskie przedmioty w rodzaju mapy lub sztyletu. Znalezienie ukrytych w butach przedmiotów wymaga udanego testu Przeszukiwania o ST 30.

Hełm górniczy: Metalowy kask z małym wgłębieniem na przedzie, podobnym do latarni górniczej. Można w nim zatknąć jedną świeczkę, która oświetla obszar stożka o długości 3 metrów. Na świeczkę często rzuca się czar światła lub nieustający płomień.

Kamizelka nożownika: Kamizelka zaprojektowana specjalnie do noszenia na innej odzieży pozwala umieścić dziesięć noży podczepionych w szlufkach

na piersi. Przydatna zwłaszcza postaciom, które rzucają nożami i posiadają atut Szybkie wyciąganie broni.

Kombinezon, czarny: Bardzo ciasno dopasowany strój z czarnego jedwabiu. Używany przez łotrzyków i szpiegów do nocnych podchodów. Kostium zapewnia premię z okoliczności +2 do testów Ukrywania w ciemności lub półmroku, które zapewniają ukrycie co najmniej 1/2. Kostium nie daje żadnych korzyści, jeśli nosisz na wierzchu pancerz lub ubranie inne niż pasy, sakwy czy bandolierę.

Wełniany kaftan, zimowy: Grubo podszywana bielizna do noszenia pod zwykłym ubraniem dla ochrony przed zimnem.

Wełniany kaftan jest częścią ubrania na zimną pogodę, opisanego w *Podręczniku Gracza*. Noszony oddzielnie zapewnia premię z okoliczności +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw efektom zimnej pogody (patrz Niebezpieczny mróz w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Biżuteria i dodatki

Ceny w Tabeli 2-3 dotyczą biżuterii prostej i podstawowej, bez kamieni szlachetnych. Koszt eleganckich przedmiotów jest odpowiednio wyższy, zależnie od drobiazgowości wykonania i umiejętności rzemieślnika.

TABELA 2-3: BIŻUTERIA I DODATKI

Przedmiot	Miedź	Srebro	Złoto	Platyna
Bransoletka	1 ss+	2 sz+	20 sz+	200 sz+
Brosza	45 sm+	45 ss+	45 sz+	450 sz+
Diadem	6 ss+	6 sz+	60 sz+	600 sz+
Kolczyki	2 ss+	2 sz+	20 sz+	200 sz+
Medalion	25 sm+	25 ss+	25 sz+	250 sz+
Naszyjnik	5 ss+	5 sz+	50 sz+	500 sz+
Obręcz na głowę	4 ss+	4 sz+	40 sz+	400 sz+
Obręcz na ramię	15 sm+	15 ss+	15 sz+	150 sz+
Opaska	5 ss+	5 sz+	50 sz+	500 sz+
Pas	—	6 ss+	6 sz+	60 sz+
Pierścione	3 sm+	3 sz+	30 sz+	300 sz+
Wisiorek	45 sm+	45 ss+	45 sz+	450 sz+

Jadło i napitki

Ceny w Tabeli 2-4 to średni koszt żywności w osadach rolniczych w klimacie umiarkowanym. Występują znaczne różnice, zależnie od pory roku oraz klimatu.

Wiele z opisanych produktów można również traktować jako towary handlowe (patrz dalej).

Nietypowe napoje wysokokowe

Tabela 7-7: Towary i usługi w *Podręczniku Gracza* podaje koszt typowego wina i piwa. Jeśli szukasz czegoś oryginalniejszego, zapoznaj się z poniższymi gatunkami alkoholu.

Brązowy puls, piwo: Wyrób niziołków. Występuje w tych nielicznych stałych osadach, które zasmakowały w piwie. Ma przyjemny, orzechowy posmak. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 11).

Ciemne smoczozębne: Receptura wyjątkowego, ciemnego piwa liczy sobie setki lat, a tylko Browar Smoczego Zęba potrafi je warzyć. Rzut obronny na Wytrwałość dla uniknięcia upojenia ma ST 12.

TABELA 2-4: PRODUKTY ŻYWNOŚCIOWE

ZIOŁA I PRZYPRAWY

Produkt	Koszt za 30 g
Anyż	3 sm
Aromat cytrynowy	2 ss
Bazylia	1 ss
Bergamota	3 sm
Chrzan	1 sm
Cynamon	1 sz
Czarnuszka	1 ss
Czosnek	1 sm
Dzięgiel	5 sm
Estragon	1 ss
Gałka muszkatołowa	30 sz
Gorczyca	5 sm
Goździki	20 sz
Hyzop	5 sm
Imbir	10 sz
Jałowiec	3 ss
Kardamon	1 sz
Kminek (nasiona)	3 sm
Kminek (roślina)	2 sm
Kolendra	1 ss
Koper włoski	3 sm
Korzeń lukrecji	4 ss
Kozieradka	3 sm
Kubeba	15 sz
Kurkuma	25 sz
Kwiat muszkatołowy	25 sz
Lubczyk	1 ss
Majeranek	5 sm
Mak	8 sz
Marchewnik anyżowy	1 ss
Marzanna wonna	1 ss
Mięta	3 sm
Ogórecznik	2 sm
Oregano	2 ss
Owoc dzikiej róży	5 sz
Pieprz	30 sz
Pietruszka	4 sm
Rozmaryn	5 ss
Sól	1 sm
Szafran	65 sz
Szałwia	1 ss
Szałwia muszkatołowa	8 sm
Szanta	4 sm
Szczypiorek	2 sm
Tymianek	1 sz
Wawrzyn	4 sz
Złocien	3 sm

ZBOŻA

Produkt	Koszt za 0,5 kg
Ciecierzycza	3 sz
Gryka	5 ss
Jęczmień	1 sz
Owies	7 ss
Proso	7 ss
Pszenica	1 sz
Ryż	5 sz
Soczewica	2 sz
Żyto	7 ss

MAKA

Produkt	Koszt za 0,5 kg
Gryczana	1 sz
Jęczmienna	2 sz
Pszenna	3 sz
Żytnia	15 ss

SUSZONE OWOCE

I WARZYWA

Produkt	Koszt
Brzoskwinie	30 sz/kg
Cebula	16,5 sz/kg
Daktyl	165 sz/kg
Figi	230 sz/kg
Gruszki	10 sz/kg
Grzyby	2 sz/kg
Jabłka	2 sz/kg
Jagody	3 sz/kg
czarnego bzu	
Marchew	30 sz/kg
Morele	30 sz/kg
Pomidory	2 sz/kg
Porzeczki	3 sz/kg
Rodzyńki	2 sz/kg
Suszone śliwki	6 sz/kg
Wiśnie	16,5 sz/kg
Zielona fasolka	6,5 sz/kg
Zielony groszek	4 ss/kg

ORZECHY

Produkt	Koszt
Kasztany	1 sz
Laskowe	5 ss
Migdały	3 sz
Orzechy nerkowca	20 sz
Orzechy pinionowe	10 sz
Pistacje	15 sz
Włoskie	3 ss

OLEJE

Produkt	Koszt za 2 litry
Olej krokoszowy	1 ss
Olej midgałowy	5 sz
Olej rzepakowy	0,5 ss
Olej sezamowy	5 sz
Olej słonecznikowy	2 ss
Olej z orzechów laskowych	2 sz
Olej z orzechów włoskich	1 sz
Oliwa z oliwek	3 sz

SŁODYCZE

Produkt	Koszt
Cukier	2 sz/kg
Marcepan	660 sz/kg
Melasa	10 ss/litr
Miód	2 ss/litr
Sorgo	6 ss/litr

MIĘSO I RYBY

Produkt	Koszt za 0,5 kg
Bawół	
Suszony	30 sz
Suszony na słońcu	45 sz
Dorsz	
Solony	5 sz
Wędzony	7 sz
Łosoś	
Solony	10 sz
Wędzony	15 sz
Wieprzowina	
Bekon	4 sz
Kiełbasa	1 sz
Solona	3 sz
Szynka	5 sz
Wołowina	
Kiełbasa	2 sz
Peklowana	3 sz
Suszona	5 sz
Suszona na słońcu	7 sz
Wędzona	4 sz
Sardynki	4 sz
Śledź	
Marynowany	3 sz
Solony	5 sz

EGZOTYCZNE

Produkt	Koszt
Ananas	300 sz/kg
Cukier klonowy	20 sz/litr
Czerwony pieprz	50 sz/kg
Kakao	100 sz/kg
Kawa	100 sz/kg
Lotos	3330 sz/kg
Orzechy białe	400 sz/kg
Orzechy włoskie, czarne	200 sz/kg
Papryka	1000 sz/kg
Sarsaparylla	330 sz/kg
Tytoń	10 ss/kg
Wanilia	2500 sz/kg
Ziele angielskie	1330 sz/kg

NIEZWYKŁE PIWA I MIODY

Produkt	Koszt za litr
Brązowy pulsch, piwo	2 sz
Elfi miód pitny	15 sz
Grzmotacz, gobliniński	0,5 sz
Krasnoludzki porter	7 sz
Smoczozębne gorzkie	4 sz
Złoty blask, gnomi	3 sz

NIEZWYKŁE WINA

Produkt	Koszt za butelkę
Pajęcza krew, drowów	150 sz
Wino alecian, elfie	100 sz
Wino grzybowe	20-135 sz
Wino lodowe	40 sz
Wino z granatu, krasnoludzkie	90 sz

NIEZWYKŁE WÓDKI

Produkt	Koszt za butelkę
Kragg, orków	30 sz
Księżycówka, elfia	220 sz
Woda szafu	15 sz

Grzmotacz, gobliniński: Niegoblinoidalne rasy powszechnie unikają tego napoju, który opisuje się słowami „smak i woń gnijącej, podpalonej krowy”. Niemniej smakuje on niektórym barbarzyńcom, którzy pijają go z wyboru. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 12).

Kragg, orkowy: Wódka popularna wśród orków i goblinów. Bardzo mocna, o smaku odrażającym dla niegoblinińskiego podniebienia. Kufel tego trunku

przyprawia o mdłości każdego, kto nie jest orkiem, półorkiem, goblinem ani hobgoblinem. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 14).

Krasnoludzki porter: Mocne piwo pijane prawie wyłącznie w krasnoludzkich społecznościach. Ulubione jako codzienny napitek wojowników. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 13).

Krew pajaka, drowów: Nazwane trochę na wyrost wino grzybowe produkowane przez drowy; rzeczy-

wiecie zawiera sporą dawkę trucizny jadowitych papawów. Niezapomnianego smaku nie można pomylić z niczym innym. Osoby nieprzyzwyczajone do tego wina (zwykle nie-drowy) muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 11) – nieudany oznacza zatrucie (początkowe i drugorzędne obrażenia: utrata 1k2 Budowy). Pozbyć się tego osłabiającego efektu można pijąc jedną szklanke co kilka godzin dzień w dzień przez trzy miesiące.

Księżycówka, elfia: Napój wyśmienity, możliwy do uzyskania tylko dzięki umiejętności Alchemia (ST 30). Powstaje w osobliwym procesie wykorzystującym świeżą rosę i światło księżyca. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 13).

Miód pitny, elfi: Elfy nie słyną z browarów ani gorzelni, ale za to potrafią ze zbieranego w lasach egzotycznego miodu wytwarzać przepyszny miód pitny. Nawet krasnoludom odpowiada jego smak, chociaż niechętnie się do tego przyznają. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 12).

Wino alecian, elfie: Winogrona na to niesamowite wino pochodzą z rosnących w głębi puszczy dzikich winorośli. Znalezienie odpowiedniej ilości gron na jedną choćby beczkę trwa kilka miesięcy. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 11).

Wino grzybowe: Istnieją różne gatunki tego trunku, produkowane przez kilka różnych ras żyjących pod ziemią. Ceny bardzo zróżnicowane. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 11-12).

Wino lodowe: Delikatne białe wino z egzotycznej odmiany winorośli rosnącej jedynie w bardzo zimnych regionach północy. Zapach winogron lodowych bardzo przyciąga lodowe robale, więc zbiory winogron są dość niebezpieczne. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 13).

Wino z granatu, krasnoludzkie: Tłoczone z winogron rosnących wysoko w górach. Niezłe, choć specyficzne w smaku, wino zawiera sproszkowany granat wart co najmniej 10 sz, dodany „dla aromatu”. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 13).

Woda szale: Nadzwyczaj mocny, przezroczysty alkohol. Pogłosek o samozapłonieniu butelek wystawionych na słońce nigdy nie dowiedziono. Każda postać obdarzona klasową zdolnością szale musi po wypiciu kufła wykonać rzut obronny na Wolę (ST 15) albo wpadnie w szale. Jeśli tego dnia wykorzystasz już limit dozwolonych szaleń, wówczas woda nie działa, wywołuje tylko irytację i opryskliwość. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 15).

Złoty blask, gnomów: Doskonałe, lekkie piwo o kwiatowym posmaku, ulubiony towar ludzkich i nieziołkowych kupców. (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 11).

Alkohol i upojenie

Niemal każdy poszukiwacz przygód lubi dla uczczenia sukcesów wychylić kielich lub dwa. Czasami postacie wypijają więcej niż powinny. Opcjonalne zasady mogą pomóc MP w określeniu stopnia upojenia ożłopanej piwskim postaci.

Alkohol to środek uspokajający, który obniża rozdawkę i koordynację ruchową. Za każdym razem, gdy

postać wypija pełną dawkę napoju alkoholowego (lampka wina, kufel piwa lub kieliszek wódki), wykonuje rzut obronny na Wytrwałość bez żadnych kar. ST zależy od gatunku alkoholu (przykładowe rodzaje w poniższej tabelce; ST alkoholi rzadkich znajdziesz w ich opisach). Zakłada się, że postać *nie chce* się upić.

Jedna porcja trunku na godzinę nie powoduje kary do rzutu obronnego na Wytrwałość. Druga wypita przed upływem godziny powoduje karę -1, trzecia -2, czwarta -4 i tak dalej. Oczywiście, postać może wydłużać czas między kolejkami, aby zmniejszyć szansę upojenia.

Postać, której rzut obronny się nie powiedzie, tymczasowo traci 1k2 punkty Roztropności i Zręczności. Osoba, której Roztropność spadnie do 0, traci przytomność. Postać, której Zręczność spadnie do 0, popada w pijackie odrętwienie, ale zachowuje stan mętnej świadomości.

Jeśli wartości obu atrybutów spadną do 0, postać może ponieść skutki zatrucia alkoholem. Wykonuje rzut obronny na Wytrwałość o ST właściwej dla danego typu alkoholu (jeśli były różne, używa się najwyższej ST). Porażka oznacza tymczasową utratę 1 punktu Budowy co 10 minut, aż żołądek się oczyści.

Bohater odzyskuje 1 punkt Zręczności i Roztropności co godzinę po spożyciu ostatniej dawki alkoholu. Zazwyczaj towarzyszy temu bardzo kiepskie samopoczucie. Neutralizacja trucizny usuwa szkodliwe skutki alkoholu, ale nie leczy kaca.

Gatunek alkoholu	ST
Wino, zwykłe	11
Wino, mocniejsze	12
Piwo, słabe	10
Piwo, zwykłe	11
Porter	12
Piwo, krasnoludzkie	13
Typowe wódki (whisky, rum, gin etc).	11
Bardzo mocne wódki	13
Niebezpiecznie mocne wódki	15

PRZEDMIOTY SPECJALNE I WYJĄTKOWE

Każdy poszukiwacz przygód potrzebuje podstawowego wyposażenia: plecaka, liny, źródła światła itd. Różne zastosowania alchemii, nadzwyczajnego rzemiosła oraz trucizn nieraz okazały się dużym ułatwieniem.

Przedmioty alchemiczne

Umiejętność Alchemia pozwala bohaterom wytwarzać wiele wspaniałych substancji. Opisane dalej przedmioty znacznie wydłużają listę dostępnych wyrobów alchemicznych.

Długi oddech: Gęsty, brunatny dym bardzo przydaje się postaciom, które przez więcej niż kilka rund muszą obejść się bez powietrza. Po zaciągnięciu się długim oddechem śmiać może wstrzymać dech na 3 rundy na każdy punkt Budowy (a nie na 2 rundy na punkt). Substancję można zaaplikować już po tym, jak bohater zacznie wstrzymywanie oddechu, ale wtedy daje mniejsze korzyści. Zaaplikowany już podczas wstrzymywania oddechu, pozwala tylko przemnożyć

TABELA 2-5: PRZEDMIOTY ALCHEMICZNE

Przedmiot	Ilość	ST wytw.	Koszt Ciężar
Długi oddech	Fiolka	25	50 sz —
Iskierki	Flaszka	20	20 sz 0,5 kg
Iskrzący kamień	Kamień	25	50 sz 0,5 kg
Jastrzębia maść	Fiolka	25	50 sz —
Kwas kamieniożrący	Flaszka	20	20 sz 0,5 kg
Lina w płynie	Flaszka	15	25 sz 0,5 kg
Liofilizowana żywność	Dzienny zapas żywności	15	2 sz 120 g
Łyk natury	Fiolka	25	50 sz —
Odstraszacz robactwa	Flaszka	20	20 sz 0,5 kg
Odstraszacz truposzy	Flaszka	25	50 sz 0,5 kg
Ogień orężny	Flaszka	20	20 sz 0,5 kg
Oliwa duchów	Flaszka	25	50 sz 0,5 kg
Oliwa jasnego płomienia	Flaszka	15	2 sz 0,5 kg
Oślepiacz krasnoludów	Kamień	25	50 sz 0,5 kg
Pochłaniacz zapachów	Fiolka	25	50 sz —
Pochodnia sygnałowa	Pochodnia	15	1 sz 0,5 kg
Pocisk kapański	Pocisk do procy	—	25 sz 30 g
Pocisk kwasowy	Pocisk do procy	15	10 sz 30 g
Pocisk ognisty	Pocisk do procy	20	20 sz 30 g
Proszek widzenia w ciemnościach	Fiolka	20	10 sz 30 g
Rozkrwawiacz	Flaszka	25	50 sz 0,5 kg
Skóra polarna	Flaszka	25	25 sz 0,5 kg
Szkodnik	Flaszka	20	20 sz 0,5 kg
Szybkobiegacz	Fiolka	25	50 sz —
Świeca koncentracji	Świeca	25	100 sz 0,5 kg
Świeca odpoczynku	Świeca	25	100 sz 0,5 kg

Broń wybuchowa	Koszt	Bezpośrednie trafienie	Przystro Spryskanie zasięgu
Iskierki	20 sz	rozprasza	— 3 m
Iskrzący kamień	50 sz	1k6	połowa ² 3 m
Kwas kamieniożrący	20 sz	3k10 ³	3 ³ 3 m
Odstraszacz robactwa	20 sz	odstrasza robactwo	— 3 m
Odstraszacz truposzy	50 sz	odstrasza nieumarłych	— 3 m
Szkodnik	20 sz	2k4 ¹	1 ¹ 3 m

¹ Tylko roślinom.

² Zadaje połowę obrażeń jednemu celowi w odległości do 1,5 metra. Jeśli możliwych celów jest kilka, wylosuj jeden z nich.

³ Tylko obiektom kamiennym.

przez 1,5 maksymalny czas do zaczerpnięcia kolejnej porcji powietrza. Jeśli bohater już zaczyna wykonywać testy Budowy, aby przedłużyć wstrzymywanie oddechu, alchemiczny długi oddech w niczym nie pomoże.

Iskierki: Flaszka zawiera przezroczysty płyn pełen słabo świecących punkcików. Możesz rzucić nią jak bronią wybuchową. Przy uderzeniu w twardą powierzchnię flaszka pęka, uwalniając mnóstwo szybko się poruszających iskier. Nie zadają one obra-

żeń, ale rozpraszają uwagę. Stworzenia, które próbują rzucać czary w odległości do 1,5 metra od nich, muszą wykonać test Koncentracji (ST 5 + poziom czaru) albo zakłucie się nie powiedzie. Jeśli czarujący i tak musi – z innej przyczyny – wykonywać test Koncentracji, iskierki nie nakładają dodatkowej kary.

Iskrzący kamień: Przypomina kawałek twardej, szarej gliny wielkości pięści. Możesz nim rzucać jak bronią wybuchową. Przy uderzeniu w cel wyzwala krótki, gwałtowny łuk elektryczny. Bezpośrednie trafienie iskrzącym kamieniem zadaje 1k6 obrażeń od elektryczności. Jeśli w odległości 1,5 metra znajduje się inne stworzenie, łuk elektryczny przeskakuje na nie, zadając połowę początkowych obrażeń. Iskrzący kamień wytwarza tylko jeden drugorzędny łuk, więc jeśli w odległości 1,5 metra jest więcej istot, trzeba wylosować, na którą przeskoczy łuk. Jeśli w tej odległości nie ma nikogo, iskrzący kamień nie ma drugorzędnego efektu.

Jastrzębia maść: Gęsty, kwaśny żel tymczasowo wyostrza wzrok użytkownika. Niemniej gdy minie jego działanie, przez kilka minut postać odczuwa ból i pieczenie oczu. Po wtarcia maści w oczy postać zyskuje premię +1 do testów Przeszukiwania i Zauważania na 2 minuty. Jednak po upływie tego czasu testy tych samych umiejętności podlegają karze –2 na 10 minut. Postacie, które przez rundę będą dokładnie przemywać oczy czystą wodą, skracają ten okres o połowę. Samodzielne zaaplikowanie jastrzębiej maści to akcja całorundowa, prowokująca okazyjny atak.

Kwas kamieniożrący: Specjalny gatunek kwasu trawi jedynie kamień. Możesz rzucać zawierającymi go pojemnikami jak bronią wybuchową. Kwas zwykle zadaje przedmiotom połowę obrażeń (patrz: Atakowanie obiektu w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*). Przy bezpośrednim trafieniu w kamienną powierzchnię powoduje 3k10 obrażeń (nie bierze się pod uwagę trwałości). W następnej rundzie po bezpośrednim trafieniu kwas zadaje dodatkowe 2k10 obrażeń.

Lina w płynie: Gęsty, szary płyn po wylaniu z butelki formuje się w długi sznur, który można wykorzystać jako linę. W kontakcie z powietrzem substancja gwałtownie zwiększa objętość i gęstość, osiągając grubość typowej liny konopnej. Niestety, szybko wysycha. Flaszka liny w płynie tworzy sznur o długości 90 centymetrów, który nadaje się do użycia po 2 rundach ztwardnienia i wysychania. Można w tym czasie go przenieść w inne miejsce (nie niszczy się), ale nie utrzyma więcej niż 4,5 kilograma ciężaru. Po całkowitym wyschnięciu uzyskuje wytrzymałość zwykłej liny konopnej. Po godzinie lina w płynie staje się zbyt krucha, by utrzymać jakikolwiek ciężar i szybko rozsypuje się w proch.

Liofilizowana żywność: Odkrywcy wszelkiej maści i poszukiwacze przygód chętnie zabierają ze sobą alchemicznie liofilizowaną żywność. Kosztuje drogo, ale waży tylko połowę tego, co odpowiednia ilość racji podróży. Doskonale na długie podróże, gdzie jest pod dostatkiem wody, ale trudno o pożywienie. Postacie spożywające liofilizowaną żywność muszą dziennie pić dwa razy więcej wody niż normalnie albo uciepić od odwodnienia (patrz: Głód i pragnienie w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Łyk natury: Malutka fiolka zawiera mętny płyn o ostrej woni. Po spożyciu łyk natury nieznacznie zmienia zapach postaci. Zwierzęta przyjaźniej reagują na takiego bohatera, mniej się go obawiają i podchodzą do niego z większą ufnością. Wypicie fiolki łyku natury obdarza premią z okoliczności +1 do testów Postępowania ze zwierzętami i Zwierzęcej empatii na cały następny dzień.

Odstraszcacz owadów: Ciasno zakorkowana flaszka zawiera białozielony dym. Po wypuszczeniu w powietrze opary wypełniają obszar kwadratu o boku 1,5 metra. Na większość stworzeń dym nie ma wpływu, chociaż humanoidom z reguły nie odpowiada jego zapach. Jednakże dla robactwa woń dymu jest niemal nie do zniesienia. Owad, chcący przedostać się przez obszar zadymiony odstraszcaczem, musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 15). Odstraszcacz utrzymuje się przez minutę, ale silny wiatr może rozwiać go szybciej.

Odstraszcacz truposzy: Gęsty, biały płyn wyparowuje niemal natychmiast w kontakcie z powietrzem, tworząc rzadki, prawie niewidoczny dym. Opary są niemal całkowicie bezwonne i na większość stworzeń nie działają w żaden sposób. Jednak nieumarli odczuwają wobec nich wstręt i jedynie siłą woli mogą zmusić się do wejścia w zadymiony obszar. Po otwarciu (zwykle pojemnik ciska się o ziemię) flaszka odstraszcacza truposzy napelnia dymem obszar kwadratu o boku 1,5 metra. Nieumarli nie mogą wejść na ten obszar, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Wolę (ST 10). Mogą normalnie atakować istoty przebywające na obszarze, jeżeli sami pozostają poza zasięgiem dymu. W zwykłych warunkach odstraszcacz truposzy utrzymuje się przez 1 minutę, ale silny wiatr może rozwiać go szybciej.

Ogień oreżny: Gęsty, lepki płyn podobny do ognia alchemicznego, ale mniej lotny. Zapala się w kontakcie z powietrzem. Służy najczęściej do powlekania ostrza stalowej broni, dzięki czemu klinga płonie przez pewien czas. Oreż nasmarowany tą substancją pali się przez 1k6 rund, dając światło takie jak pochodnia. Przy każdym udanym trafieniu zadaje 1 dodatkowy punkt obrażeń od ognia. Powleczenie ostrza ogniem oreżnym to akcja calorundowa, która powoduje okazyjny atak. Substancja jest na tyle gęsta, że nie spływa po ostrzu, nie grozi więc użytkownikowi poparzeniem rąk. Gdy płonie, w każdej rundzie zadaje również 1 obrażenie od ognia samej broni, ale trwałość większości oreży pozwala ignorować te uszkodzenia. Niemniej drewniana broń pokryta ogniem oreżnym zapala się i co rundę otrzymuje 1k6 obrażeń od ognia, dopóki ktoś nie ugasi płomieni. Podpalenie przedmiotów łatwopalnych wymaga dłuższego kontaktu niż pojedynczy atak. Chcąc podpalić taki przedmiot, trzeba poświęcić akcję calorundową (jeśli przedmiotu nikt nie trzyma) lub wygrać test zwania (z przeciwnikiem, który trzyma lub ma na sobie dany przedmiot). Jeśli przeciwnik wyrwie się ze zwania, zanim wykonasz następną akcję, nie następuje podpalenie. Jeżeli nie przerwiesz zwania w swojej następnej akcji, zapala się również łatwopalne przedmioty, które ty masz przy sobie.

Oliwa duchów: Przezroczysta oliwa o szarawym zabarwieniu. Patrzącym zdaje się, że kotłują się w niej dziwne, nieostre kształty. Broń oblaną tą oliwą przez

2 następne rundy zadaje normalne obrażenia istotom bezcielesnym. Jedna flaszka zawiera ilość oliwy duchów wystarczającą do pokrycia jednej broni o dużym lub mniejszym rozmiarze. Oblanie oliwą oreż (dowolnych rozmiarów) to akcja calorundowa.

Oliwa jasnego płomienia: Rzadka, jasnoniebieska oliwa płonie niebieskim płomieniem i oświetla duży obszar. Wykorzystana jako paliwo do latarni oświetla teren o promieniu 12 metrów. W latarni górniczej oświetla obszar stożka długości 24 metrów i szerokości na końcu 7,5 metra. Pół litra oliwy jasnego płomienia rozlane na ziemi pokrywa powierzchnię o wymiarach 1,5 na 1,5 metra. Po podpaleniu płonie przez 1 rundę i zadaje 1k4 obrażenia wszystkim stworzeniom na tym obszarze.

Oślepiacz krasnoludów: Oślepiacz krasnoludów to małe kamienie, którym poddanie działaniu alchemicznych substancji nadało słaby fioletowy poblask. Tymi przedmiotami rzuca się jak bronią wybuchową. Przy uderzeniu w twardą powierzchnię emitują rozprysk fioletowego światła. Światło chwilowo rozświetla obszar o promieniu 6 metrów i uniemożliwia tymczasowo widzenie w ciemnościach osobom, które się znajdują w jego zasięgu. Stworzenia w odległości do 3 metrów od miejsca, w które uderzył kamień, muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) albo stracić zdolność widzenia w ciemnościach na 10 minut. Oślepiacz krasnoludów nie ma wpływu na normalne widzenie oraz widzenie w słabym świetle.

Pochłaniacz zapachów: Fiolka szarego dymu przypięta zmysł węchu, gdy ktoś wciągnie do nosa jej zawartość. Pochłaniacz zapachów zapewnia premię alchemiczną +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość wykonywanych w przypadku opierania się efektom nieprzyjemnych woni (jak smród troglodyty). Efekt pochłaniacza zapachów trwa 1 godzinę.

Pochodnia sygnałowa: Te nieskomplikowane przedmioty to zwykłe pochodnie nasączone jakąś alchemiczną substancją, nadającą płomieniom specyficzny kolor. Każdy zestaw pochodni sygnałowych pali się światłem innego koloru. Dostępne w różnych barwach, najczęściej w zielonej, niebieskiej i żółtej.

Pocisk kapłański: Wydrążone, szklane pociski do procy napelnione wodą święconą. Gdy uderzają w cel, natychmiast pękają, oblewając cel wodą święconą. Nieumarłym i złym przybyszom zadaje 1k4 punktów obrażeń od wody święconej, niezależnie od normalnych ran wynikających z trafienia z procy. Pociski są większe niż zwykle, aby zmieściła się w nich odpowiednia ilość wody, co skutkuje karą -2 do testów ataku.

Pocisk kwasowy: Wydrążone, szklane pociski do procy napelnione kwasem. Gdy uderzają w cel, natychmiast pękają, zadając 1k4 obrażenia od kwasu niezależnie od normalnych ran wynikających z trafienia z procy. Pociski są większe niż zwykle, aby zmieściła się w nich odpowiednia ilość kwasu, co skutkuje karą -2 do testów ataku.

Pocisk ognisty: Wydrążone, szklane pociski do procy napelnione alchemicznym ogniem. Gdy uderzają w cel, natychmiast pękają i ogień alchemiczny się zapala, zadając 1k4 punktów obrażeń od ognia niezależnie od normalnych ran wynikających z trafienia

z procy. Pociski są większe niż zwykle, aby zmieściła się w nich odpowiednia ilość alchemicznego ognia, co skutkuje karą -2 do testów ataku. Informacje dotyczące celów noszących lub trzymających łatwopalne materiały znajdziesz w części Płonący bohaterowie w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

Proszek widzenia w ciemnościach: Zwyczajny, szary proszek nie rzucający się w oczy. Nie można go dostrzec normalnym wzrokiem z odległości większej niż 3 metry. Jednakże w oczach postaci obdarzonej widzeniem w ciemnościach jarzy się jasno. Stworzenia z widzeniem w ciemnościach często używają tego proszku do wypisywania wiadomości, których nie powinny ujrzeć inne istoty. Jedna fiolka wystarcza na jedno zdanie rozsądnej długości.

Rozkrwawiacz: Gęsty, niebieski żel będący potężnym antykoagulantem. Rana spowodowana przez oręż nasmarowany rozkrwawiaczem nie przestaje krwawić przez 2 rundy, powodując 1 dodatkowy punkt obrażeń w każdej z obydwu rund. Nasmarowanie broni (dowolnego rozmiaru) tą substancją to akcja całorundowa, prowokująca okazyjny atak. Po nałożeniu na oręż rozkrwawiacz utrzymuje się przez 1 minutę, potem wyparowuje. Fłaszka rozkrwawiacza wystarcza na nasmarowanie jednej broni o rozmiarze dużym lub mniejszym. Substancja nie działa na konstrukty, żywiołaki, śluzu, przybyszów oraz nieumarłych.

Skóra polarna: Szarobiałą krem, zapewniającą ograniczoną ochronę przed obrażeniami wynikającymi z zimna. Skóra polarna przestaje działać po zaabsorbowaniu 5 obrażeń od zimna – albo po upływie 1 godziny. Jej działanie nie kumuluje się z magiczną ochroną przed zimnem. Efekty magiczne w rodzaju odporności żywiołowej nie zwiększają, lecz zastępują ochronę zapewnianą przez skórę polarną. Zaaplikowanie sobie skóry polarnej trwa 1 minutę.

Szkodnik: Płyn o brudnobrazowym zabarwieniu i ostrym zapachu gnijącej roślinności. Możesz rzucić flaszką szkodnika jak bronią wybuchową. Przy bezpośrednim trafieniu zadaje 2k4 obrażenia stworzeniom roślinnym i zabija zwykle rośliny o rozmiarze średnim lub mniejszym. Rany wynikające z rozprysku to 1 punkt obrażeń dla stworzeń roślinnych i śmierć dla roślin o rozmiarach mniejszych niż średni. Obrażenia nie dotyczą tylko żywych roślin – drewniane przedmioty, np. drzwi albo broń, również otrzymują uszkodzenia, ale bierze się pod uwagę ich trwałość.

Szybkobiegacz: Rzadki, niebieski płyn, który po wypiciu rozluźnia (tymczasowo) mięśnie i stawy, dzięki czemu postać szybciej biega i dalej skacze. Biegająca postać korzystająca z tej substancji porusza się z pięciokrotną szybkością. Efekt utrzymuje się przez 10 rund + 1 rundę na punkt modyfikatora z Budowy. Efekty szybkobiegacza sumują się z atutem Bieg – wówczas postać biegnie z sześciokrotną szybkością i skacze o połowę dalej niż normalnie przy skoku z rozbiegu. Szybkobiegacz nie pozwala przekroczyć maksymalnej odległości skoku.

Świeca koncentracji: Duża, zielona stojąca świeca, szybko się spalająca. Mimo sporych rozmiarów, wystarcza tylko na godzinę. Wydziela orzeźwiający, świeży zapach. Bardzo przydatna osobom oddającym się wyczerpującej aktywności umysłowej, gdyż wy-

ostrza większość procesów poznawczych. Postacie w odległości do 6 metrów od płonącej świecy otrzymują premię z okoliczności +1 do testów następujących umiejętności: Alchemia, Falszerstwo, Odcyfrowywanie zapisów, Przeszukiwanie, Szacowanie, Wrózenie. Przy wykonywaniu testu czynności, której wypełnienie zajmuje więcej niż 1 akcję (np. próba identyfikacji eliksiru dzięki Alchemii lub użycie umiejętności Wrózenie czarem wrózenie), premia ze świeczki działa tylko wtedy, gdy postać znajduje się w zasięgu płonącej świecy przez cały czas trwania procesu.

Świeca odpoczynku: Gruba, niebieska świeca, która powoli się spalając, przez 8 godzin nasącza powietrze słodkim, odprężającym zapachem. Mimo wolnego działania ma potężną moc regenerującą siły. Postacie, które prześpią spokojną noc w odległości do 6 metrów od zapalanej świecy, zdrowieją z szybkością dwukrotnie wyższą niż normalnie. Po dniu lekkiej aktywności postacie, które odpoczywały w obszarze działania świecy, leczą dwakroć tyle punktów wytrzymałości, ile mają poziomów; odzyskują ponadto 2 punkty straconych wartości atrybutów. Uzdrowiające działanie świecy odpoczynku sumuje się z długotrwałą opieką osoby z umiejętnością Leczenie.

Alchemia czy magia?

Niektóre umiejętności i atuty zacierają różnicę między fantastyczną magiczną mocą a tym, co istnieje w realnym świecie. Umiejętność Alchemia stoi na granicy magii i zwykłej chemii. Przedmioty powstające za jej pomocą dostarczają szeroki zakres quasi-magicznych efektów bez duplikowania lub osłabiania efektów zdolności magicznych.

Oto kilka wskazówek cennych przy tworzeniu nowych przedmiotów alchemicznych:

- Alchemiczne przedmioty mogą wywołać w jednym stworzeniu tymczasowy stan np. wstrząśnięcia lub ośnienia, ale wywołanie takiego stanu u wielu istot czy utrzymanie efektu na stałe będzie już efektem magicznym.
- Alchemiczne przedmioty mogą zadać niewielką liczbę obrażeń pojedynczemu celowi. Obrażenia można trochę zwiększyć, jeśli substancja działa tylko na małą podgrupę stworzeń.
- Alchemiczne przedmioty mogą tymczasowo obdarzyć zwykły przedmiot jakąś własnością.
- Alchemiczne przedmioty mogą tymczasowo usunąć efekty aktualnej kondycji (np. zmęczenia) albo pomóc zwalczyć postępujące efekty (jak antytoksyny).
- Co najważniejsze – przedmioty alchemiczne nie powinny duplikować efektu jakiegoś czaru, oddziaływać na duży obszar ani obdarzać jakąś korzyścią na stałe. Nie powinny także naśladować działania istniejących przedmiotów magicznych. Ceny przedmiotów alchemicznych zawsze winny zachować równowagę między potencjałem niszczącym a korzyściami ochronnymi podobnych przedmiotów magicznych.

Przedmioty wyjątkowe

Przedmioty w Tabeli 2-6 są całkiem niemagiczne, ale wyróżniają się doskonałym wykonaniem lub nietypowym przeznaczeniem. Ich koszt jest odpowiednio wysoki.

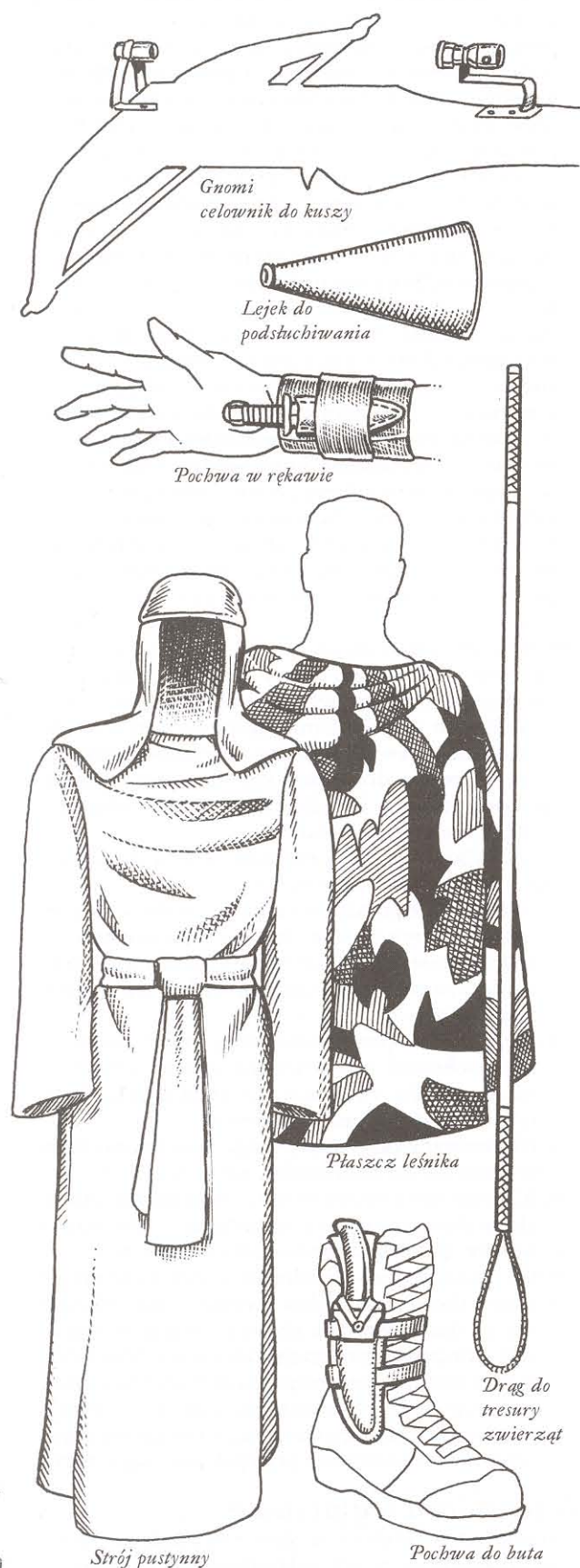


TABELA 2-6: PRZEDMIOTY WYJĄTKOWE

Przedmiot	Koszt	Ciężar
Celownik do kuszy, gnomi	150 sz	0,5 kg
Drag do tresury zwierząt	10 sz	1,5 kg
Lejek do podsłuchiwania	20 sz	0,5 kg
Plecak ze stelażem	50 sz	1 kg
Płaszcz leśnika	20 sz	1,5 kg
Pochwa w cholewie	30 sz	—
Pochwa w rękawie	20 sz	—
Strój pustynny	20 sz	1 kg

Celownik do kuszy, gnomi: Urządzenie to ma dwie części – okular przytwierdzany do kolby kuszy oraz muszkę umieszczoną na czubku broni. Jeśli odpowiednio je wykalibrowano, pozwala strzelcowi uważniej celować. Strzelec traktuje wszystkie oddalone cele, jakby znajdowały się o dwa przyrosty zasięgu bliżej. Urządzenie nie ma wpływu na celowanie w granicach pierwszych dwóch przyrostów zasięgu.

Drag do tresury zwierząt: Przez wydrążony kij przeciągnięto wytrzymałą, cienką linkę, zakończoną pętlą. Pętla zarzucona na szyję zwierzęcia pozwala łatwo nim kierować, nie dopuszczając bliżej niż na długość kija. Drag treserski zapewnia premię z okoliczności +2 przy próbach nauczania zwierzęcia jakiegoś zadania.

Lejek do podsłuchiwania: Urządzenie jest przeznaczone do podsłuchiwania przez drzwi i inne podobne powierzchnie. Zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Nasłuchiwania przez drzwi lub inne stosunkowo cienkie materialne bariery.

Plecak ze stelażem: Ten plecak lepiej niż zwykle rozkłada masę, dzięki czemu stworzenia mogą przetranszować nieco większe ciężary. Trudniej im jednak sięgać do środka, gdy mają go na plecach. Przy obliczaniu obciążenia dla postaci z plecakiem ze stelażem, potraktuj plecak i wszystko, co się w nim mieści, jakby ważyło 10 % mniej niż zwykle. Wydobycie czegoś z plecaka ze stelażem to akcja calorundowa, która prowokuje okazyjny atak.

Płaszcz leśnika: Obszerne poncho zszyte z kilku kawałków zielonego i brunatnego płótna, ułatwiające ukrywanie się w terenie zalesionym. Odpowiednio dobrane kolory pozwalają odzianej w płaszcz postaci wtopić się w otoczenie roślinne, a luźny krój maskuje kształty ciała. Płaszcz leśnika zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Ukrywania wykonywanych w lesie.

Pochwa w cholewie: Pochwę do buta łatwo jest ukryć, jeśli ktoś chce wyglądać na nieuzbrojonego. Pochwy takie mieszczą tylko małe lub malutkie oręża tnące bądź kłujące. Postać, która próbuje ukryć jakiś przedmiot w pochwie przy bucie, otrzymuje premię +4 do testu Kradzieży kieszonkowej (sporny z testem Zauważania lub Przeszukiwania, zależnie od sytuacji). Jeśli osoba ukrywająca coś w pochwie w cholewie nie posiada żadnych rang w Kradzieży kieszonkowej, zauważenie pochwy wymaga testu Zauważania lub Przeszukiwania o ST 10.

Pochwa w rękawie: Pochwę mocuje się po wewnętrznej stronie przedramienia, co pozwala na szybkie dobyte oręża. Zmieści się w niej jedna malutka broń, na przykład sztylet, albo jedna różdżka. Oręż o nietypowym kształcie, jak smocze pazury, nie zmie-

ści się do pochwy w rękawie niezależnie od rozmiaru. Wyciągnięcie z niej przedmiotu i włożenie go na miejsce to akcja będąca odpowiednikiem ruchu.

Strój pustynny: Luźne szaty w jasnych barwach zapewniają pewną ochronę przed efektami przegrzania. Obdarzają premią z okoliczności +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość wykonywanych z powodu wystawienia na działanie wysokich temperatur. Strój pustynny nie chroni przed ogniem, zwykłym ani magicznym.

Trucizny

Ukradkiem podana dawka trucizny może pokonać wroga bez narażania się na dłuższą walkę. Skrytobójcy powszechnie używają trujących mikstur, a również niektórzy łotrzykowie i bardowie podejmują takie ryzyko. Jednakże trucizny nie zawsze są łatwo dostępne. Nawet jeśli są legalne, ich zakup często pociąga za sobą niepożądane zainteresowanie. Wobec tego osoby, którzy często posługują się trucizną, powinny przyrządzać je własnoręcznie.

Przetworzenie surowców w skuteczną truciznę wymaga cierpliwości i uwagi. Odpowiednie wyspecjalizowanie oferuje podkategoria umiejętności Rzemiosło, czyli Rzemiosło (warzenie trucizn). ST stworzenia działającej trucizny z substancji opisanych w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* podaje pobliska Tabela 2-7. Produkcja trucizn dzięki Rzemiosłu (warzenie trucizn) przebiega zgodnie z podanymi w *Podręczniku Gracza* regułami wytwarzania przedmiotów za pomocą tej umiejętności, z następującymi wyjątkami:

1. Koszt surowców może bardzo się różnić, w zależności od tego, czy postać ma dostęp do substancji czynnej – tzn. jadu albo rośliny, z której pozyskuje się truciznę. Jeśli taki materiał łatwo zdobyć, surowce kosztują jedną szóstą ceny rynkowej, nie jedną trzecią. W innym wypadku surowce kosztują co najmniej trzy czwarte ceny rynkowej – o ile potrzebna substancja w ogóle znajduje się w sprzedaży.

2. Po tygodniu warzenia trucizny otrzymuje się produkt warty tyle sztuk złota (nie srebra!), ile wynosi wynik testu $\times$ ST wytworzenia trucizny. Na przykład ST stworzenia trucizny purpurowego robala wynosi 20, a więc produkujący ją łotrzyk, przy wyniku testu także równym 20, w ciągu tygodnia wykonałby ilość substancji o wartości 400 sz.

Tabela obejmuje trzydzieści, w tym nowe toksyny oraz te znane z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Więcej informacji o działaniu trucizny znajdziesz w części Trucizna w Rozdziale 3 wspomnianego podręcznika.

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 trwałe wyszczenie. Paraliż trwa 2k6 minut. Tymczasowy wzrost wartości atrybutu trwa 1k10 minut.

Drugorzędne obrażenia: Obrażenia, jakie postać otrzymuje minutę po zatruciu, jeśli nie powiedzie jej się drugi rzut obronny. Specjalne efekty niektórych trucizn opisano dalej. Obniżenie atrybutu oznaczone gwiazdką to wyszczenie trwałe, nie tymczasowe.

ST wytworzenia: ST testu Rzemiosła (warzenie trucizn) przy wytwarzaniu danej toksyny.

Cena: Koszt jednej dawki (zwykle fiołki) 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 z bardzo podejrzanych, wyspecjalizowanych źródeł.

Modyfikator SW pałapki: Jeśli projektujesz własną pałapkę, zmodyfikuj jej Skale Wyzwania o podaną liczbę, aby uwzględnić ryzyko zatrucia. Do pałapek nadają się trucizny aplikowane przez zranienie, kontakt lub wdychanie.

Nowe trucizny

Niektóre trucizny z Tabeli 2-7 wywołują specjalne efekty, opisane poniżej.

Alforna: Drugorzędnym skutkiem działania alforny jest zmęczenie (traktowane jak zwykle).

Olej z aboletha: Transformacja zajmuje 1k4+1 minut. Przemieniona istota musi przebywać w chłodnej, świeżej wodzie – w przeciwnym wypadku co 10 minut otrzymuje 1k12 obrażeń. Więcej szczegółów o transformacji znajdziesz w opisie aboletha w *Księdze Potworów*.

Opary płonnika: Postacie pod wpływem oparów płonnika na 10 minut tracą zdolność węchu (jeśli ją posiadały).

Szary winnis: Paraliż wywołany drugorzędnym efektem szarego winnisa trwa 1k6 $\times$ 10 minut.

Szczękościsk: Postacie zatrute szczękościskiem nie mogą mówić ani rzucać czarów z komponentem somatycznym.

Tewer, opary: Ślepotą wywołana oparami teweru jest trwała i ustępuje dopiero pod wpływem usunięcia ślepoty lub podobnej magii.

Tewer, papka: Ślepotą wywołana papką teweru jest trwała i ustępuje dopiero pod wpływem usunięcia ślepoty lub podobnej magii. Podgrzanie papki teweru wytwarza opary – obie trucizny powstają z tej samej bazowej substancji.

TOWARY HANDLOWE

Pewnego spokojnego dnia poszukiwacze przygód dostrzegają przed sobą na drodze karawanę kupiecką. To tylko jeszcze jeden element scenerii, szczegół nadający światu gry więcej pozorów prawdziwego życia, bez żadnego wpływu na losy misji naszych bohaterów. Innym razem śmiałkowicie spotykają na tym samym trakcie karawanę toczącą ciężką walkę z dwiema mantikorami. Gdy podczas walki zniszczeniu ulegają wozy, MP powinien wiedzieć, co przewozi karawana, ile to jest warte i jakich strażników wynajęto do ochrony towarów.

Wartość towarów pochodzących z karawany kupieckiej albo zaopatrzenia sklepu jeszcze zyskuje na znaczeniu, jeśli to właśnie BG przybywają, aby je zdobyć. Kosztownych towarów strzegą potężni strażnicy, a jeśli drużyna zaangażuje się w walkę o zawartość sklepu czy ładunek karawany, cena towaru powinna być odpowiednia do trudności spotkania.

W większości scenerii ta jedna prosta zasada wystarczy. Istnieją kupcy, ale ich działalność pozostaje

TABELA 2-7: TRUCIZNY

Trucizna	Rodzaj	Początkowe obrażenia	Drugorzędne obrażenia	ST wytworzenia	Cena	Modyfikator SW pułapki
Alforna	Rana ST 11	1k2 S	Zmęczenie	15	75 sz	+1
Błękitny winnis	Rana ST 14	1 Bd	Utrata przytomności	15	120 sz	+1
Ekstrakt winorośli redek	Rana ST 17	2k6 Zr	0	25	1500 sz	+5
Ekstrakt z liścia tępoty	Rana ST 16	Oszłomienie (euforia)	2k6 Int	20	250 sz	+5
Esencja banelara	Rana ST 11	2k4 Bd	Utrata przytomności	15	300 sz	+2
Esencja cieni	Rana ST 17	1 S*	2k6 S	20	250 sz	+3
Jad czarnej żmii	Rana ST 12	0	1k6 S	15	120 sz	+1
Jad dużego skorpiona	Rana ST 18	1k6 S	1k6 S	20	200 sz	+3
Jad ogromnej osy	Rana ST 18	1k6 Zr	1k6 Zr	20	210 sz	+3
Jad średniego pajaka	Rana ST 14	1k4 S	1k6 S	15	150 sz	+2
Jad zębatego smoka	Rana ST 15	1 Bd*	0	20	300 sz	+2
Krwiokorzeń	Rana ST 12	0	1k4 Bd + 1k3 Rzt	15	100 sz	+1
Liść kanałowy	Rana ST 14	1k2 Cha	1k4 Cha	15	120 sz	+3
Olejek szrif	Rana ST 12	1k2 S + 1k2 Zr	1k2 S	15	100 sz	+1
Ostrze śmierci	Rana ST 20	1k6 Bd	2k6 Bd	25	1800 sz	+5
Szary winnis	Rana ST 20	1k4 Bd	Paraliż	20	3000 sz	+4
Toksyna choldrith	Rana ST 15	Paraliż	2k4 Bd	20	1200 sz	+3
Trucizna małej stonogi	Rana ST 11	1k2 Zr	1k2 Zr	15	90 sz	+1
Trucizna purpurowego robala	Rana ST 24	1k6 S	1k6 S	20	700 sz	+4
Trucizna wywerna	Rana ST 17	2k6 Bd	2k6 Bd	25	3000 sz	+5
Zielonokrwisty olej	Rana ST 13	1 Bd	1k2 Bd	15	100 sz	+1
Zwidokorzeń	Rana ST 13	1k2 Rzt	1k2 Rzt	15	150 sz	+1
Anemis	Kontakt ST 16	1k4 S	2k4 S	20	750 sz	+5
Ekstrakt z czarnego lotosu	Kontakt ST 20	3k6 Bd	3k6 Bd	35	4500 sz	+8
Ekstrakt z koszmarnego ziela	Kontakt ST 20	1 Rzt	2k4 Rzt	25	600 sz	+6
Kalecząca winorośl	Kontakt ST 13	1k4 S + 1k4 Bd	0	15	180 sz	+3
Korzeń terinaw	Kontakt ST 16	1k6 Zr	2k6 Zr	25	750 sz	+5
Lśnienie widm	Kontakt ST 16	1k2 Bd	1k2 Bd	15	150 sz	+3
Nitarit	Kontakt ST 13	0	3k6 Bd	20	650 sz	+4
Olej z aboletha	Kontakt ST 19	0	Transformacja	30	2500 sz	+3
Papka mesmeryczna	Kontakt ST 15	Olśnienie	1k4 Int	20	300 sz	+4
Papka z korzenia malysu	Kontakt ST 16	1 Zr	2k4 Zr	20	500 sz	+3
Papka z teweru	Kontakt ST 12	0	Ślepotą	25	1500 sz	+2
Smocza żół	Kontakt ST 26	3k6 S	0	30	1500 sz	+6
Sok mózgowy gnilnego pęzacza	Kontakt ST 13	Paraliż	0	15	200 sz	+1
Wywar z liścia sassone	Kontakt ST 16	2k12 pw	1k6 Bd	20	300 sz	+3
Ziele nasenne	Kontakt ST 13	Spowolnienie	1k4 Zr	15	500 sz	+2
Arszenik	Spożycie ST 13	1 Bd	1k8 Bd	15	120 sz	—
Ekstrakt z adlewinu	Spożycie ST 14	1k4 Rzt, zysk premia +2 do Bd	2k6 Rzt	20	150 sz	—
Faralin	Spożycie ST 14	1k4 Zr, zysk premia +2 do S	1k6 Bd	20	150 sz	—
Mech id	Spożycie ST 14	1k4 Int	2k6 Int	15	125 sz	—
Muchomor paskowy	Spożycie ST 11	1 Rzt	2k6 Rzt + 1k4 Int	15	180 sz	—
Olej taggit	Spożycie ST 15	0	Utrata przytomności	15	90 sz	—
Proch licz	Spożycie ST 17	2k6 S	1k6 S	20	250 sz	—
Proszek kulum	Spożycie ST 12	1 Zr	1k4 Zr	15	100 sz	—
Proszek mrocznego porywacza	Spożycie ST 18	2k6 Bd	1k6 Bd + 1k6 S	25	300 sz	—
Szczękościsk	Spożycie ST 11	Utrata mowy	2k6 Bd	15	250 sz	—
Torsjak	Spożycie ST 15	Młodości	1k4 Bd	15	120 sz	—
Wywar z liścia kretelu	Spożycie ST 14	1k4 Bd, zysk premia +2 do Zr	1k6 Bd	20	150 sz	—
Dym raeliss	Wdychanie ST 15	1k6 Cha	1k6 Cha	25	2000 sz	+6
Mgietka asabi	Wdychanie ST 12	1k4 Bd	1k4 Bd	20	1000 sz	+3
Mgła szaleństwa	Wdychanie ST 15	1k4 Rzt	2k6 Rzt	20	1500 sz	+4
Opary palonego othuru	Wdychanie ST 18	1 Bd*	3k6 Bd	25	2100 sz	+6
Opary płonnika	Wdychanie ST 18	Utrata węchu	1k4 Rzt	20	800 sz	+4
Opary teweru	Wdychanie ST 18	0	Ślepotą	35	3000 sz	+4
Proszek mózgowy	Wdychanie ST 12	Zakłopotanie	1k4 Rzt	20	1300 sz	+2
Proszek ungol	Wdychanie ST 15	1 Cha	1k6 Cha + 1 Cha*	ST 20	1000 sz	+3
Wyziewy roszona	Wdychanie ST 15	1k4 Int	1k6 Zr + 1 Zr*	25	3100 sz	+4

niedookreślona. Przyjmuje się ogólne założenie, że ludzie żyjący w danym świecie gry prowadzą handel i utrzymują ceny na poziomie wskazanym w *Podręczniku Gracza* i *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Jednak w niektórych sceneriach bardziej szczegółowe podejście do spraw ekonomii okazuje się przydatne.

Systemy ekonomiczne

Przy projektowaniu spójnego świata gry sprawom ekonomii trzeba poświęcić choć trochę uwagi. Choćby tyle, żeby uznać strukturę cenową z *Podręcznika Gracza* za obowiązującą bez żadnych zmian. Rozdział *Ekonomia* w *Rozdziale 6 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* podaje kilka podstawowych wskazówek, którymi należy się kierować. Ale prowadzący, którzy są zainteresowani szczegółami, muszą stworzyć osobny system cen dla ich świata gry.

Dopracowanie systemu ekonomicznego świata gry niekoniecznie musi być skomplikowane ani nawet czasochłonne. Można do tego podejść na trzy sposoby: 1) zostawiasz go zupełnie niedookreślonym; 2) określasz dane ekonomiczne tylko wtedy, gdy gracze mają z nimi do czynienia; 3) z góry opracowujesz sobie wszystko w szczegółach. Niedookreślenie warunków ekonomicznych świata gry pozwala MP postępować zależnie od potrzeb, jednak odbywa się to kosztem prawdopodobieństwa szczegółowych cenników. Najczęściej określa się tylko kilka aspektów sytuacji ekonomicznych, w których BG mogą się znaleźć. Wymaga to od MP nieco pracy, ale na pewno nie ciężkiej harówki nad stworzeniem kompletnego systemu ekonomicznego. Zbudowanie czegoś takiego gwarantuje największą spójność, ale wymaga wielkiej pracy.

W większości światów nie występuje szczegółowo opisana, złożona ekonomia, ale istnieje jej symulacja. Zastosowanie i zapisanie niewielkiego zestawu danych pozwala MP łatwo śledzić wielkie mechanizmy ekonomiczne. Potrzeba niewiele przygotowań, by powstały szlaki handlowe prowadzące z obszarów posiadających nadprodukcję do miejsc wielkiego popytu. Po prostu określ i zastosuj modyfikator ceny dla każdego rodzaju towaru. Oto modyfikacje cen i ich objaśnienia.

Podaż/popyt towaru	Dostępność	Modyfikacja kosztu
Nadmiar	zawsze	-20%
Nadwyżka	zawsze	-10%
Normalne	normalna	+0%–10%
Niedobór	prawie zawsze	+10%
Poszukiwany	prawie zawsze	+20%
Popularny	czasami	+30%–40%
Pożądaný	czasami	+50%
Rozpaczliwie poszukiwany	czarny rynek	+100%+

Nadmiar: Obszar produkuje dany towar przez okrągły rok lub bardzo tanio, najprawdopodobniej eksportuje go też do innych regionów.

Nadwyżka: Obszar produkuje dany towar co roku (np. latem) lub znajduje się wokół głównego ośrodka produkcji. Kupcy często kupują tutaj dany towar i wywożą go do regionów, w których jest poszukiwany.

Normalne: Ceny zgodne z cennikami z tej książki i *Podręcznika Gracza*. Towar zapewne wytwarza się i konsumuje na miejscu.

Niedobór: Obszar produkuje dany towar, ale popyt przewyższa podaż. Kupcy przywożą go tu na sprzedaż z innych regionów.

Poszukiwany: Albo towaru nie produkuje się na miejscu, albo powstało większe niż zwykle zapotrzebowanie. Kupcy na gwałt sprowadzają dany towar z innych regionów.

Popularny: Na towar istnieje aktualnie zapotrzebowanie lub jest bardzo modny. Kupcy posiadający wielkie zapasy tego towaru szybko się bogacą.

Pożądaný: Istnieje wielkie zapotrzebowanie na towar i nawet bogacze mogą nie mieć go pod dostatkiem. Wielkie miasta taki stan dotyka najczęściej przy niedostatku żywności, spowodowanym klęskami żywiołowymi. Kupcy przywożą towar na sprzedaż z wielkich odległości.

Rozpaczliwie poszukiwany: Żywność w czasach głodu, lekarstwa podczas epidemii, broń w czasie wojny. Istnieje wielki popyt, a nie ma zapasów. Ci, którzy posiadają choćby niewielką ilość, sami dyktują ceny, jeśli tylko są w stanie obronić towar przed kradzieżą i rabunkiem. Sytuacja taka zdarza się najczęściej wówczas, gdy władze dokonają zaboru wszystkich zapasów danego towaru. Zwykli kupcy nie mogą dostarczyć go do regionu. Handel danym towarem spoczywa w rękach przemysłników lub jednostek dysponujących potężnym wsparciem magicznym.

Ponieważ większość towarów mieści się w kategorii „normalne”, zadanie MP ogranicza się do zaznaczenia obszarów wielkiej nadprodukcji i wielkiego popytu. Szlaki handlowe i sytuacje ekonomiczne, które wylaniają się z tych prostych oznaczeń, stanowią znakomite tło świata gry, zwłaszcza gdy działania poszukiwaczy przygód zaczynają kształtować sytuację ekonomiczną na dużych obszarach.

Poziomy bogactwa kupców

Oprócz ogólnej sytuacji ekonomicznej świata gry, czasami dla przygody stają się istotne zasoby poszczególnych kupców. Większość kontaktów postaci graczy z tymi osobami nie zajmuje wiele czasu i uwagi, ale od czasu do czasu będzie potrzeba więcej szczegółów dotyczących zasobów jakiegoś handlarza.

Oprócz zasobów własnych kupcy muszą handlować takimi towarami, które są osiągalne. W grze *DUNGEONS & DRAGONS* oznacza to, że ich zakupy i oferowane na sprzedaż towary są uzależnione od rozmiaru społeczności, w których handlują. Krótko mówiąc, wartość karawany wędrownego kupca lub składu jego osiadłego odpowiednika nie może przekraczać dwukrotnej wartości ograniczenia sztuk złota dla danej społeczności. Ograniczenia sztuk złota okre-

Towary a towary handlowe

Kluczową różnicą między towarami zwykłymi a handlowymi jest cena ich sprzedaży. W tym znaczeniu towar handlowy jest cennym dobrem materialnym, którym bez większego trudu można płacić prawie tak jak pieniędzmi. Pszenica, mąka, sukno i szlachetne kruszce to właśnie takie towary, a kupcy często handlują nimi bezpośrednio, nie używając gotówki (patrz Tabela 7-3: Towary handlowe w *Podręczniku Gracza*). Oczywiście mogą oni sprzedawać te dobra po nieco wyższych cenach, niż sami zapłacili, ale różnica będzie na tyle nieznaczna, że nie warto się nią przejmować.

TABELA 2-8: SPOŁECZNOŚCI

Rozmiar społeczności	Populacja	Ograniczenie sztuk złota	Majątek kupca	Majątek przewożony	PS	Spotkania w Podróży
Sioło	20-80	40	100	100	1	Zbr1 (x2)
Wieś	81-400	100	200	200	1	Zbr1 (x2)
Osada	401-900	200	400	400	1	Zbr1 (x2)
Małe miasteczko	901-2000	800	1600	1000	4	Woj3, Zbr1 (x3)
Duże miasteczko	2001-5000	3000	6000	3000	8	Woj4, Zbr2, Zbr1 (x9)
Małe miasto	5001-12 000	15 000	30 000	10 000	12	Woj6 (x2), Zbr4 (x7), Zbr2 (x12)
Duże miasto	12 001-25 000	40 000	80 000	20 000	15	Woj8, Woj6 (x2), Adp6 (x2), Zbr4 (x10), Zbr2 (x12)
Stolica	25 000+	100 000	200 000	50 000	18	Woj8, Woj6 (x4), Adp6 (x4), Zbr4 (x14), Zbr2 (x24)

ślone w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* odzwierciedla ją maksymalną wartość dowolnego przedmiotu oferowanego na sprzedaż w danej społeczności. Ponieważ mierzy się w ten sposób stosunkową zamożność społeczności, a nie jej całkowite zasoby, podwojenie ograniczenia sz stanowi łatwy i prosty miernik bogactwa pojedynczego kupca. Niektórzy kupcy oferują na sprzedaż najcenniejsze przedmioty danej społeczności, ale dobra takie stanowią znaczną część ich majątku. Podobnie, wartość dóbr, które handlarz może sprzedać w danej społeczności, nie może przekraczać ograniczenia sz tej społeczności. Ograniczenia sztuk złota oparte na populacji społeczności znajdziesz w Tabeli 4-40: Losowe tworzenie miast w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*.

Przy określaniu towarów wiezionych przez karawanę lub zgromadzonych w kupieckim sklepie Mistrz Podziemi musi też wziąć pod uwagę ograniczenia bogactwa narzucone BN w zależności od ich poziomu. Tabela 2-44: Wartość ekwipunku BN w Rozdziale 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* podaje wartość ekwipunku BN zależnie od poziomu poziomu. Tabela 2-8: Społeczności (w pobliżu) pozwala łatwo porównywać wielkość populacji z wartością majątku kupca, „Poziomem Spotkania” skarbu (czyli majątku kupca) oraz standardową grupą strzegących majątku strażników. Wędrowni kupcy muszą zapewnić odpowiednią ochronę dla swego mienia, ale osiadli żyjący w dobrze bronionych obszarach nie miewają silnej prywatnej ochrony. W takich sytuacjach MP musi zapewnić ochronę miejscowych stróżów prawa równą Poziomowi Spotkania standardowych spotkań w lochach.

Majątek kupca: Maksymalna całkowita wartość zasobów kupca. W społeczności odzwierciedla to zawartość jednego sklepu. Dla kupców podróżujących suma ta reprezentuje całkowitą wartość transportowanego towaru oraz majątkości pozostawionych w rodzinnej społeczności. Dla kupców podróżujących przyjmuje się wartość właściwą dla ich macierzystej społeczności.

Majątek przewożony: Maksymalna wartość towarów handlowych wywożonych przez jednego kupca z danej społeczności. Niewielu kupców przewozi wartość maksymalną.

PS: Poziom Spotkania odzwierciedla wartość przewożonego towaru.

Spotkania w podróży: Typowa drużyna strażników na niecywilizowanym obszarze. W bezpiecznych regionach często jej skład bywa zredukowany.

TABELA 2-9: TOWARY HANDLOWE

Towar	Miara	Koszt jednostki
Drewno, egzotyczne	25 kg	26 sz – 50+ sz
Drewno, miejscowe	25 kg	1 sz – 10 sz
Drewno, nietypowe	25 kg	11 sz – 25 sz
Dywaniki i gobeliny, egzotyczne	2,5-7,5 kg	51 sz – 200+ sz
Dywaniki i gobeliny, nietypowe	2,5-7,5 kg	6 sz – 10 sz
Dywaniki i gobeliny, rzadkie	2,5-7,5 kg	11 sz – 50 sz
Dywaniki i gobeliny, zwykłe	2,5-7,5 kg	1 sz – 5 sz
Farby i barwniki, egzotyczne	0,5 kg	26 sz – 50+ sz
Farby i barwniki, nietypowe	0,5 kg	2 sz – 10 sz
Farby i barwniki, rzadkie	0,5 kg	11 sz – 25 sz
Farby i barwniki, zwykłe	0,5 kg	1 ss – 1 sz
Futra i skóry, egzotyczne	10 kg	21 sz – 50 sz
Futra i skóry, nietypowe	10 kg	6 sz – 10 sz
Futra i skóry, rzadkie	10 kg	11 sz – 20 sz
Futra i skóry, z potworów	10 kg	51 sz – 200+ sz
Futra i skóry, zwykłe	10 kg	1 sz – 5 sz
Kosmetyki, egzotyczne	30 g	11 sz – 25+ sz
Kosmetyki, nietypowe	30 g	2 ss – 1 sz
Kosmetyki, rzadkie	30 g	2 sz – 10 sz
Kosmetyki, zwykłe	30 g	1 sm – 1 ss
Materiały alchemiczne, egzotyczne	30 g	11 sz – 25+ sz
Materiały alchemiczne, nietypowe	30 g	1 ss – 1 sz
Materiały alchemiczne, rzadkie	30 g	2 sz – 10 sz
Materiały tajemne, egzotyczne	30 g	6 sz – 25 sz
Materiały tajemne, rzadkie	1,5 kg	1 sz – 5 sz
Materiały tajemne, wyjątkowe	30 g	25 sz – 100+ sz
Meble, dobre	10 kg	6 sz – 15 sz
Meble, egzotyczne	10 kg	15 sz – 25+ sz
Meble, proste	10 kg	1 sz – 5 sz
Perfumy, egzotyczne	30 g	26 sz – 50+ sz
Perfumy, nietypowe	30 g	2 sz – 10 sz
Perfumy, rzadkie	30 g	11 sz – 25 sz
Perfumy, zwykłe	30 g	1 ss – 1 sz
Płótno, dobre	25 kg	2 sz – 10 sz
Płótno, egzotyczne	25 kg	26 sz – 50+ sz
Płótno, nietypowe	25 kg	11 sz – 25 sz
Płótno, zwykłe	25 kg	1 ss – 1 sz
Suchy prowiant, nietypowy	0,5 kg	6 ss – 15 ss
Suchy prowiant, rzadki	0,5 kg	15 ss – 25+ ss
Suchy prowiant, zwykły	0,5 kg	1 ss – 5 ss

ROZDZIAŁ 3: POJAZDY

W D&D pojazdów używa się na trzy niżej opisane sposoby.

Szybki transport „poza kamerą”: Jeśli chcesz przebieść bohaterów graczy z przygody do przygody, możesz po prostu powiedzieć: „Wchodźcie na pokład żaglowca o nazwie *Pijany Tryton* i dwa tygodnie później schodźcie na brzeg w *Rel Astra*.” Szybkość i ładowność podane w statystykach pojazdów to wskazówki, jak długo podróż powinna potrwać. Wystarczy, że każesz graczom opłacić koszt transportu podany w Rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* (1 ss za 1,5 kilometra podróży morskiej i 3 sm za 1,5 kilometra podróży lądem). Jeśli zależy ci na jak najszybszym rozpoczęciu kolejnej przygody, możesz opuścić losowe spotkania po drodze.

Rekwizyty w nietypowych scenach bitewnych: Różnorodność dodaje bitwom wiele atrakcyjności. Graczom pewnie spodoba się zmiana tempa rozgrywki, jeśli zdarzy im się prowadzić rydwan wokół areny cesarza czy odierać ataki piratów na pokładzie kupieckiej galery. Postacie mogą wypożyczyć lub zarekwirować pojazdy, których potrzebują do bitwy bądź pościgu. Dla wszystkich wehikułów opisanych w tym rozdziale podajemy szybkość, zwrotność i zapewnianą pasażerom ochronę. Niektóre postacie nie obejdą się bez wypadków i kolizji, więc i dla tych ewentualności są specjalne zasady.

Najważniejszy element kampanii: W twojej przygodzie postacie mogą być oficerami statku korsarskiego i przemierzać morza w pościgu za wrogami królowej, przywodząc do portu zdobyczne jednostki wydławane skarbami. Gracze zapewne polubią pływanie po oceanach, udział w morskich bitwach i lądowe przygody w każdym z odwiedzonych portów. Nowe postacie łatwo przyłączyć do drużyny jako świeżo zaokrętowanych członków załogi (raczej oficerów, chyba że twoim graczom nie przeszkadza, iż jedni wydają rozkazy, a drudzy muszą się podporządkować). Jeśli cała kampania kręcić się będzie wokół jednego dużego pojazdu, gracze zyskają bardzo dobry powód, aby trzymać się razem i dzielić zasobami. Wiele satysfakcji daje także stopniowe zdobywanie reputacji dorównującej sławnym, legendarnym załogom i ich okrętom.

Jeśli BG zdobędą jakiś pojazd i mają ochotę go przeobrazić, należy pozwolić im na zakup ulepszeń, jeśli tylko wystarczy im czasu i pieniędzy. Mogą również posiadać lepszy pojazd w drodze zakupu lub zaboru.

SZYBKĄ WYCIECZKĄ PO TWYM POJEJŹDZIE

Każdy pojazd opisany w dalszej części rozdziału przedstawiono na diagramie, rozrysowany na siatce kwadratów o boku 1,5 metra. Rysunki wykonane są oczywiście w przybliżeniu; nie muszą dokładnie odzwierciedlać „prawdziwego” rozmiaru pojazdu, podobnie jak postać w D&D nie musi „naprawdę” zajmować pola 1,5 na 1,5 metra. To tylko przydatne modele, które odpowiedzą na

pytanie „Ile osób zmieści się na pokładzie statku?” lub „Jak daleko za koniem znajduje się mój rydwan?”.

Punkt obrotu: Na diagramie zaznaczony jest punkt obrotu wehikułu. Dla żaglowców jest to zwykle grotmaszt. Gdy pojazd skręca w miejscu, punkt obrotu nie przemieszcza się – to pojazd kręci się wokół niego.

Miejsce kierującego: Czy jest to sterówka okrętu, czy zespół dźwigni i tarcz, czy po prostu wygodne siedzisko do trzymania lejców, zawsze w pojeździe znajduje się miejsce, w którym siedzi lub stoi kierowca – to właśnie „pozycja kierującego” na diagramie. Jeśli kierujący zejdzie ze stanowiska, pojazd wymyka się spod kontroli (patrz: część Niekontrolowany ruch pojazdów, dalej w tym rozdziale).

Trzymetrowe sekcje: Zewnętrzna powłoka pojazdów, których najdłuższy wymiar (długość lub wysokość) wynosi 6 metrów lub więcej, dzieli się na sekcje o boku 3 metrów, wykorzystywane przy obliczaniu uszkodzeń odniesionych w walce. Każda sekcja ma własną Klasę Pancerza, punkty wytrzymałości i trwałość. Zniszczenie sekcji 3 na 3 metry nie musi oznaczać zniszczenia całego pojazdu, ale tak czy inaczej, nigdy nie jest to miły widok dla załogi.

Statki żaglowe posiadają również takie-lunek (żagle i olinowanie), który uważa się za osobną sekcję, niezależną od sekcji kadłuba 3 na 3 metry. Atakujący mogą celować specjalnie w takielunek, zgodnie z zasadami podanymi przy każdym pojeździe.

Wystrój wnętrza: Największe pojazdy mają – podobnie jak podziemia – wewnętrzne ściany, korytarze, drzwi i inne elementy architektoniczne. Na ogół w pojazdach trzeba oszczędnie gospodarować przestrzenią, więc ich wnętrza są mniejsze i bardziej zagraczone, niż to się zdarza w nieruchomych budowlach. Jednakże w świecie magii niemal wszystko jest możliwe i ostatecznie granica pomiędzy gigantycznym pojazdem a ruchomym budynkiem się zaciera.

Kierujący: W tym rozdziale słowo „kierujący” odnosi się do osoby bezpośrednio odpowiedzialnej za zachowanie się pojazdu. Tą osobą może być woźnica, sternik okrętu lub pilot sterowca.

Kierujący może wykorzystywać inne umiejętności, zależnie od rodzaju pojazdu: testy na prowadzenie psiego zaprzęgu to testy Postępowania ze zwierzętami, a pilot sterowca używa Profesji (pilot). W odpowiednich miejscach pojawią się właściwe nazwy umiejętności, ale będziemy używać Profesji jako terminu ogólnego, by uniknąć niepotrzebnych wyliczeń. Za każdym razem gdy wyraz „Profesja” wystąpi samodzielnie, bez wskazania konkretnej specjalizacji, należy mieć na myśli Postępowanie ze zwierzętami lub umiejętność Profesja (...) właściwą dla omawianego pojazdu.

Za kulisami: Pojazdy a fizyka

Ta książka nie jest i nie może być książką do fizyki, podręcznikiem pilota ani przepisami nawigacji morskiej. To wyłącznie jak najlepsza symulacja ruchu i walki pojazdów ujęta w zasady D&D. Nie zdziw się, jeśli stwierdzisz, że okręty żaglowe zachowują się nieco inaczej niż w rzeczywistym świecie albo że lotnia nie bierze pod uwagę oporu powietrza i minimalizuje wpływ gravitacji.

ZWROTNOŚĆ

Podobnie jak latające postacie i stworzenia, wszystkie pojazdy – nie tylko latające – mają cechę zwrotność. Dla pojazdów lądowych i wodnych ma ona znaczenie

tylko przy zakrętach, skręcaniu w miejscu oraz maksymalnym skręcie. Nziemne i nawodne pojazdy nie mogą wznosić się ani nurkować i nie mają ograniczenia szybkości ruchu do przodu. Pojazdy nawodne wykorzystują nowe, morskie kategorie zwrotności. Zestawienie wszystkich cech modyfikowanych przez zwrotność znajdziesz w Tabeli 3-1. A poniżej objaśnienie i definicje tych charakterystyk.

Minimalna szybkość do przodu: Jeśli pojazd latający nie jest w stanie poruszać się do przodu z minimalną szybkością, musi pod koniec ruchu wylądować. Jeżeli znajduje się zbyt wysoko, by wylądować, spada pionowo w dół, tracąc w pierwszej rundzie 45 metrów wysokości. Jeśli uderzy w tej rundzie o ziemię, otrzymuje uszkodzenia od upadku. Jeżeli jeszcze nie spadnie na ziemię, musi poświęcić następną rundę na wyrównanie lotu. Wymaga to udanego rzutu obronnego na Refleks. Porażka oznacza spadek o kolejne 45 metrów. Jeśli tym razem uderzy o ziemię, otrzymuje uszkodzenia od upadku. Jeżeli tak się nie stanie, w następnej rundzie ma kolejną szansę na odzyskanie równowagi.

Unoszenie się: Zdolność pojazdu latającego do utrzymywania się nieruchomo w powietrzu.

Lot do tyłu: Zdolność pojazdu latającego do poruszania się w tył.

Zmiana kierunku: Pojazd o dobrej zwrotności może poświęcić 1,5 metra ze swej szybkości i zacząć lecieć do tyłu. Pojazdy napędzane wiatrem nie mogą jednak lecieć do tyłu, bez względu na zwrotność. Stworzenia pociągowe idą do tyłu z szybkością 3 metrów lub ze swą zwykłą szybkością (jeśli jest niższa niż 3 m). Pojazdy wiosłowe płyną do tyłu z połową szybkości.

Skręt: Jak bardzo pojazd może zakręcić po pokonaniu podanej odległości.

Zwrot w miejscu: Pojazdy o przeciętnej i dobrej zwrotności mogą poświęcić część szybkości na zwrot w miejscu.

Maksymalny skręt: Jak bardzo pojazd może skrócić na danej przestrzeni.

Kąt wznoszenia: Maksymalny kąt, pod jakim pojazd latający może wznosić się w górę.

Szybkość wznoszenia: Szybkość, z jaką pojazd latający może się wznosić.

Kąt opadania: Maksymalny kąt, pod jakim pojazd latający może opadać.

Szybkość opadania: Pojazd latający może obniżać wysokość z normalną szybkością lotu.

Pomiędzy opadaniem a wznoszeniem: Pojazd latający o zwrotności przeciętnej, słabej lub kiepskiej musi pokonać poziomo pewną minimalną odległość po opadaniu, zanim będzie mógł się wznosić. Niemniej rozpocząć opadanie można bezpośrednio po wznoszeniu, bez dodatkowych warunków.

Dla uproszczenia, pojazdy zakręcają „skokowo” co 45 stopni. Gdy pojazd skręca, po prostu obróć go wokół punktu obrotu. Jeśli zakręt oznacza, że pojazd najeżdża na jakieś stworzenia, efekt zależy od proporcji między rozmiarami wehikułu i istot. Pojazd traktuje się tak jak stworzenie odpowiedniego rozmiaru – jeśli jest trzykrotnie większy od istoty, może przejechać przez jego pole. (Pojazd o trzy lub więcej kategorii mniejszy od stworzenia również może skrócić w jego pole, chociaż zdarza się to rzadko). Jeżeli stworzenia nie są trzy razy mniejsze od wehikułu, ten nie może wykonać zakrętu przez ich pola. Jeśli chcesz celowo w kogoś uderzyć, musisz znaleźć się na jego polu podczas ruchu, a nie zakrętu (patrz dalej: Zderzenia).

Prowadzenie pojazdu jest na ogół akcją będącą odpowiednikiem ruchu. Wehikuł wykonuje pojedynczy lub podwójny ruch w momencie inicjatywy kierującego, skręcając zgodnie z jego wolą. Oprócz prowadzenia pojazdu kierujący może zaatakować, rzucić czar lub wykonać inną standardową akcję.

Większość pojazdów ma maksymalną szybkość. Jest to maksymalny dystans, jaki mogą pokonać w pojedynczym ruchu. Pojazd bez uszkodzeń może bez trudu wykonać podwójny ruch zamiast pojedynczego.

NAPĘD

Pojazdy mają dwa podstawowe typy napędu – jest to albo wysiłek stworzeń (np. zaprzęg konny lub wiosłowy okręt), albo nieożywiona siła (choćby wiatr, grawitacja lub mechanizm).

Niektóre pojazdy, np. statki, mają wybór między jednym a drugim napędem, używając wiosł lub żagli.

TABELA 3-1: ZWROTNOŚĆ POJAZDÓW

	Doskonała	Dobra	Przeciętna	Słaba	Kiepska	Morska dobra	Morska przeciętna	Morska słaba	Mały sterowiec
Minimalna szybkość do przodu	Żadna	Żadna	Połowiczna	Połowiczna	Połowiczna	Żadna	Żadna	Żadna	Żadna
Unoszenie	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie	—	—	—	Tak
Lot do tyłu	Tak	Tak	Nie	Nie	Nie	—	—	—	Tak
Zmiana kierunku	Darmowa	-1,5 m	—	—	—	—	—	—	—
Skręt	Dowolny	90°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/3 m	45°/9 m	45°/18 m	45°/36 m	—
Zwrot w miejscu	Dowolny	+90°/-1,5 m	+45°/-1,5 m	Nie	Nie	Specjalne	Specjalne	Specjalne	—
Maksymalny skręt	Dowolny	Dowolny	90°	45°	45°	45°	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	—	—	—	Normalna
Pomiędzy opadaniem a wznoszeniem	0	0	1,5 m	3 m	6 m	—	—	—	—

Pojazdy żaglowe

Poruszanie się pojazdów z żaglami zależy od siły wiatru. Chcąc oznaczyć ruch pojazdu żaglowego, najpierw trzeba określić kierunek i prędkość wiatru według poniższych tabel.

TABELA 3-2: LOSOWA SZYBKOŚĆ WIATRU

k%	Siła wiatru	Mnożnik szybkości
01-05	Cisza (0 km/h)	nie może się poruszać
06-70	Lekki (1-15 km/h)	x1
71-80	Umiarkowany (16-30 km/h)	x2
81-90	Silny (31-45 km/h)	x3
91-99	Potężny (46-75 km/h)	nie może żeglować
100	Sztorm (76-110 km/h) lub huragan (111-225 km/h)	nie może żeglować

TABELA 3-3: LOSOWY KIERUNEK WIATRU

k8	Kierunek wiatru (stamtąd wieje)
1	południowy
2	południowo-zachodni
3	zachodni
4	północno-zachodni
5	północny
6	północno-wschodni
7	wschodni
8	południowo-wschodni

Jeśli pojazd porusza się z wiatrem (jest ustawiony rufą pod kątem nie większym niż 90 stopni do wiatru), jego szybkość maksymalna wynosi tyle, ile podano w statystykach wehikułu plus mnożnik z Tabeli 3-2. Na przykład, jeśli z południa wieje umiarkowany wiatr, galera o szybkości 6 metrów płynąca na zachód, północny-zachód, północ, północno-wschód lub wschód ma szybkość 12 metrów ($6 \text{ m} \times 2$).

Jeżeli pojazd żaglowy skreśli tak, że jego dziób celuje do 45 stopni od kierunku, z którego wieje wiatr, szybkość pojazdu spada do połowy tak długo, jak długo utrzymuje kurs ostro pod wiatr. Na przykład, jeśli wiatr wieje z południa, galera płynąca na południowy wschód lub południowy zachód porusza się z połową szybkości.

Jeśli pojazd żaglowy skieruje się prosto pod wiatr (dziób wskazuje w stronę, z której wieje), zatrzymuje się i kończy ruch w tej samej rundzie. Pojazd może poświęcić jedną z akcji ruchu na obrót o 45 stopni w dowolnym kierunku, co pozwoli znów ruszyć z miejsca (z połową szybkości, dopóki nie ustawi się lepiej do wiatru). Do tego odnosi się pozycja „specjalne” w Tabeli 3-1.

Pojazdy wiosłowe

Pojazdy z wiosłarzami poruszają się bardziej miarowo. Jeżeli tylko przy wiosłach siedzi odpowiednia liczba załogantów, pokonują one dystans z normalną szybkością w dowolnym kierunku. Ponadto pojazdy wiosłowe wykazują się lepszą zwrotnością na ograniczonej przestrzeni niż statki, które korzystają z żagli.

Jeśli nie ma wymaganej liczby wiosłarzy, szybkość pojazdu spada o tyle procent, o ile procent brakuje załogi. Na przykład galera o normalnej szybkości 6 metrów przy 160 wiosłarzach, ma szybkość 3 metrów, jeśli na pokładzie jest tylko 80 wiosłarzy. Ogólnie rzecz biorąc,

statki potrzebują przynajmniej jednej czwartej zwykłej liczby wiosłarzy, aby w ogóle móc się poruszać.

Statki wiosłowo-żaglowe: Niektóre pojazdy, choćby galera czy okręt wojenny, mają zarówno żagle, jak i wiosła. Podano dla nich dwie szybkości i dwa stopnie zwrotności. Kierujący pojazdem decyduje, czy porusza się na żaglach, czy wiosłach. Sposób napędu można zmienić w ciągu 1 rundy.

Zaprzęgi

Szybkość pojazdu zaprzęgowego, np. rydwanu lub wozu bojowego, zależy od istot, które go ciągną (stworzeń pociągowych). Najczęściej są to konie, ale w świecie D&D zdarzają się zaprzęgi ciągnięte przez złowieszcze wilki, sanie morskie zaprzężone w orki oraz olbrzymie wieże obłężnicze poruszane siłą słoni bojowych.

Szybkość zaprzęgu zależy od dwóch czynników: ciężaru pojazdu i wartości Siły stworzeń pociągowych. Najpierw oblicz całkowity ciężar pojazdu, wliczając wagę kierującego, pasażerów oraz ładunku. Następnie podziel ciężar przez 4, jeśli jest to pojazd kołowy, albo przez 3, jeżeli jest to pojazd wodny lub osadzony na płozach. Wynikiem będzie waga pociągowa pojazdu.

Następnie porównaj wagę pociągową z wartością Siły stworzeń pociągowych z Tabeli 9-1: Udźwig w *Podręczniku Gracza*. Na tej podstawie obliczysz szybkość zaprzęgu. Jeśli pojazd ciągnie więcej niż jedno stworzenie, rozdziel ciężar na każde z nich.

Na przykład, Lidda przejechała kontrolę nad wozem skarbnym zaprzężonym w dwa ciężkie konie. Wóz ma ciężar 180 kilogramów, spoczywa na nim prawie 1700 kilogramów skarbów, a sama kobieta waży 25 kilogramów (wliczając ekwipunek). Całkowity ciężar pojazdu wynosi zatem 1905 kilogramów, a waga pociągowa 476,25 kilogramów. A więc oba konie dźwigają po 238,125 kilogramów. Koń ciężki ma Siłę 15, a jako duży czworonóg może unieść ciężar trzykrotnie większy niż podany w Tabeli 9-1. Oznacza to, że w tym przypadku konie dźwigają ładunek ciężki, a więc pojazd porusza się z szybkością 10,5 metra i konie nie mogą biec.

Gdy znasz wagę pociągową wehikułu, łatwo już obliczyć, jak śmierć jednego ze stworzeń pociągowych wpływa na pojazd. Drugie stworzenie w zaprzęgu może być dość silne, by pociągnąć pojazd po wyprężeniu martwego zwierzęcia, ale może też być zbyt słabe, by w ogóle ruszyć go z miejsca.

Kontrolowanie zaprzęgu w walce: Rumaki, kuce bojowe i inne zwierzęta szkolone do bitwy łatwo dają sobą powodować podczas walki. Inne stworzenia podczas walki często ulegają strachowi. Jeśli pojazd porusza się, kierujący musi wykonywać test Postępowania ze zwierzętami (ST 20) co rundę (akcje będące odpowiednikami ruchu). Jeśli kierującemu powiedzie się test, pojazd zachowuje się normalnie. Kierujący, który nie wykonał udanego testu, musi poświęcić resztę rundy na uspokajanie stworzeń pociągowych i nie może podejmować innych akcji.

Kierujący, którzy potrzebują obu rąk do walki, mogą próbować utrzymać kontrolę nad zaprzęgiem poprzez komendy słowne albo owijając lejce wokół przedramienia lub nogi, czy za pomocą jakiegoś innego zmyślnego sposobu. Jest to jednak trudne – na początku rundy wy-

magany jest test Postępowania ze zwierzętami (ST 25). Jeśli rzut ci się nie powiedzie, możesz albo chwycić za lejce (jeżeli masz zajęte ręce, musisz coś z jednej wyrzucić), albo pozostawić pojazd w tej rundzie bez kontroli (patrz dalej: Niekontrolowany ruch pojazdów).

KONTROLOWANIE POJAZDÓW

Prowadzenie pojazdu w dobrych warunkach pogodowych i z pełnym stanem załogi nie wymaga testu umiejętności. Jeśli jest to pojazd naziemny, nie musisz wykonywać testu, gdy po prostu jedziesz drogą. Jednakże przy złej pogodzie, w zdradliwym terenie lub gdy brak kompletnej załogi, musisz wykonywać testy co rundę, aby zachować kontrolę nad pojazdem.

Tabela 3-4: ST kontroli nad pojazdem uwzględnia niektóre typowe sytuacje, w których niezbędny jest test kontroli.

TABELA 3-4: ST KONTROLI NAD POJAZDEM

Zadanie	ST
Prowadzenie podczas deszczu lub śniegu	10
Prowadzenie podczas burzy	20
Prowadzenie podczas silnej burzy	30
Prowadzenie w terenie x3/4 (górski gościniec, droga w dżungli, droga przez trzęsawisko, droga przez wzgórza, zakrzewione bezdroża)	10
Prowadzenie w terenie x1/2 (górska droga; bezdroża – trzęsawisko, las, wzgórza, pustynia)	20
Prowadzenie w terenie x1/4 (bezdroża – góry i dżungla)	30
Żeglowanie po spokojnym morzu	5
Żeglowanie po umiarkowanie wzburzonym morzu	15
Żeglowanie po wzburzonym morzu	25
Niekompletna załoga	10
Mniej niż połowa załogi	20
Mniej niż ćwierć załogi	30

Statystyki każdego pojazdu podają właściwą umiejętność, prawie zawsze będzie to Postępowanie ze zwierzętami dla pojazdów lądowych lub Profesja (żeglarz) dla wodnych. Jeśli kierujący nie posiada wymaganej umiejętności, pojazd pozostaje w bezruchu (jeśli nie poruszał się w poprzedniej rundzie) albo wypada spod kontroli (jeżeli się poruszał). Patrz dalej: Niekontrolowany ruch pojazdów.

Jeśli warunki wymuszają test kontroli, kierujący wykonuje je co rundę przy taktycznej skali ruchu, co minutę przy miejscowej, a co godzinę przy podróźnej. Efekt niepowodzenia zależy od aktualnej skali ruchu.

Ruch podróźny: Jeśli kierującemu zabraknie 1-4 punktów do sukcesu w teście kontroli, szybkość pojazdu lądowego na godzinę spada o połowę. Porażka o 5 lub więcej punktów oznacza, że przez następną godzinę pojazd nie pokona żadnego dystansu. Zwykle przyczyną opóźnień są drobne uszkodzenia, zablokowane koła i spłoszone zwierzęta pociągowe.

Konsekwencje nieudanego testu są takie same dla pojazdów wodnych i latających, ale z jednym dodatkowym zastrzeżeniem: jeśli kierującemu nie powiedzie się test kontroli o 10 punktów lub więcej, pojazd

zbacza z kursu w losowym kierunku (wykorzystaj Tabelę 3-3) i porusza się w nim przez godzinę z maksymalną szybkością.

Ruch miejscowy: Jeśli kierującemu zabraknie 1-4 punktów do sukcesu w teście kontroli, szybkość pojazdu lądowego na minutę spada o połowę. Porażka o 5 lub więcej punktów oznacza, że przez minutę pojazd nie porusza się wcale.

Ruch taktyczny: Jeśli okoliczności wymagają testu kontroli, kierujący wykonuje go natychmiast w swojej akcji. Jeśli test się nie powiedzie, rzucić w jednej z poniższych tabel, zależnie od stopnia porażki.

TABELA 3-5: NIEUDANY TEST KONTROLI (1-4 PUNKTY)

k6	Efekt
1	Pojazd w tej rundzie nie może się poruszać
2-4	Pojazd w tej rundzie porusza się z połową szybkości
5-6	W tej rundzie zwrotność pojazdu spada o jedną kategorię

TABELA 3-6: NIEUDANY TEST KONTROLI (5+ PUNKTÓW)

k6	Efekt
1	Pojazd nie może się poruszać do czasu naprawienia uszkodzeń
2	Pojazd wykonuje skręty tak często, jak tylko możliwe, za każdym razem w losowym kierunku, z szybkością z ostatniej rundy
3	Pojazd musi przy pierwszej sposobności skrócić w lewo; poza tym zachowuje się normalnie
4	Pojazd musi przy pierwszej sposobności skrócić w prawo; poza tym zachowuje się normalnie
5	Pojazd jedzie prosto przed siebie z maksymalną szybkością
6	Pojazd w tej rundzie nie może się poruszać

Niekontrolowany ruch pojazdów

Czasami kierujący zostaje okaleczony lub porzuca stanowisko (z własnej woli lub pod przymusem). Wówczas pojazd wymyka się spod kontroli. W momencie inicjatywy kierującego rzucić w Tabeli 3-6 powyżej, by określić sposób zachowania pojazdu. Jeśli wynik nie oznacza skrętu, pojazd jedzie cały czas przed siebie. Dla pojazdu będącego poza kontrolą należy rzucić w Tabeli 3-6 w każdej rundzie, dopóki nie zatrzyma się zgodnie ze wskazaniem Tabeli lub wskutek zderzenia (patrz dalej: Zderzenia).

WALKA POJAZDÓW

W walce pojazdy korzystają z normalnych zasad z Rozdziału 8 *Podręcznika Gracza*. Podobnie jak latające stworzenia i postacie, wehikuły posiadają zwrotność i mają ograniczenia co do prędkości wykonywania skrętów. Na ogół zapewniają choćby częściową osłonę dla załogi, zgodnie z opisem każdego pojazdu.

Kierowanie pojazdem to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, więc kierujący może zwykle wykonać podczas jazdy jeden atak. Pasażerowie pojazdu mogą wykonywać ataki normalnie, ale czasami trudno jest walczyć na poruszającym się, trzęsącym wehikule. Można także uderzyć własnym pojazdem w przeciwnika.

nika. Takie zderzenia należą do nietypowych rodzajów ataków – więcej szczegółów dalej w części Zderzenia.

Ataki wręcz: Jeśli pojazd pokonuje w rundzie więcej niż 1,5 metra, kierowca i pasażerowie mogą wykonać tylko po jednym ataku wręcz. Nie możesz wykonać akcji pełnego ataku, gdyż musisz poczekać z atakiem, aż pojazd zbliży się do przeciwnika na odległość zasięgu broni. Jeśli atakujesz średnie lub mniejsze stworzenie stojące na ziemi, otrzymujesz premię +1 do testu ataku z racji przewagi wysokości.

Ataki dystansowe: Normalne ataki dystansowe oraz ataki machin oblężniczych wykonywane z pojazdów wodnych otrzymują karę –2 podczas opadów atmosferycznych, –4 podczas burzy i –8 podczas poważnej burzy, ponieważ fale kołyszące okrętem utrudniają strzelanie. Te kary kumulują się z karami wynikającymi z wietrznej pogody – patrz Tabela 3-17: Efekty wiatru w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*.

Podobnie jak z walką z siodła, zakłada się, że atak wykonujesz dokładnie w połowie ruchu pojazdu w danej rundzie.

Rzucanie czarów: Osoby rzucające czary na pokładzie poruszającego się pojazdu muszą wykonać test Koncentracji, aby zaklęcie się im powiodło. ST testu wynosi 10 + poziom czaru dla wszystkich pojazdów naziemnych oraz dla wodnych i powietrznych podczas niebezpiecznych warunków pogodowych. Dla pojazdów wodnych i powietrznych podczas burzy ST testu wynosi 15 + poziom czaru, a podczas potężnej burzy 25 + poziom czaru. Na pokładzie latającego lub wodnego pojazdu większych rozmiarów można zmniejszyć ST testu o 5, schodząc pod pokład.

Walczący kierujący: Kierujący może z własnej woli porzucić kontrolę nad pojazdem, aby wykonać akcję pełnego ataku lub inną akcję calorundową. Pojazd wówczas wymyka się spod kontroli (patrz wcześniej), dopóki kierujący nie poświęci akcji będącej odpowiednikiem ruchu na jej odzyskanie.

ZDERZENIA

Jeśli twój pojazd uderzy w coś (przypadkowo lub celowo) z pełną szybkością, uderzenie powoduje obrażenia taranujące podane w statystykach pojazdu. Twój wehikuł (lub jego część 3 na 3 metry obejmująca taran, jeśli jest to duży pojazd) odnosi taką samą liczbę uszkodzeń, maksymalnie do liczby punktów wytrzymałości pozostałych celowi (lub punktów wytrzymałości –10, jeśli jest to stworzenie). Na przykład, jeżeli spróbujesz przejechać pieszo, który ma 17 pw, twój dwukonny rydwan nie odniesie więcej uszkodzeń niż 7, niezależnie od szybkości jazdy.

Niektóre pojazdy mają specjalne wzmocnienia i ciężkie powierzchnie uderzające, dzięki czemu lepiej taranują. Pojazdy z taranami (np. okręt z ostrogą) otrzymują tylko połowę uszkodzeń w zderzeniach, do których same doprowadziły.

Podane uszkodzenia dotyczą pojazdu poruszającego się z maksymalną szybkością. Jeśli pojazd nie rozwija takiej prędkości ze względu na rodzaj terenu, uszkodzenia czy inne czynniki, oblicz poniesione obrażenia proporcjonalnie do zmniejszonej szybkości. Na przykład, dwukonny rydwan, który normalnie zadałby, ta-

ranując, 4k6 obrażeń, na górskiej drodze zada ich tylko 2k6, gdyż jego szybkość spada w tym terenie do połowy. Pojazdy nie muszą w zasadzie pokonać pełnego dystansu odpowiadającego ich szybkości, aby zadać pełne uszkodzenia czy obrażenia taranujące; wystarczy, że pokonają 3 metry w linii prostej.

Podane uszkodzenia taranujące odnoszą się do sytuacji, w której pojazd uderza w mniej więcej nieruchomy cel. Niemniej najbardziej liczy się relatywna szybkość między taranującym pojazdem i celem, a nie aktualna szybkość wehikułu. Jeśli okręt żaglowy „lecać” na wietrze z szybkością 18 metrów uderzy w rufę sneku idącego na wiosłach z szybkością 4,5 metra, taranowanie spowoduje tylko 9k6 uszkodzeń, nie 12k6, gdyż w stosunku do sneku żaglowiec porusza się ze względną szybkością 13,5 metra, czyli 3/4 maksymalnej szybkości. Jednakże gdyby żaglowiec i snek zderzyły się czołowo, pierwszy zadałby 15k6 uszkodzeń, gdyż jego efektywna szybkość względem sneku wynosiłaby wówczas 22,5 metra, a więc 1,25 maksymalnej szybkości.

Pod kątem: Jeśli twój pojazd zderza się z innym pod kątem, który nie jest ani zderzeniem czołowym, ani w tył, ani prostopadle, należy zaokrąglić kąt zderzenia do najbliższego kąta 90 stopni. Innymi słowy, za zderzenie czołowe (czyli przy zsumowanych prędkościach) uważa się również takie zderzenie, gdy jeden pojazd jedzie na północ, a drugi zbacza o kilka stopni z kierunku na południe. Jeśli jest to dokładnie kąt 45 stopni (np. jeden pojazd jedzie na wschód, a drugi na północny wschód) należy użyć kategorii z większą liczbą uszkodzeń. A więc, jeżeli pojazd jadący na wschód, taranuje pojazd jadący na północny wschód, do obliczenia uszkodzeń należy użyć szybkości taranującej wehikułu jadącego na wschód. Jeśli pojazd jadący na wschód uderzy drugi jadący na południowy zachód, uszkodzenia oblicz, sumując ich szybkości.

Stworzenia oraz nieruchome przedmioty (ściany, podwodne skały, wózki z owocami) otrzymują uszkodzenia czy obrażenia w zwykły sposób, tj. najpierw korzystając z trwałości lub redukcji obrażeń. Chcąc uwzględnić uszkodzenia pojazdu – patrz dalej: Atakowanie pojazdu.

Jeśli w wyniku zderzenia cel uległ zniszczeniu, możesz jechać dalej z połową szybkości. Jeśli nadal stoi, twój pojazd zatrzymuje się na nim do końca rundy.

Zderzenia a pasażerowie: Kierujący, załoga i pasażerowie w mniejszych pojazdach są podatni na obrażenia podczas kolizji. Wszyscy będący na pokładzie pojazdu, który zatrzymuje się w wyniku zderzenia, otrzymują 1k6 obrażeń za każde 3 metry względnej szybkości w momencie zderzenia. Udany rzut obronny na Refleks (ST 20) zmniejsza obrażenia o połowę. Jeśli pojazd jest wielki lub większy, załoga odnosi obrażenia tylko wtedy, gdy podczas zderzenia ulegnie on zniszczeniu.

Upadek z jadącego pojazdu: Czasami opuszczasz pojazd podczas jego ruchu, wyskakując lub będąc wyrzuconym. Uderzenie w ziemię zadaje 1k6 obrażeń za każde 3 metry szybkości (połowa przy udanym rzucie na Refleks o ST 20). Niezależnie od wyniku rzutu, postać kończy skok, leżąc, chyba że powiedzie jej się test Upadania (ST 15 + 1 na 3 metry szybkości).

Zaprzęgi a zderzenia: Niewiele trzeba nieuważnemu kapitanowi, by uderzyć statkiem w nabrzeże portu-

we, ale nawet przy najgorszym woźnicy konie nigdy nie wpadną na ceglany mur. Widząc na drodze nieruchomy obiekt, stworzenia pociągowe po prostu się zatrzymują.

Przejeżdżanie po przeciwnikach: Zaprzęgiem ciągniętym przez stworzenia szkolone do bitwy można spróbować przejechać przeciwnika. Ataki takie należy traktować jak próby przebiegnięcia (patrz Rozdział 8 *Podręcznika Gracza*). Zgodnie z zasadami, przeciwnik decyduje, czy wykonać unik, czy podjąć próbę zablokowania stworzeń pociagowych. Jeśli atakowany wykonuje unik lub zostanie przewrócony podczas próby blokowania, pojazd zadaje wskazane obrażenia taranujące, przejeżdżając po ofierze, która potem leży (nawet jeśli wcześniej stała). Jeżeli atakowanemu powiedzie się blokowanie, pojazd zatrzymuje się, a stworzenia pociągowe znajdują się na polu sąsiadującym z nim, tak jak przy normalnym przebiegnięciu. Zależnie od wyniku próby przewracania, stworzenia pociągowe zakończą manewr, leżąc lub nie.

Jeśli w uprzęży znajdują się dwa lub więcej stworzeń pociagowych obok siebie, każde z nich otrzymuje do prób przewracania premię z okoliczności +2 za każde kolejne stworzenie zaprzężone w jednej linii, gdyż uprzęż zapewnia większą stabilność. Na przykład, jeżeli Tordek usiłuje przejechać orka dwukonnym rydwanem ciągniętym przez dwa ciężkie rumaki, tylko jeden z nich wykonuje próbę przewra-

cania, gdyż tylko on tak naprawdę uderzy w orka. Jeśli jednakże ork zdecyduje się blokować, całkowita premia do próby przewracania wyniesie dla ciężkiego rumaka +14 (+4 za duży rozmiar, +4 za Siłę 18, +4 za cztery nogi oraz +2 za drugiego rumaka).

Zwróć uwagę, że stworzenia pociągowe mogą przejechać tylko takich przeciwników, którzy są mniejsi, równi rozmiarem lub więksi o najwyżej jedną kategorię rozmiaru; tak jak przy normalnych próbach przebiegnięcia.

Tratujące stworzenia pociągowe: Jeśli twój pojazd ciągną stworzenia ze zdolnością specjalną *tratowanie*, zamiast próby przebiegnięcia wykonują ataki *tratowania*.

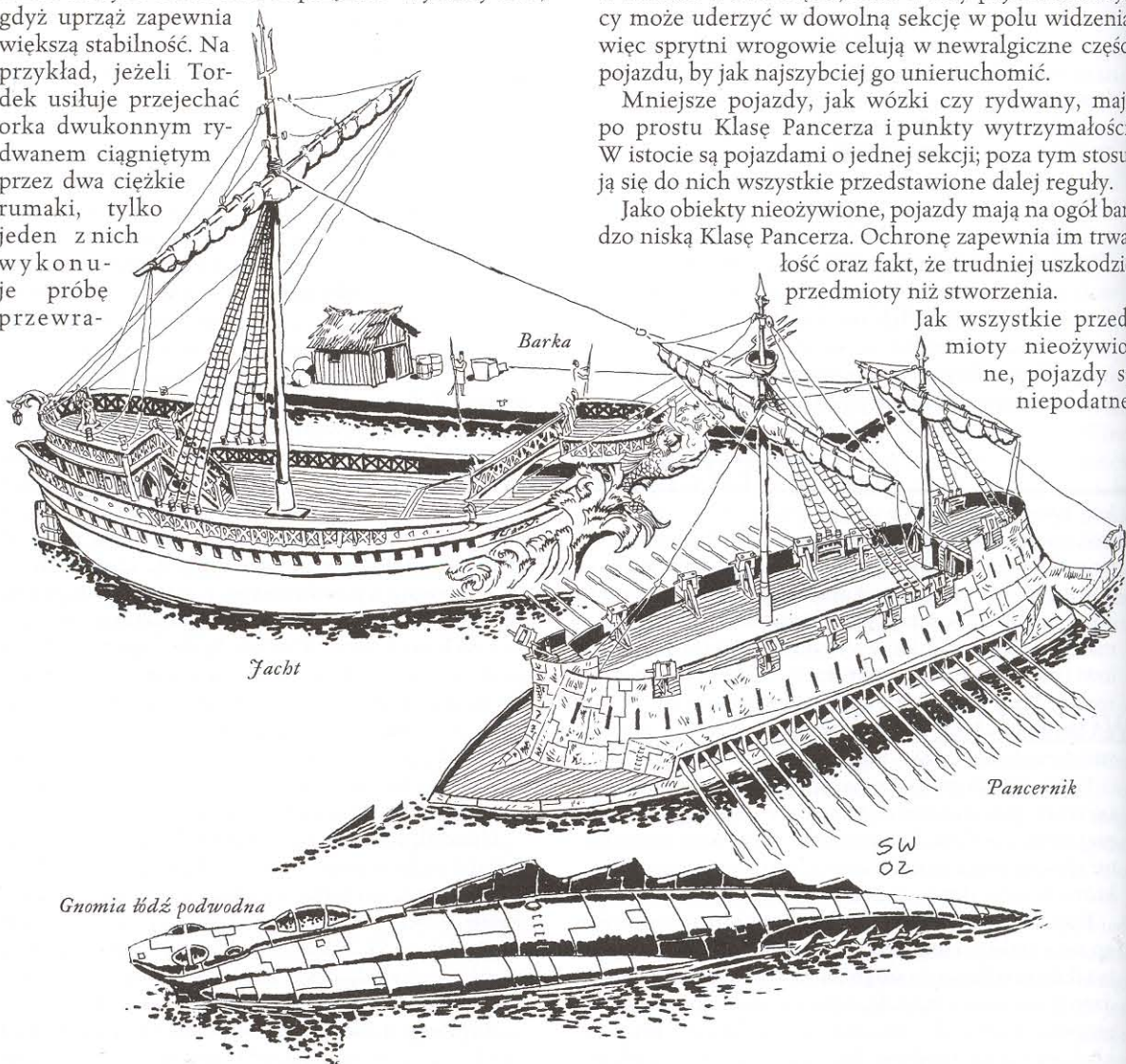
ATAKOWANIE POJAZDU

Pojedynczy wystrzał z katapulty lub jeden czar *dezintegracja* nie zniszczy całego zamku. Tak samo broń albo zaklęcie może uszkodzić tylko część dużego pojazdu, takiego jak statek. Wehikuły o rozmiarze wielkim lub większym są zwykle podzielone na sekcje 3 na 3 metry, a ataki (bronią czy czarem) wymierza się w właśnie w owe części, a nie w cały pojazd. Atakujący może uderzyć w dowolną sekcję w polu widzenia, więc sprytni wrogowie celują w newralgiczne części pojazdu, by jak najszybciej go unieruchomić.

Mniejsze pojazdy, jak wózki czy rydwany, mają po prostu Klasę Pancerną i punkty wytrzymałości. W istocie są pojazdami o jednej sekcji; poza tym stosują się do nich wszystkie przedstawione dalej reguły.

Jako obiekty nieożywione, pojazdy mają na ogół bardzo niską Klasę Pancerną. Ochronę zapewnia im trwałość oraz fakt, że trudniej uszkodzić przedmioty niż stworzenia.

Jak wszystkie przedmioty nieożywione, pojazdy są niepodatne



na trafienia krytyczne, stłuczenia i ataki ukradkowe. Otrzymują tylko połowę obrażeń od broni dystansowych mniejszych niż maszyny oblężnicze, podobnie od kwasu, ognia i błyskawic. Ataki oparte na zimnie zadają tylko jedną czwartą uszkodzeń. Przed odjęciem trwałości przedmiotu należy podzielić uszkodzenia przez 2 albo 4. Ataki dźwiękowe zadają pełne uszkodzenia.

Nawet przy obecności załogi pojazdy liczą się jako przedmioty nietrzymane, więc nie przysługują im rzuty obronne. Natomiast rzuty obronne mogą mieć magiczne ulepszenia pojazdu (patrz dalej) – ich premie do rzutów obronnych na Wytrwałość, Refleks i (rzadko) Wolę wynoszą $2 + 1/2$ poziomu czarującego.

Celowanie w sekcję pojazdu: Statystyki dla każdego wielosekcyjnego pojazdu podają Klasę Pancerza, punkty wytrzymałości oraz trwałość (jeśli jest) dla danej jego części.

W przypadku żaglowców żagle i takielunek liczą się jako osobna sekcja, z własną Klasą Pancerza i punktami wytrzymałości. Poza tym aspektem jest to taka część pojazdu jak każda inna, tyle że nieco inaczej otrzymuje uszkodzenia (patrz dalej).

Efekty uszkodzeń: Gdy sekcja pojazdu otrzyma uszkodzenia wynoszące 10% jej punktów wytrzymałości, mamy do czynienia z widocznymi pęknięciami i dziurami. Gdy dana sekcja utraci 50% punktów wytrzymałości, pojawiają się szczeliny. Po utracie 75% punktów wytrzymałości w sekcji zięją dziury i szczeliny tak wielkie, że postacie wewnątrz i na zewnątrz mogą atakować się bezpośrednio, aczkolwiek sekcja wciąż zapewnia osłonę 9/10. Sekcja rozsypuje się, gdy utraci wszystkie punkty wytrzymałości.

Jeśli jakaś sekcja pojazdu otrzyma uszkodzenia równe 50% punktów wytrzymałości, szybkość pojazdu spada o 1,5 metra do czasu naprawienia uszkodzeń. Ograniczenie to nie jest kumulatywne, więc kilka zniszczonych sekcji nadal spowalnia pojazd tylko o 1,5 metra. Jeżeli sekcja ulegnie zniszczeniu, szybkość pojazdu spada do połowy. Jeśli druga sekcja zostanie zniszczona, pojazd traci zdolność poruszania się.

Jeżeli atakujesz wielowarstwową sekcję (np. osłoniętą płytami pancierza – patrz dalej: Ulepszenia pojazdu) musisz przebijać się po kolei przez każdą warstwę. Uszkodzenia pozostałe z pojedynczego ataku, który zniszczył poprzednią warstwę, muszą przewyższyć trwałość nowej warstwy (jeśli wykonano ją z innego materiału), aby ją uszkodzić.

Uszkodzenia promieniujące: Jeśli zniszczysz jedną sekcję, osłabiasz tym samym sąsiednie. Każda sekcja sąsiadująca ze zniszczoną odnosi automatycznie uszkodzenia równe 50% całkowitej normalnej liczby punktów wytrzymałości (po odjęciu trwałości, jak zwykle) w następnej rundzie. Uszkodzenia promieniujące mogą rozprzestrzenić się po pojeździe, niszcząc sekcje jedna po drugiej, jeśli każda była już odpowiednio uszkodzona.

Uszkodzenie takielunku żaglowca nie osłabia niczego na pokładzie pojazdu.

Tonące statki: Uszkodzonym pojazdom nawodnym grozi jednokierunkowa podróż na dno oceanu. Jeśli

zniszczeniu ulegnie jakaś sekcja kadłuba, statek zaczyna nabierać wody. Jeżeli szybko nie zostanie naprawiony – zapewne magicznie – zatonie w ciągu kilku minut. Statek znajdzie się pod wodą po liczbie minut równej 30 podzielone przez liczbę zniszczonych sekcji 3 na 3 metry (takielunek się nie liczy). Statki podczas niepogody (w rozumieniu Tabeli 3-19: Losowa pogoda z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI) toną dwakroć szybciej, a podczas burzy czterokrotnie szybciej. Każdy pechowy statek, którego sekcje ulegną zniszczeniu w czasie potężnej burzy, tonie w ciągu 1 minuty.

Lekko uszkodzone sekcje przepuszczają trochę wody, ale nie tyle, żeby stanowiło to dla statku poważne zagrożenie. Oficerowie okrętowi zwykle każą kilku członkom załogi wybierać wodę, dopóki cieśle nie uszczelnia kadłuba.

Uszkodzony takielunek: Jeśli ożaglowanie napędzane go wiatrem statku odniesie uszkodzenia równe 50% całkowitej normalnej liczby punktów wytrzymałości, należy traktować wiatr, jakby był o jedną kategorię słabszy, gdyż pozostałe żagle nie wykorzystują już pełnej jego siły. A zatem statki z uszkodzonym takielunkiem podczas potężnych wiatrów żeglują z dwukrotną szybkością, z normalną przy wiatrach umiarkowanych, a przy lekkich nie poruszają się wcale. Jeśli takielunek statku zostanie zniszczony, jednostka nie może w ogóle żeglować.

Naprawianie i budowanie pojazdów

Czasami do naprawienia pojazdu wystarczy trochę pracy ciesielskiej, choć przy poważnych uszkodzeniach i w dramatycznej sytuacji tylko magia może odbudować pojazd odpowiednio szybko. Podobnie, zbudowanie pojazdu można zlecić stocznii lub warsztatowi, albo zamówić u potężnej postaci rzucającej czary.

Naprawianie pojazdu

Grupa cieśli, inżynierów i członków załogi jest w stanie naprawić uszkodzony pojazd bez użycia magii. Liczebność ekipy remontowej musi równać się trwałości wykorzystywanego materiału. Na przykład, naprawianie uszkodzeń sekcji 3 na 3 metry drewnianego pojazdu wymaga pięciosobowej ekipy, ponieważ trwałość drewna wynosi 5. Tylko jeden członek ekipy naprawczej musi posiadać odpowiednią umiejętność Rzemiosła (ciesielstwo dla drewna, płatnerstwo dla metalu, żaglownictwo dla takielunku), pozostali mogą być niewykwalifikowani. Zależnie od sytuacji, mogą być potrzebne narzędzia lub surowce. Jeśli wyszkolony członek ekipy wykona udany test Rzemiosła (ST 10) po minucie nieprzerwanej pracy, naprawa przebiega pomyślnie, przynajmniej do pewnego stopnia. Za każdy punkt powyżej 9 w wyniku testu Rzemiosła uszkodzona sekcja odzyskuje 1 punkt wytrzymałości.

Jeśli jakaś sekcja pojazdu uległa zniszczeniu, jej odbudowa bez pomocy magii potrwa całe dni (a większość napraw magicznych to rozwiązanie tymczasowe – patrz dalej: Magiczne techniki naprawcze). Po przewiezieniu pojazdu ze zniszczonymi sekcjami do doku lub innego warsztatu naprawczego należy obliczyć rozmiar uszkodzeń jako koszt w sztukach złota: liczba

zniszczonych sekcji dzielona przez całkowitą ich liczbę $\times$ połowa kosztu wehikułu. Ta liczba odzwierciedla koszt surowców potrzebnych do odbudowy zniszczonych sekcji oraz określa czas trwania naprawy.

Ekipa remontowa (opisana wcześniej) może w ciągu jednego dnia naprawić uszkodzenia o wartości 125 sz, jeśli posiada odpowiednie narzędzia i surowce. Przeciętą stocznia, warsztat kołodzieja i inne dobrze wyposażone warsztaty są w stanie naprawić 250 sz uszkodzeń w ciągu dnia. Suchy dok (gdzie pojazdy wodne wyciągane są z wody) lub bardzo duży warsztat naprawczy może dziennie naprawić 500 sz uszkodzeń.

Przykład: Kadłub sneku (21 metrów na 6 metrów) ma czternaście sekcji. Trzy z nich zniszczono w bitwie morskiej, ale załoganci posługujący się magią utrzymywali statek na powierzchni, umożliwiając mu dopłynięcie do portu. Koszt sneku wynosi 10 000 sz, a zatem naprawa będzie kosztować $3 / 14 \times 5000$, więc około 1070 sz. Ekipa remontowa zaopatrzona w narzędzia i surowce jest w stanie naprawić zniszczone sekcje w dziewięć dni, a w suchym doku tę samą pracę można wykonać w dwa dni.

Naprawianie ożagłowania: Uszkodzony takielunek można naprawić według wcześniej opisanych zasad. Zniszczony takielunek trzeba zastąpić nowym, który kosztuje 20 sz za punkt wytrzymałości.

Magiczne techniki naprawcze: Niektóre zaklęcia mogą przyspieszyć reperację lub dokonać prowizorycznych napraw podczas bitwy. Naprawa natychmiast reperuje 1k8 punktów uszkodzeń, a *scalanie* całkowicie reperuje pojedynczą sekcję 3 na 3 metry, pod warunkiem, że uszkodzenia nie powstały wskutek wypaczenia, spalania lub dezintegracji.

Zniszczoną sekcję w strukturze pojazdu wolno wypełnić czarem *mniejsze tworzenie* i testem odpowiedniej umiejętności Rzemiosła (ST 25). Materiał do wypełnienia sekcji 3 na 3 metry o grubości 2,5 centymetra to mniej więcej 0,2 metra sześciennego, więc jedna rzucająca czary postać 8. poziomu lub wyższego może naprawić jedną sekcję (dla porządnego naprawy potrzebne może być kilkukrotne rzucenie zaklęcia). Większe *tworzenie* pozwala naprawić żelazne pojazdy na kilka godzin, a bardziej egzotyczne materiały na kilka minut lub rund. Ani *mniejsze*, ani *większe tworzenie* nie dają trwałych efektów, więc jest to rozwiązanie tymczasowe.

Budowanie pojazdów

Zbudowanie nowego pojazdu (lub dodanie ulepszeń do już istniejącego) odbywa się zgodnie z zasadami naprawy. Ekipa rzemieślników może dziennie zbudować elementy wartości 125 sz, dok lub sklep – 250 sz dziennie, a większy warsztat – 500 sz dziennie.

Mistrzowsko wykonane pojazdy

Pojazdy wysokiej jakości spotyka się rzadko, ale rzemieślnicy to zdolne bestie. Przy budowie większego wehikułu kilku musi pracować razem, zapewniając wszechstronną pomoc mistrzowi rzemieślnicemu. Mistrzowski pojazd podróżuje szybciej i jest wytrzymalszy niż pospolite wersje. Szybkość jest większa

o 1,5 metra, a na każde 2,5 cm grubości przypada o 5 punktów wytrzymałości więcej.

Koszt i ST zbudowania mistrzowskiego pojazdu zależy od jego wielkości, jak pokazuje Tabela 3-7: Koszt budowy mistrzowskiego pojazdu.

TABELA 3-7: KOSZT BUDOWY MISTRZOWSKIEGO POJAZDU

Załoga i pasażerowie	Koszt	ST
1-6	5000 sz	20
7-20	10 000 sz	23
21-80	20 000 sz	25
81-150	30 000 sz	28
150+	50 000 sz	30

ULEPSZENIA POJAZDU

Postacie lubią grzebać przy swoich pojazdach i je przebudowywać. Dlatego też dalej znajdziecie magiczne i niemagiczne propozycje dla tych, którzy chcą dodać wehikułom co nieco od siebie.

Ulepszenia niemagiczne

Niniejsze udoskonalenia podstawowej struktury pojazdu nie wymagają użycia magii, a jedynie odpowiedniej umiejętności Rzemiosła oraz niezbędnej ilości surowców (lub gotówki).

Balista: Na każdym pojeździe z obszarem płaskiego pokładu lub dachu wielkości co najmniej 1,5 m na 3 m można zamontować balistę. Balista działa zgodnie z opisem w części *Machiny obłętnicze* w Rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Przy montowaniu trzeba wybrać kierunek ostrzału. Balista może strzelać do dowolnego celu w 180-stopniowym kącie.

Ciężar: 750 kg; Koszt: 500 sz.

Kabina pasażerska, elegancka: Jak powyżej, ale kabiny pasażerskie są miętko wyściełane i udekorowane. Na tym poziomie luksusu jedna tona przestrzeni ładunkowej mieści jednego pasażera.

Koszt: 600 sz za tonę.

Kabina pasażerska, luksusowa: Jak wyżej, ale kabiny pasażerskie opływają we wszelkie luksusy. Każdy pasażer luksusowy zajmuje dwie tony przestrzeni ładunkowej.

Koszt: 1500 sz za tonę.

Kabina pasażerska: Dostępną przestrzeń ładunkową można dostosować do przewozu pasażerów. Jedna tona przestrzeni ładunkowej pomieści wygodnie dwa stworzenia średnie lub mniejsze. Na krótki czas ścisnąć się tam ich może dwa razy więcej, ale w tłoku pasażerowie nie potrafią skutecznie walczyć, a po godzinie podróży ogarnia ich zmęczenie.

Koszt: 200 sz za tonę.

Katapulta, ciężka: Ciężką katapultę można zamontować na każdym pojeździe z sekcją płaskiego pokładu lub dachu wielkości co najmniej 3 m na 3 m. Działa zgodnie z opisem w części *Machiny obłętnicze* w Rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Może miotać pociski na dowolny cel w 90-stopniowym kącie.

Ciężar: 2000 kg; Koszt: 800 sz.

Katapulta, lekka: Lekka katapulta zajmuje sekcję 1,5 m na 1,5 m pokładu. Poza tym stosują się do niej reguły ciężkiej katapulty (patrz wcześniej).

Ciężar: 1000 kg; Koszt: 550 sz.

Mistrzowskie przyrządy sterownicze: Z pojazdu da się wycisnąć więcej, ulepszając jego system kontroli. Może to być dostrojone, czułe koło sterowe, delikatnie ustawiające ster okrętu, albo skomplikowana uprząż z lejcami pozwalająca wpływać na zwierzęta samym ruchem nadgarstka. Mistrzowskie przyrządy sterownicze zapewniają premię z okoliczności +2 do testów Postępowania ze zwierzętami lub Profesji wykonywanych przez kierującego. Koszt zależy od rozmiaru pojazdu (ciężar się nie zmienia).

Koszt: 300 sz (średni), 600 sz (duży), 1200 sz (wielki), 2400 sz (olbrzymi), 4800 sz (kolosalny).

Opancerzenie: Możesz zwiększyć punkty wytrzymałości i trwałość dowolnego pojazdu, montując pancerz na dowolnej sekcji 3 na 3 metry (innej niż takielunek). Wszystkie poniższe statystyki dotyczą 2,5 centymetra grubości. Chcąc uzyskać grubszy pancerz, możesz nałożyć kilka warstw tego samego materiału lub wykorzystać różne. Każda warstwa odnosi uszkodzenia osobno. Uszkodzenia pozostałe po zniszczeniu warstwy wierzchniej przenoszą się na następną – jeśli ta jest z innego materiału, jej trwałość bierze się pod uwagę.

TABELA 3-8: MATERIAŁ PANCERZA

Materiał	PW	Trwałość	Koszt na sekcję	Ciężar na sekcję
Adamantyt	40	20	5000 sz	2500 kg
Ciemnodrzew	10	5	3000 sz	250 kg
Żelazo	30	10	1000 sz	2500 kg
Mithril	30	15	3500 sz	1500 kg
Drewno	10	5	200 sz	500 kg

Ostroga tarana / Płyta czołowa: Pojazdy wyposażone w specjalny taran otrzymują tylko połowę uszkodzeń od własnych ataków taranujących. (Normalnie przy taranowaniu oba pojazdy odnoszą równe uszkodzenia). Okręt wojenny otrzymuje to ulepszenie za darmo. Ciężar i koszt zależą od rozmiaru pojazdu.

Ciężar: 250 kg (duży), 500 kg (wielki), 1000 kg (olbrzymi), 2000 kg (kolosalny); Koszt: 500 sz (duży), 1000 sz (wielki), 3000 sz (olbrzymi), 3000 sz (kolosalny).

Platforma obrotowa: Niska platforma zamontowana na rolkach podwaja kąt pola ostrzału maszyny obłężniczej (katapulty zyskują pole ostrzału 180 stopni, a balisty mogą strzelać w każdym kierunku). Platforma obrotowa podwaja liczbę załogi potrzebnej do obsługi maszyny obłężniczej.

Ciężar: 500 kg; Koszt: 500 sz.

Wieża strzelnicza: Bunkier wzniesiony na pokładzie pojazdu. Wieża strzelnicza zapewnia obrońcom ochronę i służy jako platforma dla maszyn obłężniczych. Czworo obrońców średniego rozmiaru korzysta z osłony 9/10 (strzelnice) wewnątrz samej wieży o rozmiarach 3 na 3 metry, a kolejnych czworo ma osłonę 1/2 za blankami na jej szczycie. Ściany wieży strzelniczej to murarka o grubości 30 centymetrów

(90 pw, trwałość 8). Wieżę strzelniczą można zbudować wszędzie, gdzie zmieściłaby się ciężka katapulta, którą zresztą (lub dwie lekkie katapulty) można zamontować na szczycie wieży.

Ciężar: 4 tony; Koszt: 1000 sz.

Ulepszenia magiczne

Niniejsze dodatki do pojazdów tworzy się tak jak inne magiczne przedmioty, a więc za pomocą atutu Stworzenie cudownej rzeczy lub Stworzenie magicznej broni i pancerza.

Bezwymiarowy bagażnik: Ten podobny do pojemnej torby bagażnik mieści dużo więcej niż można by się spodziewać. Da się do niego wcisnąć wszystko, co nie przekracza 3 metrów długości, szerokości ani wysokości. Maksymalna ładowność to dwie tony. Ciężar samego bagażnika nie przekracza 100 kilogramów, nawet jeśli waga jego zawartości jest o wiele większa.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, sekretny kufer Leomunda; Cena rynkowa: 30 000 sz; Ciężar: 100 kg (maksymalnie).

Katapultowy pocisk ukojenia: Kamień do katapulty, który ucisza najdrobniejsze ślady wiatru w promieniu 120 metrów od miejsca, w które uderzy. Wiatr powróci dopiero po 10 minutach.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, kontrolowanie wiatrów; Cena rynkowa: 2500 sz; Ciężar: 8 kg.

Kil chmur: Wymyślony przez dzina na Planie Żywiołu Powietrza, obdarza pojazd zdolnością latania z szybkością 12 metrów (kiepska). Pojazdy żaglowe mogą nadal korzystać z żagli, jeśli zapewni to większą szybkość niż sam kil.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, lot, życzenie; Cena rynkowa: 200 000 sz; Ciężar: 500 kg.

Kil ziemi: Ten przedmiot, często wykonywany na Planie Żywiołu Ziemi, umożliwia pojazdowi nawodnemu poruszanie się po lądzie tak samo jak po wodzie. Jego szybkość się nie zmienia, ale trudny teren go spowalnia, tak jak to się dzieje w przypadku pojazdów lądowych.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, transmutacja skały w błoto, życzenie; Cena rynkowa: 150 00 sz; Ciężar: 500 kg.

Koła szybkości: Para drewnianych kół pasująca do większości pojazdów i zwiększająca szybkość o 3 metry. Koła działają skutecznie, jeśli założy się je na tę samą oś. Niezależnie od liczby zamontowanych kół szybkości, pojazd zwiększa szybkość zawsze o 3 metry.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, szybki odwrót; Cena rynkowa: 100 sz; Ciężar: 10 kg sztuka.

Liny Fharlanghna: Buliny i inne liny ożywiają w magiczny sposób, znacznie ułatwiając żeglugę. Poruszają się z własnej woli, ciągną i luzują zgodnie z ustnie wydawanymi komendami. Dzięki temu można stawiać i zwijać żagle bez angażowania załogi. Każdy zestaw lin Fharlanghna na pokładzie żaglowca redukuje niezbędną liczbę załogi o 5 osób, do minimum dwóch dla kolosalnych żaglowców lub jednego na mniejszych. Liny Fharlanghna słuchają tylko

komend żeglarskich, więc nie można ich używać do opłatywania przeciwników lub wiązania jeńców.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, ożywienie liny, telekineza; Cena rynkowa: 8100 sz; Ciężar: 2,5 kg.

Nieomylna mapa: Czysta karta pergaminu, a przy tym marzenie każdego kapitana. Rozwinięta i wystawiona na bezpośrednie światło słońca natychmiast wyświetla mapę (równie szczegółową, jak te dostępne w sklepach) całej okolicy w zasięgu 24 godzin podróży z aktualną maksymalną szybkością pojazdu. Jeśli posiadacz określi punkt docelowy, mapa rysuje najprostszą trasę do niego. Tak jak czar *znalezienie ścieżki*, *nieomylna mapa* działa tylko w odniesieniu do miejsc, nie przedmiotów czy stworzeń. Po zwinięciu pergaminu wyświetlana mapa znika.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *znalezienie ścieżki*; Cena rynkowa: 47 520 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Nieziemski miotacz: Raz dziennie na rozkaz kierującego, pojazd wyposażony w ten przedmiot ziele z rufy klebiącą się masą oparów. Trzy dostępne rodzaje wyziewów to mgła (maskująca pojazd przed ścigającymi jak czar *chmura mgły*), *chmura kwasu* (jak czar *kwaśna mgła*) lub śmiertelna trucizna (jak *zabójcza chmura*). Chmura sięga na wysokość 6 metrów w promieniu 9 metrów.

Poziom czarującego: 3 (*chmura mgły*), 9 (*zabójcza chmura*), 11 (*kwaśna mgła*); Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, odpowiedni czar; Cena rynkowa: 2160 sz (*chmura mgły*), 16 200 sz (*zabójcza chmura*), 23 760 sz (*kwaśna mgła*); Ciężar: 5 kg.

Platforma jeźdźca chmur: Platforma-podwozie dla jedno- lub dwukonnego rydwanu umożliwia zaprzęgnięcie doń stworzeń latających zamiast koni. Rydwan wznosi się lub opada odpowiednio do zwrotności stworzeń pociągowych, ale wykonuje skrety w zależności od własnej zwrotności. Zwróć uwagę, że stworzenia pociągowe nie mogą latać, jeśli są obciążone ładunkiem większym niż lekki. Ze względu na to rydwan z taką platformą potrzebuje nierzadko większej liczby stworzeń pociągowych niż zwykły poruszający się po ziemi.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *stąpanie w powietrzu*; Cena rynkowa: 56 000 sz; Ciężar: 10 kg.

Pojazd samonapędzający: Ożywiając koła, mechanizm sterujący i inne ruchome części można stworzyć pojazd poruszający się bez koni. Każdy łądowy wehikuł o rozmiarze dużym lub mniejszym może

zyskać taki napęd, pozwalający osiągnąć szybkość 18 metrów. Pojazd nadal porusza się pod kontrolą kierującego i zachowuje zwykłą zwrotność. Od normalnego zastosowania czaru *ożywienie przedmiotu* ten pojazd różni się tym, że nie staje się konstruktem i nie zyskuje zdolności do samodzielnej walki.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*; Cena rynkowa: 132 000 sz; Ciężar: –.

Skrytka przemytніка: Przedmiot podobny do bezwymiarnego bagażnika, lecz jego pokrywa i kufer są magicznie ukryte. Dopiero słowo rozkazu ujawnia je na 1 rundę. Osoby posługujące się czarami, usiłujące wykryć skrytkę przemytніка magią wieszczę, muszą wykonać test poziomu czarującego o ST 20.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *niewykrywalność*, *sekretny kufer* *Leomunda*, *większy obraz*; Cena rynkowa: 90 000 sz; Ciężar: 100 kg.

Stół kapitański: Szeroki drewniany stół, zwykle umieszczony w mesie oficerskiej, działa jak czar *uczta bohaterów* dla do dwunastu członków załogi. Osoby uczujące przez godzinę na magicznych wiktuałach stworzonych przez stół kapitański pozbywają się chorób, zyskują niepodatność na zatrucie i magiczny strach oraz beznadziejność, leczą 1k+4 punkty obrażeń oraz otrzymują korzyści czaru *błogosławieństwo*. Efekty utrzymują się przez 12 godzin. Stół kapitański służy jeden taki posiłek dziennie.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *uczta bohaterów*; Cena rynkowa: 72 000 sz; Ciężar: 8 kg.

Turbina błyskawic:

Często używana wraz z magią kontrolującą pogodę. Turbina błyskawic to zestaw anten połączonych z zegarowym

Żagle pełne wiatru

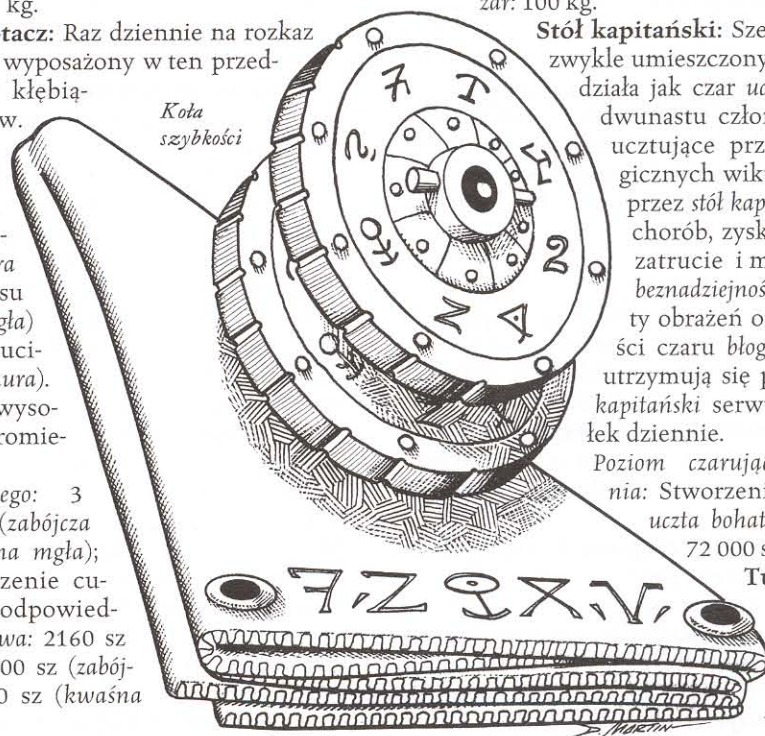
mechanizmem, który nadaje pojazdowi większą prędkość podczas burzy. Błyskawice uderzają w anteny, a ich energia podwaja szybkość pojazdu (lub zapewnia szybkość 27 metrów, zależnie która wyższa). Pojazd ignoruje wszelkie kary do szybkości związane z pogodą.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *przywołanie błyskawicy*, *szybki odwrót*; Cena rynkowa: 90 000 sz; Ciężar: 150 kg.

Uzda pociągowa: Uzda i wędzidło zwiększają wartość Siły zaprzęgniętego stworzenia pociągowego, które może dzięki temu ciągnąć cięższe ładunki.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *bycza siła*; Cena rynkowa: 4000 sz (+2), 16 000 sz (+4), 36 000 sz (+6); Ciężar: –.

Uzda przyzwania: Uprząż przyzywa własne stworzenie pociągowe, które służy posiadaczowi uzdy



przez 12 godzin. Większość uzd przyzwania przyzywa lekkie konie, ale rzadsze wersje tworzą *widmowe rumaka* (jak czar) z 19 pw, szybkością 72 m, udźwigniem 125 kg i zdolnością galopowania po dziurach jak po stałym gruncie przez 1 rundę. Uzdy przyzwania można używać raz dziennie, więc do zaprzężenia większości pojazdów naziemnych potrzeba więcej niż jednej sztuki.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *wierzchowiec* lub *widmowy rumak*; **Cena rynkowa:** 2160 sz (lekki koń), 12 960 sz (*widmowy rumak*); **Ciężar:** –.

Zasłona ukrycia: Ulepszenie ukrywające pojazd przed ciekawskimi oczami, maskujące go jako element krajobrazu. Złudzenie obejmuje aspekty wizualne, dźwiękowe, dotykowe i zapachowe, ale nie maskuje, nie ukrywa i nie dodaje stworzeń.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *miraż*; **Cena rynkowa:** 25 000 sz; **Ciężar:** –.

Żagle pełne wiatru: Zestaw żagli występuje w dwóch wersjach. Wciągnięcie na maszty *mnijszych* żagli pełnych wiatru gwarantuje stałą szybkość wiatru o sile „silny” (31-45 km/h, mnożnik szybkości $\times 3$), niezależnie od panujących warunków pogodowych. Zestaw *większych* żagli pełnych wiatru pozwala kierującemu oprócz tego zmieniać słowem rozkazu kierunek wiatru w promieniu 180 metrów od pojazdu.

Poziom czarującego: 9 (mnijšie), 15 (wiece); **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *kontrolowanie wiatrów*; **Cena rynkowa:** 40 500 sz (mnijšie), 67 500 sz (wiece); **Ciężar:** 300 kg.

Żagle planarne: Żagle o tęczowych barwach umożliwiają żeglugę do miejsc poza Planem Materialnym. Ustawienie żagli na konkretny plan zabiera 5 minut i wymaga testu Wiedzy (planu) o ST 20. Żagle planarne pozwalają dostać się do innych światów, ale nie gwarantują zdolności poruszania się ani przeżycia na obcym planie.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *zamiana planów*; **Cena rynkowa:** 72 000 sz; **Ciężar:** 300 kg.

STATYSTYKI POJAZDÓW

Każdy pojazd posiada standardowy zestaw statystyk. Oto objaśnienie poszczególnych pozycji.

Rozmiar: Rozmiar pojazdu podany w tych samych kategoriach co rozmiar stworzeń.

Umiejętność: Podaną umiejętność stosuje się do testów kontroli, plus premia lub kara z okoliczności wynikająca z jakości pojazdu.

Szyb: Maksymalna szybkość pojazdu w pojedynnym ruchu. Dla pojazdów zasilanych wiatrem, jak żaglowce, maksymalna szybkość uwzględnia prędkość wiatru – wówczas do podanej liczby zastępuj właściwy mnożnik szybkości z Tabeli 3-2: Losowa szybkość wiatru. Na przykład, szybkość barkasa to „wiatr $\times 3$ metry”. Przy umiarkowanym wietrze (mnożnik szybkości $\times 2$) szybkość tego statku wynosi 6 metrów, przy silnym wietrze (mnożnik szybkości $\times 3$) już 9 metrów.

Pojazdy na ogół stosują podwójny ruch. Mogą też poruszać się z dowolną niższą szybkością, o ile nie napisano inaczej. Zwrotność pojazdu podano w nawiasie. Jeśli pojazd ma więcej niż jeden rodzaj napędu (wiosła i żagle), odpowiadające im dane oddzielono przecinkami. Prędkość zaprzęgu zależy od szybkości stworzeń pociągowych, więc statystyki podają tylko zwrotność. Opisy wielu pojazdów lądowych zawierają informacje o rodzaju powszechnie używanych stworzeń pociągowych wraz z maksymalną szybkością zaprzęgu ciągniętego przez te właśnie stworzenia.

Ogólne pw: Liczba punktów wytrzymałości pojazdu, zwykle dla wehikułów dużych i mniejszych. Większość pojazdów ma również trwałość, podaną w nawiasie. Jeśli wehikuł jest opancerzony, ogólne pw i trwałość pancerza podane są na początku, a po myślniku – ogólne pw i trwałość samego pojazdu. Większe wehikuły, np. żaglowce, mają punkty wytrzymałości podzielone między różne sekcje, więc nie podano dla nich ogólnych pw.

Ogólna KP: Klasa Pancerza pojazdu jako całości. Przy większych wehikułach rzadko występuje ta statystyka, gdyż ataki zadaje się w konkretne sekcje zewnętrznej jego części.

Pw sekcji: Liczba punktów wytrzymałości każdej sekcji 3 na 3 metry. Większość sekcji ma również trwałość, podaną w nawiasie. Jeśli pojazd jest opancerzony; pw sekcji i trwałość pancerza podane są na początku, następnie myślnik, a po nim – pw sekcji i trwałość samego wehikułu. Pojazdy duże i mniejsze nie mają podziału na sekcje, więc w statystykach brak tej pozycji.

KP sekcji: Klasa Pancerza każdej sekcji 3 na 3 metry. Pojazdy duże i mniejsze nie mają sekcji, więc w statystykach brak tej pozycji.

Takielunek: Liczba pw, trwałość i KP żagli, masztów i olinowania pojazdu. Jeśli nie ma takielunku, w statystykach brak tej pozycji. Dla statków powietrznych pozycja takielunek oznacza wytrzymałość balonu.

Taran: Uszkodzenia zadawane przez pojazd przy taranowaniu innego przedmiotu z maksymalną szybkością (patrz wcześniej: Zderzenia).

Front: Rozmiar pojazdu w wymiarach długość na szerokość.

Wysokość: Wysokość pojazdu bez takielunku, mierzona od ziemi do dachu (dla lądowych i powietrznych) lub od linii wody do pokładu (dla wodnych). Żaglowce mają także podane w nawiasach zanurzenie, czyli minimalną głębokość wody, której potrzebują, by nie zaryć w dno.

SA: Specjalne ataki, np. ostroga do taranowania.

SC: Specjalne cechy, np. odporności.

Załoga: Liczba osób potrzebna do bezpiecznej podróży pojazdem. Jeśli nie podano inaczej, jedna osoba musi być wyszkoloną kierowcą, a reszta może być niewykwalifikowana.

Ciężar: Waga pustego pojazdu. Najważniejsza dla zaprzęgów, więc pominięta przy wielu innych pojazdach.

Ładowość: Pojemność ładowni pojazdu w tonach. Jeśli ciężar ładunku wpływa na szybkość pojazdu, zmianę szybkości podano w nawiasie.

Koszt: Koszt pojazdu w sztukach złota.

POJAZDY WODNE

Pojazdy nawodne buduje się dla przeróżnych celów, z których niewiele interesuje poszukiwaczy przygód. Większość przygód dzieje się na lądzie (lub pod ziemią), więc mimo że istnieją dziesiątki gatunków i klasyfikacji statków – od jednoosobowych dłubanek do ogromnych trzymasztowych galeonów wojennych – tylko niektóre przydadzą się w światach gry.

Przedstawione tutaj statki dzielą się na trzy typy, oparte na ich relacji względem drużyny poszukiwaczy przygód: 1) statki, na których BG stanowią główny trzon załogi, 2) statki, na których BG stanowią część załogi, 3) statki, na których BG mogą być pasażerami.

Jeśli nie podano inaczej, osoby stojące na pokładzie pojazdu nawodnego korzystają z osłony 1/2 względem większości wrogów i z osłony 3/4 przed atakami z wody.

Mniejsze jednostki

Na statkach nie dłuższych niż 18 metrów BG stanowią całą załogę, albo jej główny trzon z niewielką pomocą doświadczonych żeglarzy – kompanów lub podwładnych. Jeśli BG nie najeli kapitana, sami dowodzą okrętem i zwykle doglądają podstawowych funkcji – wiosłowania, nawigacji, sterowania. Ten typ statków występuje zazwyczaj na jeziorach i śródlądowych szlakach wodnych. Na morzu rzadko oddalają się poza zasięg widzialności łądu.

👑**Barkas:** olbrzymi pojazd; Profesja (żeglarz) +0; Szyb wiatr × 3 m (morska dobra), wiosła 3 m (morska dobra); ogólna KP 1; pw sekcji 40 (trwałość 5); KP sekcji 3; Takielunek 30 pw (trwałość 0), KP 3; taran 8k6; Front 18 m na 6 m; wysokość 3 m (zanurzenie 1,5 m); załoga 15; ładowność 50 ton (Szyb wiatr × 1,5 m, wiosła 3 m przy obciążeniu od 25 ton wzwyż); koszt 3000 sz.

Na pokładzie barkasa zmieści się jedna lekka katalpa albo balista.

👑**Katamaran:** olbrzymi pojazd; Profesja (żeglarz) +2; Szyb wiatr × 3 m (morska dobra); ogólna KP 1; pw sekcji 50 (trwałość 5); KP sekcji 3; Takielunek 30 pw (trwałość 0), KP 3; taran 12k6; Front 18 m na 6 m; wysokość 1,5 m (zanurzenie 1,5 m); załoga 15; ładowność 5 ton; koszt 2000 sz.

Ten statek projektowano pod kątem podróży morskich, powszechnie występował w starożytnych kulturach (teren Polinezji naszego świata). Podwójny kadłub (a właściwie dwa kadłuby) łatwo ślizga się po wodzie, ale prosty żagiel i drewniany rudel nie pozwalają na szybkie zwroty. Nie ma przestrzeni pod pokładem. Postacie na pokładzie mają osłonę 1/4 względem większości wrogów oraz osłonę 1/2 przed atakami z wody. Przed siłami żywiołów chroni jedynie brezent, więc nie jest to najlepszy wybór przy złej pogodzie, a już w ogóle kiepski dla pasażerów płacących za przewóz.

👑**Szalupa:** wielki pojazd; Profesja (żeglarz) +2; Szyb wiosła 4,5 m (morska dobra); ogólna KP 3; pw sekcji 30 (trwałość 5); KP sekcji 3; taran 4k6; Front 6 m na 3 m; wysokość 1,5 m (zanurzenie 75 cm); załoga 4 (plus 4 pasażerów); ładowność 5 ton (Szyb wiosła 6 m przy obciążeniu od 2 ton wzwyż); koszt 500 sz.

Szalupa to duża jednostka wiosłowa, często używana jako łódź ratunkowa lub jednostka pomocnicza dla większych statków. Załoga i pasażerowie są wystawieni na działanie żywiołów, a ci na pokładzie mają osłonę 1/4 względem większości wrogów oraz osłonę 1/2 przed atakami z wody. Szalupa zaprojektowana specjalnie pod kątem przewozu pasażerów może zmieścić ich 18 lub dwa razy tyle w ścisiku – taka przeróbka podnosi koszt szalupy do 1500 sz.

Średnie jednostki

Na pokładach jednostek o długości między 21 a 27 metrów BG stanowią część załogi. Nie ma miejsca na pasażerów, którzy nie pomagają w obsłudze statku. BG mogą nie być przywódcami na statku i niekoniecznie będą mieć wpływ na dobór towarzyszy-żeglarzy i ich zachowanie. Postacie wciąż mają jakieś zadania, ale już nie tak istotne dla działania statku, np. prace ciesielskie lub gotowanie. Czasami średnie jednostki wypuszczają się na morze, lecz rzadko mają odpowiednią stabilność i ładowność, by zabrać zaopatrzenie na długą żeglugę po otwartym morzu. Zazwyczaj podróżują wzdłuż wybrzeża lub po wytyczonych trasach.

👑**Gnomia łódź podwodna:** kolosalny pojazd; Profesja (żeglarz) +2; Szyb wiosła 3 m (morska słaba); ogólna KP -3; pw sekcji 90 (trwałość 8); KP sekcji 3; taran 6k6; Front 21 m na 6 m; wysokość 3 m (zanurzenie 3 m); załoga 70 (60 wiosłarzy); ładowność 20 ton (Szyb wiosła 1,5 m przy obciążeniu od 10 ton wzwyż); koszt 80 000 sz.

Gnomia łódź podwodna może przemierzać głębiny oceanów, zanurzając się i wynurzając dzięki złożonemu systemowi płetw i komór powietrznych. Może przebywać pod wodą przez 24 godziny bez wynurzenia, a potem potrzebuje 30 minut na powierzchnię wody, by napęczyć komory powietrzne. Niezależnie od ruchu naprzód, statek może zanurzać się lub wynurzać o 3 metry w rundzie. Okręt stanowi zamkniętą całość, a po wynurzeniu dostępny jest tylko pokład o wymiarach 3 na 3 metry. Pojedyncza śluza umożliwia dostęp do podwodnego świata, gdy okręt jest w zanurzeniu. Okręt napędzają wielkie śruby obracane przez zespoły gnomów (dla potrzeb gry uznaje się to za wiosłowanie).

👑**Jacht:** kolosalny pojazd; Profesja (żeglarz) +2; Szyb wiatr × 4,5 m (morska przeciętna); ogólna KP -3; pw sekcji 40 (trwałość 5); KP sekcji 3; taran 8k6; Front 27 m na 9 m; wysokość 3 m (zanurzenie 3 m); załoga 20 (40 wiosłarzy); ładowność 30 ton; koszt 30 000 sz.

Rekreacyjna jednostka dla władców lub najbogatszych kupców. Większość miejsca pod pokładem zajmują luksusowe kabiny, a na pokładzie i kasztelach pozostawiono jak najwięcej przestrzeni do przechadzek. Wszystkie na tym statku jest najwyższej jakości, od masztów do klepek poszycia.

👑**Pancernik:** kolosalny pojazd; Profesja (żeglarz) +0; Szyb wiosła 3 m (morska przeciętna); ogólna KP -3; pw sekcji 30/60 (trwałość 10/5); KP sekcji 3; taran 20k6; Front 24 m na 9 m; wysokość 4,5 m (zanurzenie 6 m); załoga 80 (60 wiosłarzy); ładowność 1 tona; koszt 30 000 sz.

Statki



Żaglowiec

Okręt
wojenny

Snek



Galera



Barkas

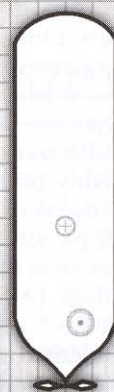
Legenda	
Pozycja kierującego	
Punkt obrotu	



Szalupa



Katamaran

Gnomia
łódź podwodna

Jeden kwadrat = 1,5 metra

Krasnoludy wojujące na morzu uważają „liche” drewniane kadłuby za niedostateczną osłonę. Dlatego w krasnoludzkich stocznicach powstały pancerniki, okręty wojenne opancerzone żelaznymi płytami. Są głęboko zanurzone w wodzie i rażą wroga strzałami z balist.

Admirałowie słusznie obawiają się pancerników. Załoga tych okrętów może strzelać z balist z osłony żelaznych tarcz, dziurawiąc kadłuby zwykłych statków bez ryzyka odwetu. Wiosłujące krasnoludy pracują w zespołach, posuwając pancernika do przodu zamachami olbrzymich drągów.

Na pancerniku można zamontować osiem balist, zwykle instalowanych po cztery na każdej burcie.

👑**Snek:** kolosalny pojazd; Profesja (żeglarz) +0; Szyb wiatr × 3 m (morska słaba), wiosła 4,5 m (morska przeciętna); ogólna KP -3; pw sekcji 90 (trwałość 5); KP sekcji 3; Takielunek 40 pw (trwałość 0), KP 1; taran 8k6; Front 21 m na 6 m; wysokość 3 m (zanurzenie 1,5 m); załoga 50 (40 wiosłarzy); ładowność 50 ton (Szyb wiatr × 1,5 m lub wiosła 3 m przy obciążeniu od 25 ton wzwyż); koszt 10 000 sz.

Na pokładzie sneku mieszczą się dwie lekkie katapulty lub balisty. Małe zanurzenie oznacza, że w razie potrzeby obywa się on bez pomocy szalupy.

👑**Zagłowiec:** kolosalny pojazd; Profesja (żeglarz) +4; Szyb wiatr × 6 m (morska przeciętna); ogólna KP -3; pw sekcji 50 (trwałość 5); KP sekcji 3; Takielunek 80 pw (trwałość 0), KP 1; taran 12k6; Front 24 m na 6 m; wysokość 3 m (zanurzenie 3 m); załoga 20; ładowność 150 ton (Szyb wiatr × 4,5 m przy obciążeniu od 75 ton wzwyż); koszt 10 000 sz.

Zagłowiec ma dość miejsca na pokładzie na dwie lekkie katapulty lub balisty. Jako łodzie ratunkowe używa szalupy (nie ujęta w koszcie).

Duże jednostki

Statki o długości 30 metrów mają już dość przestrzeni dla pasażerów lub zaopatrzenia na dłuższy okres. Jeśli BG dowodzą okrętem, ciąży na nich wielka odpowiedzialność, równa nadzorowi nad utrzymaniem świątyni. Jeżeli nie, stanowią niewielką część załogi pośród wielu współbraci żeglarzy o różnicowanych obowiązkach na pokładzie. Wiele takich okrętów wypływa w morze na całe tygodnie. Są najlepsze do długich podróży handlowych lub jako okręty wojenne.

👑**Barka:** kolosalny pojazd; Profesja (żeglarz) -2; Szyb wiosła 1,5 m (morska kiepska) lub na holu (kiepska); ogólna KP -3; pw sekcji 50 (trwałość 5); KP sekcji 3; taran -; Front 30 m na 12 m; wysokość 3 m (zanurzenie 3 m); załoga 10 (40 wiosłarzy); ładowność 100 ton; koszt 6000 sz.

Barka to płaskodenna, zwykle prostokątna łódź przeznaczona do przewożenia ładunków po śródlądowych drogach wodnych. Budowa tego rodzaju statku nie jest skomplikowana. Część z nich to po prostu większe tratwy. Niemniej mogą osiągać aż do 60 metrów długości. Te większe zwykle posiadają zamknięte pomieszczenie, jak mały domek na jednym z końców jednostki, wyposażony w posłania, stół i krzesła.

Mniejsze barki, przeznaczone na stosunkowo płytkie wody, są zwykle odpychane od dna drągami przez wiosłarzy.

👑**Galera:** kolosalny pojazd; Profesja (żeglarz) -2; Szyb wiatr × 4,5 m (morska słaba), wiosła 6 m (morska przeciętna); ogólna KP -3; pw sekcji 80 (trwałość 5); KP sekcji 3; Takielunek 160 pw (trwałość 0), KP 1; taran 18k6; Front 39 m na 6 m; wysokość 6 m (zanurzenie 4,5 m); załoga 200 (160 wiosłarzy); ładowność 150 ton (Szyb wiatr × 3 m lub wiosła 4,5 m przy obciążeniu od 75 ton wzwyż); koszt 30 000 sz.

Na pokładzie galery mieszczą się trzy ciężkie katapulty lub sześć balist albo lekkich katapult. Galery wojenne zwykle przeznaczają większość przestrzeni ładunkowej na kabiny pasażerskie dla żołnierzy (patrz wcześniej: Ulepszenia pojazdu). Odpowiednia liczba szalup ratunkowych to sześć do ośmiu, ale wiele galer posiada ich mniej.

👑**Okręt wojenny:** kolosalny pojazd; Profesja (żeglarz) +2; Szyb wiatr × 4,5 m (morska przeciętna), wiosła 6 m (morska dobra); ogólna KP -3; pw sekcji 100 (trwałość 5); KP sekcji 3; Takielunek 80 pw (trwałość 0), KP 1; taran 15k6; Front 30 m na 6 m; wysokość 6 m (zanurzenie 4,5 m); SA ostroga; załoga 260 (80 wiosłarzy, 160 piechoty morskiej); ładowność 5 ton; koszt 25 000 sz.

Na okręcie wojennym mieszczą się dwie ciężkie katapulty lub cztery lekkie katapulty albo balisty. Do transportu żołnierzy i jako łodzie ratunkowe używane są cztery szalupy (nie ujęte w koszcie).

POJAZDY POWIETRZNE

Lud zwykle nie ma zaufania do pojazdów latających – i nie bez powodu. Większość z nich to chybotałe ustrojstwa, a konsekwencje błędów czy awarii są tragiczne. A jednak wielu gnomów, prekursorów lotnictwa napędzanego niemagicznie, wytrwale pracuje nad modelem stabilnej maszyny latającej. Członkowie innych ras niekiedy trafiają do światła inżynierii eksperymentalnej, ale tylko gnomy mają ku temu wrodzone predyspozycje – Dar Garla, jak mawiają niektórzy mędrcy.

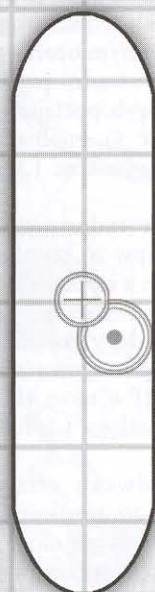
Pojazdy powietrze manewrują tak samo jak latające stworzenia, wznosząc się i opadając zgodnie ze współczynnikami zwrotności. Żaden z dalej opisanych wchikulów nie ma pierwowzorów w prawdziwym średniowieczu czy renesansie, a niemal wszystkie korzystają z energii magicznej przy wznoszeniu się lub jako napęd.

👑**Lotnia:** duży pojazd; Profesja (pilot) +0; Szyb latanie 9 m (słaba); ogólne pw 20 (trwałość 5); Ogólne KP 4; taran 2k6; Front 1,5 m na 4,5 m; wysokość 1,5 m; załoga 1; koszt 300 sz.

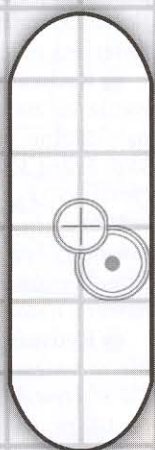
Duże, dwuspadowe skrzydło składa się ze sztywnej ramy, na której ciasno rozpięto płótno, skórę zwierzęcą lub inne lekkie acz mocne pokrycie. Inaczej niż większość pojazdów latających, lotnia nie może samodzielnie wznosić się w powietrze. Trzeba wystartować z wysoko położonego miejsca lub wykorzystywać powietrzne prądy wznoszące, aby nabrać wysokości.

Pilot lotni ma osłonę 1/2 za 2,5 centymetrami drewna i tkaniny (pw 10, trwałość 3).

👑**Ornitopter:** duży pojazd; Profesja (pilot) +2; Szyb latanie 12 m (słaba); ogólne pw 20 (trwałość 5);



Sterowiec



Mały sterowiec



Lotnia

Legenda	
Pozycja kierującego	
Punkt obrotu	

Pojazdy latające

Jeden kwadrat = 1,5 metra



Ornitopter

Ogólne KP 4; taran 2k6; Front 1,5 m na 4,5 m; wysokość 1,5 m; załoga 1; koszt 4000 sz.

Magicznie usprawniona wersja lotni. Ornitopter przenosi jedną małą postać na magicznie ożywionych skrzydłach. Może ona wznosić się jak każde latające stworzenie o słabej zwrotności.

Jak lotnia, ornitopter zapewnia pilotowi osłonę 1/2 za 2,5 centymetrami drewna i tkaniny (pw 10, trwałość 3).

Włókno Sterowiec: kolosalny pojazd; Profesja (pilot) – 4; Szyb wiatr × 6 m (kiepska); Ogólne KP –3; pw sekcji 30 (trwałość 5); KP sekcji 3; Takielunek 200 pw (trwałość 0), KP 1; Taran 4k6; Front 12 m na 3 m; wysokość 3 m; załoga 10; ładowność 10 ton (Szyb wiatr × 4,5 m przy obciążeniu od 5 ton wzwyż); koszt 60 000 sz.

Sterowiec unosi się dzięki gorącemu powietrzu zamkniętemu w ogromnym balonie; napęd zapewniają mu kręcące się śmigła. Może latać, gdyż jest stosunkowo lekki i wrażliwy na siłę i kierunek wiatru (traktuje się go jak pojazd żaglowy, mimo że nie ma żagli). Balon nośny ma kilka komór, więc pojedyncze przedziurawienie nie będzie groźne. Inaczej niż stworzenia o kiepskiej zwrotności, sterowiec nie posiada minimalnej szybkości do przodu, a ustawiony pod wiatr może unosić się w miejscu.

Włókno Sterowiec, mały: olbrzymi pojazd; Profesja (pilot) –2; Szyb wiatr × 4,5 m (kiepska); Ogólne KP 1; pw sekcji 30 (trwałość 5); KP sekcji 3; Takielunek 100 pw (trwałość 0), KP 1; taran 2k6; Front 9 m na 3 m; wysokość 3 m; załoga 6; ładowność 5 ton (Szyb

wiatr × 1,5 m przy obciążeniu od 3 ton wzwyż); koszt 35 000 sz.

Mniejsza wersja sterowca, również napędzana ożywionymi śmigłami. Osoby posługujące się czarami czasem budują małe sterowce, aby przetransportować ważne osobistości z miejsca na miejsce. Tak jak duże wersje, małe sterowce nie posiadają minimalnej szybkości do przodu, a ustawione pod wiatr mogą unosić się w miejscu.

POJAZDY LĄDOWE

Pojazdy naziemne to szeroka kategoria – od prostych wózków lub wozów aż do skomplikowanych machin wojennych i specjalistycznych urządzeń.

Włókno Dylizans: wielki pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +0; Szyb pociągowa (kiepska); ogólne pw 150 (trwałość 5); ogólna KP 3; taran 6k6; Front 6 m na 3 m; wysokość 3 m; załoga 1 (plus 7 pasażerów); ciężar 325 kg; ładowność 500 kg; koszt 800 sz.

Dylizans jest większą wersją powozu (patrz dalej). Kierujący i pasażer jadący z przodu mają osłonę 1/2 za 2,5 cm drewna (pw 10, trwałość 5). Pasażerowie wewnątrz powozu mają osłonę 3/4. Cztery ciężkie konie, zaprzężone w dwie pary, ciągną dylizans z szybkością 15 metrów.

Włókno Powóz: wielki pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +0; Szyb pociągowa (słaba); ogólne pw 90 (trwałość 5); ogólna KP 3; taran 4k6; Front 4,5 m na 3 m; wysokość 3 m; załoga 1 (plus 5 pasażerów); ciężar 200 kg; ładowność 250 kg; koszt 500 sz.

Powozami nazywamy całkowicie zamknięte (kryte) wozy zaprojektowane dla wygody pasażerów, nie do przewozu towarów. Kierujący i pasażer jadący z przodu mają osłonę 1/2 za 2,5 cm drewna (pw 10, trwałość 5). Pasażerowie wewnątrz powozu mają osłonę 3/4. Dwa ciężkie konie zaprzężone w parze są w stanie ciągnąć większość wozów z szybkością 10,5 metra przy pełnym obciążeniu, a 15 metrów z samym kierowcą i pasażerem.

❖ Psi zaprzęg: duży pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +2; Szyb pociągowa (kiepska); ogólne pw 40 (trwałość 5); ogólna KP 4; taran 3k6; Front 4,5 m na 1,5 m; wysokość 1,5 m; załoga 1; ciężar 135 kg; ładowność 1 tona; koszt 20 sz.

Sanie ciągnięte po śniegu i lodzie są niemal całkiem odslonięte. Kierujący i pasażerowie otrzymują osłonę 1/4 za 2,5 cm drewna (pw 10, trwałość 5). Osiem psów jest w stanie ciągnąć sanie po lodzie lub ubitym śniegu z szybkością 12 metrów, nawet przy pełnym obciążeniu. Nieubity śnieg spowalnia ruch do połowy, a głęboki śnieg do 1/4.

❖ Ruchoma reduta: wielki pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +4; Szyb pociągowa (kiepska); ogólna KP 3; pw sekcji 100 (trwałość 5); KP sekcji 3; taran 9k6; Front 3 m na 3 m; wysokość 3 m; załoga 1 (plus 7 żołnierzy); ciężar 4 tony; ładowność 500 kg; koszt 1500 sz.

Ruchoma reduta to w zasadzie poruszająca się wieża strażnicza – całkowicie zamknięta skrzynia z twardego drewna, zwykle ciągnięta przez cztery ciężkie rumaki. Z każdej strony posiada drzwi oraz strzelnice

umożliwiające ataki bronią dystansową. Najslabszym punktem pojazdu są stworzenia pociągowe, więc wojśka korzystające z ruchomych redut na ogół osłaniają zwierzęta najcięższym dostępnym opancerzeniem.

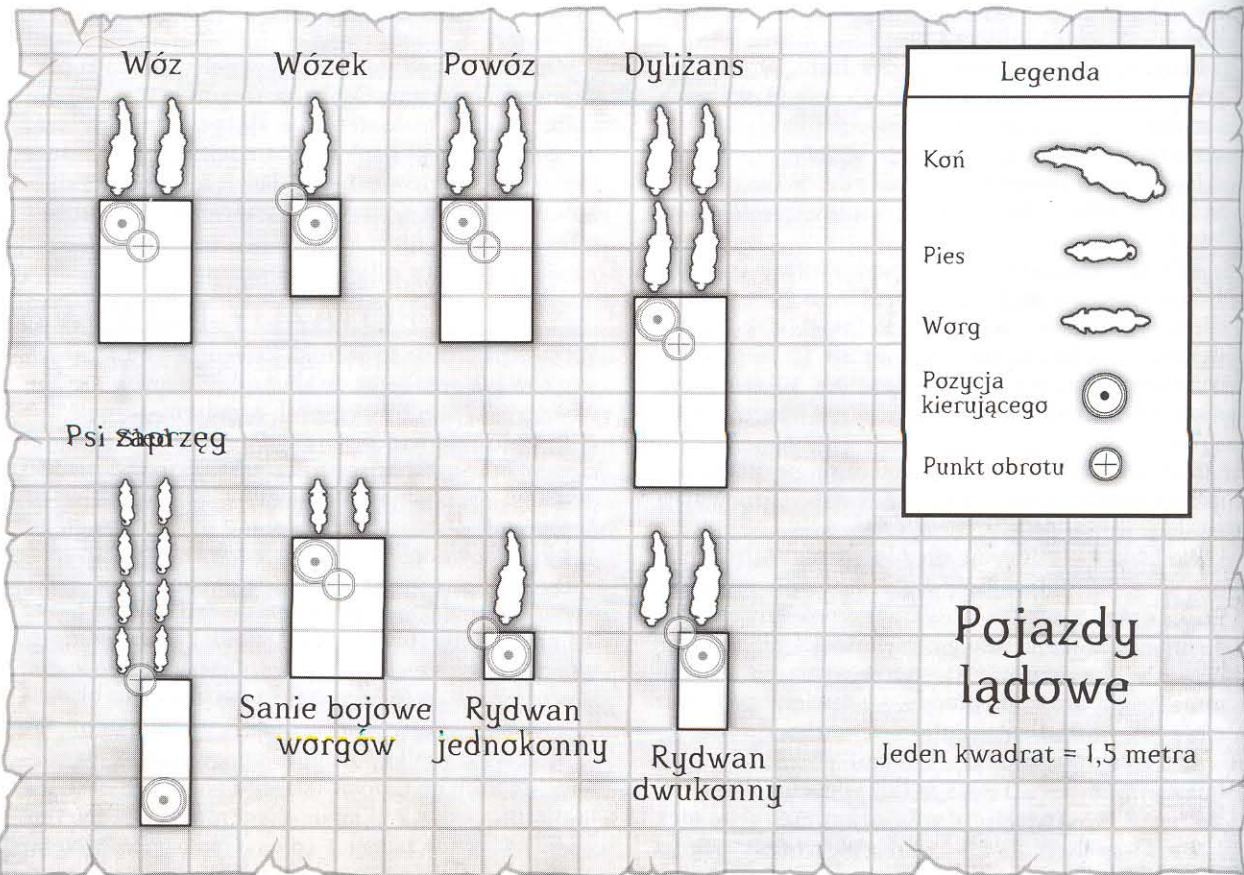
❖ Rydwan, jednokonnny: średni pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +2; Szyb pociągowa (przeciętna); ogólne pw 50 (trwałość 5); ogólna KP 5; taran 3k6; Front 1,5 m na 1,5 m; wysokość 1,5 m; załoga 1; ciężar 150 kg; koszt 100 sz.

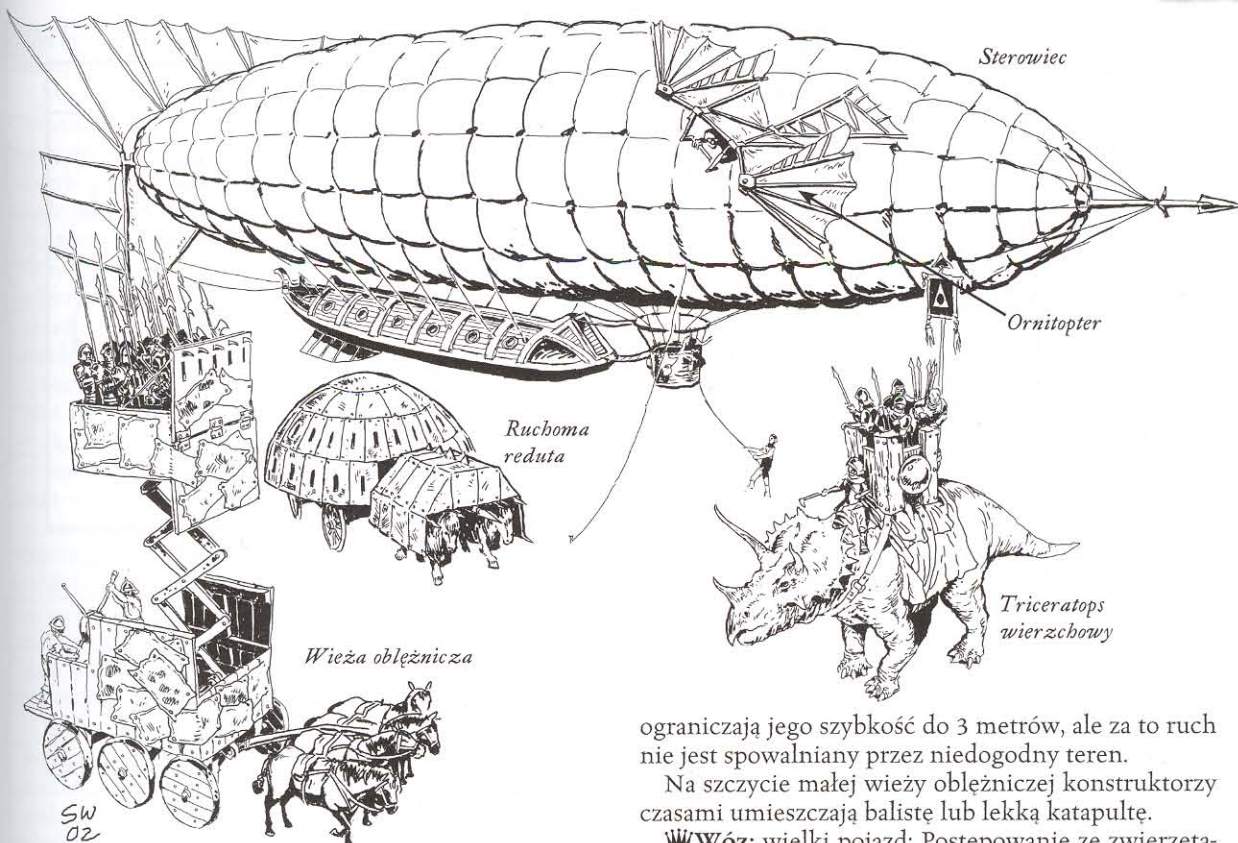
Kierujący jednokonnym rydwanem otrzymuje osłonę 1/2 za 5 cm drewna (pw 20, trwałość 5). Lekki rumak może ciągnąć rydwan z szybkością 18 metrów, nawet z nadzwyczaj ciężkim kierowcą.

❖ Rydwan, dwukonnny: duży pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +2; Szyb pociągowa (słaba); ogólne pw 80 (trwałość 5); ogólna KP 4; taran 4k6; Front 3 m na 1,5 m; wysokość 1,5 m; załoga 1 (plus 1 pasażer); ciężar 300 kg; koszt 400 sz.

Załoga dwukonnego rydwanu otrzymuje osłonę 1/2 za 5 cm drewna (pw 20, trwałość 5). Dwa lekkie rumaki zaprzężone równolegle mogą ciągnąć rydwan z szybkością 18 metrów. Przesuwając rydwan z jednej strony na drugą, kierujący może lokować pojazd za jednym lub za drugim koniem (nie liczy się to jako ruch).

❖ Sanie bojowe goblinów: wielki pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +2; Szyb pociągowa (słaba); ogólne pw 100 (trwałość 7); ogólna KP 3; taran 6k6; Front 4,5 m na 3 m; wysokość 1,5 m; załoga 1 (plus 3 pasażerów); ciężar 450 kg; ładowność 350 kg; koszt 400 sz.





Gobliny w terenach pokrytych śniegiem zaprzęgają swych sojuszników – worgi – do ciężkich sań osłoniętych prymitywnym pancerzem i szpikulcami. Kierujący i pasażerowie otrzymują osłonę 3/4 za 5-centymetrową warstwę stali i drewna (20 pw, trwałość 7). Para worgów ciągnie sanie z szybkością 10 metrów.

👑 **Wieża oblężnicza, duża:** wielki pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +4; Szyb pociągowa (kiepska); ogólna KP 3; pw sekcji 120 (trwałość 5); KP sekcji 3; taran 12k6; Front 3 m na 3 m; wysokość 9 m; załoga 3 (plus 25 żołnierzy); ciężar 16 ton; ładowność 1 tona; koszt 4000 sz.

Duża wieża oblężnicza to forteca na kołach. Na każdym z trzech pięter posiada strzelnice oraz ciężkie drzwi wycięte w grubym na 30 cm drewnie. Szczyt wieży wieńczy blanki, a na górnej platformie zmieści się ciężka katapulta lub dwie lekkie katapulty albo balisty. Jedyną wadę ciężkiej wieży oblężniczej stanowi jej ciężar – do jej przemieszczania potrzeba zaprzęgu dziesięciu ciężkich rumaków lub dwóch słoni bojowych.

👑 **Wieża oblężnicza, mała:** wielki pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +4; Szyb pociągowa (kiepska); ogólna KP 3; pw sekcji 120 (trwałość 5); KP sekcji 3; taran 10k6; Front 3 m na 3 m; wysokość 6 m; załoga 1 (plus 15 żołnierzy); ciężar 8 ton; koszt 1000 sz.

Jest to bardziej obudowana drabina niż pojazd. Mała wieża oblężnicza ma osłaniać przed atakami podczas przyciągania do wrogich murów. Oblegające wojska mogą przedostać się przez wnętrze wieży na szczyt muru, nie narażając się na ostrzał obrońców. Prymitywne walki wspomagające napęd pojazdu

ograniczają jego szybkość do 3 metrów, ale za to ruch nie jest spowalniany przez niedogodny teren.

Na szczycie małej wieży oblężniczej konstruktorzy czasami umieszczają balistę lub lekką katapultę.

👑 **Wóz:** wielki pojazd; Postępowanie ze zwierzętami –2; Szyb pociągowa (kiepska); ogólne pw 60 (trwałość 5); ogólna KP 3; taran 4k6; Front 4,5 m na 3 m; wysokość 1,5 m; załoga 1; ciężar 180 kg; ładowność 2 tony; koszt 35 sz.

Wóz jest odkryty, więc kierujący i pasażerowie mają osłonę 1/2 za 2,5 cm drewna (pw 10, trwałość 5). Najczęściej stosowane stworzenia pociągowe to dwa ciężkie konie, które są w stanie ciągnąć wóz z szybkością 10,5 metra nawet przy pełnym obciążeniu.

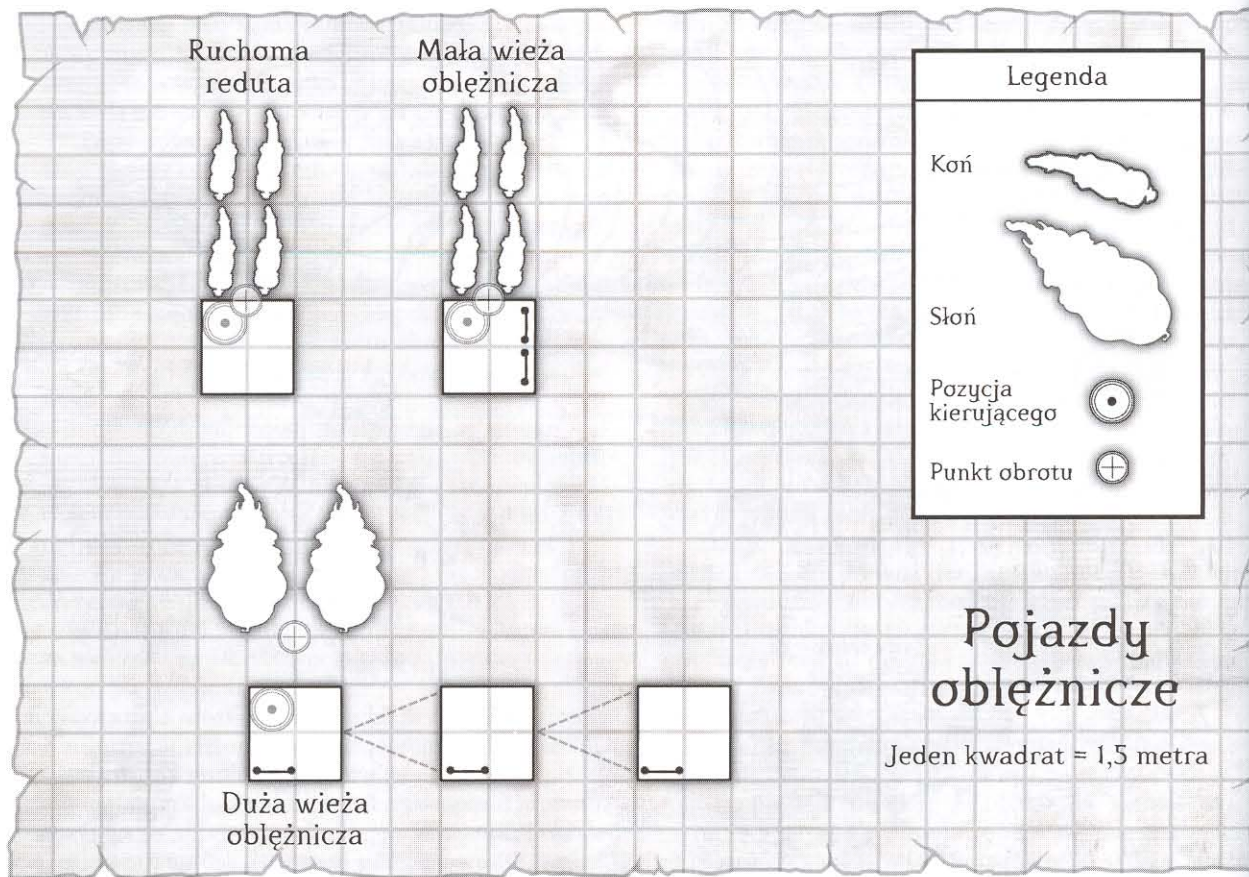
Ciężkie wozy to najpowszechniejszy środek do przewożenia wojskowych machin oblężniczych. Na wozie można umieścić ciężką katapultę (co zwiększa ciężar wozu o 2 tony i zabiera całą przestrzeń ładunkową) lub lekką katapultę (zwiększa ciężar o tonę, pozostawiając drugą tonę przestrzeni ładunkowej na amunicję).

👑 **Wózek:** duży pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +0; Szyb pociągowa (słaba); ogólne pw 30 (trwałość 5); ogólna KP 4; taran 4k6; Front 3 m na 1,5 m; wysokość 1,5 m; załoga 1; ciężar 100 kg; ładowność 250 kg; koszt 15 sz.

Wózek jest odkryty, więc kierujący i pasażerowie otrzymują osłonę 1/2 za 2,5 cm drewna (pw 10, trwałość 5). Najczęściej wykorzystywanym stworzeniem pociagowym jest muł, który może ciągnąć pojazd z szybkością 6 metrów nawet przy pełnym obciążeniu.

Wóz bojowy niziołków

Niektórzy myślą o niziołkowych wozach bojowych z powątpiewaniem lub rozbawieniem. Takie osoby nigdy nie widziały wozu bojowego w akcji. Te pojazdy niziołków są praktyczne i niebezpieczne. Może



i nie stanowią wielkiego zagrożenia dla grupy poszukiwaczy przygód na średnich poziomach, lecz na polach bitew sięgają spustoszenia. Wozy bojowe korzystają ze statystyk dyliżansu (patrz wcześniej), z tą różnicą, że kierujący i pasażerowie mają całkowitą osłonę.

Standardowy wóz bojowy umożliwia niziołkom bezpieczne strzelanie z broni dystansowej na polu bitwy i chroni przyczajonych wojowników tej rasy, aż nie zbliżą się na odległość ataku. Niziołki są sprytne i roztropne. Często dostosowują wozy do preferowanego stylu walki lub do konkretnych warunków pola bitwy.

Wieża oblężnicza

Na tym wozie bojowym po prostu zamontowano wieżę oblężniczą. Standardowo wóz ma 3 metry wysokości, a wieża oblężnicza dodaje kolejne 3. Za pomocą zestawu przekładni i nożyc jej szczyt można unieść o dodatkowe 3 metry, aby rzucić siłę uderzeniową szturmujących na blanki.

Wieża oblężnicza na wozie bojowym waży 500 kilogramów i kosztuje 2000 sz.

POJAZDY SPECJALNE

Do specjalnych zadań istnieją jeszcze inne typy pojazdów. Niektóre są dziwaczne, rzadkie lub eksperymentalne. Inne można napotkać w użyciu.

👑 **Cienisty powóz:** wielki pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +0; Szyb 36 m (słaba); ogólne pw 90 (trwałość 5); ogólna KP 3; taran 4k6; Front 4,5 m na

3 m; wysokość 3 m; załoga 1 (plus 5 pasażerów); ciężar 200 kg; ładowność 250 kg; koszt 100 000 sz.

Powóz z ciemnodrzewu, nasączony esencją cienia, ciągnięty przez sześć widmowych rumaków (analogicznie do czaru rzuconego przez zaklinacza 13. poziomu). Raz na tydzień może przenieść się na Plan Cieni na okres do 13 godzin, przemierzając w ciągu godziny 65 kilometrów niezależnie od rodzaju terenu na Planie Materialnym (analogicznie do czaru *chód cienia* rzucony przez zaklinacza 13. poziomu).

👑 **Krasnoludzki tunelowiec:** wielki pojazd; Profesja (górnik) +4; Szyb rycie 3 m (kiepska); ogólna KP 3; pw sekcji 40/120 (trwałość 20/5); KP sekcji 3; taran 10k6; Front 3 m na 6 m; wysokość 3 m; załoga 5 (plus 10 żołnierzy); ciężar 20 ton; koszt 70 000 sz.

Podobny do czołgu wehikuł powoli drąży w ziemi tunele (kamień spowalnia jego tempo). Krasnoludy używają czasem tunelowców także i na wojnie. Są one opancerzone adamantytem i mogą przewozić 10 żołnierzy. Gąsienice zostały magicznie ożywione i napędzają pojazd zgodnie z życzeniem załogi, która prześuwa dźwignie, szukając w ziemi śladów zapadlisk. Potężne wiertło na dziobie jest lepsze niż ostroga taranu – tunelowiec nigdy nie odnosi uszkodzeń w zderzeniach, które sam inicjuje.

👑 **Lament Kanto:** kolosalny pojazd; Profesja (zełgarz) +4; Szyb latanie 12 m (kiepska) lub wiatr × 6 m (morska przeciętna); ogólna KP -3; pw sekcji 50 (trwałość 5); KP sekcji 3; Takielunek 80 pw (trwałość 0), KP 1; taran 12k6; Front 24 m na 6 m; wysokość 3 m (zanurzenie 3 m); załoga 20; ładowność

150 ton (Szyb wiatr $\times$ 4,5 m przy obciążeniu od 75 ton wzwyż); koszt 450 000 sz.

Magiczny żaglowiec często służy handlarzom niewolników do przewozu nielegalnego ładunku. Jest wyposażony w kil *chmur*, który umożliwia latanie z szybkością 12 metrów, ale często podnosi *mniejsze żagle pełne wiatru*, by rozwinąć prędkość 18 metrów. Na wypadek podróży międzyplanarnych pod pokładem spoczywają żagle *planarne*. Kabina nawigatora zawiera *nieomylną mapę*. Na obrotowych platformach zamontowano dwie balisty, które wystrzeliwiają co rundę 5k6 błyskawic.

Statek jest bardzo cenną zdobyczą, a dowodzący nim handlarz niewolników niechętnie zdradzi komukolwiek prawdziwe możliwości okrętu. Podróżuje w powietrzu tylko nocą albo w głuchej dziczy, gdzie nikt raczej nie ujrzy *Lamentu Kanto*. W umówionych miejscach statek schodzi na ziemię, by zabrać lub wyładować niewolników.

Leśny pęłacz: wielki pojazd; Postępowanie ze zwierzętami +2; Szyb 12 m (słaba); ogólne pw 100 (trwałość 7); ogólna KP 3; taran 3k6; Front 3 m na 3 m; wysokość 4,5 m; załoga 1 (plus 2 pasażerów); ciężar 400 kg; ładowność 320 kg; koszt 117 000 sz.

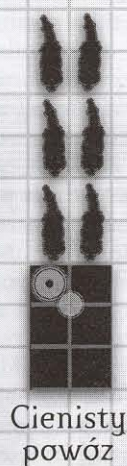
Mało który pojazd nadaje się do poruszania po kniejach zamieszkałych przez elfy. Jednak leśny pęłacz może przemieszczać się przez puszcę ponad niską roślinnością na szczudłowatych nogach. Z wyglądu przypomina ogromnego pajaka. Leśne pęłacze używane są do patrolowania skraju puszczy oraz do

podróżowania, jeśli komuś zależy na tempie. Wysokie nogi pozwalają zignorować większość ograniczeń ruchu wynikających z rodzaju terenu. Balista zamocowana na podwoziu przeładowuje się magicznie. *Zasłona ukrycia* (opisana wcześniej w tym rozdziale) zapewnia kamuflaż, jeżeli leśny pęłacz pozostaje w bezruchu przez 1 rundę.

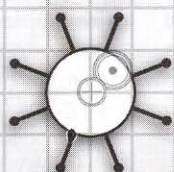
Nautilus: kolosalny pojazd; Profesja (żeglarz) -6; Szyb 6 m (morska słaba); ogólna KP -3; pw sekcji 40/80 (trwałość 20/5); KP sekcji 3; taran 18k6; SA ostroga; Front 39 m na 3 m; wysokość 6 m (zanurzenie 4,5 m); załoga 40; ładowność 50 ton; koszt 250 000 sz.

Potężna opancerzona jednostka kiedyś była galeją, ale niewielu żeglarzy umiałoby dzisiaj to rozpoznać. Została opancerzona adamantytem, dokładnie uszczelniona i zaopatrzona w komory powietrzne wykradzione z gnomiej łodzi podwodnej. Wyposażona jest w ostrogę tarana i pięć luksusowych kabin pasażerskich. Ogromne śruby z tyłu okrętu obraca wielki żywiołak wody, zmuszony do tej czynności. Na okręcie nie zamontowano żadnej broni, w zmaganiach podwodnych licząc na grubość pancerza i siłę załogi. Jednak mimo potężnych zalet nawet wyszkolonej załodze niełatwo przychodzi manewrowanie jednostką.

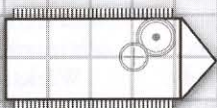
Twórca *Nautilusa*, mistrz wiedzy Rutagha, ostatnio stracił statek w walce z krakenem i jego sługami. Rutagha zdołał się teleportować i wierzy, że niektórzy członkowie załogi nie utracili życia. Zamierza wynająć poszukiwaczy przygód do odzyskania okrętu.



Cienisty powóz



Leśny pęłacz



Krasnoludzki tunelowiec

Nautilus

Legenda	
Widmowy rumak	
Pozycja kierującego	
Punkt obrotu	

Pojazdy specjalne

Jeden kwadrat = 1,5 metra

ROZDZIAŁ 4: PODWŁADNI I STWORZENIA

Poszukiwacze przygód wyróżniają się z tłumu. To jednostki wyjątkowe, z nadzwyczajnymi umiejętnościami i mocami. Ich dni pełne są bitew, chwały, potworów i magii. Dla prostego ludu poszukiwacze przygód stanowią niemal legendę. Wielu zjadaczy chleba może aspirować do pełnego przygód życia, ale większość woli pozostać w domu. W końcu ktoś musi uprawiać pola, wytwarzać towary i stać za barem. Jednakże poszukiwacze przygód niejednokrotnie potrzebują pracowników i specjalistów do dzwigania skarbów, pełnienia straży lub zbudowania schronienia. Czasami podwładni najmują się do wykonania pojedynczego zlecenia, czasami na dłuższy czas, a nawet na stałe.

W większości wypadków BG szukającego podwładnych nie obchodzi, kim oni są, skąd pochodzą ani jakich bogów wyznają. Przede wszystkim trzeba wiedzieć, gdzie ich znaleźć, czy dobrzy z nich fachowcy, ile trzeba im zapłacić i jak długo potrwa wykonanie zadania.

POSZUKIWANIE PODWŁADNYCH

Jeżeli BG przebywają na zaludnionych terenach, nie powinni mieć problemów ze znalezieniem tragarzy, treserów zwierząt, robotników i woźniców. Pracowników trzeba szukać w miejscach, które związane są z ich zawodem, na przykład na nabrzeżu portowym (gdzie pracują tragarze) albo w dzielnicy rzemieślniczej (gdzie mieszkać murarze). Po dotarciu tam BG bez większego trudu powinni znaleźć pomoc, chyba że MP postanowi trochę im poszukiwania utrudnić. Test Zbierania informacji (ST 10) powinien wystarczyć do znalezienia odpowiednich osób.

Negocjacje można pominąć, chyba że MP chce uczynić proces najmowania podwładnych trudniejszym albo jeśli jest to istotne z punktu widzenia fabuły opowieści. Czasami z takich na pozór nieistotnych scen interakcji rodzą się pomysły na przygody. Na przykład BG usiłują odbudować swoją twierdzę i wyprawiają się do pobliskiego miasta celem zatrudnienia rzemieślników. Wkrótce odkrywają jednak, że w mieście pozostało tylko kilku murarzy. Resztę wynajęła już jakaś tajemnicza osoba, która buduje kilka kilometrów dalej potężną fortecę.

Praca fachowca nie jest już tak łatwo dostępna. Wszystko zależy od rozmiaru i populacji danej społeczności. Część BN w społeczności z Rozdziału 4 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI podaje świetny sposób na sklasyfikowanie populacji danej społeczności i sprawdzenie, ilu pracowników konkretnego zawodu jest dostępnych. Oczywiście, im większa populacja, tym większa szansa na znalezienie podwładnych o wyższych kwalifikacjach.

Nic też nie stoi na przeszkodzie, by BN z poziomami w jakiejś klasie wynajął się lub pracował „na dwa fronty”, np. jako funkcjonariusz straży jednocześnie zarabiający usługami kowalskimi. W mniejszych społecznościach często można spotkać BN kilku zawodów (na ogół na niskich poziomach). Takie osoby mogą jednak niechętnie myśleć o opuszczeniu domu, gdyż społeczność jest od nich w dużym stopniu zależna.

GILDIE

W dużych miasteczkach i większych społecznościach rzemieślnicy i inni pracownicy zwykle zrzeszeni są w gildiach. Owe cechy to stowarzyszenia rzemieślników i pracowników jednego zawodu. Na przykład mogą być gildie kowali, kamieniarzy, malarzy i tak dalej. Istnieją też cechy gromadzące osoby, które nie wytwarzają żadnych dóbr, na przykład robotników portowych, robotników niewykwalifikowanych oraz posłańców. Im większa społeczność, tym bardziej wyspecjalizowane są gildie. W małym mieście czy większych skupiskach częściej można napotkać oprócz cechu złotników także cech srebrników – każdy wyspecjalizowany w innym handlu, z oddzielnymi interesami, członkami i polityką. Na ogół gildie dwóch pokrewnych rzemioł współdziałają ze sobą, aczkolwiek każda na pierwszym miejscu stawia oczywiście własne potrzeby. Cechy mogą posiadać znaczną władzę i wpływ na politykę, szczególnie w większych miastach.

Gildie ustalają zasady najmowania rzemieślników, zapewniają członkom ochronę prawną, decydują o podstawowych cenach towarów i usług. Działają jako pośrednicy pomiędzy robotnikami a wyższymi sferami, usiłując zwiększyć zyski i pilnować interesów organizacji i jej członków. Niemniej rywalizujące gildie czasami próbują psuć interesy konkurentów, chwytając się także sabotażu czy wojen cenowych.

Cechy stanowią również bazę dla zwierzchników lub rywali poszukiwaczy przygód. Na przykład gildia złotników może zlecić drużynie odnalezienie straconego skarbu (na przetopienie) lub ochronę górników drążących nową żyłę. Cechy mogą również stać się rywalami lub bezpośrednimi wrogami drużyny, jeśli ich interesy znajdują się w sprzeczności.

Większość, choć nie wszystkie gildie zachowują równowagę pomiędzy surowym, drobiazgowym rygiorem a pozostawieniem rzemieślnikom wolnej ręki. Stopień kontroli organizacji nad jej członkami określa dzięki Tabeli 4-1.

TABELA 4-1: KONTROLA W GILDII

k%	Typ kontroli
01-30	żadna
31-70	normalna
71-90	restrykcyjna
91-100	represyjna

Żadna: Dla tej profesji nie istnieje gildia. Rzemieślnicy samodzielnie ustalają ceny, ale nie korzystają z ochrony zapewnianej przez organizację.

Normalna: Istnieje gildia tej profesji i nie jest ani zbyt liberalna, ani zbyt restrykcyjna wobec członków. Cech zabiera 10% zarobku rzemieślnika miesięcznie. Członkom wolno podejmować pracę poza oficjalnymi kanałami gildii, chociaż nie jest to mile widziane. Rzemieślnik, który czyni tak zbyt często, może zostać ukarany grzywną 1k4 sz i popaść w niełaske.

Restrykcyjna: Gildia krótko trzyma członków. Zabiera 20% miesięcznego zarobku. Trudno znaleźć rzemieślnika pracującego poza gildią. Jeśli takiego przyłapią, musi oddać gildii wszystko, co zarobił na nielegalnym zleceniu, plus dodatkową karę 1k4 × 2 sz.

Koszt wynajęcia pracownika z restrykcyjnej gildii jest wyższy o 50 % (patrz dalej: Koszt pracy najemnej).

Represyjna: Gildia żelazną ręką utrzymuje kontrolę nad daną branżą i zabiera 40% miesięcznego zarobku członków. Znalezienie rzemieślnika pracującego poza cechem graniczy z niemożliwością. Członek gildii przyłapany na przyjmowaniu zleceń na boku musi oddać organizacji cały nieoficjalnie uzyskany zarobek plus dodatkową karę 1k4 × 4 sz.

Koszt wynajęcia pracownika z restrykcyjnej gildii jest wyższy o 100 % (patrz dalej: Koszt pracy najemnej).

KOSZT PRACY NAJEMNEJ

Opłaty podane w Tabeli 4-2: Cennik usług podwładnych w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* i w Tabeli 4-2: Podstawowe umiejętności podwładnych (patrz następna strona) dotyczą plebejuszy i fachowców 1. poziomu (rzadziej adeptów). Czasem jednak BG będą potrzebować kogoś o wyższych kwalifikacjach. Bieglejszy najemnik wykona pracę szybciej, zużyje na to mniej materiałów, a przy tym osiągnie lepszy efekt. W mechanice gry odzwierciedla to modyfikator stosownej umiejętności BN.

Jeżeli chcesz zatrudnić lepszych pracowników, musisz sprawdzić, czy tacy są dostępni, a także więcej zapłacić im za usługę. Podwładny żąda wyższej stawki „na dzień” za każdy poziom powyżej 1. Na przykład, 1-poziomowy murarz (fachowiec) życzy sobie 3 ss za dzień pracy, 2-poziomowy zażąda 6 ss, a 5-poziomowy już 15 ss. Opłata jest niezależna od kosztu surowców i sprzętu, które mogą być niezbędne do wykonania zlecenia.

Jeśli BG wynajmą mistrza rzemieślniczego (patrz dalej: Poziom umiejętności podwładnych) powinni się spodziewać, że oznacza to zarazem najęcie zgrai czeladników i terminatorów, którzy zwykle towarzyszą takim fachowcom. Wielu mistrzów odrzuca zlecenia, jeżeli nie wolno im zabrać własnych pracowników. Nie jest to jednak takie złe – „załoga” wyszkolona i praktykująca pod okiem jednego mistrza uzyskuje premię synchroniczną +2 do każdego stosownego testu Rzemiosła. Typowy mistrz rzemieślniczy ma zawsze pod komendą 1k4–2 czeladników (4-8. poziom) oraz 1k4–1 terminatorów (1-3. poziom).

Oprócz dziennej stawki BG muszą zapewnić żywienie (lub dopłacić stawkę żywieniową) tym podwładnym, którzy udają się z nimi na poszukiwanie

przygód. Racje podróży zwykle kosztują 5 ss na pracownika. Pracodawcy nie muszą ponosić kosztów wyżywienia podwładnych, którzy pozostają w rodzimej społeczności.

Jeśli BG chcą skłonić podwładnych do towarzyszenia im w niebezpiecznych sytuacjach, być może będą musieli zaoferować jako motywację dodatek finansowy „za pracę w niebezpiecznych warunkach” – patrz dalej.

Poszukiwanie przygód, podwładni i podwójne stawki

Podwładni to zwykli mieszkańcy świata – w porównaniu z poszukiwaczami przygód są bardzo słabi. Zadowolają się osiadłym życiem, wiodą spokojny żywot i pilnują swoich interesów. Sekcja Podwładni w Rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* pozwala określić początkowe nastawienie BN wobec BG. Większość podwładnych z Tabeli 4-2: Podstawowe umiejętności podwładnych, zwłaszcza zdolni rzemieślnicy, niechętnie porzuca bezpieczeństwo i wygodę domu na rzecz poszukiwania przygód. Tabela podaje je również, czy dany zawód jest z natury aktywny, czy osiadły. Od tego zależy, czy BN zażąda dodatkowego wynagrodzenia za narażanie się na niebezpieczeństwo.

Przekonanie zwykłych, osiadłych podwładnych do szukania przygód wymaga testu Charyzmy pozwalającego zmienić nastawienie podwładnego (patrz Zachowania BN w Rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Początkowe nastawienie BN jest obojętne, a trzeba je zmienić na przyjazne. BG mogą zaoferować dodatek za narażenie na niebezpieczeństwo, co zwykle oznacza podwojenie dziennej stawki. Podwójna stawka zmniejsza ST testu Charyzmy o 5. Zaofiarowanie podwójnej podwójnej stawki (czyli cztery razy tyle, co zwykle) zmniejsza ST o 10.

Poziom umiejętności podwładnych

Sekcja Podwładni w Rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* tłumaczy, czego potrzeba do wynajęcia osób do określonych zadań. Z założenia robotnicy, rzemieślnicy i artyści są 1-poziomowymi plebejuszami lub fachowcami. W większości sytuacji ten poziom wyszkolenia wystarcza do wykonania zlecenia, zwłaszcza jeśli potrzeba zwykłej niewykwalifikowanej siły roboczej, jak przy dźwiganiu ładunków czy kopaniu rowów. Czasem jednak opłaca się wynajmować niewykwalifikowanych robotników powyżej 1. poziomu, np. silniejszych i cięższych tragarzy, którzy są w stanie wytrzymać trudy podróży przez dżunglę.

Określenie poziomu umiejętności podwładnego zależy od kilku czynników. Po pierwsze, zakłada się, że będzie to człowiek (ale patrz dalej: Podwładni nie-ludzie). Po drugie, podwładny powinien mieć maksymalną możliwą liczbę rang w podstawowej umiejętności (jednej lub kilku): ranga 4 na 1. poziomie dla umiejętności klasowych lub ranga 2 dla umiejętności międzyklasowych (rzadko spotykane). Po trzecie, użyj standardowego zestawu wartości atrybutów 13, 12, 11, 10, 9 i 8 dla BN nie należących do elity (adept, arystokrata, plebejusz, fachowiec i zbrojny). Najwyż-

TABELA 4-2: PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI PODWŁADNYCH

Podwładny	Główne umiejętności	Kluczowe atrybuty	Typowa klasa BN	Dzienna stawka ¹	Aktywny/Osiadły
Adwokat	Dyplomacja	Cha	Fachowiec	1 sz	O
Akuszerka	Profesja (akuszerka)	Rzt	Fachowiec lub plebejusz	3 ss	O
Alchemik	Alchemia	Int	Fachowiec	1 sz	O
Aptekarz	Wiedza (zioła), Alchemia	Cha	Fachowiec	1 sz	O
Architekt	Profesja (architekt)	Rzt	Fachowiec	5 ss	O
Balsamista	Profesja (balsamista), Alchemia	Rzt, Int	Fachowiec	3 ss	O
Bednarz	Rzemiosło (ciesielstwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	3 ss	O
Cynownik	Rzemiosło (odlewnictwo cyny)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Cyrkowiec/wykonawca	Występy (dowolne)	Cha	Fachowiec lub plebejusz	4 ss	A
Farbiarz	Rzemiosło (farbiarstwo)	Int	Fachowiec	2 ss	O
Fryzjer	Profesja (fryzjer)	Rzt	Plebejusz	2 ss	O
Garbarz	Rzemiosło (garbarstwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	2 ss	O
Garncarz	Rzemiosło (garncarstwo)	Int	Plebejusz	2 ss	O
Guwernantka	Dyplomacja, Wiedza (szlachta)	Int	Fachowiec	4 ss	O
Introligator	Rzemiosło (introligatorstwo)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Inżynier	Profesja (inżynier)	Rzt	Fachowiec	5 ss	O
Inżynier wojskowy	Wiedza (taktyka)	Int	Fachowiec	2 sz	A
Jubiler	Rzemiosło (jubilerstwo)	Int	Fachowiec	4 ss	O
Kapelusznik	Rzemiosło (kapelusznictwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	2 ss	O
Kartograf	Rzemiosło (kartografia), Fałszerstwo	Int	Fachowiec	4 ss	A
Kołodziej	Rzemiosło (kołodziejstwo)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Kompozytor	Występy (dowolne)	Cha	Fachowiec	4 ss	O
Kotlarz (brązu)	Rzemiosło (odlewnictwo brązu)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Kotlarz (miedzi)	Rzemiosło (odlewnictwo miedzi)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Kowal	Rzemiosło (kowalstwo)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Kucharz	Profesja (kucharz)	Rzt	Fachowiec lub plebejusz	1 ss	A
Kuśnierz/futrzarz	Rzemiosło (kuśnierstwo/futrzarstwo)	Int	Plebejusz	3 ss	O
Lokaj	Dyplomacja	Cha	Plebejusz	2 ss	A
Łukmistrz	Rzemiosło (wytwarzanie łuków)	Int	Fachowiec lub plebejusz	3 ss	O
Malarz	Rzemiosło (malowanie)	Int	Fachowiec lub plebejusz	6 ss	O
Malarz portrecista	Rzemiosło (malarstwo)	Int	Fachowiec	1 sz	O
Masażysta	Profesja (masażysta)	Rzt	Fachowiec	2 ss	O
Mędrzec	Wiedza (dowolna)	Int	Fachowiec	2 sz ⁴	O
Młynarz	Rzemiosło (młynarstwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	2 ss	O
Mydlarz	Rzemiosło (mydlarstwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	1 ss	O
Nawigator	Wyczucie kierunku, Profesja (żeglarz)	Rzt	Fachowiec	3 ss	A
Odźwierny	Dyplomacja, Profesja (odźwierny)	Cha, Rzt	Fachowiec	5 ss	O
Pasterz	Postępowanie ze zwierzętami	Cha	Plebejusz	1 ss	A
Pergaminnik	Rzemiosło (produkcja pergaminu)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Pielęgniarka	Profesja (pielęgniarka)	Rzt	Plebejusz	1 ss	O
Piwowar	Rzemiosło (browarnictwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	3 ss	O
Płatnerz	Rzemiosło (płatnerstwo)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Pokojówka	Profesja (pokojówka)	Rzt	Plebejusz	1 ss	O
Postaniec (poza miasto)	Wiedza (lokalna), atut Bieg	Int, Zr	Plebejusz	3 sm ⁵	A
Postaniec (w mieście)	Wiedza (lokalna), atut Bieg	Int, Bd	Plebejusz	3 sm ⁵	A
Pracza	Profesja (pracza)	Rzt	Plebejusz	1 ss	O

TABELA 4-2: PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI PODWŁADNYCH (CD.)

Podwładny	Główne umiejętności	Kluczowe atrybuty	Typowa klasa BN	Dzienna stawka ¹	Aktywny/Osiadły
Producent wozów	Rzemiosło (ciesielstwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	2 ss	O
Przewodnik (dzicz)	Tajniki dziczy, Wiedza (lokalna)	Rzt	Fachowiec lub plebejusz	3 ss	A
Przewodnik (miejski)	Dyplomacja, Wiedza (lokalna)	Int	Fachowiec lub plebejusz	3 ss	A
Robotnik	Rzemiosło (dowolne) lub żadna	S	Plebejusz	1 ss	A
Rogownik	Rzemiosło (rogownictwo)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Róźdzkarz	Wyczucie kierunku	Rzt	Plebejusz lub adept	1 sz	O
Rzeźbiarz	Rzemiosło (rzeźbiarstwo)	Int	Fachowiec	6 ss	O
Skryba	Profesja (skryba)	Rzt	Fachowiec	3 ss	O
Sługa	Dyplomacja, Wiedza (szlachta)	Cha, Int	Plebejusz	1 ss	A
Sprzątacze	Profesja (sprzątacze)	Rzt	Plebejusz	8 sm	O
Srebrnik	Rzemiosło (srebrnictwo)	Int	Fachowiec	4 ss	O
Stajenny/poganiacz	Postępowanie ze zwierzętami	Cha	Plebejusz	1 ss	A
Stolarz	Rzemiosło (ciesielstwo)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Swatka	Dyplomacja, Wyczucie pobudek	Cha, Rzt	Plebejusz	2 ss	O
Szewc	Rzemiosło (szewstwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	3 ss	O
Szkućnik	Rzemiosło (szkućnictwo)	Int	Fachowiec	1 sz	O
Szlifierz klejnotów	Rzemiosło (szlifowanie klejnotów)	Int, Rzt	Fachowiec	4 ss	O
Ślusarz	Rzemiosło (ślusarstwo)	Int	Fachowiec	4 ss	O
Świecarz	Rzemiosło (produkcja świec)	Int	Fachowiec lub plebejusz	2 ss	O
Taksator	Szacowanie	Int	Fachowiec	3 ss	O
Tkacz	Rzemiosło (tkactwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	2 ss	O
Tłumacz	Język obcy	Int	Fachowiec	3 ss	O
Tragarz	Rzemiosło (dowolne) lub żadna	S	Plebejusz	1 ss	A
Treser zwierząt	Postępowanie ze zwierzętami, Zwierzęca empatia	Cha	Fachowiec	8 ss	O
Treser zwierząt egzotycznych	Postępowanie ze zwierzętami, Zwierzęca empatia	Cha	Fachowiec	1 sz ⁴	O
Trumniarz	Rzemiosło (ciesielstwo)	Int	Fachowiec lub plebejusz	3 ss	O
Urzędnik	Profesja (urzędnik)	Rzt	Fachowiec lub plebejusz	4 ss	O
Uzdrowiciel (rzucający czary)	Leczenie, <i>leczenie lekkich ran</i>	Rzt	Adept	5 ss ³	A
Winiarz	Rzemiosło (winiarstwo)	Int	Fachowiec	4 ss	O
Woźnica	Jeździectwo, Postępowanie ze zwierzętami	Cha, Zr	Plebejusz	3 ss	A
Wróżbita (rzucający czary)	Wróżenie, <i>wieszczanie</i>	Int	Fachowiec lub adept	1 sz ³	O
Wytwórca strzał	Rzemiosło (produkcja strzał)	Int	Fachowiec	3 ss	O
Zbrojmistrz	Rzemiosło (zbrojmistrzostwo)	Int	Fachowiec	4 ss	O
Złotnik	Rzemiosło (złotnictwo)	Int, Cha	Fachowiec	4 ss	O
Żeglarz (bosman)	Profesja (żeglarz), Zastraszanie	Rzt, Cha	Fachowiec	4 ss	A
Żeglarz (załogant)	Profesja (żeglarz)	Rzt	Fachowiec lub plebejusz	1 ss	A

¹ Jeśli podwładnemu płaci się za stworzenie konkretnego przedmiotu, zamiast dziennej stawki, użyj ceny przedmiotu i godzin pracy. Podane stawki wynagrodzenia dotyczą długoterminowych usług. Płace nie obejmują kosztu materiałów ani narzędzi.

² Robotnicy i tragarze na ogół znają jakieś Rzemiosło, ale wynajmuje się ich ze względu na siłę i wytrzymałość.

³ Tylko dzienna stawka. Każde rzucenie czaru opłacić trzeba dodatkowo (patrz dalej: Osoby rzucające czary do wynajęcia).

⁴ Minimalne dzienne wynagrodzenie. Mędrcy i treserzy zwierząt egzotycznych często domagają się wyższych stawek.

⁵ Za dwa kilometry.

sza wartość (13) przypadnie kluczowemu atrybutowi, zapewniając premię +1 do testów umiejętności. Na przykład, przeciętny kowal ma Intelkt 13, gdyż jest to kluczowy atrybut dla testów Rzemiosła (kowalstwo). Po czwarte, uznaje się, że podwładny posiada atut Zogniskowanie umiejętności dla swej umiejętności głównej, co odzwierciedla poświęcenie się jednemu zawodowi.

Przeciętny 1-poziomowy podwładny ma zatem całkowitą premię +7 do testów jego podstawowej umiejętności (ranga 4, +2 za Zogniskowanie umiejętności, +1 modyfikatora z atrybutu). Podwładni zwiększają poziom tej umiejętności o +1 na każdym poziomie (aż do dozwolonego maksimum). Zawsze rozwijają też atrybut kluczowy w miarę awansu na poziomy, zyskując dodatkowe +1 do testów na poziomach 4., 12. i 20.

Rzemieślnika uważa się za terminatora, dopóki nie osiągnie rangi 7 w podstawowej umiejętności. Od tego momentu społeczność rzemieślnicza nadaje mu tytuł czeladnika. Gdy rzemieślnik osiągnie rangę 12, zyskuje stopień mistrzowski. Tytuły nie mają specjalnego znaczenia dla reguł gry, ale znacznie wpływają na poważanie i traktowanie rzemieślnika w przypadku społecznych interakcji. Od 5. poziomu wzwyż rzemieślnik powinien mieć własny zestaw mistrzowsko wykonanych narzędzi (jeżeli wykorzystanie danej umiejętności wymaga użycia narzędzi). Opis korzyści gwarantowanych przez mistrzowskie narzędzia znajdziesz w części Przedmioty specjalne i wyjątkowe w Rozdziale 7 *Podręcznika Gracza*.

Tabela 4-2: Podstawowe umiejętności podwładnych obejmuje przeróżnych robotników, rzemieślników i innych podwładnych, również powszechnie zatrudnianych czarowników. Podaje także podstawową umiejętność danego podwładnego, kluczowy atrybut dla tej umiejętności oraz przeciętną dzienną płacę.

Jeśli nie podano inaczej, zakłada się, że podwładny posiada także umiejętność Profesja w odpowiedniej dziedzinie. A zatem płatnerz będzie miał Rzemiosło (płatnerstwo) jako umiejętność podstawową, od której zależy jego zdolność do produkcji pancerzy, oraz Profesję (płatnerz) zapewniającą wiedzę z danej dziedziny, czyli znajomość typów pancerzy i tak dalej.

Umiejętności Rzemiosła i Profesji

Przy tworzeniu postaci gracze zwykle skupiają się na możliwościach bojowych. Czasami poświęca trochę punktów na umiejętności, które nie zdają się przysparzać chwały, ale mogą okazać się bardzo pożyteczne. Umiejętności Rzemiosła i Profesji są najlepsze przy określeniu, co postać robi i z jakiego środowiska się wywodzi. Być może wojownicza nauczyła się władać mieczem, który sama wykuła, terminując u kowala? A może jest łotrzykiem, gdyż poznała tajniki zamków i pułapek pod okiem miejscowego ślusarza?

Podczas gry przydarzą się zapewne chwile, gdy BG zabłądzą umiejętnością Rzemiosła lub Profesji. Postać z dowolną umiejętnością Rzemiosła, jak kowal-

stwo, ciesielstwo czy kamieniarstwo, jest w stanie na miejscu wykonać potrzebne przedmioty. Oprócz tego tacy śmiałkowie mogą posiadać istotne informacje o właściwościach takich przedmiotów jak drzwi, ściany i tunele. Wytwórca strzał to dla drużyny podręczne źródło amunicji. Wykuwający broń zbrojmistrz potrafi zrobić miecze i włócznie dla werbowanych wojsk. Obecność płatnerza w drużynie po każdej bitwie gwarantuje przywrócenie pancerzy do doskonałego stanu. Bard, a zarazem zdolny malarz lub rzeźbiarz, potrafi stworzyć cudowne dzieło sztuki, które olśniewa tak samo jak pieśń.

Znajomość rzemiosła czy profesji pozwala również oceniać pracę innych. Biegły producent broni umie rozpoznać miecze gorszej jakości, a osoba z umiejętnością Rzemiosła (szkutnictwo) lub Profesja (żeglarz) będzie wiedzieć, czy jednostka, na którą drużyna chce się zaokrętować, dobrze się sprawdzi na morzu. MP również może korzystać z tych umiejętności, umożliwiając BG rozwiązywanie problemów bez uciekania się do przemocy. Na przykład propozycja odbudowania walącego się młyna pozwoli zdobyć sympatię wieśniaków, którzy początkowo są obojętni lub podejrzliwi wobec poszukiwaczy przygód.

Niektóre umiejętności Rzemiosła są ze sobą blisko spokrewnione. Tajniki pracy złotnika tylko nieznacznie różnią się od srebrnika (artysty-rzemieślnika pracującego w srebrze). W mechanice gry oznacza to, że jeśli postać posiada rangi w umiejętności Rzemiosła lub Profesji blisko związanej z umiejętnością, której potrzebuje użyć, MP może pozwolić wykonać test z karą -2. Przykłady są następujące: stolarz (Rzemiosło [ciesielstwo]) próbujący wykonać koło do wozu (Rzemiosło [kołodziejstwo]) lub zbrojmistrz (Rzemiosło [zbrojmistrzostwo]) pracujący nad pancerzem (Rzemiosło [płatnerstwo]).

Osoby rzucające czary do wynajęcia

W części BN rzucający czary w Rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* opisano zasady najęcia osoby rzucającej zaklęcia za opłatą. Tabela 4-3: Koszt powszechnie rzucanych czarów podaje ceny zaklęć, na które jest częste zapotrzebowanie. Koszty uwzględniają minimalny poziom czarującego wymagany do rzucenia zaklęcia oraz dodatkowy koszt za poświęcone PD i komponenty materialne.

Postacie rzucające czary będą równie niechętne wyprawom na poszukiwanie przygód jak pozostali fachowcy do wynajęcia – niektórych zadowala pogłębianie wiedzy w domu, inni zaś wolą wyruszać w dzikie tereny.

Koszt teleportacji

Teleportacja często przydaje się BG, by przedostać się do jakiegoś miejsca bez podejmowania ryzyka podróży. Podane niżej ceny to średnia opłata, jakiej żądają osoby posługujące się tym czarem. Koszt jest podwojony, ponieważ w istocie trzeba rzucić zaklęcie dwukrotnie – posługujący się nim musi teleportować się wraz z klientem na miejsce, a potem powrócić do domu, rzucając teleportację raz jeszcze.

TABELA 4-3: KOSZT POWSZECHNIE RZUCANYCH CZARÓW

Czar	Poziom czarującego	Całkowity koszt
Analiza dweomeru	11	2160 sz
Bezbłędna teleportacja	13	²
Brama	17	1530 sz
Ciągłość	9	¹
Identyfikacja	1	110 sz
Języki	5	150 sz
Kontrolowanie pogody	11	660 sz
Leczenie krytycznych ran	7	280 sz
Leczenie lekkich ran	1	10 sz
Leczenie poważnych ran	5	150 sz
Leczenie średnich ran	3	60 sz
Mniejsze odnowienie	3	60 sz
Nieustający płomień	3	110 sz
Odnowienie	7	380 sz
Poruszenie ziemi	11	660 sz
Posłanie	7	280 sz
Prawdziwe wskrzeszenie	17	6530 sz
Przywołanie z martwych	9	950 sz
Regeneracja	13	910 sz
Reinkarnacja	7	280 sz
Rozmawianie ze zmarłymi	5	150 sz
Teleportacja	9	²
Teleportujący krąg	17	²
Usunięcie choroby	5	150 sz
Usunięcie klątwy	5	150 sz
Usunięcie ślepoty/głuchoty	5	150 sz
Uzdrowienie	11	660 sz
Wiedza o legendach	11	910 sz
Większe odnowienie	13	3410 sz
Wskrzeszenie	13	1410 sz
Wytwarzanie	9	450 sz
Zamiana planów	9	450 sz

¹ Różni się zależnie od czaru.² Więcej informacji znajdziesz dalej – patrz Koszt teleportacji.

Usługa	Koszt
Teleportacja, w jedną stronę, dobrze znany rejon	900 sz
Teleportacja, w jedną stronę, uważnie zbadany rejon	1080 sz
Teleportacja, w jedną stronę, rejon widziany okazynie	1260 sz
Teleportacja, w jedną stronę, rejon widziany raz	1440 sz
Teleportacja, w jedną stronę, tylko na podstawie opisu rejonu	1620 sz
Bezbłędna teleportacja	1820 sz
Teleportujący krąg, dobrze znany rejon	3060 sz

Podwładni nieładzie

Standardową rasą podwładnych są ludzie, a to dlatego, że zwykle stanowią najliczniejszą grupę istot znajdujących się w okolicy. W Rozdziale 4 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI znajdziesz część Demografia rasowa, a w niej typowy rozkład ras w populacji. Te same proporcje dotyczą podwładnych. Nieludzi wynajmuje się wtedy, gdy nie ma innego wyjścia, albo gdy takie preferencje rasowe mają BG, bądź też jeżeli są najlepsi do wykonania danego zadania. W większości wypadków rasa podwładnego nie wpływa na jakość wykonanej

pracy – mocne i słabe strony danej rasy ostatecznie zwykły się równoważyć.

BG powinni być świadomi możliwych napięć wewnątrz wielorasowej grupy podwładnych. W niektórych światach gry niechęć rasowa jest głęboko zakorzeniona. Podwładni należący do różnych ras mogą wywołać konflikty między sobą, a nawet między sobą a postaciami graczy, jeśli żywią szczególną niechęć wobec rasy, którą BG reprezentują. Jeśli MP chce odegrać to napięcie, może założyć, że początkowe nastawienie podwładnego jest nieprzyjazne. Oczywiście, BG z rasistowskimi poglądami mogą sprawić nie lada kłopoty przy próbach wynajęcia konkretnych podwładnych nieładzi.

Elfy: Elfy wytwarzają przedmioty o niezrównanym pięknie i wdzięku. Zwykle jednak poświęcają na to wiele czasu i niezbyt przejmują się ludzkim pojęciem „terminu”. Nierzadko ukończenie projektu elfowi zajmuje dwa czy trzy razy więcej czasu niż ludzkiemu rzemieślnikowi. Za to nie można nie docenić jakości ich pracy, gdyż są to niewatpliwi, powszechnie szanowani esteci. Bywają bardziej snobistyczni niż inne rasy i mogą nie przyjąć zlecenia tylko dlatego, że uznają je za niegodne siebie. Jeśli nie mieszkasz w społeczności elfów, praktycznie nie masz szansy na znalezienie tragarza czy robotnika tej rasy.

Gnomy: Gnomy stanowią doskonałych podwładnych, dopóki potrafią skupić się na powierzonym zadaniu. To pomysłowi, energiczni i natchnieni twórcy. Mają wrodzony talent do mechanizmów. Jednak znajdują upodobanie w płataniu figli, co nieraz przerywa i zaburza jednostajny rytm pracy w warsztacie. Gnomy lubią takie atrakcje, ale dla innych jest to co najmniej denerwujące.

Krasnoludy: Spośród krasnoludów rekrutują się wyśmienici producenci broni, murarze i inżynierowie. Posiadają zdolność skalny zmysł, która zapewnia im premię rasową +2 do umiejętności związanych z kamieniarstwem wszelkiego typu. Jeśli wynajmiesz krasnoluda do dowolnej pracy związanej z obróbką kamienia (murarz, kamieniarz itp.), nie zapomnij o tej premii +2. Krasnoludy umieją wznosić ogromne budynki, posągi i dzieła inżynierii. Wiedzą, że nie ma lepszych od nich rzemieślników, więc słyszy się nieraz o krasnoludach żądających stawki dwukrotnie lub nawet trzykrotnie wyższej od ludzkich.

Niziołki: Najliczniejsza rasa nieładzi spotykana w społecznościach, lecz wcale nie oznacza to, że niziołki to stworzenia, które łatwo wynająć. Niziołki niechętnie biorą się za pracę fizyczną, gdyż są mniejsi i słabsi od ludzi. Nie należy tego jednak poczytywać za lenistwo. Niziołki są niezwykle ciekawskie, lecz często brakuje im koncentracji i siły woli, których potrzeba do skupienia się na większości z rzemiosł. Niemniej wędrowne klany niziołków muszą być samowystarczalne, tam zatem łatwiej znaleźć wyuczonych rzemieślników i podwładnych.

Półelfy: Półelfy dziedziczą po ludzkich rodzicach energię i upór, elfia krew zaś objawia się ułomnością piękna oraz umiejętnością długoterminowego planowania. Rodzaj zajęcia, jakim się trudnią, często zależy od miejsca zamieszkania. Półelfy żyjące w spo-

lecnościach elfów zapewne radzą sobie jako robotnicy niewykwalifikowani, podczas gdy pośród ludzi skupiają się raczej na rzemiosłach wymagających kwalifikacji. Półelfy poświęcone jednej sztuce rzemieślniczej mogą zostać prawdziwymi mistrzami, jeśli przełamią społeczne brzemie mieszanej krwi.

Półorkowie: Półorków najczęściej odsyła się do pracy fizycznej, gdyż mało który człowiek przyjmie ich na naukę trudniejszego rzemiosła. W ludzkich społecznościach często znajdują się na najniższym szczeblu społecznym, trudniąc się zajęciami, w których potrzebna jest ich przyrodzona siła – tragarze, robotnicy, obsługa promów, treserzy zwierząt. Wśród orków półorkowie mogą być również zepchnięci na samo dno społeczności (jako brudni mieszkańcy), albo też cenieni za inteligencję umożliwiającą mistrzowskie opanowanie rzemiosła.

NAJEMNICY

Raz na jakiś czas poszukiwacze przygód potrzebują większego wsparcia orężnego – co zazwyczaj oznacza zwrócenie się do najemników. Pod wieloma względami zatrudnianie najemników przypomina wynajmowanie innych podwładnych – znajdujesz ich, ustalasz warunki zatrudnienia i negocjujesz wynagrodzenie. W przeciwieństwie do innych pracowników, ci z natury rzeczy zajmują się do zadań niebezpiecznych, a zatem ich pojmowanie „niebezpiecznej pracy” różni się od powszechnego. Rzemieślnik uważa każde zagrożenie (np. walkę) za niebezpieczne warunki i wycofuje się albo żąda wyższej stawki. Najemnik domaga się wyższej płacy tylko w obliczu wyjątkowo niebezpiecznych zagrożeń, jak wyprawa do jaskini smoka, marsz setki kilometrów przez pustynię lub walka z hordami nieumarłych.

Najemnicy są oczywiście świadomi niespodzianek, jakie może przynieść pole bitwy, ale spodziewają się walki z wrogiem, który nie jest dla nich zbyt wielkim wyzwaniem. Zbrojny 1. poziomu jest gotów do walki z goblinami, orkami, szkieletami i innymi stworami o SW 1 lub niższej. Najemnicy na wyższych poziomach mogą zmierzyć się z odpowiednio silniejszym przeciwnikiem. Jeśli każe się im ciągle walczyć z istotami, które są zbyt dużym wyzwaniem, drastycznie obniża to ich nastawienie. Jeżeli MP uzna, że najemnicy są regularnie rzucani przeciw zbyt silnym przeciwnikom, ich nastawienie zmieni się na nieprzyjazne. Jeśli BG nadal będą pchać wynajętych zbrojnych w niebezpieczne sytuacje (powiedzmy, zawsze każą im iść przodem w lochach zamieszkałych przez beholdery), nastawienie podkomendnych stanie się wrogie. Zażądają więcej pieniędzy lub porzucą drużynę przy najbliższej (bezpiecznej) sposobności.

Płacenie najemnikom

BG mogą zatrudnić najemników kompletnie wyposażonych w zbroje, broń, wierzchowce i ladry, albo krzepkich zbrojnych, których trzeba dopiero wyekwipować. Wojsko z własnym uzbrojeniem bywa zwykle lepiej wyszkolone, ale droższe. Wojsko bez uzbrojenia miewa bardzo różnicowane umiejętności, ale godzi się na niższe stawki.

Tabela 4-4: Przykładowe uzbrojenie najemnika obejmuje różne rodzaje wojsk, które przywożą własne wyposażenie. Wymieniono tam pancerz i broń, w tym konia i ladry w przypadku jeźdźców. Tabela pokazuje, ile kosztuje ich ekwipunek i na jakim poziomie przeciętna postać może sobie na taki pozwolić. Zwykle im lepsze uzbrojenie, tym lepszy i sam zbrojny. Jeśli zatrudniasz najemników z kosztownym wyposażeniem



TABELA 4-4: PRZYKŁADOWE UZBROJENIE NAJEMNIKA

Rodzaj wojska	Poziom KP		Bazowa premia do ataku	Koszt	Dzienna stawka
Strzelcy piesi					
Przeszywanica, puklerz, proca, półwłócznia	1	13	+3	21 sz	2 ss
Przeszywanica, topory rzucane (3), sztylet	1	12	+3	31 sz	2 ss
Skórznia, duża drewniana tarcza, oszczepy (5), krótki miecz	1	14	+3	32 sz	2 ss
Przeszywanica, krótki łuk, lekki buzdygan	1	12	+3	41 sz	2 ss
Skórznia, lekka kusza, topór ręczny	1	13	+3	51 sz	2 ss
Ćwiekowana skóra, puklerz, krótki łuk, sejmitar	1	14	+3	86 sz	2 ss
Strzelcy konni					
Ćwiekowana skóra, proca, lekki nadziak, lekki rumak	4	14	+6	205 sz	4 ss
Ćwiekowana skóra, mała drewniana tarcza, oszczepy (5), krótki miecz, lekki rumak	4	15	+6	219 sz	4 ss
Skórznia, krótki łuk refleksyjny, lekki buzdygan, lekki rumak	4	14	+6	266 sz	4 ss
Lekka piechota					
Skórznia, mała drewniana tarcza, topór bitewny, topór rzucany	1	13	+3	31 sz	2 ss
Ćwiekowana skóra, duża drewniana tarcza, krótka włócznia, lekki młot	1	14	+3	35 sz	2 ss
Ćwiekowana skóra, długa włócznia, krótki miecz	1	11	+3	40 sz	2 ss
Skórznia, ciężka kusza, sztylet	1	11	+3	63 sz	2 ss
Skórznia, długi łuk, sztylet	1	11	+3	88 sz	2 ss
Skórznia, długi łuk refleksyjny, sztylet	1	11	+3	113 sz	2 ss
Lekka jazda					
Ćwiekowana skóra, mała drewniana tarcza, krótka włócznia, lekki korbacz, lekki rumak	4	14	+6	214 sz	4 ss
Ćwiekowana skóra, mała drewniana tarcza, lekka lanca, lekki buzdygan, lekki rumak	4	14	+6	215 sz	4 ss
Skórznia, puklerz, sejmitar, sztylet, lekki rumak	4	14	+6	218 sz	4 ss
Lekka piechota					
Zbroja łuskowa, halabarda, morgensztern	2	14	+4	68 sz	4 ss
Zbroja łuskowa, runka, długi miecz	2	14	+4	75 sz	4 ss
Zbroja łuskowa, mała stalowa tarcza, długi miecz, sztylet	2	15	+4	76 sz	4 ss
Kolczuga, długa włócznia, krótki miecz	3	15	+5	165 sz	6 ss
Zbroja płytkowa, gizarma, ciężki nadziak	5	16	+7	217 sz	10 ss
Napiersnik, mała stalowa tarcza, młot bojowy, sztylet	5	16	+7	223 sz	10 ss
Średnia jazda					
Kolczuga, mała stalowa tarcza, długi miecz, sztylet, ciężki rumak	8	16	+11/+6	602 sz	16 ss
Zbroja łuskowa, mała drewniana tarcza, trójjab, krótki miecz, ciężki rumak, lądry z ćwiekowanej skóry	8	16	+11/+6	604 sz	16 ss
Napiersnik, mała stalowa tarcza, lekki korbacz, lekki nadziak, ciężki rumak, lądry-skórznia	9	16	+12/+7	687 sz	18 ss
Ciężka piechota					
Zbroja płytkowa, wielki miecz, sztylet	5	16	+7	252 sz	10 ss
Zbroja płytkowa, duża stalowa tarcza, ciężki buzdygan, krótki miecz	5	18	+7	242 sz	10 ss
Zbroja kryta, ciężki korbacz, sztylet	5	16	+7	267 sz	10 ss
Zbroja kryta, duża stalowa tarcza, topór bitewny, topór rzucany	5	18	+7	288 sz	10 ss
Zbroja płytkowa, wielki topór, krótki miecz	5	16	+7	230 sz	10 ss
Ciężka jazda					
Zbroja kryta, duża stalowa tarcza, młot bojowy, krótki miecz, ciężki rumak, lądry łuskowe	10	19	+13/+8	916 sz	20 ss
Zbroja półpłytowa, duża stalowa tarcza, ciężki nadziak, ciężki rumak, lądry z kolczugi	10	18	+13/+8	1664 sz	20 ss
Zbroja półpłytowa, duża stalowa tarcza, ciężka lanca, długi miecz, ciężki rumak, lądry z kolczugi	12	20	+16/+10/+6	1671 sz	24 ss

niem (zwłaszcza jazdę), musisz zaakceptować wyższą „dniówkę”. Ekwipunek podany w tabeli nie obejmuje żadnych magicznych przedmiotów, które u zawodowych najemników powinny być wielką rzadkością. Standardowo zbrojny powinien osiągnąć 7. poziom, zanim posiada jakąś magiczną broń lub pancerz.

Jeśli wojska danego poziomu są niedostępne w okolicy, MP może dopuścić lepsze uzbrojenie u żołnierzy niższego poziomu (można uznać, że są to łupy wojenne zdobyte w poprzedniej służbie w gwardii lub jakąś inną drogą). Żołnierze nadal żądają stawek odpowiednich do ich wyposażenia, więc od BG zależy, czy ze-

chcą płacić taką samą stawkę za słabiej wyszkolone wojsko.

Możesz wynająć żołnierzy bez broni i pancerzy i uzbroić ich własnym sumptem. Dzienna stawka takiego zbrojnego wynosi 2 ss × poziom dla piechura, a 4 ss × poziom dla jeźdźcy. Oczywiście dostarczasz broń i pancerz, płacąc ceny podane w *Podręczniku Gracza* lub rozdzielając między podkomendnych oręż i zbroje zdobyte w poprzednich przygodach. Najemnicy wiedzą, że uzbrojenie nie należy do nich i że odpowiadają za jego zniszczenie lub utratę, gdy walczą na służbie BG. Po upływie terminu kontraktu zwracają broń i pancerze. Zawsze jednak istnieje ryzyko, że niektórzy ukradną wyposażenie, zwłaszcza jeśli uznają, że byli źle traktowani.

Niektórzy najemnicy wycofują się, jeśli nie otrzymają uzbrojenia odpowiedniej jakości. Zbrojny 7. poziomu rzadko godzi się na przeszywanicę i półwłócznie, jeśli nie znajduje się w naprawdę ciężkim położeniu. Tabela 4-4: Przykładowe uzbrojenie najemnika podaje standardowe uzbrojenie dla zbrojnego danego poziomu. Bez sprzeciwu zaakceptują oni uzbrojenie o dwa poziomy niższe. Jeśli jednak BG oferują jeszcze gorszy

Wycenianie najemników

Wzór na obliczenie poziomu najemnika jest następujący. Weź przeciętną wartość ekwipunku zbrojnego (3k4 × 10 sz albo 60 sz) z Rozdziału 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Następnie ustal właściwy poziom postaci w Tabeli 2-44: Wartość ekwipunku BN, także w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Zsumuj całkowity koszt ekwipunku, a potem sprawdź, na jakim poziomie zbrojnego będzie na to stać. Ciężki wojak z półpłytową zbroją, ciężkim rumakiem, lancą itd. to co najmniej 10. poziom. W wyposażeniu brak broni magicznej.

ekwipunek, nastawienie najemników natychmiast zmienia się na nieprzyjemne, co trzeba jakoś naprawić – czyli powrócić do obojętnego – aby dali się zatrudnić. Najemnicy dowolnego poziomu z radością biorą w ręce uzbrojenie lepsze niż właściwe dla ich poziomu, co automatycznie polepsza ich nastawienie o jeden stopień.

Powszechny zwyczaj nakazuje zapewnić najemnikom udział w podziale łupów zdobytych podczas przygód. Dokładną sumę ustala się w drodze targów między drużyną a najemnikami.

Dowódcy najemników

Niektórych najemników wynajmuje się całymi oddziałami, razem z dowódcą. Zwykle to także są zbrojnymi, o poziomie przynajmniej o 1 wyższym niż podlegli im żołnierze. Dowódca najemników z własnym wyposażeniem (takim samym, jakim dysponuje wojsko) pobiera czterokrotnie wyższą stawkę niż szeregowy. Na przykład, dowódca lekkiej jazdy najemnej (stawka 4 ss) zarabia 16 ss dziennie. Dowódca najemników uzbrajanych przez pracodawcę (może mieć lepsze uzbrojenie niż żołnierze, jeśli tak zechce najemca) zarabia 6 ss dziennie na 2. poziomie, plus dodatkowe 3 ss za każdy poziom powyżej 2.

BG mogą także zatrudnić dowódcę z poziomami w klasie wojownika, zakładając, że tacy najemnicy są w okolicy dostępni. Najęcie jako dowódcy najemników wojownika 1. poziomu kosztuje 1 sz dziennie. Koszt rośnie o 2 sz za każdy dodatkowy poziom.

Dowódcy wydają rozkazy żołnierzom, negocjują w ich imieniu, wymuszają dyscyplinę. Zatrudnienie oddziału najemników razem z dowódcą oznacza, że zbrojni znają nawzajem



swoją taktykę i dobrze walczą w grupie (premia +1 do KP i testów ataku). Wadą takiego rozwiązania jest niemożność ukarania kłopotliwego najemnika bezpośrednio przez samych BG – niektórzy dowódcy nie znoszą wchodzenia w ich kompetencje.

Jeśli dowódca najemników poległ w walce, nastawienie grupy pogarsza się o dwa stopnie. Jeśli stanie się nieprzyjazne, grupa zastanawia się nad porzuceniem służby po zakończeniu walki. Jeżeli nastawienie spadnie do wrogiego, najemni opuszczają pole bitwy przy najbliższej bezpiecznej okazji. BG mogą wykonać test Charyzmy, by poprawić nastawienie podwładnych i być może przekonają ich do pozostania w służbie. Propozycja podwojenia stawki obniża ST testu o 5. Dodatkowe oferty i zachęty nie skutkują.

Rodzaje wojsk najemnych

W różnych sposobach prowadzenia wojen specjalizują się różne rodzaje wojsk. MP decyduje, jaki typ najemników jest dostępny w danym rejonie.

Strzelcy piesi: Ta piechota należy do najtańszych formacji. Specjalizuje się w nękanii wroga bronią dystansową i wycofaniu się natychmiast po oddaniu salwy, albo gdy pójdzie w ich stronę zorganizowany kontratak. Łucznicy nie atakują w grupie, lecz strzelają w pojedyncze cele, gdy tylko takie wypatrzą.

W tym sposobie walki celują najemnicy zwerbowani spośród elfów i niziołków. Pamiętaj o rasowej premii +1 tych drugich do ataków bronią rzucaną.

Strzelcy konni: Strzelcy konni mają jeszcze większą ruchliwość, atakując flanki i tyły wroga błyskawicznymi uderzeniami. Jak piechota strzelców, są skuteczni w krótkich atakach i szybkich odwrotach, ale nie sprawdzają się w otwartej szarży. Ci jeźdźcy, cechując się zwykle wysokimi umiejętnościami jeździeckimi; dosiadają lekkich rumaków bez ladrow.

Lekka piechota: Nieco ciężiej uzbrojona i opancerzona niż piesi strzelcy. Lekka piechota powinna wytrwać w przedłużającym się starciu. Do wojsk tego typu należą również strzelcy (łucznicy i kusznicy), którzy maszerują w szyku i atakują en masse. Pospolite ruszenie chłopskie też zwykle podpada pod tę kategorię, ale składa się z plebejuszy (nie zbrojnych) i posiada mniejszą premię do ataku.

Lekka jazda: Szybka i ruchliwa lekka jazda nadaje się do uderzania w słabe punkty formacji przeciwnika. Po uderzeniu żołnierze kontynuują walkę, ale wycofują się przy cięższych stratach. Najczęściej noszą skórnie i ćwiekowane skóry, aby uniknąć większego obciążenia.

Średnia piechota: Średnia piechota stanowi trzon armii. Ma za zadanie przetrwać większość trudnych sytuacji. Dobrze uzbrojona i opancerzona, zdolna do zmiażdżenia lżej uzbrojonych wojsk i wytrzymania ataku cięższych formacji. Należą do niej pikinierzy i włócznicy, skuteczni przeciwko jeźdźcom. Strażnicy miejscy w zamożnych społecznościach często to właśnie ta piechota.

Średnia jazda: Jazda średniozbrojna pełni tę samą rolę, co ciężkozbrojna, ale mniej kosztuje. Ci najem-

nicy mają porządne zbroje (łuskowe, kolczugi, czasami napierśniki) oraz broń skuteczniejszą niż ta znajdująca się na wyposażeniu lekkiej jazdy. Dosiadają ciężkich rumaków z lekkimi ladrami, np. skórzanymi i z ćwiekowanej skóry.

Ciężka piechota: Wojska uderzeniowe przeznaczone do rozbijania przeciwników w pierwszym ataku. Dźwigają najcięższe i najlepsze pancerze, a używają najgroźniejszych broni. Ciężka piechota może służyć pomniejszym władcom i rycerzom, gdyż należą oni do nielicznych, których stać na tak kosztowne wyposażenie.

Ciężka jazda: Jazda ciężkozbrojna króluje na polach bitew. Potężna szarża takiej jednostki potrafi przebić się przez linie wroga jednym uderzeniem. Ciężka jazda nosi półpłytowe lub kryte pancerze i świetnie posługuje się lancami, młotami bojowymi i innymi groźnymi narzędziami do zabijania. Żołnierze dosiadają ciężkich rumaków z ciężkimi ladrami, przez co są dość powolni, ale niezwykle trudno ich zranić.

Statystyki najemników

Najemnicy to przedstawiciele klasy zbrojny, a zatem biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską oraz wszelkimi tarczami. Jednak nie wszystkie wojska mają dostęp do dobrego uzbrojenia, więc walczą tym, co mogą dostać. Członkowie chłopskiego pospolitego ruszenia władają posiadanym orężem, ale nie zawsze tak jest – plebejusze są biegli tylko w jednej broni prostej.

Wojska, które atakują przede wszystkim bronią do walki wręcz, przeznaczają najwyższą wartość atrybutu (13) na Siłę. Wojska przeznaczone głównie do ostrzału, inwestują w Zręczność. Zwykle zapewnia im to premię +1 do testów ataku wykonywanych podstawową bronią i +1 do testów kluczowego atrybutu.

Zakłada się, że przeciętni najemnicy wybierają atut Zogniskowanie broni dla swego oręża podstawowego (np. długi łuk dla łuczników) oraz atut Twardość na 1. poziomie. A zatem typowy najemnik ma premię +2 do ataku podstawową bronią i +1 drugorzędną. Wojska konne przeznaczają maksimum rang na Jeździectwo i Postępowanie ze zwierzętami (4 na 1. poziomie) i przy najbliższej okazji wybierają atut Zogniskowanie umiejętności (Jeździectwo).

Poniżej przeciętne statystyki różnych typów wojsk najemnych. Klasa Pancerza i obrażenia różnią się w zależności od rodzaju zbroi i broni. Pancerz może zmniejszyć szybkość i niektóre modyfikatory do umiejętności, co oznaczono gwiazdką (*).

➤ **Przeciętny piechur (walczący wręcz):** człowiek Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8+4; pw 8; Inic +0; Szyb 9 m*; KP różnie; Atak +2 wręcz (broń podstawowa) lub +1 dystansowy (broń drugorzędna); Char N; MRO Wytrw +3, Ref +0, Wola -1; S 13, Zr 11, Bd 12, Int 9, Rzt 8, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +1, Pływanie +2*, Postępowanie ze zwierzętami +2, Skakanie +2*, Wspinaczka +2*, Zastraszanie +2; Twardość, Zogniskowanie broni (broń podstawowa).

➤ **Przeciętny piechur (strzelec):** człowiek Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8+4; pw 8; Init +1; Szyb 9 m*; KP różnie; Atak +2 dystansowy (broń podstawowa) lub +1 wręcz (broń drugorzędna); Char N; MRO Wytrw +3, Ref +1, Wola -1; S 11, Zr 13, Bd 12, Int 9, Rzt 8, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +1, Pływanie +1*, Postępowanie ze zwierzętami +2, Skakanie +1*, Wspinaczka +1*, Zastraszanie +2; Twardość, Zogniskowanie broni (broń podstawowa).

➤ **Przeciętny jeździec (walczący wręcz):** człowiek Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8+3; pw 7; Init +1; Szyb 9 m*; KP różnie; Atak +2 wręcz (broń podstawowa) lub +1 dystansowy (broń drugorzędna); Char N; MRO Wytrw +2, Ref +1, Wola -1; S 13, Zr 12, Bd 11, Int 9, Rzt 8, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +5, Postępowanie ze zwierzętami +4; Twardość, Zogniskowanie broni (broń podstawowa).

➤ **Przeciętny jeździec (strzelec):** człowiek Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8+4; pw 8; Init +1; Szyb 9 m*; KP różnie; Atak +2 dystansowy (broń podstawowa) lub +1 wręcz (broń drugorzędna); Char N; MRO Wytrw +3, Ref +1, Wola -1; S 11, Zr 13, Bd 12, Int 9, Rzt 8, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +5, Postępowanie ze zwierzętami +4; Twardość, Zogniskowanie broni (broń podstawowa).

Wojska egzotyczne

Wojny w grze D&D toczą się nie tylko na ziemi, ale czasem także ponad lub nawet pod nią. Oprócz tych opisanych w *Podręczniku Gracza*, wiele innych ras chętnie zaciąga się pod sztandary tego, kto proponuje najwyższą stawkę. Niektóre rodzaje wojsk uznajemy za egzotyczne, gdy są rzadko spotykane lub normalnie uważane za przeciwników zatrudniających je osób. Z samej swojej natury wojska egzotyczne występują w różnych miejscach, specjalizują się w bardzo odmiennych sposobach walki i domagają się zróżnicowanych stawek.

Większość stworzeń z Tabeli 4-5: Koszt wojsk egzotycznych jest zła. Bohaterowie chcący zatrudnić złych najemników, powinni udowodnić, że sami dysponują większą siłą (i są gotowi jej użyć) niż potencjalni podwładni. Często jedyną drogą podporządkowania sobie goblinów czy orków są groźby, zastraszanie i przemoc. Wiele wojsk nie ludzi kieruje się innymi motywacjami niż pieniądze i mogą domagać się różnych sposobów płatności – pewne kultury od złota wyżej cenią niewolników.

Ceny podane w Tabeli 4-5 to tylko wskazówki dotyczące kwoty, jaką typowy najemnik wymienionych ras zażąda za służbę. Zakłada się, że najemnik jest skłonny do przyjęcia oferty (ale niekoniecznie przyjazny). Wszystkie stworzenia wymienione w tej tabeli to przeciętni przedstawiciele swoich ras, ze zdolnościami i ekwipunkiem zgodnym z *Księgą Potworów*.

Stworzenia o SW 1 lub niższej godzą się na zapłatę odpowiednią dla zbrojnego najemnika człowieka

(2 ss dziennie dla piechura, 4 ss dziennie dla jeźdźcy). Te o SW 2 lub wyższej żądają dziennej stawki wojsk klasy BG na ich poziomie (2 ss dziennie x poziom). Na przykład, minotaur (SW 4) zażyczy sobie co najmniej 8 ss dziennie.

TABELA 4-5: KOSZT WOJSK EGZOTYCZNYCH

Rodzaj wojska	Dzienna stawka
Goblin: Ćwiekowana skóra, morgensztern, oszczepy (3)	1 ss
Kobold: Skórznia, półwłócznia, lekka kusza	1 ss
Aasimar: Zbroja łuskowa, duża stalowa tarcza, długi miecz, lekka kusza	2 ss
Gnoll: Zbroja łuskowa, duża drewniana tarcza, topór bitewny, krótki łuk	2 ss
Hobgoblin: Skórznia, mała drewniana tarcza, długi miecz, oszczepy (3)	2 ss
Ork: Zbroja łuskowa, wielki topór, oszczepy (3)	2 ss
Diabł: Ćwiekowana skóra, mała stalowa tarcza, rapier, lekka kusza	2 ss
Troglodyta: Długa włócznia, oszczepy (3)	2 ss
Niedźwieżuk: Skórznia, mała drewniana tarcza, morgensztern, oszczepy (3)	4 sz
Ogr: Zbroja skórzana, wielka maczuga (rozmiar wielki)	4 sz
Centaury: Duża drewniana tarcza, ciężka lanca, potężny długi łuk refleksyjny (premia z S +4)	6 sz
Minotaur: Wielki topór (rozmiar wielki)	8 sz
Skrzat: Sztylet, krótki łuk refleksyjny	8 sz
Gigant wzgórzowy: Zbroja skórzana, wielka maczuga (rozmiar wielki), głazy	14 sz
Ogromny mag: Koszulka kolcza, wielki miecz (rozmiar wielki), długi łuk refleksyjny (wielki)	16 sz

Wodne wojska egzotyczne

Morski lud: Trójząb, ciężka kusza	2 ss
Sahuagin: Trójząb, ciężka kusza	4 sz
Tryton: Trójząb, ciężka kusza	8 sz

Aasimarowie: Szlachetni aasimarowie rzadko służą jako najemnicy, uważając to zajęcie za i zło-wróżbne oraz z gruntu złe. Czasem jednak nieliczni przedstawiciele tej rasy, zwykle fanatycy oddani tępieniu zła, oferują swój miecz pracodawcom, których uznają za godnych. Zdarza się także, że zwracają swój gniew przeciw pracodawcy, który nie przestrzega ściśle kodeksu dobrego postępowania. Aasimarowie oczekują traktowania z należytym szacunkiem i niechętnie patrzą na najemców stosujących taktykę zastraszania.

Centaury: Młode samce centaurów czasami porzucają bezpieczeństwo i nudę stada, aby szukać sławy wojownika. Jeśli same nie są w stanie znaleźć bitwy, zwracają się do ludzi i elfów, którzy potrzebują orężnego wsparcia. Centaury przy zaciągu traktuje się jak jazdę. Preferują osłabianie wrogów z dystansu ostrzałem z łuków, potem dopiero tratują ich kopytami, przypuszczając druzgocącą szarżę z ciężkimi lancami. Centaury nienawidzą schodzić do podziemi i przebywać w budynkach, więc nie dołączą do wyprawy

w głąb lochów, za mury zamku ani w podobne miejsca. Nie pozwalają traktować się jak juczne zwierzęta i nie zgodzą się nosić niczego poza osobistym ekwipunkiem.

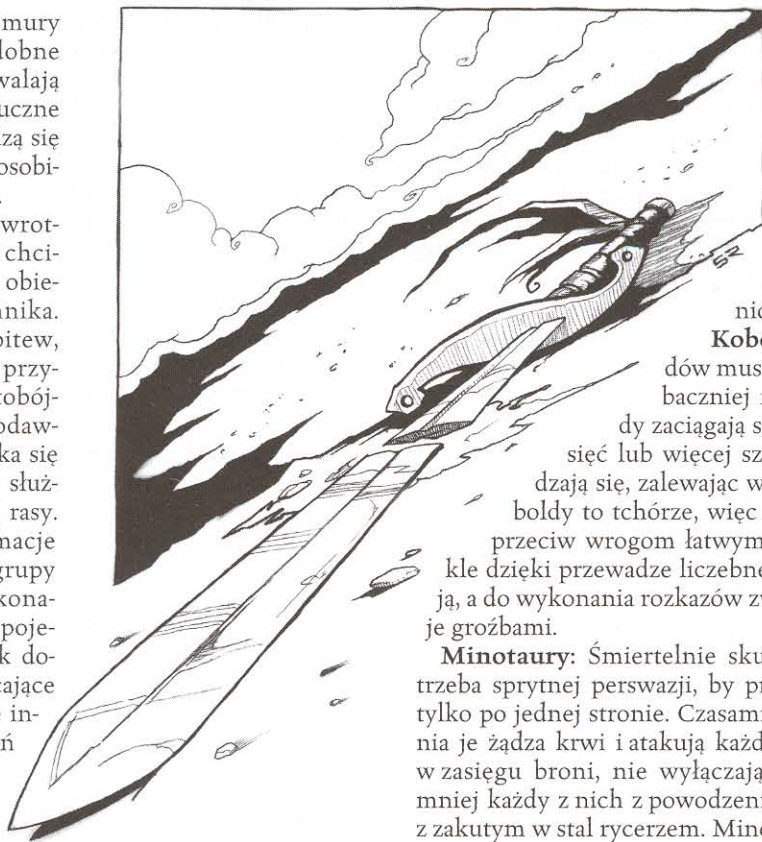
Diabłeta: Przewrotne, gwałtowne i chciwe diabłeta często obierają żywot najemnika. Unikają dużych bitew, woląc służyć jako przyboczni (lub skrytobójcy) bogatego pracodawcy. Nieczęsto spotyka się grupki szukających służby najemników tej rasy. Takie rzadkie formacje stanowią elitarne grupy uderzeniowe, doskonale w atakowaniu pojedynczych celów, jak dowódcy i osoby rzucające czary. Tak jak wiele innych złych stworzeń tu wymienionych, diabłeta mogą niekiedy zwrócić się przeciw chlebodawcom.

Giganty wzgórzowe: Tępe i chciwe giganty raczej się przekupuje, niż wynajmuje. Przezorny najemca z reguły oferuje prócz złota i skarbów olbrzymie ilości jedzenia. Giganty wzgórzowe to potężni żołnierze i przy tym ruchome wyrzutnie pocisków, miotające wielkimi głazami z siłą małej katapulty. Są jednak nieprzewidywalne i stanowią niemal takie samo zagrożenie dla sojuszników, jak dla wrogów.

Gnole: Paskudne istoty lubujące się w zniszczeniu i strachu. Jeśli znajdzie się najemca zdolny tolerować ich nikczemne postęпки, pozyska na swe rozkazy potężne wojsko. Pracodawca musi te istoty dobrze karmić i wprowadzić surową dyscyplinę, by zmusić je do wykonania zadania.

Gobliny: Z goblinów można stworzyć wojsko tanim kosztem, gdyż często domagają się ledwie połowy (lub nawet mniej) kosztu wynajęcia człowieka. Trudno jednak je kontrolować. Lepiej je zastraszyć, niż próbować przekonywać czy przekupić. Są skrajnie zdradliwe, więc najemca musi mieć się na baczności, gdy nadchodzi dzień wypłaty. Gobliny najlepiej działają w grupach, a skuteczne bywają przy liczebności od dziesięciu wzwyż. Uciekają, gdy wydarzenia nie potoczą się po ich myśli – musisz o tym pamiętać, jeśli zależy ci na wytrwałych oddziałach.

Hobgobliny: Hobgobliny są zdyscyplinowane i bezwzględne. Rozumieją podstawowe komendy i są doskonałym materiałem na strzelców pieszych, lekką i średnią piechotę. Szybko zbierają się w gromady i same szukają konfliktów. Są zadufane w sobie, więc oczekują wysokiej zapłaty. Odrzuca ofertę (i zapew-



ne zaatakują) każdego, kto wystąpi z nieatrakcyjną propozycją. Zbrojni hobgoblinów wolą służyć pod rozkazami własnych kapitanów i sierżantów, niż słuchać bezpośrednio pracodawcy.

Koboldy: Najemca koboldów musi pilnować ich jeszcze baczniej niż goblinów. Koboldy zaciągają się w grupach po dziesięć lub więcej sztuk. Najlepiej sprawdzają się, zalewając wrogów swą masą. Koboldy to tchórze, więc można ich ślać tylko przeciw wrogom łatwym do pokonania (zwykle dzięki przewadze liczebnej). Kiepsko się targują, a do wykonania rozkazów zwykle trzeba zmuszać je groźbami.

Minotaury: Śmiertelnie skuteczni żołnierze, ale trzeba sprytnej perswazji, by przekonać je do walki tylko po jednej stronie. Czasami w ogniu bitwy ogarnia je żądza krwi i atakują każdego znajdującego się w zasięgu broni, nie wyłączając sojuszników. Niemniej każdy z nich z powodzeniem może równać się z zakutym w stal rycerzem. Minotaury szybko się niecierpliwią przedłużającą się walką – wówczas albo odchodzą, albo atakują pracodawcę.

Niedźwieżuki: Tymi stworzeniami rządzi czysta chciwość i przyjmą każdą służbę, która zagwarantuje im dość łupów. Ich koncentracja na jakiejś czynności trwa bardzo krótko, dlatego też trzeba je ciągle motywować pieniędzmi albo groźbami. Negocjacje z nimi zwykle ograniczają się do „Walc dla mnie, a dostaniesz złoto”. Jako wynagrodzenie niedźwieżuki akceptują również niewolników. Świetnie nadają się do ataków z zasadzki, ale nie sprawdzają się w dłuższym i zdyscyplinowanym starciu.

Ogrowi magowie: Przebiegłe istoty, które czasami ofiarują swe imponujące bojowe możliwości każdemu, kto zechce im zapłacić. Służąc pod pracodawcą jako najemnicy, mogą rozważać, czy warto spróbować wepchnąć mu nóż w plecy. Jeśli jednak najemca jest potężny i bezwzględny, ogrowi magowie są posłusznymi i groźnymi najemnikami. Wiedzą, że ich zdolności i siła są wiele warte, więc żądają odpowiednio wysokiego wynagrodzenia – od złota wolą magiczne przedmioty i niewolników.

Ogry: Ci najemnicy to postrach wielu krain. Są bezwzględni, przebiegli i uwielbiają walczyć. Często współpracują z orkami i innymi barbarzyńskimi rasami, pozostawiając mniejszym sojusznikom podejmowanie wszelkich decyzji. Ponad wszystko szanują siłę i przed przyjęciem kontraktu mogą sobie zażyczyć, aby pracodawca zmierzył się z nimi w walce.

Orkowie: Z orków powstają niezrównane wojska uderzeniowe, rzucające się w wir walki z bezwzględnym zapamiętaniem. W zamian za dobrą płacę będą walczyć z każdym wrogiem. Istnieje jednak spora

Zwierzęca empatia i Postępowanie ze zwierzętami

Umiejętność Zwierzęca empatia umożliwia wpływanie na zwierzęta w szczególności sposob, także na bestie i magiczne bestie, jeśli zgodzisz się na karę -4. Materiał z tej książki nie zmienia tej zasady. Postępowanie ze zwierzętami nie ma tych ograniczeń, ale przykładowe ST podane w Rozdziale 4 *Podręcznika Gracza* dotyczą tylko zwierząt i bestii. Ta książka zawiera opis nowego atutu, Treser [typ stworzenia] (na sąsiedniej stronie), który umożliwia tresowanie innych nieinteligentnych stworzeń za pomocą Postępowania ze zwierzętami, tak jakby były to bestie.

Opcja: Tresowanie inteligentnych stworzeń

Praworządne stworzenia, niezależnie od inteligencji, rozumieją potrzebę szkolenia. Nawet bardzo inteligentne praworządne stworzenia, które chcą służyć jako strażnicy lub wierzchowce, zdają sobie sprawę, że muszą nauczyć się pewnych niezbędnych umiejętności. Jeżeli stworzenie zgadza się na tresurę, ST testu Postępowania ze zwierzętami zmniejsza się o 1 na każde 2 punkty jego Intelaktu powyżej 2, aby odzwierciedlić dobrowną współpracę.

Chaotyczne stworzenia bywają mniej skłonne do dyscypliny i systematycznych ćwiczeń. Nawet jeśli godzą się na naukę, bardzo niechętnie poddają się rygorowi szkolenia. Można jednak łatwo je wzruszyć, odwołując się do emocji. W tym wypadku pomysłowy treser może przy nakłanianiu stworzenia do współpracy zastąpić Postępowanie ze zwierzętami Dypłomacją i obniżyć ST testu o 5.

szansa, że obróca się przeciw pracodawcy, jeżeli nie będą się bały z nim zmierzyć. Orki szanują władzę i mogą być wiernym wojskiem, pod warunkiem, że pracodawca ciągle przypomina im, kto tu rządzi. Preferują zapłatę w skarbach i zawsze żądają sporej części zdobytego w bitwie łupu.

Troglodyci: Tylko zdeprawowani do szpiku kości albo pozostający w najcięższym położeniu decydują się na zatrudnienie najemników tej rasy. Te nikczemne istoty uwielbiają bitwy, a specjalizują się w zasadzkach oraz w szybkich atakach i odwrotach. Nie walczą dla pieniędzy, ale przyjmują zapłatę w niewolnikach i żywności. Zwykle na wstępie trzeba im dostarczyć kilka żywych, inteligentnych stworzeń.

Wodne wojska egzotyczne

Morski lud: Na ogół miłujący pokój morski lud w czasach ciężkiej próby zmienia się w walecznych najemników. Czasami jednostki lub całe klany muszą chwycić za broń, zwłaszcza w wodach, na których toczy się dużo morskich bitew. Zwykle nie dbają o monety i klejnoty (których mogą znaleźć pod dostatkiem w zatopionych statkach i zgubionych skarbach), ale żądają zapłaty w towarach niedostępnych normalnie pod wodą – kutyh z metalu przedmiotach wszelkiej maści, broni i „egzotycznym” jedzeniu, takim jak wołowina. Morski lud celuje w taktyce szybkiego odwrotu po wykonanym ataku, na powierzchni wody oraz w głębinach. Łatwo przychodzi im uszkodzenie okrętów i zestrzeliwanie z kusz pojedynczych żeglarzy.

Sahuaginowie: W sztywnym społeczeństwie sahuaginów każda jednostka ma ściśle określone miejsce. Jeśli ktoś nie potrafi się dopasować, musi udać się na wygnanie. Niektórzy z tych wyrzutków dopuszczają się rzeczy nie do pomyślenia – walczą dla niesahuaginów! Pracodawcy, którzy umieją przymknąć oko na ich odrażające zwyczaje, zyskają w tych istotach bitne wojsko gotowe wykonać najbrudniejsze zadania. Jako morski lud nadają się świetnie na „podwodnych saperów”, przebijając kadłuby okrętów trójzębami i potężnymi pazurami. Jako zapłatę prócz skarbów oczekują niewolników – zwykle na pożarcie.

Trytony: Podejrzliwe i nieufne wobec obcych trytony rzadko zostają najemnikami. Ci, którzy chcą sprzedawać swe usługi, albo zostali odrzućni przez społeczność, albo pragną zemsty na jakiejś grupie mieszkańców świata powierzchni. Najemnicy tej rasy zawsze liczą się jako „konnica”, jeżdżą bowiem na grzbietach szkolonych do walki morświnów lub

TABELA 4-6: KOSZT EGZOTYCZNYCH WIERZCHOWCÓW

Egzotyczny wierzchowiec	Dodatkowy koszt dziennie	Typowi jeźdźcy
Deinonychus/megaraptor	+40 sz	Troglodyci, gobliny, hobgobliny
Hipogryf	+20 sz	Ludzie, elfy
Hipokamp	+10 sz	Trytony, morski lud, wodne elfy
Jaszczurka wierzchowa	+5 sz	Krasnoludy, troglodyci
Migopies wierzchowy	+15 sz	Niziołki, gnomy
Morświn	+5 sz	Trytony, morski lud
Nosorożec	+10 sz	Krasnoludy, ogry
Ogromna sowa	+5 sz	Elfy, gnomy
Ogromny orzeł	+10 sz	Elfy, ludzie, aasimarowie
Pegaz	+20 sz	Elfy, ludzie, aasimarowie
Słoń	+10 sz	Giganty wzgórzowe, ogry, ludzie
Triceratops	+50 sz	Krasnoludy, orkowie
Worg	+15 sz	Orkowie, gobliny, hobgobliny
Wyvern	+50 sz	Orkowie, gobliny, troglodyci
Zimowy wilk	+15 sz	Orkowie, gobliny, hobgobliny
Złowieszczy borsuk	+20 sz	Gnomy, krasnoludy
Złowieszczy dzik	+15 sz	Krasnoludy, orkowie, gobliny, hobgobliny
Złowieszczy nietoperz	+20 sz	Drowy, gobliny
Złowieszczy rekin	+10 sz	Sahuaginowie, trytony
Złowieszczy wilk	+10 sz	Elfy, orkowie, gobliny

hipokampów (opisane w dalszej części rozdziału). Zawsze przyjmują kontrakty, które pozwolą im zwalczać zniechędzonych wrogów rasowych – sahuaginów.

Egzotyczne wierzchowce najemników

Niektórzy najemnicy zaciągają się razem z egzotycznymi wierzchowcami i żądają wyższych stawek na opiekę i wyżywienie tych stworzeń. Tabela 4-6: Egzotyczne wierzchowce najemników podaje przeciętny dodatkowy koszt niektórych niezwykłych istot. Na ogół roślinożerne stwory kosztują mniej niż mięsożerne, a te szczególnie groźne w walce kosztują najwięcej. Jeśli najemnik posiada jednego z takich specjalnych wierzchowców, trzeba pamiętać o zwiększeniu dziennej stawki (najemnika uważa się za jeźdźcę).

Więcej informacji o różnych rodzajach wierzchowców znajdziesz dalej, w części Towarzysze, zwierzęta domowe i wierzchowce.

TOWARZYSZE, ZWIERZĘTA DOMOWE I WIERZCHOWCE

Na świecie żyje mnóstwo istot i nie wszystkie są wrogie. Wiele można udomowić, a przynajmniej wytresować na zwierzęta domowe, strażnicze lub wierzchow-

Nowy atut: Treser [typ stworzenia]

Jesteś biegły w tresurze konkretnego gatunku stworzeń.

Warunki wstępne: Postępowanie ze zwierzętami ranga 8.

Korzyści: Przy wyborze atutu określ typ stworzenia innego niż zwierzęta i bestie. Potrafisz wychowywać i tresować stworzenia tego typu dzięki umiejętności Postępowanie ze zwierzętami, tak jakby były to bestie, jeżeli wartość ich Intelaktu nie przekracza 4.

Specjalne: Możesz wybierać ten atut wiele razy. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem wybierasz atut dla innego gatunku stworzeń.

Wyjątki: Ten atut nie zwiększa ST tresowania zwierząt przedstawionych w *Księdze Potworów*, jak np. pegazy. Niemniej w odpowiednich sytuacjach obniża ST.

Brak: Postępowanie ze zwierzętami normalnie nie skutkuje w przypadku stworzeń innych niż zwierzęta i bestie.

Zwierzęta domowe a zwierzęcy towarzysze

Na zwierzęciu domowym nie można polegać tak jak na zwierzęcym towarzyszu druida lub tropiciela. Będzie ono wykonywało choćby najprostsze polecenia, dopiero gdy wyszkoli się je za pomocą Postępowania ze zwierzętami. Nie czuje również lojalności do właściciela, nie jest mu niezwykle wierne, co różni je od zwierzęcych towarzyszy. W obliczu zagrożenia zwierzę domowe musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 15). Porażka oznacza, że ucieka bez względu na wcześniejszą tresurę.

pilnowania opactwa zajmuje jeden, zamiast standardowych dwóch miesięcy. Przyuczenie pegaza (Int 10) do roli wierzchowca trwa tylko jeden dzień.

Dla tresera wielką pomocą mogą się okazać czary, zwłaszcza *zauroczenie potwora*. Przyuczenie istoty, aby zaprzężyła się lub podporządkowała treserowi, pod wpływem tego zaklęcia trwa tylko połowę normalnego czasu, a ST wymaganego testu umiejętności zmniejsza się o 10. Stworzenia z Intelktem 3 lub wyższym często sprzeciwiają się tego typu magicznemu przymusowi. Mimo że z pomocą wpływającego na umysł zaklęcia uczą się zadań bardzo szybko, mogą nie zechcieć ich wykonywać, gdy czar przestanie działać.

W niektórych okolicznościach MP może postanowić, że stworzenie o Intelkcie 5 i wyższym, które potrafi porozumiewać się z jeźdźcem za pomocą mowy lub telepatii, będzie uważane za poplecznika. Tak może się zdarzyć, jeśli BG często pyta stworzenie o zdanie i wykorzystuje jego zdolności, wykraczając poza sytuacje ściśle ujęte w szkoleniu. W takim wypadku BG musi zacząć stosować się do zasad dotyczących kompanów z Rozdziału 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*, w tym do obowiązku dzielenia się ze stworzeniem połową doświadczenia.

Udomowienie

Udomowione stworzenia w cywilizowanych obszarach zachowują się spokojnie i tolerują obcych. Każda osoba z umiejętnością Postępowanie ze zwierzętami może zlecić im wykonanie zadań, których zostały nauczone.

Nie każde stworzenie, które da się wytresować, można udomowić. Sowniedźwiedź, na ten przykład, przywiązuje się do pana, który wychował go od pisklęcia, ale nigdy się nie udomowi. Zwierzęcych towarzyszy nie uważa się za udomowionych. Poza tym stworzenia o złym charakterze rzadko akceptują udomowienie.

Stworzenia, które łatwo dają się udomowić, to zwykle zwierzęta, bestie i magiczne bestie spośród koniowatych, psowatych i kotowatych. Można założyć, że stworzenie da się udomowić, jeśli ma inny charakter niż „zawsze zły” i jeśli nie wyklucza tego jego opis.

Tresowanie innych typów stworzeń

Fauna większości światów gry to coś więcej niż tylko zwierzęta i bestie. Można z powodzeniem założyć, że w krainach o tak wielkiej różnorodności powszechne

ce, inaczej niż normalnych „zwierzęcych towarzyszy”. Niektóre z tych stworzeń wcale nie są zwierzętami – prawie każdą istotę można wytresować, przekonać lub zmanipulować tak, aby służyła. Trzeba tylko wiedzieć jak.

Lista opisanych dalej zwierząt nie jest bynajmniej wyczerpująca. Jest to tylko przegląd stworzeń poddających się tresurze oraz sposobów jej przeprowadzenia. Przyda się także jako kryterium, w oparciu o które MP i gracze mogą tworzyć własne kreacje.

Inteligentne stworzenia

Rozumne istoty mogą używać atutu Zdolności przywódcze, by zwabić kompana, który będzie służył jako wierzchowiec lub strażnik (inteligentne stworzenia generalnie nie zgadzają się na rolę „zwierzęcia domowego”). Patrz opis Zdolności przywódczych w Rozdziale 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Nie możesz wykorzystać tego atutu do omamiania istoty o Intelkcie niższym niż 4. Jeśli już posiadasz specjalnego wierzchowca, chowańca lub zwierzęcego towarzysza, otrzymujesz karę -2 do wartości Zdolności przywódczych. W Tabeli 2-27: Przykłady specjalnych kompanów z Rozdziału 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* pojawiły się istoty, które również nadają się na wierzchowce lub strażników – to doskonały wzór, jeśli potrzebujesz więcej przykładów.

Tresura

Musisz wiedzieć, jak wydawać polecenia stworzeniu, jeśli te ma je wykonywać. W przypadku niektórych istot wymaga to całych tygodni tresury. Innym wystarczy powiedzieć wyraźnie, co powinny zrobić.

Stworzenia poddają się tresurze szybciej i lepiej, jeśli są młode. Te wychowywane od małego dla potrzeb dalszej tresury uważa się za udomowione (patrz dalej: Udomowienie). Odzwierciedlają to niższe ST testów Postępowania ze zwierzętami przy tresurze. Udomowione stworzenie zachowuje spokój w kontakcie z obcymi i nie atakuje niesprobowane.

Stworzenia o Intelkcie 2 lub niższym (np. zwierzęta i bestie) można wytresować zgodnie z regułami Postępowania ze zwierzętami z Rozdziału 4 *Podręcznika Gracza*. Istoty o Intelkcie 3 i wyższym rozumieją język mówiony i szkolenie ich często wymaga innych technik, zależnie od gatunku, do jakiego należą. W przypadku stworzeń o inteligencji równej ludzkiej, szczególnie tych obdarzonych mową, trzeba używać Dyplomacji. Ogólnie rzecz biorąc – używa się Postępowania ze zwierzętami, jeżeli nie napisano inaczej.

Znani treserzy rozumieją różnicę między stworzeniem o zwierzęcej inteligencji (Int 1 lub 2) a stworzeniem rozumiejszym. Przed rozpoczęciem szkolenia świadomej istoty znajdują sposób, aby się z nią porozumieć i zapytać o zgodę. Osoba próbująca tresować takie stworzenie wbrew jego woli może zostać aresztowana za uprawianie niewolnictwa.

Mądre stworzenia uczą się szybciej. Za każde 2 punkty Intelaktu powyżej 2 nauka danej sztuczki czy zadania trwa o dwa tygodnie mniej (minimum 1 dzień). A zatem wytresowanie dragonne (Int 6) do

rasy mają dość sprytu, by nauczyć się tresować inne gatunki stworzeń.

Tresura istot roślinnych wymaga specjalnych technik i warunków, ale każda roślina, która posiada jakąś wartość Intelaktu, może nauczyć się sztuczek w granicach swoich możliwości. Nieinteligentnych roślin, jak zabójcza winorośl, nie da się niczego nauczyć.

Konstrukty i nieumarli nie posiadają wartości Intelaktu, więc również są nieedukowalne. Jednak wyznaczony władca może nimi dowodzić. Nie słuchają nikogo oprócz swego pana i nie potrafią wypełnić bardzo szczegółowych instrukcji. Gdy pana nie ma w pobliżu, konstrukty oraz nieumarli spełniają tylko proste rozkazy, które władca wydał im przed odejściem. Takie stworzenie łatwo wyprowadzić w pole i nie czyni ono niczego z własnej inicjatywy. Broni się jednak przed atakami.

Do innych typów stworzeń trzeba pochodzić indywidualnie. Niektóre, na przykład służby, w ogóle nie poddają się tresurze, a kontroli tylko w ograniczonym stopniu. Inne, jak chaotyczni żli przybysze, dają się wytresować, ale nie kontrolować. Kilka dzi-

kich gatunków, jak bullette, jest w ogóle niewartych wysiłku. Teoretycznie dałoby się je wytresować, ale prościej i bezpieczniej jest znaleźć do tego zadania stworzenie łatwiejsze do wyszkolenia.

Zwierzęta domowe

Wiele osób trzyma zwierzęta z sympatii i dla towarzystwa. Niemal każde stworzenie może być dla kogoś zwierzęciem domowym, ale dla towarzystwa i opieki niektóre nadają się lepiej niż inne. Ogólnie rzecz biorąc, najlepsze zwierzęta domowe mają nie więcej niż 1 KW, Intelakt nie wyższy niż 2, a rozmiar najwyżej mały. Stworzenia o KW więcej niż 1 (zwłaszcza mięsożercy) nieustannie rywalizują z właścicielem o dominację, te o Intelakcie od 3 wzwyż nie lubią być czyjaś własnością, a zbyt wielkie istot są niemiłe widziane w cywilizowanych regionach.

Warte wzmianki wyjątki obejmują co następuje.

Homunkulusy: Nadzwyczaj inteligentny jak na konstrukt homunkulus dzieli typ umysłu ze swym twórcą. Dosłownie żyje po to, aby służyć, więc jeśli o to chodzi twórcy, homunkulus będzie doskonałym zwierzęciem domowym.

Ożywione przedmioty: Osoba rzucająca czary może ożywiać przedmioty we własnym domu i czuć się z nimi związanym emocjonalnie. Jeśli przedmioty pozostają ożywione przez długi czas, zazwyczaj nabierają manier i kaprysów, które dają złudzenie osobowości.

Pseudosmoki: Te smoki uwielbiają czułość i pieśczęty, a ich największym pragnieniem jest wygoda. Pseudosmoki z prawdziwą radością przyjmują rolę zwierzątka domowego, jeśli tylko są dobrze karmione i traktowane z szacunkiem, jaki uważają za im należny.

Psy: Niezależnie od KW i rozmiaru te stworzenia stanowią świetne zwierzęta domowe.

Zywiolaki: Księga Potworów nie mówi o żywiolach mniejszych niż małe, ale spokojnie można przyjąć, że mogą istnieć małe lub drobne istoty tego typu o zwierzęcej inteligencji. Żywiolak ognia może wydawać się niebezpiecznym zwierzęciem, ale jeśli „mieszkalby” w kominku, mógłby zadowolić się taką spokojną egzystencją.

STWORZENIA STRAŻNICZE

Stworzenia strażnicze muszą być waleczne, czujne i godne zaufania. Inteligencja ma wobec tych zalet drugorzędne znaczenie. Dla dobrego strażnika czasem bywa nawet przeszkodą.

„Strażnik” to ogólny termin oznaczający każdą istotę wyszkoloną do obrony lub ataku. Stworzenia strażnicze mają różne kompetencje. Najczęściej zostawia się je w zamkniętych przestrzeniach, aby broniły jakiegoś miejsca (mądrzejszych nie trzeba zamykać). Inne dobrze sprawdzają się jako strażnicy przyboczni, podróżując z panem. Jeszcze inne trzyma się na specjalne okazje, jak polowania czy walki gladiatorów.

W znajdujących się dalej opisach podano informacje o gatunku stworzeń wykorzystywanych jako strażnicy. Obejmują one także przykładowe sytuacje, w których powszechnie używa się danych istot, kaprysy, z których treser winien zdawać sobie sprawę, albo specjalne sztuczki, które stworzenie może opłacać. Na końcu podano ST testów Postępowania ze zwierzętami dla tresowania młodych i dorosłych stworzeń, cenę rynkową jednego jaja lub młodego stworzenia oraz wynagrodzenie tresera za wychowanie lub wytresowanie istoty.

Elektryczna jaszczurka

Te magiczne bestie bywają strażnikami bogatych osób. Z racji ich upodobań co do miejsca pobytu, umieszcza się stadka lub całe kolonie tych istot w ogrodach i na wewnętrznych dziedzińcach zamożnych domów, aby strzegły majątku przed złodziejem, który spróbuje przedostać się do środka pod osłoną gęstej roślinności. Inni trzymają elektryczne jaszczurki jako straż osobistą, nosząc je na ramieniu lub prowadząc parę na krótkich smyczach.

Treserzy zwykle uczą domowe jaszczurki, by nie atakowały dzieci i służących. A bezwzględni właściciele czasami każą nauczyć je nie wydawać przed atakiem ostrzegawczych trzasków.

ST młode/dorosłe: 20/27; Cena młodego: 750 sz; Koszt tresury: 1000 sz.

Eteryczny drapieżca

Bardzo niewielu eterycznych drapieżców dało się złapać, jeszcze mniej wytresować, a żaden udomowić. Są niezrównanymi strażnikami, ale ryzyko raczej przekracza korzyści.

Treserzy, którzy mimo wszystko chcą spróbować swych sił, najpierw muszą obmyślić sposób schwytania eterycznego drapieżcy na Planie Materialnym – zwykle dzięki magicznemu przedmiotowi, takie-

Nowy przedmiot: Obroza materialnej niewoli

Srebrna obroza, w świetle lśniąca szmaragdowym odzieniem. Całkowicie uniemożliwia noszącemu ją stworzeniu podróże międzywymiarowe, tak jak czar wymiarowa kotwica, dopóki nie zostanie zdjęta. Obroza zwiększa się lub zmniejsza, dopasowując się do stworzenia dowolnego rozmiaru. ST rozerwania obrozy lub wyśliznięcia się z niej wynosi 40.

Poziom czarującego: 7; Wymaganie: Stworzenie cudownej rzeczy, wymiarowa kotwica; Cena rynkowa: 30 000 sz; Ciężar: 0,5 kg.

mu jak *obroża materialnej niewoli* (patrz: ramka). Następnie muszą odnaleźć jedno takie stworzenie. Już to samo w sobie bywało celem wieloletnich poszukiwań. Królowie i bogaci kupcy na próżno wysyłali eteryczne ekspedycje w celu schwytania drapieżców.

Złapanie okazji to jeszcze nie koniec kłopotów. Niewiele wiadomo o niszy ekologicznej, w której te istoty żyją. Wielu eterycznych drapieżców umiera w niewoli z nieznanых przyczyn. Poza tym obce jest im samo pojęcie tresury, nie rozumieją również języka znanego na Planie Materialnym. Treser (lub zainteresowana drużyna) musi użyć jakiejś formy telepatii lub wykonać udany test Półślówek (ST 25), aby przekazać stworzeniu znaczenie niepojętych zachowań.

Na szczęście po nawiązaniu porozumienia eteryczny drapieżca okazuje się zdumiewająco inteligentny. Jeśli uda się go przekonać do posłuszeństwa, wiernie służy panu. Szybko opanowuje niemal wszystkie zadania i wykonuje je dobrze. Jako strażnicy eteryczni drapieżcy zwykle pozostają na Planie Materialnym, czujnie obserwując powierzone ich opiece miejsce i atakując intruzów bez litości.

ST młode/dorosłe: 20/27; Cena młodego: 50 000 sz; Koszt tresury: 5000 sz.

Gargulec

Gargulce to wyśmienici strażnicy, ale tylko dopóty, dopóki same tego chcą. Najlepiej zostawiać je w miejscach, których właściciel nie będzie często odwiedzał. Bywają bowiem wrogie nawet wobec osoby, która postawiła je na straży.

Gargulce służą tylko potężnym lub przekonującym panom i nawet wtedy trzeba je namawiać, twierdząc, że mnóstwo głupiej zwierzyny będzie próbowało przedostać się obok, gdy będą pełnić straż. Czary *geas* lub *poszukiwanie* również są skuteczne. Gargulce nie poddają się tresurze.

ST młode/dorosłe: –/–; Cena młodego: – sz; Koszt tresury: – sz.

Krenshar

Krenshary dobrze się adaptują do cywilizowanych siedzib, ale po służbie nadal prowadzą gry łowieckie ze sobą i z właścicielami. Bawiące się stworzenia często starają się skoczyć i znienacka nastraszyć swoich panów. Wskutek tej „zabawy” panowie dorabiają się wielu siwych włosów.

Społeczna natura krensharów przyciąga je do współbraci z ich gatunku nawet po udomowieniu. Samotny udomowiony krenshar musi być nieustannie zabawiany albo staje się roztrzęsiony, a jego skóra twardnieje, zmniejszając skuteczność zdolności straszania (nie otrzymuje już premii +3 do testów Blefowania).

ST młode/dorosłe: 20/27; Cena młodego: 500 sz; Koszt tresury: 500 sz.

Lew morski

Te istoty to doskonali strażnicy zamków wzniesionych na morskich klifach, królewskich jachtów na rejsach

wycieczkowych lub podwodnych grot ze skarbami. Treserami lwów morskich bywają zwykle locathahowie lub morski lud. Mieszkańcom lądu zbyt trudno poskromić i wyszkolić tych zajadłych drapieżców. Z uwagi na taktykę walki i predyspozycje, najlepiej trzymać i tresować lwy morskie w stadach. Nie można ich udomowić.

ST młode/dorosłe: 24/31; Cena młodego: 3500 sz; Koszt tresury: 2500 sz.

Mantikora

Ze względu na zdolności latania i strzelania kołcami mantikory są najlepiej predysponowane do strzeżenia otwartych przestrzeni. Szybko nudzą się na straży nieruchomych obiektów. Spędzają długie, żmudne godziny, urządzając skomplikowane zasadzki lub obmyślając sposoby uzyskania większej zapłaty czy większej ilości przysług od właściciela. Zwłaszcza z powodu tego ostatniego, lepiej zatrudniać mantikory jako przybocznych bądź myśliwych.

ST młode/dorosłe: 24/31; Cena młodego: 4000 sz; Koszt tresury: 3500 sz.

Mastiff mroku

Ze względu na moc ujadanie mastiffy najlepiej zatrudniać jako osobistych strażników złych panów lub pozostawić je pośród innych złych istot. Ich naturalne zdolności ulegają wzmocnieniu pod ziemią, głęboko w budynkach albo w pobliżu wysokich, rzucających duży cień obiektów, gdzie dociera mniej szkodzącego im światła.

ST młode/dorosłe: 22/29; Cena młodego: 10 000 sz; Koszt tresury: 3000 sz.

Migopies

Sfory migopsów starają się przed tym bronić, ale wrogowie czasami wykradają im szczenięcia i tresują je na stworzenia strażnicze. Niektóre spotyka podłe traktowanie ze strony brutalnych treserów. Migopsy wyszkolone w takich warunkach niechętnie przyjmują rolę strażników, będąc z natury praworządne dobre, ale tak jak ludzie wychowani w niewolnictwie, są zbyt często bite i nieświadome wolności, by sprzeciwić się rozkazom.

W rzadkich sytuacjach sfory migopsów służą jako strażnicy i przyjaciele plemionom dzikich elfów lub praworządnej dobrej osobie, która wyświadczyła wataśze wielką przysługę. W tych wypadkach migopsy nie potrzebują tresury i działają z własnej woli. Nie należy jednak nigdy uważać ich za udomowione.

ST młode/dorosłe: 22/29; Cena młodego: 10 000 sz; Koszt tresury: 1000 sz.

Mimik

Mimiki to niemal idealni strażnicy majątku. Są to istoty inteligentne, mówią wspólnym i potrafią przez lata siedzieć nieruchomo, jeśli tylko płaci im się za fatygę skarbami i żywnością. Główną wadą mimików jest potencjalna nielojalność. Czasami dają się przekupić, jeśli intruz oferuje atrakcyjniejszą nagrodę. Dodatkowo, jeżeli wrogowie okażą się zbyt silni, mimik może zdradzić wiele informacji w zamian za

darowanie życia. Jednak w żadnym wypadku nie odda skarbów.

Nowe sztuczki

Opisane tu sztuczki to uzupełnienie tych przedstawionych w Rozdziale 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Alarmuj: Stworzenie wydaje charakterystyczny odgłos, gdy zauważy lub atakuje intruzów.

Nie atakuj: Nie jest to komenda, tylko rozkaz warowania. Stworzenie nigdy nie zaatakuje jednej konkretnej osoby lub stworzenia będących obok pana. Zwierzę trzeba nauczyć osobnej sztuczki dla każdej osoby, której nie ma atakować.

Obezwładnij: Stworzenie walczy tak długo, aż wyczuje, że cel został unieruchomiony. Wówczas się wycofuje. Nie ma gwarancji, że stworzenie nie zabije ofiary – ono po prostu przestanie atakować, gdy cel upadnie i przestanie stawać opór.

Ogłusz: Jeśli to możliwe, stworzenie zadaje słucznie zamiast normalnych obrażeń.

Przewróć: Jeśli stworzenie jest w stanie wykonać atak przewracający, usuwa tego dokonać, dopóki nie każe mu się przestać.

Rozbrój: Jeśli stworzenie jest w stanie wykonać atak rozbijający, usuwa tego dokonać, dopóki nie każe mu się przestać.

[Specjalna zdolność]: Jeśli stworzenie posiada zdolność specjalną (np. broń oddechową), można je nauczyć, by używało tylko tej zdolności, dopóki nie każe mu się przestać. Jeśli zdolności nie można używać co rundę, stworzenie wycofuje się w bezpieczne miejsce lub zmienia pozycję w ciągu rund, w których nie może korzystać ze zdolności.

Mimiki nie zgadzają się na formalną tresurę – instynktownie wiedzą, jak pilnować przedmiotów i miejsc, za to nie zbyt mają ochotę chronić żywe istoty. Potencjalni treserzy muszą użyć Dyplomacji zamiast Postępowania ze zwierzętami, aby nakłonić tego stwora do zrobienia czegoś, czego zrobić nie chce. Na szczęście mimiki nie są wytrawnymi dyplomatami.

Nigdy nie znaleziono młodego mimika. Nie wiadomo, jak – i czy w ogóle – się rozmnażają.

ST młode/dorosłe: –/sporny test Dyplomacji; **Cena młodego:** –; **Koszt tresury:** –.

Otyugh

Wchodząc do dobrze strzeżonych fortyfikacji, złodzieje najczęściej korzystają z kanałów lub zsyków na śmieci. Zdarza się to tak często, że wydawałoby się, iż wszyscy bogaci i potężni są tego świadomi. I faktycznie – świadomi tego zagrożenia trzymają strażnicze otyughy.

Nawet bez tresury otyughy czasem wchodzą w symbiotyczny związek z innymi istotami, nie atakując ich, jeśli karmi się je regularnie i zostawia w spokoju w ich siedliskach. Wytresowane otyughy są na tyle rozumne, że nie tylko nie atakują swoich dobroczyńców, ale także przyjmują złożone polecenia dotyczące tego, kogo, gdzie i jak atakować. Mogą oczekiwać na hasło lub melodię, wypatrywać znaków rozpoznawczych czy słuchać specjalnych poleceń słownych, np. „Atakuj każdego oprócz barona Roqueforta i jego świty oraz Stefana kanalarza. Nie atakuj też nikogo przez godzinę po wschodzie słońca”.

ST młode/dorosłe: 24/31; **Cena młodego:** 2000 sz; **Koszt tresury:** 1500 sz.

Piekielny ogar

Piekielne ogary to agresywni łowcy. W zamknięciu i samotnie robią się niespokojne. Żli właściciele mogą używać ich jako strażników, ale muszą pozwolić tym stworom biegać i polować na własną rękę. Jeden lub dwa ogary mogą służyć jako strażnicy przyboczni, a sfory można trzymać w piekielnych psiarniach na okazjonalny wypad po najniebezpieczniejszą ze zwierzyn.

Piekielne ogary i wyjce mają podobne potrzeby i mogą robić mniej więcej te same rzeczy, ale nie można trzymać ich blisko siebie. Oba gatunki walczą ze sobą zajadłe.

ST szczeniak/dorosły: 22/29; **Cena młodego:** 15 000 sz; **Koszt tresury:** 3000 sz.

Rdzewiacz

Udomowione rdzewiacze podchodzą życzliwie do właścicieli, ale głód rdzy bierze górę nad wszelką przyjaźnią i wiernością. Właściciele, którzy lubią nosić metalowe przedmioty, zwykle zostawiają te stwory w zamkniętych przestrzeniach jako wolno biegających strażników. Rdzewiacze wyrządzają bardzo niewiele prawdziwych obrażeń, więc często stanowią tylko pierwszą linią obrony i ich zadaniem jest bardziej zniechęcenie niż zranienie intruzów (lub osłabienie ich przed konfrontacją z groźniejszą, drugą linią obrony).

ST młode/dorosłe: 23/30; **Cena młodego:** 1000 sz; **Koszt tresury:** 1200 sz.

Sowoniedźwiedź

Sowoniedźwiedzie teoretycznie dadzą się wytresować. Nie ma jednak potrzeby szkolić ich do ataku, nie ma też sensu uczyć ich czegokolwiek innego. Najlepsze zatrudnienie dla sowoniedźwiedzia to zostawienie go w zamkniętej przestrzeni i podrzucanie od czasu do czasu surowego mięsa. Inne interakcje zwykle okazują się bezcelowe.

Sowoniedźwiedzie wychowywane od pisklęcia bardzo się przywiązują do swoich panów. Nigdy jednak nie przenoszą uczucia na inną osobę i demonstrują opryskliwość wobec wszystkich z wyjątkiem tresera.

Najbardziej użyteczną rzeczą, jakiej można nauczyć sowoniedźwiedzia, jest wersja „Alarmuj” (patrz ramka *Nowe sztuczki*) – stworzenie wydaje głośny dźwięk, gdy walczy z kimś innym niż inny przedstawiciel jego gatunku. Można go nauczyć także innych zadań, ale wszystkie wykonuje gniewnie i gwałtownie. Za każdym razem, gdy pan zabrania sowoniedźwiedziowi atakować, musi wykonać test Postępowania ze zwierzętami (ST 15). Jeśli się nie powiedzie, stwór zaatakuję mimo zakazu.

ST młode/dorosłe: 23/30; **Cena młodego:** 30000 sz; **Koszt tresury:** 2000 sz.

Wargulec

Żli oraz nieźle popaprani właściciele zatrudniają tych potwornych przybyszów do strzeżenia kosztowności. Wargulce najczęściej chronią grobowce lub mauzolea przed rabusiami grobów. Sprytni władcy ukrywają je także na zewnątrz pałaców, za rzędami włóczyń, na które nabito odrąbane głowy.

Wargulce raczej nie mają czegoś takiego jak osobowość i niełatwo dostrzec ich reakcję na nagrody oraz kary. Z tego powodu trudno je tresować.

ST młode/dorosłe: –/26; **Cena młodego:** –; **Koszt tresury:** 1500 sz.

Widmowy grzyb

Widmowe grzyby są zdradzieckimi strażnikami. Nie dość, że niewidzialne i ciche, to jeszcze większość czarów detekcyjnych nie ujawnia ich obecności. Niestety, te same cechy utrudniają tresurę. Wytrawni treserzy zwykle przywiązują wstążki wokół kluczowych punktów ciała grzyba lub od czasu do czasu posypują je mąką, aby je widzieć. Najczęściej uczą stworzenie klapać zębami, by dało znać o wykonaniu zadania. Poszukiwacze przygód, którzy o tym wiedzą, nasłuchują

ją okazjonalnych kłapnięć zębami, gdy podejrzewają obecność wytresowanych widmowych grzybów.

Widmowe grzyby dają się tresować tylko w dorosłym wieku. Potomstwo jest nieinteligentne i nieruchome.

ST młode/dorosłe: – /27; Cena młodego: 1000 sz; Koszt tresury: 1000 sz.

Nowe stworzenia strażnicze

Oto nowe zwierzęta i bestie, które można wytresować na strażników.

Pies wspinacz

Małe zwierzę

Kość Wytrzymałości: 2k8+4 (13 pw)

Inicjatywa: +2 (Zr)

Szybkość: 12 m, wspinanie 12 m

KP: 17 (+1 rozmiar, +2 Zr, +4 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 15

Ataki: ugryzienie +4 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6+3

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne cechy: widzenie w słabym świetle, węch

Rzuty obronne: Wytrw +5, Ref +5, Wola +1

Atrybuty: S 15, Zr 15, Bd 15, Int 2, Rzt 12, Cha 6

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Ukrywanie +6,

Wspinaczka +19,

Zauważanie +6

Klimat/Teren: każde wzgórze lub góry



Występowanie: pojedynczo, para lub sfora (5-20)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: żaden

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 3-4 KW (średni); 5-6 KW (duży)

Psy wspinacze żyją w płaszczyźnie pionowej. Te psowate stworzenia bez trudu wspinają się po skalistych klifach, które są ich naturalnym środowiskiem. Potrafią wspiąć się na chyba wszystko oprócz idealnie pionowych ścian.

Pies wspinacz ma zmierzwioną, krótką, szarą sierść, czarne oczy i krótkie łapy. Jest bardzo umięśniony. Jego szerokie łapy mają po cztery palce – dwa skierowane w przód, a dwa w tył. Taka budowa pozwala mu zaczepiać zakrzywione pazury o występy skalne, czy to gdy pnie się w górę, czy schodzi łbem w dół.

Psy wspinacze żyją w nielicznych sforach, uważając całe klify za swe terytorium. Żywią się ptakami gniezdzącymi się na klifach i zakładają legowiska w płytkich pieczarach. Mimo krótkich łap potrafią rozwinąć zdumiewającą prędkość, nawet wspinając się po pionowych ścianach.

Do niektórych miast te stworzenia sprowadzono dla zmniejszenia populacji ptaków. Jednak po uporaniu się z ptasim problemem pozostały sfory półdzikich psów wspinaczy, włóczące się po parkach. Usunąwszy utrapienie, stanowią teraz zagrożenie.

Dorosłe psy wspinacze mają około metra długości i ważą do 35 kilogramów.

Walka: Prymitywne niziołki udomawiają psy wspinacze, ale dokonać tego może każda rasa. Psy są stworzeniami pojętnymi i bardzo wiernymi. Walczą do śmierci w obronie swych panów. Ich naturalnym, ulubionym sposobem toczenia starcia jest atakowanie z wysokości, skacząc w dół na ofiarę.

Umiejętności: Psy wspinacze otrzymują rasoową premię +4 do testów Wspinaczki, sumując się z premią +8 wynikającą z posiadanej szybkości wspinania.

Tresowanie psa wspinacza: Wytresowanie psa wspinacza na zwierzę myśliwskie lub strażnicze wymaga testu Postępowania ze zwierzętami (ST 10 przy młodym, 17 przy dorosłym osobniku). Szczepienie psów wspinaczy kosztują 30 sz na wolnym rynku. Zawodowi treserzy żądają 125 sz za wychowanie lub wytresowanie psa wspinacza.

Tupacz

Średnia bestia

Kość Wytrzymałości: 4k10+12 (34 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m, rycie 3 m

KP: 16 (+6 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 16

Ataki: 2 pazury +7 wręcz i ugryzienie +2 wręcz

Obrażenia: pazury 1k6+4, ugryzienie 1k8+2

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne atak: poprawione łapanie

Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, tupanie

Rzuty obronne: Wytrw +7, Ref +4, Wola +2
Atrybuty: S 19, Zr 10, Bd 17, Int 2, Rzt 12, Cha 6
Umiejętności: Skakanie +12, Zauważanie +8
Klimat/Teren: regiony w klimacie umiarkowanym i gorącym
Występowanie: sfora (5-10)
Skala Wyzwania: 2
Skarb: żaden
Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: 5-8 KW (duży); 9-12 KW (wielki)

Ciemnoniebiescy, gruboskórzy, bezwłosi drapieżcy polują na ryjące w ziemi stworzenia. Ich ciężkie kroki odbijają się echem w ziemi, dezorientując zwierzyne wyczuwającą drgania. Ofiara sama wychodzi na powierzchnię, gdzie skacze na nią przyczajony tupacz.

Po zabiciu ofiary sfora ucztuje, często zasypiając potem na całe dni. Tupacz musi się najeść raz na dwa tygodnie. Stworzenia te uwielbiają dużą zwierzyne, ale przeżyją także na małych stworzeniach ryjących.

Tupacze poddają się udomowieniu, ale potrzebują częstych ćwiczeń, by zachować sprawność myśliwską. Bogaci myśliwi polujący dla sportu często trzymają wyszkolone sfory tych bestii wyłącznie do łowów na bulletty.

Stwór ma 75 centymetrów w kłębie i waży od 50 kilogramów wzwyż.

Walka: W przeciwieństwie do większości drapieżców, tupacze zachowują się głośno i jawnie. Polując w stadzie, trzymają szuflowane nosy blisko ziemi. Łoskot ich kroków grzmi w powietrzu na prawie pół kilometra, a pod ziemią jeszcze dalej, jeśli próbują przywabić zwierzyne. Gdy ryjące stworzenie wysunie się na powierzchnię, najbliżsi tupacze atakują pazurami i inicjują zwanie, uniemożliwiając ofierze zakopanie się w ziemi. Sfora zagryza zwierzę na śmierć.

Poprawione łapanie (zw): Jeśli tupacz trafi pazurami (jeden udany atak), zadaje normalne obrażenia i próbuje rozpocząć zwanie (darmowa akcja nie prowokująca okazyjnego ataku). Może przeprowadzić normalne zwanie albo też po prostu przytrzymać przeciwnika pazurami (-20 do testu zwania, ale sam tupacz nie pozostaje w zwarcu). Każdy udany test zwania w następnych rundach automatycznie powoduje obrażenia właściwe dla ataku pazurami.

Tupanie (zw): Grube, krótkie łapy głośno uderzają o ziemię, gdy tupacze polują. Ten hałas dezorientuje i ogłupia wszystkie wyczuwające drgania stworzenia, znajdujące się w promieniu 36 metrów. Jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Wolę (ST 16), muszą wynurzyć się na powierzchnię. Po wygrzebaniu się na powierzchnię wykonują drugi rzut obronny na Wolę (ST 16), by uniknąć otumanienia przez 1 rundę.

Umiejętności: Tupacze otrzymują rasową premię +5 do testów Skakania.

Tresowanie tupacza: Wytresowanie tupacza na bestię myśliwską lub strażniczą wymaga testu Postę-

powania ze zwierzętami (ST 22 przy młodym, 29 przy dorosłym osobniku). Młode tupaczy są warte 200 sz na wolnym rynku. Zawodowi treserzy żądają 500 sz za wychowanie lub wytresowanie tupacza.

WIERZCHOWCE

Warto mieć wierzchowca. Zawiezie cię szybko na miejsce, pomoże w walce, a rozumniejszy wesprze przyjaźnią i radą w chwilach niepewności. Niemniej wierzchowiec to również sporo kłopotu. Jest wielki, dużo żre, bywa kapryśny, wymaga specjalistycznej wiedzy i ekwipunku. W zasadzie jest członkiem drużyny, tyle że bez rąk.

Sprytny, zwinny jeździec może osiągnąć niemal każdego stworzenia. Ogólna zasada głosi, że wierzchowiec musi być co najmniej jedną kategorię większy od jeźdźcy. A więc gnom (mały) może jeździć na złowieszczym borsuku (średni), elf (średni) na ogromnym orle (duży), a ogr (duży) na słoni (wielki).

Stworzenie może dźwigać tylu pasażerów, na ilu pozwala jego przestrzeń oraz udźwig. Jeden mały lub średni jeździec zajmuje kwadrat o boku półtora metra, na którym znajduje się wierzchowiec, mając przy tym dość miejsca, by się poruszać i walczyć. Oczywiście, jeźdźcy muszą umieścić się tak, jak pozwalają kształty zwierzęcia.

Opieka i karmienie

Wierzchowce tak bardzo różnią się między sobą, że nie można podać jednej zasady do obliczenia niezbędnej ilości pokarmu czy stopnia zaoferowanej opieki. Wielu MP nie martwi się wcale szczegółami opieki i żywienia wierzchowców – i słusznie, bo to nudne. Jednak warto przemyśleć pewne wskazówki.

Egzotyczne wierzchowce wymagają nietypowej opieki. Na cywilizowanych obszarach stajnia, wyżywienie i oporządzenie konia lub psa wierzchowego kosztuje 5 ss dziennie. Jeśli wierzchowiec jest większy, dziwnie zbudowany lub żywi się nietypowym pokarmem, zarządca stajni może pomnożyć opłatę przez dwa albo i przez cztery. Jeżeli stworzenie żywi się czymś, co jest trudno dostępne, właściciel musi być w stanie samodzielnie zdobyć pokarm.

W dziczy lub pod ziemią właściciel musi poświęcić około godziny dziennie na przeróżne zadania związane z oporządzeniem wierzchowca. Jeśli nie ma jakichś specjalnych przeszkód, zakłada się, że bohater poświęca się tym zajęciom w czasie, gdy czaro-dzieje i kapłani przygotowują czary na dany dzień. W innym przypadku mądrze jest wynająć oddanego podwładnego do zajmowania się wierzchowcami. Dla zwierząt wierzchowych odpowiednia jest stawka 15 sm dziennie, jak podaje Rozdział 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Dla bestii i magicznych bestii o specjalnych zdolnościach lub potrzebach koszt może wzrosnąć do 3 ss dziennie. Opieka nad większymi lub niebezpiecznymi wierzchowcami może kosztować do 1 lub 2 sz dziennie, gdyż zajmowanie się takimi istotami wymaga specjalnej wiedzy i umiejętności, porównywalnymi z wiedzą alchemików czy mędrców.

Limity obciążenia dla wierzchowców latających

Stworzenia latające mogą poruszać się w powietrzu z podaną szybkością, jeśli przenoszą maksymalnie lekki ładunek (zmiana względem *Księgi Potworów*). Należy brać pod uwagę ciężar jeźdźcy, jego zbroi i ekwipunku.

Nowy ekwipunek

Większość dalej opisanego ekwipunku i magicznych przedmiotów stworzono z myślą o koniach. Jeśli nie napisano inaczej, do mułów, osłów i kuców odnosi się wszystko to, co do koni. Zakłada się, że każdy rzemieślnik (lub osoba posługująca się czarami) potrafiący sporządzić przedmiot dla konia dałby sobie radę z wykonaniem wersji dla bardziej egzotycznego wierzchowca.

Boczne siodło: Długi wierzchowiec większy od jeźdźcy o dwie kategorie rozmiaru może dźwigać boczne siodła. Ten egzotyczny rodzaj siodła wisi na boku stworzenia, umożliwiając niesienie pasażerów, nie przeszkadzając jeźdźcowi. Jeśli wierzchowiec jest większy tylko o dwie kategorie rozmiaru od jeźdźcy, boczne siodła muszą wisieć po obu bokach i być w miarę równo obciążone, aby stworzenie nie traciło równowagi. Jeżeli istota jest większe o trzy kategorie lub więcej (na przykład antyczny spiżowy smok z półorkiem na grzbiecie), wówczas ciężar siodła jest nieistotny i nie wpływa na równowagę wierzchowca. Jeźdźcy w bocznych siodłach automatycznie otrzymują osłonę 1/2 przed atakami z przeciwnej strony wierzchowca. Koszt: 60 sz; Ciężar: 20 kg.

Howdah: Howdah to siedzisko lub skrzynia, zwykle z baldachimem i barierką, umocowane na grzbiecie wielkiego lub większego stworzenia. Zmieści się w nich czterech jeźdźców średniego rozmiaru. Ozdobne howdah są oznaką statusu bogaczy lub szlachetnie urodzonych, a nie zadane wersje dobrze służą jako platformy bojowe. Oprócz tego, że walczący pozostają poza zasięgiem większości piechurów, howdah zapewnia osłonę 1/2. Koszt: 200 sz; Ciężar: 50 kg.

Ladry: Rozdział 7 Podręcznika Gracza zawiera zasady, ciężar i koszt oladrowania wierzchowców średniego i dużego rozmiaru. Dla stworzeń jeszcze większych ladry zwykle są zbyt kosztowne i niepotrzebne, a stworzeniem o specjalnych sposobach poruszania się (rycie, latanie, pływanie) dodatkowy ciężar i ładunek szczególnie przeszkadza. Istnieją jednak wyjątki. Dla stworzeń większych lub dziwniejszych niż zwykle opracowano specjalną tabelkę, gdzie znajdziesz odpowiedni mnożnik, który pozwoli obliczyć koszt pancerza na podstawie Tabeli 7-5: Pancerz z Podręcznika Gracza.

ŁADRY DLA NIETYPOWYCH WIERZCHOWCÓW

Nietypowość	Koszt	Ciężar
Wielki	×8	×4
Olbrzymi	×16	×16
Kolosalny	×32	×256
Dziwny kształt	×2	×1

Przedmioty magiczne

Bicz posłuszeństwa: Mistrzowsko wykonany skórzany bicz obdarza posiadacza premią z okoliczności +10 do testów Postępowania ze zwierzętami. Premia działa tylko względem istot o Intellekcji nie wyższym niż 2.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, zwierzęca przyjaźń; Cena rynkowa: 2000 sz; Ciężar: 1 kg.

Bransoleta przyjaźni: Jest to specjalne zastosowanie bransolety przyjaźni opisaną w Przewodniku Mistrza Podziemi. Ma te same wymagania i koszt. Zamiast dostrajania wisiorków do ludzi i nieludzi, noszący bransoletę może dostroić je do wierzchowca, zwierzęcego towarzysza lub stworzenia strażniczego i przyzywać je do miejsca, w którym sam się znajduje.

Juki zaopatrzenia: Każda sakwa z tej pary spełnia inne zadanie. Co ranka w prawej pojawia się żywność wystarczająca do nakarmienia dowolnej istoty, która wsunie tam pysk. Dla koni oznacza to przede wszystkim owies i kilka kawałków cukru, dla gryfów parę kilogramów surowej koniny. Po wyjęciu z juków nie zjedzona żywność psuje się po 24 godzinach. Żywność nie pojawia się, jeśli do sakwy włożono coś innego.

Lewa sakwa zawiera zestaw mistrzowsko wykonanych narzędzi do naprawy i konserwacji skóry oraz do oporządzania wierzchowca. Te ostatnie są odpowiednie dla istoty, na którą założono juki. Dodatkowo w lewej sakwie znajduje się 0,27 metra sześciennego przestrzeni do osobistego użytku jeźdźcy, działając jak pojemna torba. Oba juki ważą tyle samo, co zwykle puste juki końskie, niezależnie od zawartości.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, sekretny kufer Leomunda, stworzenie jedzenia i wody; Cena rynkowa: 8000 sz; Ciężar: 8 kg.

Obroża pomniejszenia: Większość magicznych przedmiotów do noszenia na ciele dopasowuje się do rozmiarów posiadacza. W tym przypadku jest inaczej. Szeroka na centymetr metalowa obroża, nabijana małymi klejnotami, zmienia rozmiar tego, kto ją nosi. Po założeniu obroży rośnie do 5 centymetrów szerokości, a klejnoty powiększają się tak, iż pokrywają większość jej powierzchni. Niezależnie od normalnego rozmiaru, stworzenie noszące obroży kurczy się do rozmiaru małego, osiągając około metra wzrostu i ważąc nie więcej jak 30 kilogramów. Inne właściwości stworzenia się nie zmieniają. Istoty opierające się przemianie mogą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 11). Udany oznacza pęknięcie i zniszczenie obroży.

Ile zapłacić treserowi?

Treserzy z wiedzą i wyposażeniem pozwalającym szkolić egzotyczne wierzchowce są rzadkością i doskonale zdają sobie z tego sprawę. Sami ustalają zatem ceny za swe usługi. Nie jest to jednak cena zawyżona. Tresura to długa, żmudna praca. Zwłaszcza w przypadku szkolenia młodych stworzeń, wynagrodzenie tresera może stanowić jego całoroczny dochód.

Poniższa tabelka zawiera ogólne wskazówki dotyczące wysokości honorarium. To tylko punkt wyjścia – MP może obniżyć lub podnieść ceny według uznania.

Trudność tresury	Koszt tresury
ST 15-19	125 sz
ST 20-24	250 sz
ST 25-29	500 sz
ST 30-35	1000 sz
Nietypowy sposób poruszania (latanie, pływanie, rycie)	500 sz
Trudna zdolność specjalna	500 sz
Złośliwe stworzenie	1000 sz
Niezbędny pomocnik	100 sz każdy
Zwój zauroczenie potwora	700 sz

Treserzy o wiele taniej szkolą zwierzęta, które stanowią mniejsze ryzyko i nie wymagają specjalnej wiedzy. Z drugiej strony, istoty o obcym umyśle (jak te z innych planów) lub o charakterze skrajnie odmiennym niż treser, albo wymagające specjalistycznego ekwipunku, mogą spowodować wysokie podbicie ceny.

Stworzenie o Intelkcie 2 lub niższym musi wykonać udany rzut obronny na Wole (ST 11) albo po przemianie będzie spanikowane. Zwierzęcy towarzysze nie muszą wykonywać tego rzutu, podobnie jak stworzenia, którym wcześniej jakoś wytłumaczono działanie obroży, na przykład telepatycznie lub przez rozmawianie ze zwierzętami.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, pomniejszenie; Cena rynkowa: 10 000 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Ochronne klapki na oczy: Para czarnych kłapek ocznych ze złotymi symbolami na zewnętrznych powierzchniach. Koń z tymi kłapkami na oczach jest całkowicie chroniony przed atakami wzrokowymi.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, ciemność; Cena rynkowa: 12 000 sz; Ciężar: 1 kg.

Podkowy gromu: Raz dziennie, gdy koń galopuje z maksymalną szybkością i jeździec wypowie słowo rozkazu, podkowy wydają z siebie głośny trzask gromu. Wszystkie stworzenia w promieniu 6 metrów (oprócz jeźdźcy, wierzchowca i pasażerów) padają ofiarą zaklęcia krzyk rzuconego na 7. poziomie czarującego.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, krzyk; Cena rynkowa: 10 080 sz; Ciężar: 0,5 kg każda.

Pojemne juki: Sakwy końskie, otwierające dostęp do międzywymiarowej przestrzeni. Dzięki temu mieści się w nich o wiele więcej, niż wydaje się możliwe. Pojemne juki zawsze występują w parze. W każdej sakwie zmieszcza się przedmioty o objętości 0,8 metra sześciennego oraz wadze do 125 kilogramów. Poza tym działają tak samo jak pojemna torba 1 opisana w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, sekretny kufer Leomunda; Cena rynkowa: 5000 sz; Ciężar: 15 kg.

Siodło bezkonne: Po wymówieniu słowa rozkazu siodło unosi się w powietrze i mocuje na grzbiecie widmowego rumaka (analogicznie do zaklęcia rzuconego na 8. poziomie czarującego). Gdy rumak padnie zabity, siodło można ponownie uruchomić po 24 godzinach.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, widmowy rumak; Cena rynkowa: 43 200 sz; Ciężar: 12,5 kg.

Siodło jeźdźcy: Każda osoba usadowiona w tym wojskowym siodle czuje się pewniej i wygodniej na końskim grzbiecie. Siodło obdarza premią z okoliczności +10 do testów Jeździectwa konnego.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy; Cena rynkowa: 2000 sz; Ciężar: 15 kg.

Uzda łatwości: Magiczna uzda obdarza tresera premią za biegłość +5 do testów Postępowania ze zwierzętami przy szkoleniu wierzchowca. Istnieją wersje tej uzdy dla egzotycznych wierzchowców.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, zauroczenie potwora; Cena rynkowa: 500 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Uzda sprytu: Uzda i wędzidło, które zawsze wyglądają na czyste i nowe. Założona koniowi obdarza go zdolnością nauczania się trzech, sześciu lub dziewięciu sztuczek więcej (zależnie od wersji), niż mógłby poznać normalnie. Koń musi nosić uzdę przez 8 godzin dziennie, by utrzymać w pamięci dodatkowo wyuczone sztuczki.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, zwierzęca przyjaźń; Cena rynkowa: 3 sztuczki 1000 sz, 6 sztuczek 4000 sz, 9 sztuczek 9000 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Inne zwierzęta jako wierzchowce

Jeździć można nie tylko na koniach. Wiele innych stworzeń świetnie nadaje się na wierzchowce. Czasem są nawet lepsze od koni, zależnie od klimatu i lokalnych przyzwyczajęń.

Przedstawione dalej pozycje zawierają informacje o różnych typach stworzeń służących jako wierzchowce. Na końcu podano statystyki udźwigu, cenę rynkową jednego jaja lub młodego stworzenia oraz wynagrodzenie tresera za wychowanie bądź wytresowanie istoty.

Lama

Lamy to dalecy krewni wielbłądów. Zwykle są spokojne, łatwe w tresurze i ciekawe nowych rzeczy. W kłębie mają około 120 centymetrów, a ważą przeciętnie około 175 kilogramów. Stanowią doskonale zwierzęta juczne, można je także nauczyć ciągnięcia wózków. Jeźdźcy małego rozmiaru z powodzeniem mogą dosiadać ich grzbietów. Statystyki lam są podobne do wielbłądów, choć mają rozmiar średni, 2 KW i wartość Siły 12.

Udźwig: lekki 64,5 kg, średni 129 kg, ciężki 195 kg; ST młoda/dorosła: 10/17; Cena młodego: 50 sz; Koszt tresury: 10 sz.

Morświn/delfin

Różne rasy wodne dosiadają morświnów. Jeźdźcy nie siodłają ich, lecz zakładają uprząż splecioną z wodorostów. Jeździec może zarzucić pętlę z morskiego zielska na nos morświna jak uzdę i przymocować do uprząży, która zapewnia takie same korzyści, co siodło wojskowe.

Morświny stanowią wyjątek w kwestii normalnych ograniczeń rozmiaru wierzchowców. Dzięki wyporności wody, mogą ich dosiadać również średnie stworzenia. Nie ma miejsca na pasażerów. Morświny źle znoszą duże obciążenie, więc jeźdźcy próbują ograniczać ciężar ekwipunku.

Morświny i delfiny to osobne gatunki, ale na tyle podobne, że mają identyczne statystyki.

Udźwig: lekki 28,5 kg, średni 57 kg, ciężki 86,5 kg; ST młode/dorośle: 15/22; Cena młodego: 100 sz; Koszt tresury: 20 sz.

Nosorożec

Wielu krasnoludów uwielbia czuć pod sobą potężne cielsko bojowego nosorożca. Tym bardziej ceniony przez przedstawicieli wspomnianej rasy jest zapach tych istot do szarżowania na wrogów. Górna warga nosorożca jest niemal chwytną kończyną, a zwierzę używa jej głównie do pobierania pokarmu. Po specjalnej tresurze może ono chwycić i przemieścić wargą delikatne przedmioty, na przykład fiołkę z eliksirem.

Udźwig: lekki 459 kg, średni 919,5 kg, ciężki 1380 kg; ST młode/dorośle: 21/28; Cena młodego: 200 sz; Koszt tresury: 50 sz.

Pies wierzchowy

Psy wierzchowe niziołków są zdolne do ciężkiej pracy i znane z waleczności i wierności na polu bitwy. To stateczne zwierzęta, ale nie znoszą uwiązania „razem z wierzchowcami”. Wolą wylegiwać się nocą przy ogniu, blisko swego pana. W dziczy cecha ta bywa nawet pożądana. Niemniej zbytnia poufalskość nie najlepiej służy psom wierzchowym, gdyż mogą zapominać wyuczonych obowiązków. Niektórzy wyrozmiałowali panowie wpuszczają je nawet do domów. Nauczenie psa, by załatwiał się na zewnątrz, liczy się jako sztuczka.

Udźwig: lekki 50 kg, średni 100 kg, ciężki 150 kg; ST młode/dorośle: 10/17; Cena młodego: 50 sz; Koszt tresury: 10 sz.

Słoń

Słonie to ruchome pojazdy bojowe, sprytnie, cierpliwie i silniejsze od niektórych gigantów. Słoń bywa najgroźniejszą bronią konwencjonalną na polu bitwy. Wyposażony w howdah (patrz wcześniej) może przemieścić do czterech pasażerów średniego rozmiaru plus jeźdźcę. Typowa załoga to trzech wojowników z bronią drzewcową oraz kapłan, którego głównym zadaniem jest utrzymanie słonia w dobrej kondycji. Na ziemiach o dużej populacji dzikich słońi chwytają się te zwierzęta co roku i masowo szkoli na rok następny.

Udźwig: lekki 1596 kg, średni 3192 kg, ciężki 4800 kg; ST młode/dorośle: 23/31; Cena młodego: 500 sz; Koszt tresury: 40 sz.

Wielbłąd

Wielbłądy są najlepszymi wierzchowcami na pustyni. Nakarmiony i napojony do syta wielbłąd może podróżować przez tydzień, jedząc bardzo mało i nic nie pijąc. Nie trzeba ich podkuwać ani troszczyć się jak o konie. Dromadery (jednogarbne) są najlepsze do jazdy wierzchem, a baktriany (dwugarbne) lepiej nadają się do dźwigania ładunków. Istnieje przekonanie, że wielbłądy mają wredny charakter i żywią urazę do osób, które źle je traktują, mszcząc się kopnięciami i pluciem. Niemniej mało które stworzenie lubi być źle traktowane. A wielbłądy są w miarę cierpliwe i ciężko pracują.

Udźwig: lekki 150 kg, średni 300 kg, ciężki 450 kg; ST młode/dorośle: 11/18; Cena młodego: 50 sz; Koszt tresury: 10 sz.

Złowieszczy borsuk

W społecznościach, gdzie dominującą rasą są gnomy, elitarne jednostki wojskowe jeżdżą na złowieszczych borsukach. Działania takiej gnomiej „kawalerii” są wyjątkowo skoordynowane, gdyż jeźdźcy mogą rozmawiać z wierzchowcami dzięki wrodzonej zdolności rozmawiania ze zwierzętami. Rozmowy nie trwają długo i nie są zbyt głębokie, ale jeździec i wierzchowiec uczą się wydajnie i skutecznie porozumiewać w ciągu 1 minuty, jaką mają dziennie do dyspozycji. Rozmawiają o planach na dany dzień, wysiłku wojennym i swoim stanie psychicznym i fizycznym.

Udźwig: lekki 33,5 kg, średni 87 kg, ciężki 131,5 kg; ST młode/dorośle: 16/23; Cena młodego: 100 sz; Koszt tresury: 15 sz.

Złowieszczy dzik

Jeźdźcy dosiadający dzików muszą zwracać na nie baczną uwagę podczas walki. Wrodzona zjadliwość tych istot sprawia, że nie dbają one o to, czy są ranne lub umierające. Jeźdźca zaangażowanego we własną walkę może spotkać bolesny upadek, gdy wierzchowiec pod nim się przewróci. Ładowanie na ziemi w takiej sytuacji skutkuje dodatkowymi 1k6 obrażeniami.

Złowieszcze dziki to żarłoczni wszystkożercy. Ryją ziemię w poszukiwaniu korzonków i trufl. Jeżeli tylko dzik przebywa na powierzchni ziemi, w otoczeniu dość wybujałej roślinności, właściciel nie musi nawet zabierać dla niego jedzenia. Wierzchowiec sam znajduje potrzebną mu żywność.

Udźwig: lekki 519 kg, średni 1038 kg, ciężki 1560 kg; ST młode/dorośle: 20/27; Cena młodego: 400 sz; Koszt tresury: 75 sz.

Złowieszczy nietoperz

Złowieszcze nietoperze są obciążone takim bagażem złych skojarzeń, że mało kto ma ochotę dokładać jeszcze jeźdźca. A jednak są z nich doskonale wierzchowce. Niektórzy wolą jeździć na złowieszczych nietoperzach niż na bardziej chętnych do współpracy ogromnych orłach czy sowach – choćby dlatego, że nie przywodzą irytujących skojarzeń z charakterem dobrym.

Dosiadanie nietoperza nie jest łatwe, gdyż zwykle dzieje się to w ciemnościach, a ślepowidzenie stworza ma zwykle większy zasięg niż widzenie w ciemnościach jeźdźców. Ci ostatni muszą zwracać pilną uwagę na ruchy wierzchowca i pozostawiać mu dużą

Jak zabrać przyjaciela?

Dla uproszczenia, jeździec znajduje się na tylnym polu konia, który zajmuje dwa pola o boku 1,5 metra. Czasem jednak koń dźwiga dwie osoby. Naprawdę wielkie wierzchowce mogą nieść jeźdźcę i grupę pasażerów. Co wtedy?

Jeździec sprawuje kontrolę nad wierzchowcem (a przynajmniej się o to stara). Pasażer to inna osoba podróżująca na wierzchowcu. Zawsze, gdy pasażer musi zmieścić się w tym samym polu o boku 1,5 metra co jeździec, uniemożliwia on podejmowanie innych akcji niż powodowanie wierzchowcem. Testy Jeździectwa w tych warunkach wykonuje się z karą -5.

W większości przypadków siedzisko jeźdźcy znajduje się bardziej z przodu lub tak, by zapewnić najlepszą widoczność. W przypadku egzotycznych wierzchowców należy uznać, że jeździec zajmuje pole najbliższe głowie stworzenia. Inni siedzą za nim. Jeśli każdy pasażer ma własne pole na grzbiecie stworzenia, jeźdźcy nic nie ogranicza działania.

Pasażerowie, którzy chcą walczyć, a nie tylko trzymać się grzbieta, muszą wykonać test Jeździectwa (ST 5). Porażka oznacza, że dana osoba nie może zaatakować – w tej rundzie może tylko się trzymać. Niezależnie od miejsca usadowienia pasażerów, należy stosować zwykłe kary do broni dystansowej za strzelanie z poruszającego się wierzchowca. Pasażerowie z atutem Konne łucznictwo mogą z niego korzystać. Inne atuty, które w warunkach wstępnych mają Jeździectwo, może wykorzystywać tylko jeździec.

Gdy koń jest mądrzejszy od jeźdźca

Pani paladyn 5. poziomu ma Intelpekt 5. Jest dzielna i honorowa, ale głupsza od swego rumaka. Co za wstyd. Co sobie pomyślą inne rumaki?

Zwierzchnictwo osoby wyraźnie mniej rozgarniętej nad inteligentniejszym podwładnym może być frustrujące dla obu stron. Jeśli pan posiada atut Zdolności przywódcze, stworzenie w naturalny sposób uznaje jego władzę i nie stwarza problemów. Jeżeli nie, wierzchowca trzeba traktować jak kompana, który nie otrzymuje udziału w doświadczeniu.

Praworządne stworzenia zwykle współpracują same z siebie, a gdy każe im się zrobić coś bezsensownego, starają się dyskutować z panem. Istoty chaotyczne bywają niecierpliwe i buntownicze. Dobre stworzenia zwykle godzą się z losem, akceptując stan rzeczy jako kolejną z życiowych prób. Złe wykorzystują sytuację i starają się manipulować przegłupim pryncypałem. Stworzenia neutralne starają się maksymalnie wykorzystywać sytuację, nie robiąc niczego krańcowo głupiego.

Stworzenia z wysoką Charyzmą są lepiej wyrobione społecznie i nieraz dyplomatycznie odwracają uwagę od niedostatków inteligencji swego pana. Te o przeciętnej wartości wspomnianego atrybutu tolerują głupotę panów, ale za ich plecami narzekają i plotkują. Stworzenie o niskiej Charyzmie może głośno wzdychać i okazywać panu jawny sarkazm (ale niekoniecznie nieposłuszeństwo).

swobodę. Przy słabym oświeceniu MP mógłby zwiększyć ST testu Jeździectwa, jeśli nietoperz reaguje na rzeczy, których jeździec jest nieświadom.

Udźwig: lekki 129 kg, średni 259,5 kg, ciężki 390 kg; ST młode/dorosłe: 17/24; Cena młodego: 150 sz; Koszt tresury: 100 sz.

Zwierzęta i magiczne bestie jako wierzchowce

Stworzenia te przypominają normalne zwierzęta w tym, że dobrze sprawdzają się jako wierzchowce. Wymagają jednak specjalnej uwagi przy tresurze i oprowadzaniu.

Deinonychus/megaraptor

Te dinozaury są ulubionymi wierzchowcami plemion barbarzyńców żyjących z dala od cywilizacji. Schwytanie takiego zwierza często stanowi element rytuału przejścia w wiek dojrzały, który odprawiają młodzi członkowie tych plemion. Trudno tresować dorosłe osobniki, więc rytuał zwykle wymaga kradzieży jaj. Walka z dorosłym osobnikiem (lub sforą) bywa jednak czasami próbą męstwa dla obcych.

Na deinonychusie z reguły jeździ jedna osoba, ale z łatwością poniesie on też pasażera. Megaraptor to rzadki wierzchowiec, trudny do kontrolowania. Po wyszkoleniu może prócz jeźdźcy nieść do pięciu średnich pasażerów na długie wyprawy łowieckie.

Sztuczką często wpajaną dinozaurom przez treserów/jeźdźców jest technika polowania w sforze. Jeden lub dwa dinozaury uczą się zaganiać zwierzynę w pułapki zastawione przez dosiadające ich osoby. Dzięki tej sztuczce wierzchowce wiedzą także, jak zachodzić z jeźdźcami z flanki podczas bitwy.

Technicznie są to dwunogi, ale ze względu na budowę ciała i siłę łap oba typy dinozaurów mają udźwig czworonogów. Jaja i młode tych istot są bardzo drogie z racji ryzyka związanego z ich transportem z wyludnionych stron rodzinnych.

Deinonychus: Udźwig: lekki 174 kg, średni 349,5 kg, ciężki 525 kg; ST młode/dorosłe: 22/29; Cena jaja: 10 000 sz; Koszt tresury: 1500 sz.

Megaraptor: Udźwig: lekki 459 kg, średni 918 kg, ciężki 1380 kg; ST młode/dorosłe: 26/33; Cena jaja: 13 000 sz; Koszt tresury: 2000 sz.

Jaszczurka wierzchowa

Te mięsożerne jaszczury służą jako wierzchowce niemal wyłącznie w Podmroku. Rzadko widuje się je na powierzchni, a hodowcy zazdrośnie ich strzegą. Wymagają bacznej uwagi, gdyż mają na łapach przylep-

ne poduszki, dzięki którym mogą wspinać się po ścianach. Jest to niezbędne do poruszania się po zawilonych podziemnych korytarzach. Stworzenia mają 120 centymetrów wzrostu w kłębie i ważą około 300 kilogramów.

Udźwig: lekki 150 kg, średni 300 kg, ciężki 450 kg; ST młode/dorosłe: 20/27; Cena jaja: 300 sz; Koszt tresury: 1000 sz.

Jaszczurka wierzchowa: SW 1; duża magiczna bestia; KW 2k10+6; pw 17; Init +1; Szyb 12 m; KP 16 (dotyk 10, nieprzygotowana 15); Atak +5 wręcz (1k6+4, 2 pazury), +3 wręcz (1k8+2, ugryzienie); Front/Zasięg 1,5 na 3 m/1,5 m; SC widzenie w ciemnościach 18 m, ślepotą w świetle, widzenie w słabym świetle, przylepne poduszki; Char N; MRO Wytrw +6, Ref +4, Wola +1; S 18, Zr 13, Bd 17, Int 2, Rzt 13, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +3, Ukrywanie -3, Zauważanie +3; Wielokrotny atak.

Przylepne poduszki (zw): Na palcach łap jaszczurki wierzchowce mają duże, okrągłe poduszeczki, wydzielające lepki maź. Jaszczurka może przylepić się do dowolnej pionowej lub odwróconej powierzchni – zdolność działa analogicznie do czaru pajęcza wspinaczka rzuconego przez zaklinacza 20. poziomu.

Migopies wierzchowy

Niziołki paladyni poszukujący wierzchowca od czasu do czasu znajdują skłonnego do współpracy migopisa, który zyskuje wszystkie zdolności paladynskiego wierzchowca, ale zachowuje wyższy Intelpekt. Chodzą także słuchy o tych istotach służących innym dobrym osobom, które wyświadczyły sforze wielką przysługę. W miarę upływu czasu wierzchowy migopies zaczyna traktować drużynę poszukiwaczy przygód jako swoją nową sforę i bywa, że próbuje się z jakimś członkiem drużyny o dominację. Jeździec dosiadający migopisa zawsze będzie dla niego przywódcą sfory.

Jeśli jeździec nosi pierścień migotania, migopies dostraja się do efektu działania tego przedmiotu, dzięki czemu stwór i dosiadająca go osoba *migoczą* jednakowo. Nie istnieje znany sposób, który pozwoliłby migopsu teleportować się razem z jeźdźcą poprzez wymiarowe drzwi. Niemniej stworzenia te i dosiadający ich jeźdźcy często wypracowują sposoby flankowania i szybkich odwrótów, które dobrze wykorzystują tę zdolność.

Udźwig: lekki 49,5 kg, średni 99 kg, ciężki 150 kg; ST młode/dorosłe: 22/29; Cena młodego: 10 000 sz; Koszt tresury: 1000 sz.

Sowoniedźwiedź

Tylko śmiałkowie lub głupcy dosiadają sowoniedźwiedzi. A tych drugich nigdy nie brakuje.

Podstawowym środkiem tresury sowoniedźwiedzi jest ból. Większość dobrych przedstawicieli powszechnych ras postrzega taką tresurę jako okrutną, nawet wobec tych istot. Niemniej tylko systematyczne, regularne bicie skutkuje w przypadku wspomnianych stworzeń. Najpierw, by wbić sowoniedźwiedziowi do łba, by nie atakował tresera. Później, by zaakceptował jeźdźcę. Magia może uspokoić so-

woniedźwiedzia na krótki czas. Jednakże w odróżnieniu od innych istot, po upływie działania zaklęcia sowoniedźwiedź zapomina wszystko, czego się nauczył.

Bez względu na częstość i surowość cięgow, sowoniedźwiedzie zieją nienawiścią i przy pierwszych oznakach słabości zwracają się przeciw jeźdźcom. Gdy tylko dosiadająca je osoba otrzyma 15 obrażeń podczas jednej rundy, musi wykonać test Jeździectwa (ST 20) – nieudany oznacza utratę kontroli nad wierzchowcem podczas bitwy, a wtedy sowoniedźwiedź od razu usiłuje zrzucić jeźdźcę (utrzymanie się w siodle wymaga testu o ST 20), ignorując innych przeciwników. Jeżeli postać wypadnie z siodła, stwór natychmiast ją zaatakuję.

Udźwig: lekki 229,5 kg, średni 459 kg, ciężki 690 kg;
ST młode/dorosłe: 23/30; **Cena młodego:** 3000 sz; **Koszt tresury:** 2000 sz.

Triceratops

Wyszkolenie triceratopsa to praca zespołowa. Młodego wychowuje zespół od czterech do sześciu krasnoludów, zwykle z pomocą magicznych przyrządów tresserskich. To jedyny sposób, by regularnie uzyskiwać dobre rezultaty. Praca zespołowa trwa dalej, gdy triceratops jest już na polu bitwy. Jeden jeździec siedzi wysoko na szyi stworzenia, zyskując osłonę 1/2 przed większością ataków dzięki kostnej płycie otaczającej łeb stwora. Czterech lub więcej krasnoludów uzbrojonych w kusze i broń drzewcową leży na grzbiecie bestii. Często używane są howdah.

Udźwig: lekki 399 kg, średni 798 kg, ciężki 1200 kg;
ST młode/dorosłe: 36/41; **Cena młodego:** 7000 sz;
Koszt tresury: 10 000 sz.



Worg

Gobliny i worgi to typowe połączenie, ale nie jedyne. Wiadomo, że niektóre szczepy orków i hobgoblinów także hodują duże wierzchowce tego gatunku.

Poszukiwacze przygód często nie doceniają faktu, że worgi umieją mówić. Niemożliwe do pomylenia z czymkolwiek wycie i szczekanie można usłyszeć oraz zrozumieć z większej odległości (jeśli zna się ten język) niż normalne głosy. Nic nie stoi na przeszkodzie, by worgi posługiwały się językiem do koordynowania ataków i przekazywania informacji zwrotnych. Niczego nie podejrzewający poszukiwacze przygód słyszą tylko wilcze wycie. Wierzchowce tego gatunku mogą także przekazywać informacje jeźdźcom. Dzięki tej zdolności gromady złych humanoidów bywają nadzwyczaj dobrze poinformowane o wydarzeniach w okolicy.

Udźwig: lekki 129 kg, średni 259,5 kg, ciężki 390 kg;
ST młode/dorosłe: 22/29; **Cena młodego:** 1000 sz; **Koszt tresury:** 1500 sz.

Nowe wierzchowce

Oto dwa nowe gatunki stworzeń, które można wyszkolić na wierzchowce.

Hipokamp

Duża magiczna bestia (wodna)

Kość Wytrzymałości: 4k10+12 (34 pw)

Inicjatywa: +2 (Zr)

Szybkość: pływanie 18 m

KP: 16 (-1 rozmiar, +2 Zr, +5 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 14

Ataki: uderzenie ogonem +8 wręcz, ugryzienie +3 wręcz

Obrażenia: uderzenie ogonem 1k6+5, ugryzienie 1k8+3

Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/1,5 m

Rzuty obronne: Wytrw +7, Ref +6, Wola +4

Atrybuty: S 20, Zr 15, Bd 16, Int 10, Rzt 13, Cha 13

Umiejętności: Nasłuchiwanie +8, Pływanie +13, Tajniki dziczy +5, Ukrywanie -2, Wyczucie pobudek +5, Zauważanie +8

Atuty: Żelazna wola

Klimat/Teren: wody w klimacie umiarkowanym i gorącym

Występowanie: pojedynczo, para lub wysiew (5-20)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: żaden

Charakter: zawsze chaotyczny dobry

Rozwój: 5-8 KW (duży); 9-12 KW (wielki)

Hipokamp to czystej krwi rumak dla ras podwodnych. Wysoko ceniony jako morski wierzchowiec. Chętnie służy dobrej sprawie.

Hipokamp wygląda jak koń, który adaptował się do życia pod wodą. Barwy hipokampów mieszczą się w spektrum od czerni do akwamaryny. Przednia połowa ciała ma kształt konia o krótkiej sierści, z płetwami zamiast kopyt i grzywy. Tylna część ciała jest rybia, z łuskami i potężnym ogonem zakończonym szeroką płetwą.

Dzikie hipokampy przemierzają wody oceanów, żyjąc wolnością i swobodą. Mimo znacznej inteligencji są to proste stworzenia. Lubią wyścigi i pokazy siły oraz wytrzymałości. Nigdy się nie nudzą i nie irytują, jeśli tylko pozostają w ruchu i stoi przed nimi jakieś wyzwanie lub zawody. Zwycięstwo nie jest dla hipokampa najważniejsze – liczy się sam wysiłek w dążeniu do niego. Ulubionymi zawodami są sztafeta maratońska i „gry terenowe”, polegające na odnajdywaniu wyznaczonych przedmiotów.

W naturalnych warunkach nie są chętne udomowieniu, ale można je przekonać, że warto zamieszkać w podwodnej cywilizacji. Nawet udomowiony hipokamp traktuje codzienne zadania jako wyzwania i próby. Jeśli w pobliżu jest inny przedstawiciel tego gatunku, z którym można współzawodniczyć, to tym lepiej. Właściciele próbują przeciwdziałać takiemu zachowaniu, bowiem w ogniu rywalizacji hipokampy bywają nieroztropne.

Hipokampy mówią językiem wodnym.

Tresura hipokampa: Wyszkolenie hipokampa na wierzchowca wymaga udanego testu Postępowania ze zwierzętami (ST 22 przy młodym, 29 przy dorosłym osobniku). Żrebięta hipokampów kosztują 2500 sz na wolnym rynku. Zawodowy treser zażąda 1000 sz za wychowanie lub wyszkolenie hipokampa.

Jeżdżenie na wyszkolonym hipokampie wymaga egzotycznego siodła. Hipokamp może walczyć, dźwigając jeźdźcę, ale ów może atakować tylko wtedy, gdy wykona udany test Jeździectwa.

Udźwig: lekki 229,5 kg, średni 459 kg, ciężki 690 kg.

Toporodziób

Duże zwierzę

Kość Wytrzymałości: 3k10+6 (22 pw)

Inicjatywa: +2 (Zr)

Szybkość: 19,5 m*

KP: 14 (-1 rozmiar, +2 Zr, +3 naturalny),
dotyk 11, nieprzygotowany 12

Ataki: dziób +3 wręcz, 2 kopnięcie -2 wręcz

Obrażenia: dziób 1k4+2, kopnięcie 1k4+1

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/3 m

Rzuty obronne: Wytrw +5, Ref +5, Wola +0

Atrybuty: S 15, Zr 15, Bd 15, Int 2, Rzt 9, Cha 6

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5 Zauważanie
+5** Skakanie +6, Ukrywanie -2

Klimat/Teren: pustynie i równiny w klimacie umiarkowanym i gorącym

Występowanie: stado (5-20)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: żaden

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 4-6 KW (duży); 7-9 KW (wielki)

Te duże, bezskrzydłe ptaki przypominają strusie, są tylko większe i bardziej niebezpieczne.

Rzecz jasna, główną bronią tego stwora jest dziób w kształcie topora. Uczeń spierają się, czy to naturalny kształt, czy skutek magicznego eksperymentu. W każdym razie doskonale służy apetytowi wszytkożernego ptaszydła. Toporo-

dziób na płaskim gruncie może doścignąć niemal każdą zwierzynę i wykarczować roślinność, w której zwykle kryją się drobne stworzenia.

Toporodzioby ciekawia błyszczące przedmioty, takie jak biżuteria, okulary czy kamienie Ioun. Rzucają się na nie gwałtownie, jeśli mają okazję, i każdy hodowca może opowiedzieć, jak to jakieś nieszczęsne dziecko czy nie bardziej szczęśliwy szlachcic ponieśli śmierć lub ciężkie obrażenia z winy ciekawskiego toporodzioba. Z powodu tej kłopotliwej cechy dosiadający tych ptaków jeźdźcy nie polerują broni ani pancerzy.

Stwory mierzą blisko 3 metry wzrostu i ważą 200 kilogramów. Na rodzinnych ziemiach służą jako wierzchowce i zwierzęta juczne tak powszechnie, jak konie w innych krainach.

***Szybkość:** Toporodzioby w biegu osiągają pięciokrotną normalną szybkość, a nie czterokrotną.

****Umiejętności:** Bystry wzrok zapewnia toporodziobom premię rasową +8 do testów Zauważania wykonywanych za dnia.

Tresura toporodzioba: Wyszkolenie toporodzioba na wierzchowca wymaga udanego testu Postępowania ze zwierzętami (ST 11 przy młodym, 18 przy dorosłym osobniku). Jaja toporodziobów kosztują po 20 sz na wolnym rynku, a pisklęta po 40 sz sztuka. Zawodowi treserzy żądają 50 sz za wychowanie lub wytresowanie toporodzioba.

Jazda na wyszkolonym toporodziobie wymaga egzotycznego siodła. Toporodziób może walczyć dźwigając jeźdźcę, ale ów może atakować tylko wtedy,

gdy wykona udany test Jeździectwa. Z uwagi na budowę ciała i siłę łap, udźwig toporodzioba liczy się jak u czworonogów.

Udźwig: lekki 99 kg, średni 199,5 kg, ciężki 300 kg.



Potwory jako wierzchowce

Dziwniejsze istoty często wymagają dziwniejszej taktyki przy ujeżdżaniu i hodowaniu. Stworzeń takich nigdy nie należy powierzać opiece stajennych.

Couatl

Nawet najpotężniejsi, najszlachetniejsi paladyni tracą wierzchowce w słusznej walce. Gdy taki paladyn przyzywa nowego wierzchowca, by kontynuować walkę z nikczemnymi plugawcami, czasami przybywa couatl, by służyć jako wierny rumak i doradca. Taki wierzchowiec nie zyskuje premii KW wierzchowca paladyńskiego, naturalnego pancerza ani modyfikacji Siły. Zachowuje wrodzony Intelpekt, ale nie zyskuje specjalnych zdolności odpowiednich do poziomu paladyna, z którym się wiąże.

Trudno jest jechać na grzbiecie tych wspaniałych przybyszów z godnością, ale jest to warte wysiłku. Ponieważ lecący couatl wije się, ST wszystkich testów Jeździectwa rośnie o 5. Za to stwór nie potrzebuje tresury i ochoczo przyjmuje rolę wierzchowca i służy w bitwie ze złem.

Couatle chętnie udzielają porad w kwestii wiedzy tajemnej, historii i natury – w tych dziedzinach Wiedzy, w których posiadają rangi. Nigdy nie są natrętne, ale lubią popisywać się wiedzą i czasem dają więcej porad, niż naprawdę potrzeba.

Teoretycznie młody couatl mógłby zostać ofiarowany szanowanemu władcy lub świątyni na szkolenie, tak jak rodzice powierzają czasem dzieci na wychowanie do klasztorów. Również jakiś śmiałek mógłby przedostać się na niebiańskie plany i ukraść jajo. W tych wypadkach zdarza się, że couatl zostanie wytresowany w miejscu odległym od macierzystego planu. Dorosłe stwory nie zgadzają się na takie traktowanie i nigdy nie można ich uważać za udomowione.

Udźwig: lekki 50 kg, średni 100 kg, ciężki 150 kg; ST młode/dorosłe: 27/–; Cena młodego: 20 000 sz; Koszt tresury: 2000 sz.

Galaretowaty sześcian

Galaretowate sześciany nadają się na wierzchowce tylko dla jeźdźców odważnych, którym na dodatek nie zależy na pośpiechu. Taka dziwaczna „kawaleria” walczy w wojnach Podmroku. Tu galaretowate sześciany służą do osaczania wojsk przeciwnika, przerywania linii obronnych lub ochrony osób miotających potężne czary, którym wyczerpią się zapasy magii.

Jeźdźcy sześcianów potrzebują specjalnego wyposażenia, by w ogóle przeżyć przejażdżkę. „Siodłem” jest specjalny magiczny przedmiot, amulet słuzowej jazdy (patrz ramka), który tworzy sferę mocy przy każdym kontakcie jeźdźcy ze słuzem. Z niejakim wysiłkiem przepycha on wspomnianą sferę mocy w głąb sześcianu i bezpiecznie sadowi się wewnątrz szklistej masy. Cała operacja „dosiadania” i „zsiadania” z sześcianu trwa minutę. Jeźdźca przebywającego w głębi sześcianu nie da się wyciągnąć normalnymi sposobami. Jeśli nie zdążył się w pełni usadowić, otrzymuje karę –5 do testów Jeździectwa.

Galaretowate sześciany przepuszczają powietrze, więc nie ma problemu z oddychaniem. Jednak prze-

noszenie jeźdźcy zaburza zdolność stworzenia do lokalizowania zwierzyny za pomocą węchu. Gdy żywa istota przebywa w środku, wszystko wokół pachnie jedzeniem. Bez zmysłu węchu sześciany wyczuwają zwierzynę tylko poprzez wibracje.

Sześciany nie są inteligentne (więc nie można ich tresować), ale da się nimi kierować. „Prowadzenie” galaretowatego sześcianu to osobliwa sztuka. Wykorzystując zakłócone zmysły stworzenia, jeździec swoją masą wywołuje wibracje, uderzając w sferę mocy. Po próbach i ćwiczeniach można oszukać sześcian, wma- wiając mu, że wyczuwa ruch na zewnątrz. Wówczas sześcian bez przerwy ściga nieistniejące „jedzenie” w kierunku wskazywanym przez jeźdźcę.

Jeździec musi wyskoczyć z sześcianu z odpowiednią prędkością (większą niż ładowa szybkość sześcianu 4,5 metra), ponieważ sześcian natychmiast próbuje wchłonąć każde pożywienie, które nieoczekiwanie pojawia się obok.

Udźwig: lekki 99 kg, średni 198 kg, ciężki 300 kg; ST młode/dorosłe: –/29; Cena młodego: 5000 sz; Koszt tresury: –.

Hierakosfinks

Sfinksy bardzo przypominają gryfy i z daleka nietrudno je gatunki pomylić. Są to jednak stworzenia silniejsze i wytrzymalsze od wspomnianych gryfów. Największa różnica to jednak ich zła natura. Gryf atakuje tylko rozdrażniony lub głodny, a po tresurze staje się wyśmienitym latającym wierzchowcem. Hierakosfinks lubuje się w walce dla niej samej i pomimo tresury jest wierzchowcem nieposłusznym.

Bez względu na zagrożenie ze strony wroga, hierakosfinksa najprawdopodobniej rozproszy pojawienie się ginosfinksa. Sprytni iluzjoniści trzymają takiego asa w rękawie, jeśli spodziewają się walczyć z jeźdźcą dosiadającym hierakosfinksa.

Udźwig: lekki 229,5 kg, średni 459 kg, ciężki 690 kg; ST młode/dorosłe: 27/34; Cena młodego: 5500 sz; Koszt tresury: 2500 sz.

Hydra

Hydry są niesamowicie trudne do wyszkolenia – i to nawet bardziej niż doświadczony treser może sobie wyobrazić. Każdą głowę trzeba tresować oddzielnie, przy czym niewyszkolone głowy bynajmniej nie czekają cierpliwie na swoją kolejkę. Treserzy muszą używać agresywnego wsparcia magicznego, aby w ogóle rozpocząć szkolenie. Osoba rzucająca czary może zarobić niezłe pieniądze, po prostu rzucając co kilka dni *zauroczenie potwora*, by uspokoić pozostałe głowy, gdy treser pracuje nad jedną. Szkolenie największych hydr może trwać latami, a porażka testu Postępowania ze zwierzętami grozi śmiercią. Z tej przyczyny treserzy skłonni do podjęcia próby z reguły nie chcą szkolić hydr, które mają więcej niż pięć czy sześć łbów.

Udźwig: lekki 258 kg, średni 519 kg, ciężki 780 kg; ST młoda/dorosła: 23/30 (pięciogłowa), 24/31 (sześciogłowa); Cena młodego: 4000 sz (pięciogłowa),

Nowy przedmiot magiczny:

Amulet słuzowej jazdy

Gdy osoba nosząca amulet wejdzie w kontakt z jakimś gatunkiem słuzów, tworzy się wokół niej sfera mocy, która zabezpiecza przed kontaktem ze słuzem i chroni przed bezpośrednimi atakami tych istot.

Poziom czarującego: 7; Wy-
magania: Stworzenie cudow-
nej rzeczy, sprężysta kula Oti-
luka; Cena rynkowa: 28 000.

4500 sz (sześciogłowa); Koszt tresury: 1500 sz za głowę (zwykła hydra), 2000 sz za głowę (pirohydra lub kriohydra).

Koszmar

Koszmary nie poddają się tresurze. Robią, co im się żywnie podoba i nie tolerują głupców. Nawet potężne stworzenia zła, zanim dosiędą koszmarów, muszą je zdominować magią lub samą siłą woli. Zdominowany koszmara służy chętnie, ale tylko dopóty, dopóki uważa pana za przydatnego, aby zyskać większą potęgę i przyjemność dla siebie. Ponieważ największą rozkoszą koszmara jest sianie zła i strachu, z odpowiednim jeźdźcem nietrudno go zadowolić.

Udźwig: lekki 150 kg, średni 300 kg, ciężki 450 kg; ST młode/dorosłe: 28/35; Cena młodego: 5000 sz; Koszt tresury: –.

Mackowiec

Jedynym sposobem wyszkolenia mackowca jest wychowanie go od nasionka, hodując w specjalnej miksturze niwelującej paraliżujące działanie soków trawiennych. Skutkiem tego stwór jest całkowicie zależny od pana, ponieważ nie umie trawić pokarmu. Mackowca trzeba karmić mięsem rozdrobnionym na papkę. Pozostawiony sam sobie ginie z głodu.

Po neutralizacji kwasów trawiennych żołądek mackowca staje się przestrzenią zdątną do przewozu jeźdźców i ładunku. Urządzenie podobne do paści na niedźwiedzie służy jako uzda do otwierania i zamykania szczęk mackowca (żeby zapewnić jeźdźcowi odpowiednio widoczność lub ochronę) i do zaczepiania lejców. Stwór noszący to urządzenie nie może atakować, gryzć.

Podczas tresury mackowce uczą się nie połykać wrogów w całości, żeby nie trafiali tuż obok jeźdźcy. Jednak te dzikie rośliny czasem się zapominają. Podczas bitwy jeździec musi wykonać udany test Jeździectwa (ST 20), by powstrzymać instynktowną chęć połykania, gdy mackowiec po raz pierwszy schwyci jakieś stworzenie.

Udźwig: lekki 1200 kg, średni 2400 kg, ciężki 3600 kg; ST młode/dorosłe: 27/–; Cena nasiona: 3000 sz; Koszt tresury: 2000 sz.

Purpurowy robal

Nie można jechać na grzbiecie purpurowego robala, więc łupieżcy umysłów poruszają się w ich wnętrzu. Umieszczają w paszczy stwora czynnik drażniący, a służówka otacza go sporych rozmiarów naroślą. Gdy rozmiar torbieli osiągnie średnicę około 180 centymetrów, illithid drenuje nowe „siodło” i jeździ w paszczy robala. Błona narośli jest napięta tak mocno, że staje się prawie przezroczysta. Łupieżca umysłów używa *zauroczenia potwora*, by podczas tresury robal pozostawał uległy, ale ponieważ stwo-

ry nie mówią żadnym językiem, illithidzi muszą zniżyć się do wydawania komend słownie w języku podwspólnym.

Purpurowy robal z „siodłem torbielowym” w pysku może połykać stworzenia w rozmiarze najwyżej średnim. Jeśli zdoła połknąć istotę w całości, może ona wykonać okazyjny atak w narośl (KP 5), mijając ją po drodze do żołądka potwora. Przeciwnik balansujący na skraju lub wlatujący do paszczy inaczej niż na skutek połykania także może zaatakować narośl. Nierozzerwana torbiel zapewnia jeźdźcowi całkowitą osłonę. Błona jednak jest delikatna – już 10 zadanych obrażeń rozrywa ją i wystawia będącego wewnątrz illithida na szczęki robala. Wobec takiego ryzyka doświadczeni jeźdźcy nakazują stworom połykanie tylko przy pewnym zwycięstwie, gdy chcą ująć grymas przerażenia na twarzy wroga śpieszącego ku zagładzie.

Purpurowe robale nie mają miejsca na ładunek. Jeźdźcy muszą trzymać wszystko przy sobie.

Udźwig: jak jeździec; ST młode/dorosłe: 34/41; Cena młodego: 15 000 sz; Koszt tresury: –. (Tylko łupieżcy umysłów mogą tresować purpurowe robale).

Rdzewiacz

Rdzewiacze – chociaż obdarzone nieskomplikowanym umysłem – bywają zdumiewająco dobrymi wierzchowcami. Przy odpowiednim traktowaniu i obfitym karmieniu stają się przyjazne, a nawet czule. Tłoczą się wkoło, wydają staccato dźwięków *czit-czit-czit* i głaszczą czulkami po twarzach treserów przynoszących torby z kawałkami metalu.

Udomowione rdzewiacze najpowszechniej spotyka się u gnomów. Jednakże również niektóre armie krasnoludów hodują duże osobniki dla specjalnych jednostek kawalerii. Oddział krasnoludów na rdzewiaczach, wyposażony w skórzane zbroje i kamienne młoty, może rozgromić wroga armię w przeciągu kilku minut.

Udźwig: lekki 49,5 kg, średni 99 kg, ciężki 150 kg; ST młode/dorosłe: 23/30; Cena młodego: 1000 sz; Koszt tresury: 1200 sz.

Smok

Jeśli wychowa się smoka od jaja, nie dając mu poznać innego życia, podda się on tresurze. Po narodzinach nie da się go jednak przekonać do noszenia jeźdźcy za pomocą *Postępowania ze zwierzętami*. Skutek potrafi odnieść tylko *Dyplomacja*.

Uplynąć może kilka lat, zanim smok wychowywany od małego urośnie na tyle, by udźwignąć jeźdźcę. Za każdym razem, gdy gad awansuje do kolejnej kategorii wiekowej, treser musi utwierdzić swą dominację, wykonując nowy test *Postępowania ze zwierzętami* dla każdej sztuczki, której wcześniej go nauczył – test sporny z testem *Wyczucia pobudek smoka*. Nawet młode gady wykazują się silną wolą. Jeśli smok wygra ów sporny test, nigdy więcej nie wykona danej sztuczki.

Smoki rodzą się z większą inteligencją niż niektórzy ludzie czy nieludzie. Każdy smok starszy niż smoczątko niemal na pewno ma powody, dla których po-

Skala Wyzwania a wierzchowce

Używając zasad Poziomu Spotkań z Rozdziału 4 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* należy traktować jeźdźcę i wierzchowca jak parę mieszaną. Zatem PS grupy będzie o 1 wyższe niż SW postaci, jeżeli SW wierzchowca jest niższa o 3 od jej poziomu. Jest to dobra, sprawdzona praktyczna metoda aż do około 8. poziomu.

Stworzenia powyżej 5 KW mają bardzo zróżnicowane taktyki walki, a ich przydatność też bywa zmienna, więc MP musi traktować ich jak członków drużyny. Dlatego dobrym wyjściem będzie traktowanie wierzchowca jako kompana, jeżeli jego rola nie ogranicza się do przewożenia postaci i tylko okazjonalnego wsparcia w walce.

zwala się dosiadać, nawet będąc w ryzach tresury. Smoczy jeździec uczyni najlepiej, jeśli będzie traktował smoka raczej jako partnera niż sługę. Najlepszym sposobem okazania szacunku takiemu wierzchowcowi są, oczywiście, skarby. Rozumni smoczy jeźdźcy zapewniają gadowi jaskinię czy legowisko odpowiednie do kategorii wiekowej i ofiarowują mu skarby o wartości 1000 sz na Kość Wytrzymałości. Od tego dobrze zacząć. To, czy potrzeba czegoś więcej dla utrwalenia przyjaźni, zależy już od osobowości smoka i potęgi jeźdźca.

Udźwig bardzo się różni w zależności od wieku i rodzaju smoka. ST testów Postępowania ze zwierzętami wynoszą 25 + KW smoka. ST testów Dyplomacji można ustalić tylko w kontekście konkretnej sytuacji. Cena za jajo zaczyna się od 10 000 sz, a górna granica zależy od kupującego. Smoczycy jaj nie da się kupić na wolnym rynku. Koszty tresury bywają bardzo różne, ale nie spadają poniżej 5000 sz. Smoków nigdy nie da się udomowić.

Szkielet koński

Nekromanci, liczowie i inne mroczne stwory uważają żywe konie za płochliwe i kłopotliwe w utrzymaniu. Gdy potrzebują wierzchowców, wolą zabić konia i rzucić *ożywienie umarłego* na jego ghoulowate truchło.

Użyj statystyk dużego szkieletu z *Księgi Potworów*, z kilkoma zmianami. Szybkość szkieletu końskiego to 18 metrów, atakuje dwoma kopytami zamiast pazurów (takie same obrażenia), a front i zasięg są odpowiednie dla stworzenia długiego, nie wysokiego (1,5 m na 3 m/1,5 m). Szkieletów końskich nie można udomowić.

Udźwig: lekki 87 kg, średni 174 kg, ciężki 262,5 kg; ST młode/dorośle: –; Cena młodego: –; Koszt tresury: –.

Wyvern

Pomimo szponów i okrutnego żądła wyvern jest wierzchowcem dużo bezpieczniejszym niż jego inteligentniejsi kuzyni. Po schwytaniu i oswojeniu zachowuje się w sposób przewidywalny i poddaje się w miarę standardowym procedurom tresury.

Te istoty mają opinię głupich, ale bliższe prawdy jest określenie „zaradny inaczej”. Wyvern poddany odpowiedniej dyscyplinie i opiece nauczy się wielu różnych komend i będzie wykonywać złożone polecenia, nawet pod nieobecność pana. Jeśli jednak zostanie ranny lub coś go zaskoczy w czasie nieobecności pana, instynkty biorą górę i stwór atakuje źródło zagrożenia. Wyvernów nie można udomowić.

Udźwig: lekki 348 kg, średni 699 kg, ciężki 1050 kg; ST młode/dorośle: 25/32; Cena młodego: 3000 sz; Koszt tresury: 3000 sz.

Nowe egzotyczne wierzchowce

Opisane dalej nowe stworzenia również mogą służyć jako wierzchowce.

Koński golem

Duży konstrukt

Kość Wytrzymałości: 6k10 (33 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 15 m

KP: 15 (–1 rozmiar, +1 Zr, +5 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 14

Ataki: 2 kopyto +8 wręcz, ugryzienie +3 wręcz

Obrażenia: kopyto 1k8+5, ugryzienie 1k4+2

Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: roztrzaskanie

Specjalne cechy: cechy konstruktów, RO 5/+1, niepodatność na magię

Rzuty obronne: Wytrw +2, Ref +3, Wola +2

Atrybuty: S 21, Zr 13, Bd –, Int –, Rzt 11, Cha 1

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 5

Skarb: żaden

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 7-12 KW (duży)

Te konstrukty to golem uformowane na kształt ciężkich rumaków, a nie humanoidów. Koński golem jest szybszy i bardziej zwinny niż standardowe golem, za to mniej wytrzymały.

Zwykły materiał wykorzystywany do produkcji golemów jest zbyt ciężki na dobrego konia, a żywiołaki ziemi nie są dość żwawe na szybko nogatego wierzchowca. Dlatego końskie golem robi się z grubego, twardego drewna, a na duchy ożywiające bierze się żywiołaki powietrza.

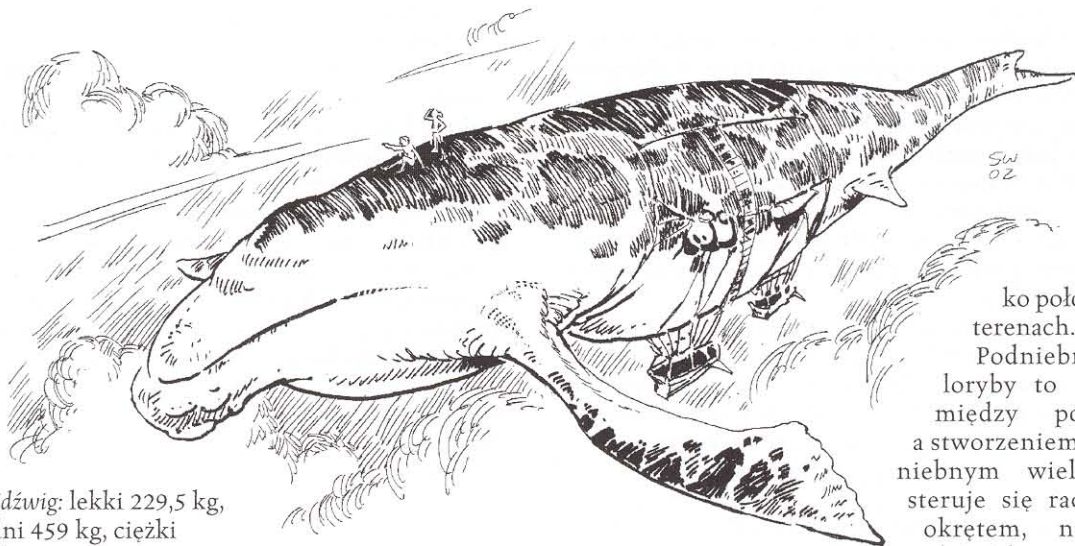
Końskie golem nie wydzielają zapachu. Idąc cicho skrzypią, ale mogą galopować niezmordowanie, poruszając się z pełną szybkością biegu przez cały dzień (290 kilometrów dziennie z lekkim ładunkiem). Grzbiet golema, twardy jak kłoc drewna, nie „pracuje” pod jeźdźcem, więc galopowanie na nim przez cały dzień daje się mocno we znaki. Jeźdźcy, którzy chcą jechać dłużej niż 8 godzin dziennie, zaczynają odczuwać zmęczenie takie jak po forsownym marszu (patrz: Rozdział 9 *Podręcznika Gracza*).

Te wierzchowce to konstrukty, a więc nie wymagają tresury. Starają się jak najlepiej wykonać wszystko, co każe właściciel.

Walka: Koński golem atakuje tak jak rumak, wymierzając ataki kopytami w cel wskazany przez pana. Może walczyć, niosąc jeźdźca, ale ów może atakować tylko wtedy, gdy wykona udany test Jeździecstwa.

Roztrzaskanie (zc): Trzy razy dziennie koński golem może wydać rozdzierający uszy kwik, który działa jak czar *roztrzaskanie* rzucony przez zaklinaacza 10. poziomu.

Niepodatność na magię (zw): Golem koński jest niepodatny na wszystkie czary, zdolności czaropodobne i efekty nadnaturalne, z takimi oto wyjątkami – *wypaczenie drewna* oraz *kształtowanie drewna* spowalnia go na 2k6 rund (jak czar *spowolnienie*). *Odpychanie drewna* działa na niego normalnie, ale jeśli golem odeprze zaklęcie, może pozostać w miejscu. Czar nigdy nie rozszczepia ani nie łamie żadnych elementów konstruktów. Efekty oparte na ogniu i elektryczności osmałają golema, ale nie czynią mu żadnych szkód.



Udźwig: lekki 229,5 kg,
średni 459 kg, ciężki
690 kg.

Budowa: Ciało końskiego golema trzeba wyrzeźbić z jednego kłosa twardego drzewa, co najmniej stuletniego.

Stworzenie golema kosztuje 20 000 sz, w tym 400 sz to koszt ciała. Złożenie ciała z części wymaga udanego testu Rzemiosła (ciesielstwo) o ST 13.

Twórcą może zostać postać znajdująca się na przynajmniej 12. poziomie, potrafiąca rzucać czary wtajemniczeń. W chwili zakończenia rytuału musi ona poświęcić 750 PD. Obrzęd wymaga następujących zaklęć: *geas/poszukiwanie, ograniczone życzenie, ożywienie przedmiotu, roztrzaskania, widmowy rumak*.

Podniebny wieloryb

Kolosalna magiczna bestia

Kość Wytrzymałości: 32k10+291 (467 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: latanie 6 m (dobra)

KP: 14 (-8 rozmiar, +12 naturalny), dotyk 2, nieprzygotowany 14

Ataki: uderzenie ogonem +38 wręcz

Obrażenia: uderzenie ogonem 2k6+21

Front/Zasięg: 12 m na 24 m/4,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa

Specjalne cechy: widzenie w ciemności 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytrw +27, Ref +18, Wola +12

Atrybuty: S 39, Zr 10, Bd 29, Int 1, Rzt 14, Cha 6

Umiejętności: Nasłuchiwanie +3, Zauważanie +3

Atuty: Twardość

Klimat/Teren: regiony w klimacie umiarkowanym i gorącym

Występowanie: pojedynczo, para lub wysiew (5-20)

Skala Wyzwania: 15

Skarb: żaden

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 33-70 KW (kolosalny)

Podniebne wieloryby przypominają przerośnięte faldowce, pływające w powietrzu, a nie w wodzie. Łatwo się udamawiają i często służą jako jednostki przewozowe w cywilizacjach zbudowanych na wyso-

ko położonych terenach.

Podniebne wieloryby to coś pomiędzy pojazdem a stworzeniem. Podniebnym wielorybem steruje się raczej jak okrętem, niż jeździ jak na koniu.

Pod podniebnym wielorybem z reguły zawieszają się gondole pasażerskie, a rzadziej montuje się na nim ogromne howdahy, by pasażerowie podróżowali na grzbiecie.

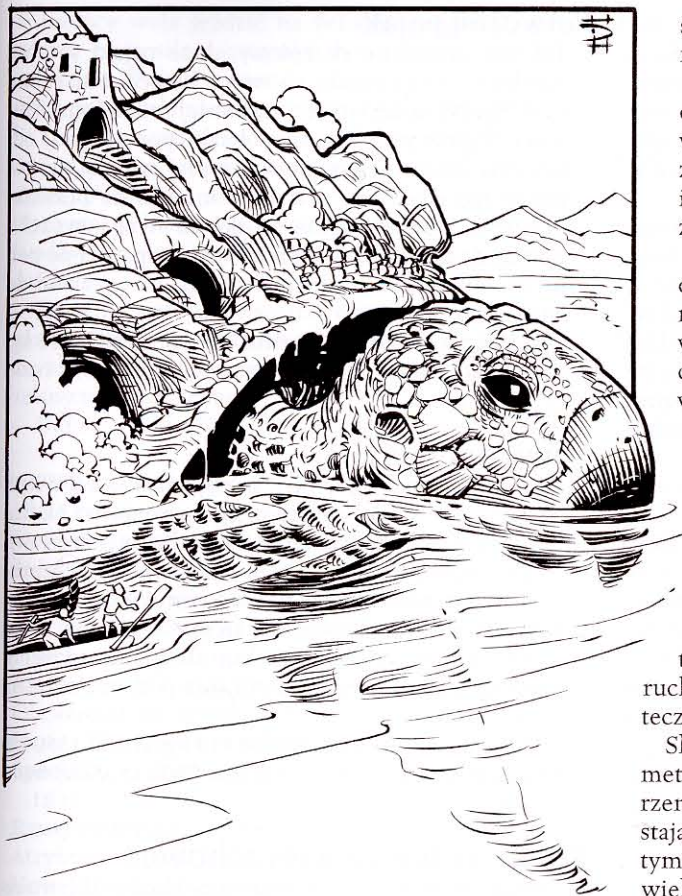
Spokojne i mocarne podniebne wieloryby przewożą tony ładunku na wielkie dystanse. Bardzo pożyteczne są dla właścicieli kamieniołomów, służąc do przewozu kamienia dla klientów zamieszkanych setki kilometrów dalej. Piraci wykorzystują podniebne wieloryby jako platformy abordażowe, a wielcy bogacze jako napowietrzne jachty.

W naturalnych warunkach podniebne wieloryby majestatycznie płyną przez powietrze i wydaje się, że nie muszą jeść. Nie mają naturalnych wrogów. Ich broń oddechowa skutecznie odstrasza większość drapieżników. Mędrcy są zgodni co do tego, że prawdopodobieństwo powstania takiej istoty drogą naturalnej ewolucji jest nikome. Jeśli jednakże pojawienie się podniebnych wielorybów miało coś wspólnego z magicznymi eksperymentami, musiało to być tak dawno temu, że nie zachowały się o tym żadne wzmianki.

Broń oddechowa (zn): Mechanizmem obronnym podniebnych wielorybów jest szybkie opróżnienie pęcherzy powietrznych. Utrata stabilności sprawia, że wieloryb opada w dół o 30 metrów, pozostawiając chmurę paraliżującego gazu w promieniu 3 metrów wokół pierwotnej pozycji. Każde stworzenie w obrębie chmury gazu musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 35) – nieudany oznacza paraliż na 2k4 rundy.

Tresura podniebnego wieloryba: Wytresowanie podniebnego wieloryba na wierzchowca lub zwierzę transportowe wymaga udanego testu Postępowania ze zwierzętami (ST 18 przy młodym, 25 przy dorosłym osobniku). Młode kosztują 10 000 sz na wolnym rynku. Zawodowy treser zażąda 500 sz za wychowanie lub wytresowanie wieloryba.

Podróż na wytresowanym zwierzęciu wymaga gondoli lub howdahy. Stworzenie potrafi walczyć, przewozić jeźdźcę. Jeźdźcy i pasażerowie mogą walczyć bez konieczności testowania Jeździectwa.



Udźwig: lekki 22 368 kg, średni 44 784 kg, ciężki 67 200 kg.

Zaratan

Kolosalna magiczna bestia

Kość Wytrzymałości: 38k10+345 (554 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 3 m, pływanie 9 m

KP: 32 (-8 rozmiar, +30 naturalny), dotyk 2, nieprzygotowany 32

Ataki: ugryzienie +46 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 4k6+24

Front/Zasięg: 24 m na 30 m/12 m

Specjalne ataki: machnięcie płetwą

Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytrw +30, Ref +21, Wola +16

Atrybuty: S 43, Zr 11, Bd 28, Int 6, Rzt 19, Cha 12

Umiejętności: Nasłuchiwanie +12, Pływanie +24, Zauważanie +12

Atuty: Czujność, Twardość

Klimat/Teren: wody w klimacie gorącym

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 20

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zazwyczaj neutralny

Rozwój: 39-76 KW (kolosalny)

Te gigantyczne, nieruchawe żółwie można łatwo pomylić z małymi wysepkami. Grupki spryciarzy czy

szczęściarzy, którzy na takiego natrafiają, mogą na nim jechać.

Zaratany normalnie unoszą się w ciepłych prądach morskich z otwartymi paszczami, do których wpływa pokarm i co tam się jeszcze trafi. Czasami znajduje się rozbitków żyjących na grzbiecie tych istot. Niektórzy nawet nie zdawali sobie sprawy, że siedzą na skorupie żółwia.

Sterowanie zarataniem wymaga co najmniej czterech osób. Główny jeździec musi stać na skorupie blisko głowy i głośno wrzeszczeć lub śpiewać, wydając stworzeniu instrukcje i motywując do przełamania wrodzonego letargu. Jeźdźcy mogą wykonywać testy Dyplomacji, Występów lub Zastraszania (ST 31), aby skłonić zaratana do zastosowania się do poleceń. Inni muszą stać w równej odległości wokół środka skorupy i tupać nogami lub walić bronią miazdzącą, by zachęcać zaratana do poruszania się tylko w przód, a nie w innym kierunku (mogą stosować też inne próby dowolnych dających się zastosować umiejętności). Jeździec na przedzie może nie potrzebować pomocy w przekonywaniu zaratana do ruchu, ale bez wibracji stworzenie nie będzie dostatecznie zmotywowane.

Skalista skorupa zaratana jest długa i szeroka na 24 metry, z piaszczystą warstwą na górze, w której zakorzeniają się nasiona i pyłki i z której czasami wyrastają niskie drzewka. Jeśli wierzyć opowieściom snutym przy ogniu przez starych żeglarzy, bywają jeszcze większe zaratany.

Walka: Zaatakowane zaratany wolą uciekać, niż walczyć, ale potrafią się też bronić. Przy pierwszych oznakach zagrożenia stwór wciąga łeb i łapy do skorupy, czekając, aż ataki ustaną. Jeśli trwają dłużej niż 2 rundy, zaratana wysuwa głowę i odnóża i gryzie oraz wali płetwami przez rundę, a w następnej rundzie odpływa. Na przemian atakuje i ucieka, aż przeciwnik nie zrezygnuje lub nie zginie. Jeśli zaratana wie, że niesie na sobie jeźdźców, nie zanurkuje pod wodę, chyba że coś zagrozi jego życiu.

Machnięcie płetwą (zw): Zaratana miota wszystkimi czterema łapami na raz, dosięgając wszystkiego w promieniu 12 metrów. Stworzenia i przedmioty w zasięgu otrzymują automatycznie 2k8+16 obrażeń miazdzących. Udany rzut obronny na Refleksi (ST 38) pozwala stworzeniom uniknąć połowy z nich.

Tresura zaratana: Zaratany raczej nie dają się tresować. Są dość inteligentne, by wykonywać nawet złożone polecenia przy bezpośrednio wydawanych rozkazach (popartych odpowiednimi bodźcami), ale gdy przestaną słyszeć rozkazy, znów popadają w odrętwienie. Żyją niewiarygodnie długo, a małe zaratany to taka rzadkość, że nie warto o nich mówić. Zamiast chwytania i tresowania zaratana, poszukiwacze przygód muszą skorzystać z dorosłego, jeśli na niego natrafiają. Te istoty rozumieją podstawowe komendy w większości języków, również we wspólnym, ale mówią tylko wodnym.

Udźwig: lekki 38 400 kg, średni 76 800 kg, ciężki 115 200 kg.

Robactwo wierzchowe

Robactwo w roli udomowionych stworzeń to tak cudaczny pomysł, że jeźdźcy na robakach albo są skrajnymi dziwakami, albo należą do nietypowego społeczeństwa, które na co dzień wykorzystuje tego typu istoty. Brak inteligencji sprawia kłopoty przy udomowieniu, ale nie jest ono niemożliwe.

Jeźdźcy robaków muszą przebywać prawie cały czas ze swymi wierzchowcami, aby utrzymać stałą więź. Nawet śpią w tym samym pomieszczeniu, w specjalnie zbudowanych barakach-stajniach. Właśnie dzięki temu więź jest wystarczająco głęboka. Jeźdźcy żyją blisko wierzchowców i nawiązują łączność z ich niezłożonymi osobowościami. Zdarzają się trwające całe pokolenia wojny rodowe zapoczątkowane zabójstwem robaczego wierzchowca.

Ogromna drapieżna modliszka

Najlepszy wybór na robacze wierzchowce dla gwardii miejskich, pałacowych i honorowych, a to z racji wrodzonej skłonności do pozostawiania w bezruchu przez długi czas. Wierzchowe modliszki dla straży honorowych i kompanii reprezentacyjnych często maluje się na jaskrawe kolory, by ich widok wywierał jeszcze większe wrażenie, a także by łatwo dały się odnaleźć po rozdzieleniu z jeźdźcem.

Udźwig: lekki 348 kg, średni 699 kg, ciężki 1050 kg; ST młoda/dorosła: – /29; Cena larwy: 500 sz; Koszt tresury: 300 sz.

Nowy eliksir: feromony królowej

Osoba, która spożyła ten eliksir, wydziela feromony imitujące woń mrówczej królowej. Wszystkie ogromne mrówki w promieniu 18 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 13). Porażka oznacza, że spokojnie idą szeregiem za milę pachnącą osobą i pozostają posłuszne przez tydzień. Po tym czasie działanie eliksiru kończy się i trzeba wypić kolejną porcję, by utrzymać kontrolę. Mrówki w zasięgu zapachu, którym powiedzie się rzut na Wolę lub które z innych przyczyn nie dadzą się nabrać, wściekle atakują fałszywą królową.

Poziom czarującego: 3; Wy-maganie: Warzenie eliksirów; Cena rynkowa: 300 sz.

Ogromna mrówka

Mrówki robotnice to niezmordowane zwierzęta juczne, a wojownicy – szybkie, nieustraszone wierzchowce. Oba typy potrafią wspinać się na pionowe powierzchnie razem z jeźdźcem. Jednak z powodu więzi łączącej mrówki z królową, trudno je oddzielić od mrowiska i ośwoić. Rozwiązali ten problem alchemicy, opracowując miksturę, która po wypiciu nadaje korzystającej z niej osobie zapach królowej mrówek (patrz ramka).

Udźwig: robotnica – lekki 25 kg, średni 49,5 kg, ciężki 75 kg; wojownik – lekki 43,5 kg, średni 87 kg, ciężki 131,5 kg; ST młoda/dorosła: – /27; Cena larwy: 200 sz; Koszt tresury: 100 sz.

Ogromna osa

Nie bez przyczyny powiada się: „Cięty jak osa”. Gdy ogromna osa odniesie rany w walce, atakuje wyłącznie osobę, która ją zraniła. Jeździec musi poświęcić akcję będącą odpowiedzią na ruch i wykonać test Jeździectwa (ST 20), aby zmusić owada do przerwania walki lub zaatakowania innego przeciwnika. Mając do czynienia z takim kłopotem, jeździec zwykle woli pozwolić wierzchowcowi lecieć tam, gdzie chce.

Ogromne osy świetnie nadają się na wierzchowce dla elitarnych żołnierzy do przeprowadzania szybkich uderzeń.

Udźwig: lekki 150 kg, średni 300 kg, ciężki 450 kg; ST młoda/dorosła: – /30; Cena larwy: 800 sz; Koszt tresury: 750 sz.

Potworny pajak

Tak jak potworne skorpiony, duże pajaki są zbyt patykowate i za niskie na wierzchowce. Potrzebne są osobniki rozmiaru co najmniej wielkiego. Treserzy, którzy potrafią ośwoić tak spore pajaki, odkrywają, że na wierzchowce lepiej nadają się po-gońce niż sieciowe, z racji skłonności do poruszania się i skradania, a nie do tkania sieci i wyczekiwania. Za to pajaki sieciowe świetnie pasują do pełnienia obowiązków stacjonarnych, na przykład do strzeżenia bram.

Udźwig: lekki 348 kg, średni 699 kg, ciężki 1050 kg; ST młode/dorosłe: – /35; Cena jaja: 1000 sz; Koszt tresury: 1000 sz.

Potworny skorpion

Duże potworne skorpiony są zbyt niskie na wierzchowce dla stworzeń średniego rozmiaru. Ludzie i im podobni lepiej się czują na wielkich przedstawicielach tego gatunku. Jednak robactwo tego rozmiaru bardzo trudno ośwoić w dorosłym wieku, a konsekwencje pomyłki bywają dla tresera tragiczne. Praktycznie koniecznością jest zakup skorpiona od fachowego tresera, a nie próby osławiania podejmowane na własną rękę.

Udźwig: lekki 459 kg, średni 918 kg, ciężki 1380 kg; ST młode/dorosłe: – /41; Cena jaja: 2000 sz; Koszt tresury: 1000 sz.

Nowe robacze wierzchowce

Opisane dalej nowe robactwo może służyć jako wierzchowce.

Ogromna ważka

Duże robactwo

Kość Wytrzymałości: 3k8+3 (16 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 6 m, latanie 18 m (dobra)

KP: 14 (–1 rozmiar, +1 Zr, +4 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 13

Ataki: ugryzienie +5 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k8+6

Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/1,5 m

Specjalne cechy: robactwo, widzenie w ciemności 18 m

Rzuty obronne: Wytrw +4, Ref +2, Wola +2

Atrybuty: S 18, Zr 12, Bd 13, Int –, Rzt 12, Cha 12

Umiejętności: Ukrywanie –3, Wyczucie kierunku +7, Zauważanie +7

Klimat/Teren: wody i bagna w klimacie umiarkowanym i gorącym

Występowanie: pojedynczo, para lub rój (5-20)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: żaden

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 4-6 KW (duży); 7-9 KW (wielki)

Rabusie i bandyci dosiadający latającego robactwa preferują ogromne ważki. Są mniej agresywne niż osy, a bardziej niż pszczoły. Ponadto podczas lotu wydają niski, buczący odgłos, który budzi strach w prostym ludzie.

Jeźdźcy wolą jeździć na żeńskich ważkach, gdyż samce mają silny instynkt terytorialny. Ogromna ważka ma długość 3 metrów i trzymetrową rozpiętość skrzydeł, a ciało szerokie tylko na 60 centymetrów.

Tresura ogromnej ważki: Wytresowanie ogromnej ważki na wierzchowca wymaga udanego testu Postępowania ze zwierzętami (ST 30). Jaja ogromnych ważek kosztują na wolnym rynku po 500 sz. Zawodowy treser zażąda 300 sz za oswojenie ogromnej ważki.

Jazda na ogromnej ważce wymaga egzotycznego siodła. Ogromna ważka może walczyć, niosąc jeźdźcę, ale ów może atakować tylko wtedy, gdy wykona udany test Jeździectwa.

Udźwig: lekki 150 kg, średni 300 kg, ciężki 450 kg.

Ogromny świetlik

Duże robactwo

Kość Wytrzymałości: 3k8+6 (19 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 6 m, latanie 15 m (dobra)

KP: 13 (-1 rozmiar, +2 Zr, +2 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 11

Ataki: ugryzienie +4 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k3+4

Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/1,5 m

Specjalne cechy: robactwo, widzenie w ciemności 18 m

Rzuty obronne: Wytrw +5, Ref +3, Wola +2

Atrybuty: S 16, Zr 15, Bd 14, Int -, Rzt 12, Cha 13

Umiejętności: Ukrywanie -2, Wyczucie kierunku +7, Zauważanie +7

Klimat/Teren: wzgórza i lasy w klimacie umiarkowanym

Występowanie: pojedynczo lub rój (5-20)

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: żaden

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 4-6 KW (duży); 5-9 KW (wielki)

Doskonale stworzenia ratownicze i poszukiwawcze. Ich podbrzusza jaśnieją na żółto lub zielono i oświetlają obszar w promieniu 3 metrów.

Powszechna sztuczka wpajana świetlikom przez jeźdźców to „Światło”. Na ową komendę fosforyzujące podbrzusza owadów świecą nieprzerwanie, a jeźdźcy są w stanie wypatrywać celów na ziemi. Ogromne świetliki niezbyt nadają się do walki, więc jeźdźcy unikają bitwy jak tylko mogą.

Te owady mają 2,7 metra długości.

Tresura ogromnego świetlika: Wytresowanie ogromnego świetlika na wierzchowca wymaga udanego testu Postępowania ze zwierzętami (ST 30). Jaja ogromnych świetlików kosztują na wolnym rynku po 300 sz. Zawodowy treser zażąda 300 sz za oswojenie ogromnego świetlika.

Jazda na ogromnym świetliku wymaga egzotycznego siodła. Ogromny świetlik może walczyć, niosąc jeźdźcę, ale ów może atakować tylko wtedy, gdy wykona udany test Jeździectwa.

Udźwig: lekki 114 kg, średni 229,5 kg, ciężki 345 kg.

Humanoidalne wierzchowce

Można jeździć także na niektórych humanoidach, zacierając granicę tego, co można nazwać wierzchowcem. Ze względu na kształt i udźwig, takie wierzchowce zwykle są o dwie kategorie rozmiaru większe niż jeźdźcy. Siodło dla nich przypomina otwarty plecak z mieściami na nogi. Jeźdźcy wolą podróżować przodem do kierunku jazdy, patrząc nad ramieniem wierzchowca. W bitwie jednak zwykle łatwiej walczyć plecami do wierzchowca, czyli w istocie „jadąc” do tyłu.

Girallon

W naturalnych warunkach są to dzikie stworzenia, ale schwytane w młodym wieku stają się wiernymi wierzchowcami dla członków prymitywnych plemion. Jeźdźcy muszą jednak trzymać ich krótko, bo nie da się wykorzystać agresji i instynktu terytorialnego girallonów. Nie są one tak strasznie zajadłe jak sowoniedźwiedzie, ale i tak wymagają podobnych technik przy tresurze.

Udźwig: 306 kg, średni 613 kg, ciężki 920 kg; ST młody/stary: 25/32; Cena młodego: 4000 sz; Koszt tresury: 3000 sz.

Ogr

Zdarza się, że ogr przywiązuje sobie do pleców goblina zbrojnego w kuszę i wykorzystuje go jako strzelca. Sprytnie gobliny (których nie ma zbyt wiele) pielęgnują taki związek, wychwalając nowego „wierzchowca” i sprawiając ogrowi różne przyjemności. Po pewnym czasie goblin umie tak manipulować ogrem, że ów robi wszystko, czego zażyczy sobie jeździec, a do tego wierzy, że są to jego własne decyzje.

Od czasu do czasu społeczności małych ludów wychowują dziecko ogrów jak własne. Darzy ono przyjaźnią przybraną rodzinę i z ochotą wozi jej członków na plecach, jeśli pozwala mu się wędrować z przyjaciółmi.

Udźwig: 153 kg, średni 306 kg, ciężki 460 kg; ST młody/stary: 22/29; Cena młodego: 1000 sz; Koszt tresury: 1500 sz.

Szary rozpruwacz

Szary rozpruwacz nie potrzebuje siodła. Garbate ramiona tworzą szerokie, płaskie siedzisko. Gdy rozpruwacz niesie pasażera, jego chód staje się zadziwiająco spokojny. Niektórzy mali jeźdźcy nawet wstają i spacerują, jadąc na grzbiecie rozpruwacza.

Oczywiście wszystko zależy od tego, czy rozpruwacz pozwala się dosiąść. Nikt nie rozumie dlaczego albo jak te istoty podejmują decyzje dotyczące „akceptacji” danej osoby. Jeśli tak się zdarzy, jeździec po prostu korzysta z nieoczekiwanej okazji. Gdy szary rozpruwacz zaakceptuje jeźdźcę, pozwala się normalnie tresować – ST testu Postępowania ze zwierzętami dla zaakceptowanej osoby wynosi 10. Próba wytresowania nieprzyjaznego szarego rozpruwacza bliska jest samobójstwu. Te bestie nadzwyczaj trudno wytresować. Nawet rzadko spotykane młode, wykradzione rodzicom, są dzikie i krnąbrne. Podany dalej koszt tresury zakłada, że szary rozpruwacz nie akceptuje tresera.

Udźwig: 200 kg, średni 400 kg, ciężki 600 kg; ST młody/stary: 33/40; Cena młodego: 6000 sz; Koszt tresury: 20 000 sz.

ROZDZIAŁ 5: PRZEDMIOTY MAGICZNE

Oto nowe magiczne przedmioty, poszerzające listę z Rozdziału 8 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI. Opisano je tak jak we wspomnianym podręczniku, chyba że zaznaczono inaczej.

PANCERZ

Premie z magicznych pancerzy to premie z usprawnienia, które sumują się ze zwykłymi premiami z pancerza oraz z premiami zapewnianymi przez tarcze (zwykłymi oraz z usprawnienia). Wszystkie zbroje magiczne są mistrzowsko wykonane, a więc kary do testów z pancerza należy zmniejszyć o 1.

Zbroje mogą mieć także specjalne moce, które dla potrzeb określenia ceny rynkowej przedmiotu liczą się jako dodatkowe premie, chociaż nie zwiększają Klasy Pancerza.

Specjalne moce pancerzy i tarcz

Komplet opancerzenia lub tarcza ze specjalną mocą musi mieć premię z usprawnienia co najmniej +1.

Dowodzenie: Tak umagiczniona tarcza lub zbroja zawsze jest olśniewająca i błyszcząca, bez względu na panujące warunki, a nawet pomimo prób zamalowania lub zamaskowania. Tego typu przedmiotów szczególnie pożądamy dowódcy wojskowi wszelkiego rodzaju, emanują one bowiem aurą władzy, zapewniając premię za biegłość +4 do testów umiejętności opartych na Charyzmie oraz premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wole wszystkim sojusznikom w promieniu 9 metrów. Umagicznienie sprawia jednak, że właściciel tego przedmiotu jest doskonale widoczny, co skutkuje karą -6 do testów Ukrywania.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, zdolności rzucania czarów 5. poziom; **Cena rynkowa:** premia +2.

Groza: Zbroja lub tarcza roztacza wokół właściciela aurę strachu (jak zaklęcie *strach* na 7. poziomie czarującego). Aura wpływa na wszystkich przeciwników w promieniu 12 metrów. Zbroja lub tarcza wygląda zupełnie zwyczajnie. Jednak ci, którym nie powiedzie się rzut obronny, w miejscu posiadacza danego przedmiotu widzą przerażającą istotę rodem z najgorszych koszmarów.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *strach*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Kwasu: Komplet opancerzenia lub tarcza z tą mocą ma oleisty połysk i wiecznie pokrywa go warstwa dymiącego kwasu. Osoba nosząca zbroję (i wszystko, co ma ona przy sobie) jest niepodatna na kwas, również ten wytwarzany przez zbroję. Zbroja kwasu zadaje 2k4 obrażeń od kwasu w każdej run-

dzie kontaktu podczas zwania. Chwilowy, przelotny dotyk nie ma efektu. Przedmioty nietrzymane przez noszącego pancerz mogą ulec uszkodzeniu, jeśli przez całą rundę pozostaną w bezpośrednim kontakcie ze zbroją.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kwasowa strzała Melfa*, odporność żywiołowa; **Cena rynkowa:** premia +4.

Łapacz strzał: Tarcza z tą mocą przyciąga do siebie broń dystansową. Przeciwno temu właśnie orężu zapewnia premię z odbicia +1 do Klasy Pancerza, gdyż pociski i broń rzucona zbaczają ku tarczy zamiast jej posiadaczowi. Ponadto każda broń miotająca lub rzucona wycelowana w cel znajdujący się w odległości do 1,5 m od posiadacza tarczy zbacza z wyznaczonego celu i kieruje się w jego stronę. (Jeśli tarczownik ma całkowitą osłonę względem atakującego, pocisk lub oręż rzucony nie zbacza z kursu). Tarcza nie przyciąga pocisków i broni miotanej, które posiadają premie z usprawnienia większe od jej całkowitej premii do KP (choć również przeciwko nim stosuje się wyśzłą premię do KP z tarczy).

Postacie atakujące posiadacza tej tarczy bronią dystansową ignorują każdą szansę chybienia wynikającą z ukrycia lub efektów magicznych. Posiadacz tarczy aktywuje tę moc wypowiadając słowo rozkazu i może zakończyć jej działanie je powtarzając.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *tarcza entropii*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Ochrona przed wysączeniem: Zbroja ochrony przed wysączeniem tudzież tarcza ochrony przed wysączeniem zawsze mają barwę głębokiej czerni. Wyglądają tak, jakby prowadziły do niezmiernie, niewyobrażalnej głębi. Zbroja lub tarcza z tą mocą absorbuje ataki powodujące wysączenie poziomu oraz wysączenie wartości atrybutu. Dziennie taki przedmiot może wchłonąć tyle punktów obniżenia wartości atrybutu lub tyle poziomów, ile wynosi jego premia z usprawnienia. Pozwala także na rzuty obronne na Wytrwałość przeciw atakom powodującym wysączenie energii, nawet jeśli te na takie rzuty nie zezwalają. Udany rzut zmniejsza efekt o połowę. Zbroje oraz tarcze z tą mocą nie wpływają na rzuty obronne, które bez tego typu przedmiotów można wykonać.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odnowienie*; **Cena rynkowa:** premia +3.

Oślepienie wrogów: Zbroja oślepienia wrogów – ulubiona przez tropicieli i łowców nagród – obdarza posiadacza zwiększoną niewidzialnością względem konkretnego typu stworzeń, określonego w procesie jej tworzenia. Istoty, przeciw którym wykonano ten pancerz, tracą również zdolność wywęszczenia noszącego go, lecz słuch, wyczuwanie drgań i inne metody lokalizacji działają normalnie. Jako cel oślepienia wrogów tropiciel może wybrać dowolną kategorię istot z listy swych ulubionych wrogów.

Poniższa tabelka określa typ stworzenia, przeciw któremu działa losowo stworzona zbroja oślepienia wrogów.

k%	Rodzaj stworzenia
01-10	Wynaturzenia
11-15	Zwierzęta
16-30	Bestie
31-32	Konstrukty
33-34	Żywiółaki
35-37	Istoty baśniowe
38-47	Giganty
48-57	Humanoidy jakiegoś rodzaju (MP wybiera konkretną rasę)
58-67	Magiczne bestie
68-77	Humanoidy-potwory (MP wybiera konkretną rasę)
78-79	Śluz
80-81	Przybysze, chaotyczni (MP wybiera konkretną rasę)
82-83	Przybysze, praworządni (MP wybiera konkretną rasę)
84-86	Przybysze, źli (MP wybiera konkretną rasę)
87-89	Przybysze, dobrzy (MP wybiera konkretną rasę)
—	Rośliny ¹
90-94	Zmiennokształtni
95-97	Nieumarli
98-100	Robactwo

¹ Nieznane są *zbroje osłepiania wrogów* wykonane z myślą o roślinach.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, zwiększona niewidzialność; **Cena rynkowa:** premia +3.

Poświęcona: Zbroja lub tarcza z tą mocą chroni tylko osoby, które potrafią karcieć lub odganiać nieumarłych. Tego typu magiczny przedmiot zwiększa efektywny poziom właściciela przy teście odegnania o +2. Zbroje i tarcze z tą mocą zawsze poświęcone są konkretnemu bóstwu i dumnie wyeksponowany jest na nich jego święty symbol.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, zdolność karcenia lub odgania nieumarłych; **Cena rynkowa:** premia +2.

Przeszkadzanie: Zbroja lub tarcza z tą mocą łśni i mieni się hipnotyzująco. Wszyscy walczący z posiadaczem muszą co rundę wykonywać rzut obronny na Wole. Porażka oznacza poddanie się efektom czaru *oszołomienie*. Raz dziennie właściciel może aktywować *hipnotyczny wzór* (jak zaklęcie na 9. poziomie czarującego).

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *hipnotyczny wzór*, *oszołomienie*; **Cena rynkowa:** premia +3.

Przywieranie: Tarcza z tą mocą ogranicza ruchy trafionym nią przeciwnikom. Po udanym ataku przywierającą tarczą jej właściciel może sprawić, że przedmiot magicznie przyklei się do przeciwnika. Nie odklei się, dopóki ktoś nie wypowie słowa rozkazu (często „puść tarczę”), ofiara nie umrze lub ktoś nie odezwie tarczy, wykonując udany test Siły (ST 20). Dopóki tarcza pozostaje przyklepiona, jej właściciel traci wszystkie premie do Klasy Pancerza. Przywierająca tarcza nie działa na stworzenia wielkie i większe ani na przeciwników bezcielesnych. Właściciel może uwolnić się od tarczy normalnie.

Gdy tarcza pozostaje przytwierdzona do przeciwnika, trudno mu wykonywać fizyczne akcje. To samo dotyczy trzymającego tarczę, gdy ktoś się z nią szarpie z drugiej strony. Obaj otrzymują dodatkową karę do testów z pancerza wynoszącą -5 (która kumuluje się ze wszystkimi innymi karami do testów z pancerza, ale odnosi się tylko do testów umiejętności) oraz karę z okoliczności -2 do testów ataku.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *scalanie*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Światło dnia: Pancerz lub tarcza z tą mocą przez 30 minut dziennie może świecić jasnym światłem, równym efektowi czaru *światło dnia*. Słowo rozkazu, zwykle wypisane po wewnętrznej stronie tarczy czy zbroi, włącza i wyłącza światło. Z wyjątkiem tego efektu, tarcza lub pancerz mają normalne parametry.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *światło dnia*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Taniec: Właściciel może zdjąć *tańczącą tarczę* (akcja standardowa) i nakazać jej chronić jedną osobę (zapewne siebie samego). *Tańcząca tarcza* unosi się w powietrzu przed osłanianą postacią, wysuwając się na spotkanie broni przeciwnika i zapewniając osłonę przed atakami jednego wroga na rundę. Zapewniana przez nią premia do KP (w tym premia z usprawnienia) liczy się jako premia z osłony do Klasy Pancerza. Po upływie 4 rund tarcza spada na ziemię. Trzeba ją podnieść i na nowo uruchomić słowem rozkazu, by znów przez 4 rundy chroniła właściciela.

Danego bohatera może chronić tylko jedna *tańcząca tarcza* na raz. W przypadku stworzenia rozmiaru dużego jej skuteczność jest o połowę mniejsza (połowa premii z osłony do Klasy Pancerza), a w przypadku wielkiego nie zapewnia wartościowej osłony. *Tańcząca tarcza* służy tylko postaciom biegłym w posługiwaniu się tego rodzaju opancerzeniem.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ożywienie przedmiotu*; **Cena rynkowa:** premia +3.

Upierzona: Pancerz lub tarcza tego typu wyglądają na wykonane z tysięcy mieniących się tęczowo piór. Nie wpływa to na karę do testów z pancerza i inne statystyki. Za to *upierzona tarcza* lub *upierzona zbroja* pozwalają właścicielowi latać do 50 minut dziennie (jak czar *lot*).

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *lot*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Wodna: Ta zbroja ma opływowy kształt i zielonkawo połysk. *Wodny pancerz* pozwala posiadaczowi swobodnie poruszać się pod wodą bez wykonywania testów Pływania. Nadal działają reguły tonięcia (patrz *Tonienie* w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI), jeżeli posiadacz zbroi nie jest w stanie oddychać pod wodą. Rzadsza wersja tego typu pancerzy uzupełnia permanentny efekt *oddychania pod wodą* (jako czar działający tylko na noszącego zbroję).

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *oddychanie pod wodą* (jeśli jest), *swoboda ruchu*; **Cena rynkowa:** premia +2 (+3 z *oddychaniem pod wodą*).

Ścisłe określone pancerze i tarcze

Następujące pancerze oraz tarcze na ogół posiadają dokładne takie właściwości, jakie podano w opisach.

Malunek ciała: Zbroja malunku ciała trafiła w cywilizowane regiony od żyjących w odosobnieniu barbarzyńskich plemion. Magiczną farbę robi się z rzadkich barwników i ziół występujących tylko w dalekich zakątkach świata, a przechowuje w niewielkich garnczkach. Jeden taki pojemnik starcza na trzykrotne malowanie, a jeden rysunek działa przez 24 godziny. Farba obdarza pomalowaną postać premią z pancerza +5 do KP. Traktuje się to jak lekką zbroję bez maksymalnej premii ze Zręczności i bez kary do testów z pancerza. Waga jest nieistotna. Wykonanie malunku ciała zajmuje 4 minuty; 2 minuty, jeśli druga postać poświęci całą uwagę, pomagając malowanemu; minutę, jeżeli rysunek tworzony jest w pośpiechu. Usunięcie malunku zajmuje minutę (30 sekund, jeśli druga postać poświęci całą uwagę na pomaganiu).

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, Alchemia 5 rang; Cena rynkowa: 5000 sz; Koszt stworzenia: 2500 sz + 200 PD.

Nienawistne oko: Tę zbroję półpłytową +2 niemal w całości pokrywają malunki złowrogo spoglądających oczu. Trzy razy dziennie właściciel może wykorzystać emocję (tylko strach) jak zaklinacz 11. poziomu. Noszący zbroję zyskuje także premię z morale +4 do rzutów obronnych na Wolę przeciw efektom strachu.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, emocja, usunięcie strachu; Cena rynkowa: 38 360 sz; Koszt stworzenia: 19 805 sz + 1504 PD.

Pajęcza tarcza: Mała stalowa tarcza +2 pokryta malunkiem stylizowanego czerwonego pajaka przekłutego szpikulcem. Tarcza nieustannie sączy jad pajaka (zranienie; ST 11, 1k3 S/1k3 S). Raz dziennie tarczę można, wypowiadając słowo rozkazu, przemienić w małego potwornego pajaka, który walczy zamiast właściciela. Pająk pod każdym względem jest zwykłym stworzeniem. Jeśli zginie, natychmiast przemienia się na powrót w tarczę i nie można tej mocy użyć ponownie przed upływem 24 godzin. Jeżeli pająk zginie w wyniku dezintegracji, ulega całkowitemu zniszczeniu i nie pojawia się już w formie tarczy.

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, polimorfowanie dowolnego obiektu, trucizna; Cena rynkowa: 40 809 sz; Koszt stworzenia: 20 489 sz + 1626 PD.

Pancerz rozbrajania: Tę zbroję łuskową +2 wykonano z łusek zachodzących na siebie nieregularnym wzorem. Na pierwszy rzut nie widać, że zrobiona jest z łusek zachodzących na siebie z dołu, u góry i po bokach. Trzy razy dziennie noszący zbroję może jej nakazać spróbować rozbroić przeciwnika, jeśli ten wykonał udane trafienie bronią do walki wręcz. Łuski zdają się wtedy ożywać i próbują wyrwać wrogowi orzęb z ręki, tak jakby posiadacz pancerza miał atut Poprawione rozbrajanie i przygotował odpowiednią akcję. Podczas takiego rozbrajania zbroja wykorzystuje premię do ataku wręcz właściciela z dodatkową premią +5.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza; Cena rynkowa: 10 875 sz; Koszt stworzenia: 5538 sz + 427 PD.

Poręczny puklerz: Ten puklerz +1 ma zdolność przemiany na rozkaz w różne narzędzia. Chcąc określić, jakie dokładnie kształty może przybrać, rzucić pięć razy w poniższej tabeli, ignorując powtarzające się wyniki.

k10	Narzędzie
1	Piła do drewna
2	Klucz, regulowany
3	Hak
4	Piłka do metalu
5	Kotwiczka
6	Przecinak do metalu
7	Przebijak/dłuto
8	Świder
9	Łopatka
10	Duże szczypce

Po wewnętrznej stronie puklerza wygrawerowano małe symbole narzędzi, w które można go zamienić. Właściciel wypowiada słowo rozkazu, gdy chce przekształcić puklerz w narzędzie lub zmienić je na inne; musi przy tym dotykać tarczy lub przedmiotu. Narzędzia również są metalowe i mają cechy fizyczne podobne do tarczy (trwałość 10, 5 pw).

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wytwarzanie; Cena rynkowa: 10 265 sz; Koszt stworzenia: 5215 sz + 404 PD.

Skalny zmysł: Jest to zbroja płytowa +1 wykonana na krasnoluda. Pokrywają ją piękne grawerunki przedstawiające krasnoludzkich kamieniarzy przy pracy. Człowiek, który nałoży tę zbroję, zyskuje zdolność skalny zmysł. Krasnolud, który robi to samo, zyska premię z okoliczności +4 do wszystkich testów skalnego zmysłu, która kumuluje się z premią rasową. Ponadto krasnolud może raz dziennie użyć kształtowania kamienia oraz pogawędki z kamieniem.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, kształtowanie kamienia, pogawędka z kamieniem; Cena rynkowa: 32 130 sz; Koszt stworzenia: 16 890 sz + 1220 PD.

Tarcza roju: Po nałożeniu ta tarcza wygląda niczym jeden karwasz, wokół którego – po wypowiedzeniu słowa rozkazu – roją się tysiące latających insektów. Owady tworzą okrągły kształt rozmiaru małej tarczy i przemieszczają się wraz z ręką noszącą karwasz. Insekty działają jak mała tarcza +1. Raz dziennie, gdy właściciel wymówi drugie słowo rozkazu, owady odlatują z jego ręki, zmierzając ku ofierze, jak gdyby posiadacz tarczy rzucił wezwanie roju (typ roju: latające żuki). Rój istnieje, dopóki właściciel przedmiotu się na nim koncentruje. Trzeba też pamiętać, że gdy rój atakuje, wówczas nie służy jako tarcza.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wezwanie roju; Cena rynkowa: 6160 sz; Koszt stworzenia: 3155 sz + 241 PD.

Wróg spojrzeń: Zbroja stworzona dla tropiciela Arilusa. To dzięki niej zdołał on zniszczyć kilka gniazd meduz, które przeniknęły na jego rodzime bagno. Jest to koszulka kolcza +1 cudnie wypolerowa-

na – można sięomalże przejrzeć w połączeniach kółeczek. Trzy razy dziennie noszący zbroję może zignorować efekty dowolnego ataku wzrokowego.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ograniczone życzenie; **Cena rynkowa:** 74 050 sz; **Koszt stworzenia:** 37 150 sz + 2952 PD.

Zbroja łowcy wampirów: Tę zbroję krytą +3 stworzono dla dzielnych poszukiwaczy przygód walczących z wampirami. Często występuje w zbrojowniach kościołów poświęconych tępieniu krwio pijców. Zbroję łowcy wampirów pokrywają ochronne symbole dobrych bogów. Ponadto ma szczególnie grubą osłonę szyi.

Na rozkaz zbroja powołuje do istnienia efekty światła dnia lub ochrony przed złem. Raz dziennie właściciel może wykorzystać słoneczny wybuch oraz święte porażenie – jak czary rzucane przez kapłana 15. poziomu.

Zbroja łowcy wampirów zapewnia premię z morale +4 do rzutów obronnych na Wolę przeciw próbom dominacji. Ataki wysączające energię (ale tylko wykonywane przez wampiry) są osłabione z dwóch negatywnych poziomów do jednego. Zbroja łowcy wampirów posiada także drewniane obręcze na ramiona, które mogą „urodzić” drewniane kolki pojawiające się na ramieniu. Kolki można zdjąć i wykorzystać jako broń +1 (obrażenia 1k3 klute, zagrożenie krytykiem 19-20). Po odczepieniu jednego od obręczy wyhodowanie następnego będzie akcją całorundową.

Każda istota, która założy ten pancerz i która ma charakter inny niż dobry, otrzymuje jeden negatywny poziom. Utrzymuje się on aż do zdjęcia zbroi. Nigdy nie powoduje trwałej utraty poziomów, ale za to nie można go w żaden sposób usunąć (nawet czarem odnowienie), dopóki istota ma pancerz na sobie.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, mniejsze tworzenie, ochrona przed złem, słoneczny wybuch, światło dnia, święte porażenie; **Cena rynkowa:** 100 000 sz; **Koszt stworzenia:** 50 200 sz + 3984 PD.

Zbroja mozaikowa: Ta osobliwość zwykle wygląda na ozdobne, lakierowane pudełko, w którym znajdują się setki identycznych metalicznych elementów. Jeśli chodzi o kształty tych części, to istnieją różne warianty, m.in. jaszczurki, żuki, jeźdźcy czy słońce Pelora. Po wymówieniu słowa rozkazu, elementy wydostają się z pudełka i rozprzyskają po ciele właściciela, formując idealnie dopasowany, gładki zestaw pełnej zbroi płytowej +2. Ten pancerz jest lżejszy i wygodniejszy niż zwykła płytówka i zalicza się do średnich, a nie do ciężkich. Kara do testów z pancerza wynosi -4, a szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%. Raz dziennie na rozkaz kształty drgają i poruszają się po ciele właściciela, co powoduje efekt analogiczny do hipnotycznego wzoru.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, hipnotyczny wzór; **Cena rynkowa:** 11 560 sz; **Koszt stworzenia:** 6605 sz + 397 PD.

Zbroja zbrojmistrza: Ta zbroja półpłytkowa +1 ma wbudowane szpikulce i nabijane rękawice (patrz: Opisy broni w Rozdziale 7 Przewodnika Gracza). Wystarczy poświęcenie standardowej akcji, by pancerz stworzył dowolną z następujących prostych broni do

walki wręcz – ciężki buzdygan, lekki buzdygan, mrogsztern, półwłócznia, sierp, sztylet lub sztylet do pchnięć. Oręż formuje się z samej zbroi, w wybranej przez posiadacza dłoni. Właściciel może także stworzyć po jednej broni do obu rąk, na co potrzebuje kolejnej akcji. Typ oręża można zmieniać co rundę.

Broni stworzonej przez pancerz nie da się od niego oddzielić, więc posiadacza nie można rozbroić. Stworzony oręż istnieje, dopóki żyjący sobie tego osoba nosząca zbroję. Jeśli broń ulegnie zniszczeniu, nie można stworzyć nowej przed upływem 24 godzin.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, większe tworzenie; **Cena rynkowa:** 42 305 sz; **Koszt stworzenia:** 21 555 sz + 1660 PD.

Zguba roślin: Ta zbroja skórzana +1 ma barwę wyschniętych liści i martwego drewna. Doskonała do przecierania ścieżek przez gęsto zalesiony teren, chociaż zostawia wyraźny ślad w postaci martwych i umierających roślin. Druidzi, elfy i inni miłośnicy natury z niechęcią patrzą na niekontrolowane stosowanie tego pancerza. Nieustannie tworzy on bowiem efekt zmniejszania roślin, a raz dziennie noszący go może rzucić osłonę antyroślinną (na 7. poziomie czarującego).

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, osłona antyroślinna, zmniejszanie roślin; **Cena rynkowa:** 41 240 sz; **Koszt stworzenia:** 20 700 sz + 1643 PD.

Zmienna tarcza: Ta normalna mała stalowa tarcza +1 może zmienić rozmiar na mentalnie wydane polecenie. W standardowej akcji potrafi skurczyć się lub urosnąć od puklerza do pawęży. Wszystkie zasady dotyczące niesienia przedmiotów z tarczą stosują się do aktualnego rozmiaru tarczy (patrz: Opisy pancerzy w Rozdziale 7 Podręcznika Gracza). Nie możesz używać broni dzierżonej w ręce, w której trzymasz małą tarczę, a jeśli używałeś dużej tarczy lub pawęży, musisz upuścić przedmioty trzymane w tej dłoni. Postacie nie posiadające biegłości w tarczy otrzymują dodatkową karę do testów z pancerza -2 w następnej rundzie, jeśli rozmiar zmiennej tarczy ulegnie modyfikacji podczas walki.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, powiększenie; **Cena rynkowa:** 6560 sz; **Koszt stworzenia:** 3360 sz + 257 PD.

BRON

Magiczna broń posiada premię z usprawnienia tak samo jak pancerz. Wszystkie takie oręże również są mistrzowsko wykonane. Jednak premia z usprawnienia +1 broni mistrzowskiej nie kumuluje się z premią z usprawnienia +1, którą posiada każdy magiczny oręż.

Ta broń może mieć moce specjalne, które przy obliczaniu ceny rynkowej liczą się jako dodatkowe premie, mimo że nie polepszają testów ataku ani obrażeń.

Specjalne moce magicznej broni

Magiczna broń z mocą specjalną musi mieć premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Aura energii: Każda broń z tą mocą może zadać dodatkową liczbę obrażeń od energii, której typ wybiera posiadacz (dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno). Niezależnie od wyboru, energia nie szkodzi dłoniom dzierzącego oręż. W przypadku trafienia broń zadaje dodatkowe +1k6 obrażeń odpowiedniego typu energii. Zmiana aury energii to darmowa akcja dostępna raz na rundę. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają energią wystrzeliwane z nich pociski.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, błyskawica, kwasowa strzała Melfa, ogniste ostrze, oziębienie metalu, snop dźwięku; **Cena rynkowa:** premia +3.

Biegiłość: Posiadacz broni biegiłości nigdy nie otrzymuje kary za brak biegiłości przy atakowaniu nią.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, transformacja Tensera; **Cena rynkowa:** premia +2.

Bojowa sprawność: Broń chwytania jest skuteczniejsza przy próbach przewrócenia lub rozbrowienia wroga. Obdarza posiadacza premią z okoliczności +2 do prób przewracania i rozbijania. Pierwsze z wymienionych, jeśli są przeprowadzane orężem bojowej sprawności, nie prowokują okazyjnych ataków. Tą mocą można obdarzyć tylko broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, sieć; **Cena rynkowa:** premia +2.

Cienisty cios: Broń cienistego ciosu może przez cień walczącej nią osoby dosięgnąć przeciwników na to nieprzygotowanych. Atak ów można wykonać raz dziennie. Broń sięga o 1,5 metra dalej niż normalnie, a cel nie może wykorzystać premii ze Zręczności do KP. Cienisty cios można zadać, tylko jeśli istnieją prawdziwe cienie – a więc albo na otwartej przestrzeni w słoneczny dzień, albo przy oświetleniu broni jakimś źródłem światła.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, chód cienia, cieniste przyzwanie; **Cena rynkowa:** premia +2.

Gorliwość: Gorliwą broń łatwo wyciągnąć. Pozwala ona także szybko reagować posiadaczowi na zagrożenia. Zapewnia premię +2 do testów inicjatywy, bez względu na to, czy właśnie jest używana, czy jeszcze nie. Wyciągnięcie gorliwego oręża to darmowa akcja. Tą mocą można obdarzyć tylko broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, kocia gracia; **Cena rynkowa:** premia +2.

Harmonia: Broń harmonii pomaga posiadaczom wykorzystywać przewagę zyskiwaną w walce z flankowanymi przeciwnikami. Walczący tym orężem z flanki zyskuje premię +4 do testów ataku zamiast zwykłej premii +2. Tą mocą można obdarzyć tylko broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, wykrycie myśli; **Cena rynkowa:** premia +1.

Jaśniejąca: Ta broń jaśnieje i świeci się niczym polerowane srebro. Nigdy nie matowieje i nie jest podatna na ataki korodujące. Na rozkaz posiadacza dwa razy dziennie broń rozbłyśkuje jasnym światłem.

Wszyscy w promieniu 6 metrów oprócz dzierzącego oręż muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 14) – nieudany oznacza oślepienie na 1k4 rundy.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, piekące światło, ślepotą/głuchota; **Cena rynkowa:** premia +2.

Korożja: Na rozkaz broni korożji pokrywa się grubą warstwą kwaśnego płynu. Substancja nie szkodzi dłoniom trzymającym broń. Broń korożji zadaje +1k6 dodatkowych obrażeń od kwasu przy udanym trafieniu. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają energią kwasową wystrzeliwane z nich pociski.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, kwasowa strzała Melfa lub burza zemsty, kwaśna mgła; **Cena rynkowa:** premia +1.

Kwasu: Kwasowy oręż działa jak broń korożji (patrz wcześniej), a ponadto „pluje” kwasem po udanym trafieniu krytycznym. Kwas nie szkodzi dłoniom trzymającym broń, a powoduje +1k10 dodatkowych obrażeń od kwasu przy udanym trafieniu krytycznym. Jeśli mnożnik trafień krytycznych broni wynosi $\times 3$, premiowe obrażenia od kwasu wynoszą +2k10, a przy mnożniku $\times 4$ aż +3k10. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają energią kwasową wystrzeliwane z nich pociski.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, kwasowa strzała Melfa lub burza zemsty, kwaśna mgła; **Cena rynkowa:** premia +2.

Miłosierdzie: Broń powoduje dodatkowe 1k6 stłumień, poza zwykłymi obrażeniami. Wypowiadając rozkaz, właściciel może wyłączyć tę moc aż do odwołania. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają ją wystrzeliwane z nich pociski.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, leczenie lekkich ran; **Cena rynkowa:** premia +1.

Moc: Przy udanym trafieniu ten oręż wyzwala potężny strzał magicznej mocy, która nie rani posiadacza. Udane trafienie oznacza, że broń zadaje +1k6 obrażeń od mocy. Jeśli oręż trafi cel chroniony efektem mocy, np. czarem tarcza lub karwaszami pancerza, może go rozproszyć niezależnie od zadawanych ran. Wykonaj test rozproszenia (1k20+10) przeciw efektowi (ST 11 + poziom czarującego). Jeśli test się powiedzie, efekt magiczny ulega rozproszeniu (gdy jest to czar) lub stłumieniu (gdy jest to przedmiot magiczny). Broń dystansowa przekazuje tę moc na pociski. Walczący orężem mocy nie ryzykuje szansy chybiecia stworzeń bezcielesnych.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ściana mocy; **Cena rynkowa:** premia +3.

Obalanie: Ta moc zapewnia premię +4 do wszystkich testów Siły, jakie wykonuje walczący przy próbach przewrócenia przeciwnika przy użyciu tego oręża. Można nią obdarzyć tylko broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, bycza siła; **Cena rynkowa:** premia +1.

Odepchnięcie: Broń obdarzona tą mocą odpycha przeciwników. Udanym trafieniem zmusza ofia-

rę ataku do wykonania rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 19) – nieudany oznacza odrzucenie do tyłu o 3 metry. Jeśli cel nie ma za sobą 3 metrów wolnej przestrzeni, upada na ziemię. Po porażce pierwszego rzutu, ofiara musi wykonać następny (ST 19), by uniknąć otumanienia na 1 rundę. *Broń odepchnięcia* działa tylko na stworzenia mniejsze lub równe rozmiarem jej posiadaczowi.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wstręt*; **Cena rynkowa:** premia +3.

Otumanienie: Trafiając wroga, *broń otumanienia* emituje potężny snop energii dźwiękowej. Cios, który dojdzie celu, powoduje dodatkowe +1k6 obrażeń od dźwięku. Energia dźwiękowa nie rani posiadacza broni ani innych w pobliżu. Trafienie krytyczne oznacza, że ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 17) – nieudany skutkuje otumanieniem na 1 rundę. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają nią wyrzuceliwane z nich pociski.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *snop dźwięku*, *wstrzymanie potwora*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Pewne rany: Ten oręż rani stworzenia z redukcją obrażeń tak, jakby miał premię +5 z usprawnienia. Łuków, kuszy i procy nie można obdarzać tą mocą.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *większa magiczna broń*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Pomyślność: Broń *pomyślności* zsyła na posiadacza niewiarygodną pomyślność w postaci premii ze szczęścia +1 do wszystkich rzutów obronnych.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błogosławieństwo*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Precyzja: Tą mocą można obdarzyć tylko broń dystansową. *Broń precyzji* można rzucić lub wyrzucić w przeciwnika zaangażowanego w walkę bez zwykłej kary –4. Posiadaczom, którzy mają już atut *Precyzji* –ny strzał, broń nie zapewnia dodatkowych korzyści.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *Precyzyjny strzał*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Promienność: *Promienna broń* może rozbłysnąć jasnym światłem. Na życzenie emituje *światło dnia* analogicznie do czaru rzuconego przez kapłana 9. poziomu.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *światło dnia*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Przebijacz serc: Broń pozwala posiadaczowi uderzać w punkty vitalne na ciele przeciwnika. Podobnie jak zdolność łotrzyka ukradkowy atak, *przebijacz serc* powoduje dodatkowe obrażenia u przeciwników nieprzygotowanych oraz flankowanych. Za każdym razem, gdy cel traci premię ze Zręczności do KP (nawet jeśli jej nie posiada, a wskazuje na to sytuacja), albo gdy dzierzący ten oręż zachodzi ofiarę z flanki, broń zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń. Te dodatkowe rany nie dotyczą stworzeń niepodatnych na trafienia krytyczne. Tą mocą można obdarzyć tylko broń do walki wręcz zadającą obrażenia kłute.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostra krawędź*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Rozbrajanie: Ta broń ma jedno specjalne przeznaczenie – rozbrajanie przeciwników. Eliminuje należne przeciwnikowi premie za rozmiar lub dwuręczność oręża. *Broń rozbrajania* zapewnia także posiadaczowi premię +1 do spornego testu ataku przy próbie rozbrajania, ale nie do innych testów ataku. Tą mocą można obdarzyć tylko broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza; **Cena rynkowa:** premia +2.

Samonaprowadzanie: Tą mocą można obdarzyć tylko broń dystansową. Oręż kieruje się wprost do celu, niwelując wszelkie normalnie istniejące szanse chybień (np. za ukrycie). Strzelec musi jednak celować we właściwe miejsce. Strzały wypuszczone przez pomyłkę w pustą przestrzeń nie spadają na niewidzialnych wrogów, nawet jeśli są oni w pobliżu.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *prawdziwe widzenie*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Skurczenie: Broń może na życzenie zmniejszać rozmiar, jak pod wpływem czaru *skurczenie przedmiotu*.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *skurczenie przedmiotu*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Spętanie: Ta broń uniemożliwia trafionym istotom przeniesienie się na inny plan. Raz dziennie posiadacz *broni spętania* może wyprowadzić cios, który spowoduje uwięzienie. W tym przypadku udane trafienie oznacza, że jego ofiara nie może przenieść się między wymiarami w żaden sposób – jakby znajdowała się pod wpływem czaru *wymiarowa kotwica*. Efekt trwa 13 minut. Jeżeli cios spętania nie dojdzie celu, uderzenie tego nie można powtórzyć przez 24 godziny.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wymiarowa kotwica*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Szałość: Posiadacz tego oręża może raz dziennie wpadać w szal, jak pod wpływem *emocji* (*wściekłość*), ale bez przymusu walki bez względu na niebezpieczeństwo. Podczas szału właściciel broni zyskuje premię z morale +2 do Siły i Budowy oraz premię z morale +1 do rzutów obronnych na Wole, ale otrzymuje karę –1 do Klasy Pancerza. Efekt nie kumuluje się z *emocją* (*wściekłość*) ani z szałem barbarzyńcy. W czasie szału władający *bronią szaleństwa* ma takie same ograniczenia dotyczące użycia atutów i umiejętności jak barbarzyńca również w szale. Szal trwa 3 rundy. Tą mocą można obdarzyć tylko broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *emocja*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Szybkie przeładowanie: Tą mocą można obdarzyć tylko kusze. *Kusza szybkiego przeładowania* jest połączona z przestrzenią międzywymiarową, mieszczącą do 100 beltów. Dzięki temu można ładować kuszę szybciej niż zwykle. Przeładowanie ręcznej lub lek-

kiej kuszy to darmowa akcja (postać z kilkoma atakami może wykonać akcję pełnego ataku), a ciężkiej kuszy – akcja będąca odpowiednikiem ruchu. Prześtrzeń międzywymiarowa może przechowywać różne typy beltów, a właściciel może wybierać je wedle życzenia.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *sekretny kufer Leomunda*, *skurczenie przedmiotu*; Cena rynkowa: premia +2.

Uderzenie: Każda broń miażdżąca z mocą uderzenie ma podwojony zakres zagrożenia krytykiem. Na przykład, *drąg uderzenia* ma zagrożenie krytykiem 19-20, a *ciężki korbacz uderzenia* 17-20. Ta moc nie działa na broń kłującą lub tnącą.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza; Cena rynkowa: premia +1.

Waleczność: Jeśli posiadacz jest skłonny narazić się na ataki wrogów, broń *waleczności* będzie zadawać straszliwe ciosy. Pozwala ona bowiem właścicielowi przenieść część lub całość premii ze Zręczności na testy obrażeń (zmniejszając o tyle samo Klasę Pancerza). Posiadacz broni na początku swojej akcji decyduje, jaką część wspomnianej premii przenosi do ataku, a efekt ów utrzymuje się do jego następnej akcji.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła*; Cena rynkowa: premia +2.

Władania: Oręż *władania* wygląda imponująco i wzmacnia osobowość posiadacza. Nawet ukryta w pochwie lub włożona za pas broń zapewnia premię z usprawnienia +2 do testów Błefowania, Dyplomacji i Zastraszania. Trzymana lub wyciągnięta obdarza zaś premią z usprawnienia +4 do testów Zastraszania. Ponadto posiadacz raz dziennie może rzucać sugestią jak zaklinacz 7. poziomu.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *sugestia*; Cena rynkowa: premia +2.

Wrzask: Na rozkaz broni wrzasku wydaje niskie buczenie, które razi uszy, ale nie szkodzi posiadaczowi oręża. Po trafieniu w cel emituje wysoki dźwięk i powoduje dodatkowe +1k6 obrażeń od dźwięku. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają nią wystrzeliwane z nich pociski. Broń wrzasku nie zadaje dodatkowych obrażeń istotom znajdującym się pod wpływem czaru *milczenie*. Nie ma dodatkowych efektów przeciw stworzeniom o bardziej czułym słuchu, te jednak nie lubią oręża wrzasku.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krzyk* lub *snop dźwięku*; Cena rynkowa: premia +1.

Wyważona: Wyważona broń lepiej leży w dłoni mniejszych postaci. Stworzenie mniejsze od oręża o jedną kategorię może używać jej jednorecznie. Na przykład niziołek mógłby władać jedną ręką wyważonym toporem bitewnym.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *pomniejszenie*; Cena rynkowa: premia +2.

Zajadłość: Gdy broń *zajadłości* trafia przeciwnika, wydziela błysk niszczącej energii, który przeskakuje między wrogiem i posiadaczem broni. Energia po-

woduje 2k6 obrażeń ofierze i 1k6 ran posiadaczowi oręża. Tą mocą można obdarzyć tylko broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wyczerpanie*; Cena rynkowa: premia +1.

Zogniskowanie ki: Ta broń kanalizuje *ki* posiadacza, pozwalając mu wykonywać wszystkie specjalne ataki oparte na owej mocy (np. oszłamiający atak mnicha, uderzenie *ki* i drżąca pięść, a także atut Oszłamiająca pięść) za pomocą niniejszego oręża – tak jakby były to uderzenia bez broni. Tą mocą można obdarzyć tylko broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być mnichem; Cena rynkowa: premia +1.

Ściśle określona magiczna broń

Przedstawiona dalej magiczna broń zwykle występuje z dokładnie takimi właściwościami jak podano w opisach.

Balorowy miecz kradzieży dusz: Najstraszliwszą bronią balorów jest duży półtoraręczny miecz mighbystalny +3 o wyglądzie trzaskającego, czerwono-czarnego płomienia. W głowicy rękojeści tkwi drogocenny czarny szafir. Gdy miecz rozbije głowę żywego stworzenia, ciemny klejnot wysysa z niej duszę i więzi ją w sobie (jak czar *uwięzienie duszy*). Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 23) – udany oznacza oparcie się temu efektowi. Jeśli broń rozbije głowę stworzenia o ponad 30 KW, szafir pęka na kawałki, nie więząc duszy i trzeba go wymienić na nowy. Klejnot może więzić na raz tylko jedną duszę, ale balory podobno znają tajemne rytuały pozwalające wysączyć duszę z klejnotu i wykorzystać ją do różnych złych celów.

Ten przedmiot jest znacznie droższy niż standardowe miecze balorów. Balor uzbrojony w miecz *kradzieży dusz* zwykle ma przy sobie tylko ów oręż oraz bicz, żadnych dodatkowych skarbów.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krąg śmierci*, *ostra krawędź*, *uwięzienie duszy*; Cena rynkowa: 219 870 sz; Koszt stworzenia: 125 270 sz + 7568 PD.

Balorowy miecz piorunów: Odmianą tradycyjnego miecza balorów jest duży półtoraręczny miecz porażenia i ośniewającej energii +1, wykrywający prawo (12. poziom czarującego) w zasięgu 9 metrów. Oręż wygląda na błyskawicę.

Cena rynkowa tego przedmiotu jest taka sama jak balorowego miecza *płomieni*, więc można wymieniać je w skarbach balorów bez żadnych modyfikacji.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błyskawica* lub *przywołanie błyskawicy*, *nieustający płomień*, *stan lotny*, *wykrycie prawa*; Cena rynkowa: 115 870 sz; Koszt stworzenia: 58 270 sz + 4635 PD.

Balorowy miecz płomieni: Tradycyjną bronią demonicznych balorów jest półtoraręczny miecz mighbystalny +1, wykrywający dobro (12. poziom czarującego) w zasięgu 9 metrów. Ta broń bywa często mylona z ognistym mieczem, gdyż wygląda jak języki płomieni.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, krąg śmierci, ostra krawędź, wykrycie dobra; **Cena rynkowa:** 115 870 sz; **Koszt stworzenia:** 58 270 sz + 4608 PD.

Balorowy miecz ugodynia: Duży splugawiony półtoraręczny miecz +5 pozwala posiadaczowi raz dziennie ugodynić dobro. Posiadacz dodaje modyfikator ze swej Charyzmy (jeśli dodatni) to testu ataku i zadaje +10 obrażeń, niezależnie od +2k6 plugawych obrażeń normalnie zadawanych przez broń. Ten specjalny atak jest uzupełnieniem innych zdolności ugodynia, które posiadać może właściciel miecza. Nie można jednak stosować dwóch ugodyni w tym samym ataku. Miecz ma wygląd czerwonej błyskawicy.

Cena rynkowa tego przedmiotu jest zbliżona do ceny balorowego miecza płomieni, więc można wymienić je w skarbach balorów bez żadnych modyfikacji.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, przekłeta plaga, twórca musi być zły i posiadać zdolność ugodynia; **Cena rynkowa:** 118 670 sz; **Koszt stworzenia:** 59 670 sz + 4720 PD.

Baśniowa strzała: Lekka, smukła strzała +1 o jaskrawo pomalowanych lotkach i niewielkim grocie. Po udanym trafieniu cel otacza błada poświata. Działająca ona dokładnie jak czar ogień faerie (5. poziom czarującego), pozbawiając ofiary wszelkich korzyści z ukrycia w ciemności, zamazania, przemieszczenia, niewidzialności i podobnych efektów.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ogień faerie; **Cena rynkowa:** 297 sz; **Koszt stworzenia:** 152 sz + 12 PD.

Batog Pomarj: Jedna strona tego złowieszczonego korbacza +2/+2 to zguba goblinoidów, a druga to zguba humanoidów-potworów. Dzierżąc batog Pomarj, postać rozumie (choć sama nimi nie mówi) języki orkowsy i goblini.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, rozumienie języków, wezwanie potwora I; **Cena rynkowa:** 68 960 sz; **Koszt stworzenia:** 34 690 sz + 2720 PD.

Belt głosów: Belty +2 o jaskrawych lotkach, często również o malowanych drzewcach. Zwane też *beltami* zguby magów, są postrachem wielu rzucających czary. Postać trafiona *beltami* głosów musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 16), by odeprzeć dekoncentrujący efekt. Porażka oznacza, że w głowie celu odzywiają się szepczące głosy. Rzucanie zaklęć możliwe jest tylko po udanym teście Koncentracji (ST 16 + poziom czarzu). Efekt utrzymuje się 1k6 rund.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, osłabienie umysłu; **Cena rynkowa:** 767 sz; **Koszt stworzenia:** 387 sz + 31 PD.

Belt swobody: Belty +1 wiecznie pokryte warstwą oliwy lub tłuszczu. W miejscu, gdzie leżą, zostają po nich oleiste ślady. Nawet lotki wyglądają na mokre od tłuszczu. Każdy trafiony *beltami* swobody również pokrywa się oleistą warstwą. Zapewnia ona premię +10 do testów Wyzwalania się wykonywanych w celu uwolnienia się ze zwarcia. Stworzenie pokryte tłuszczem otrzymuje karę -10 do testów zwarcia względem schwytności innej istoty. Efekt utrzymuje się przez 1k4 rundy.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, tłuszcz; **Cena rynkowa:** 247 sz; **Koszt stworzenia:** 127 sz + 10 PD.

Belt żądlaka: Belty +3 o wydrążonych jak rurki drzewcach, zaprojektowanych do wysączenia krwi. Każdy ma metalowy grot, wydrążony jak reszta beltu, z cienkimi kołnierkami z wyglądu przypominającymi podwójne skrzydelka żądlaka. W rundzie następującej po udanym trafieniu belt zaczyna wysączyć krew celu, tymczasowo obniżając jego wartość Budowy o 1k4 punkty co rundę, aż do zniszczenia. Każdy belt żądlaka jako mała broń drewniana ma trwałość 5 i 1 punktu wytrzymałości. Podczas wysączenia krwi belt ma KP 12 (+2 rozmiar). Belty żądlaka, które nie trafiają w cel, ulegają zużyciu.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, trucizna; **Cena rynkowa:** 1007 sz; **Koszt stworzenia:** 507 sz + 40 PD.

Blizniacze ostrze: Po obu stronach tej gizarmy +3 wyryto obraz miniaturowej gizarmy. Dwa razy dziennie jej posiadacz może stworzyć broń duchową (jak zaklęcie 8. poziomu czarującego). Broń duchowa ma premię +6 kapłana 8. poziomu, a posiadacz blizniaczego ostrza włada nią w darmowej akcji. Istnieć może tylko jeden odpowiednik blizniaczego ostrza na raz. Stworzenie drugiego zawsze skutkuje zniknięciem pierwszego.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, broń duchowa; **Cena rynkowa:** 29 829 sz; **Koszt stworzenia:** 15 069 sz + 1181 PD.

Borsuczy szpon: Lekki nadziak +2 obdarza posiadacza potężną mocą kształtowania i przesuwania kamienia. Trzy razy dziennie właściciel może machnąć nim w stronę kamienia i rzucić za jego pomocą kształtowanie kamienia – analogicznie do zaklęcia na 5. poziomie czarującego. Raz dziennie posiadacz może również rzucić stopień z kamieniem (5. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, stopień z kamieniem, kształtowanie kamienia; **Cena rynkowa:** 32 304 sz; **Koszt stworzenia:** 16 304 sz + 1280 PD.

Broniożerca: Maczuga +3 zdolna do zniszczenia rdzą większości metalowych broni. Posiadacz broniożercy, aby uruchomić moc rdzewienia, musi zaatakować nim oręż przeciwnika. Jeśli nie posiada on atutu Roztrzaskanie, prowokuje tym samym okazyjny atak. Gdy trafienie w broń przeciwnika zakończy się powodzeniem, ten musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) – porażka oznacza, że uderzony oręż rozsypuje się w proch. Trafiona w ten sposób broń magiczna zapewnia premię do rzutu obronnego właściciela równą swej premii z usprawnienia. Po 50 użyciach rdzewiejącej mocy broniożerca rozsypuje się w proch.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, rdzewiejący chwyt; **Cena rynkowa:** 58 300 sz; **Koszt stworzenia:** 29 300 sz + 2320 PD.

Burzowy topór: Potężny orkowy topór podwójny o dwóch rzeźbionych ostrzach, nałożonych na trzonek z dziwnego drzewa o niebieskawym zabarwieniu. Każde żelźce posiada moc, która składa się na część nazwy broni. W jednej głowicy mieszka moc grmo-

tu, w drugiej zaś porażenia. Ponadto topór obdarzono zmienną premią z usprawnienia. Na początku każdej rundy posiadacz burzowego topora może rozdzielić premię z usprawnienia +4 między oba żelźca (minimum +0). Podział premii utrzymuje się do początku następnej rundy właściciela broni. Na przykład w jednej rundzie można obdarzyć każde ostrze premią +2, a w następnej rundzie zmienić premie na +3 dla głównego żelźca porażenia i +1 dla grzmotu w drugiej ręce.

Poziom czarującego: 17; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, przywołanie błyskawicy lub błyskawica, ślepotą/głuchota; **Cena rynkowa:** 98 660 sz; **Koszt stworzenia:** 49 660 sz + 3920 PD.

Buzdygan głosów: Głowica buzdygana głosów ma kształt dzwonu i może wydawać kilka efektów dźwiękowych, od pomruku gromów do kojących dźwięków wzmacniających magicznie mowę posiadacza. Ów ciężki buzdygan grzmotu +2 pozwala trzymającemu go kapłanowi kanalizować boską energię i magicznie wspomagać krasomówstwo. Raz dziennie kapłan trzymający buzdygan głosów może poświęcić jedną próbę odegnania nieumarłego, aby rzucić zachwyt. Zaklęcie działa tak, jakby rzucił go ten właśnie kapłan, ma więc stosowną do tego bazową ST i poziom czarującego. Ponadto buzdygan głosów obdarza posiadacza premią +2 do testów Dyplomacji przy zmienianiu nastawienia stworzeń.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ślepotą/głuchota, zachwyt; **Cena rynkowa:** 37 712 sz; **Koszt stworzenia:** 19 012 sz + 1496 PD.

Buzdygan kształtu: Lekki buzdygan zguby zmiennokształtnych +2 chroni posiadacza przed magią zmieniającą kształty oraz pozwala rozpraszać jej efekty, którymi są obdarzone inne stworzenia. Każde udane trafienie w istotę nie będącą w naturalnej postaci zmusza ofiarę do rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 22) – porażka oznacza przymusowy powrót do naturalnych kształtów. Efekt nie blokuje jednak późniejszych zmian kształtu. Ponadto posiadacz buzdyganu kształtu nie może sam zmieniać postaci. Śmiałek dzierżący ów buzdygan po prostu ignoruje wszelkie efekty zmiennokształtności, również czary typu przekształcenie siebie, które sam na siebie rzuca. Należy podkreślić, że buzdygan kształtu nie działa na iluzyjne zmiany wyglądu, więc czary typu zmiana siebie będą na jego posiadacza działać normalnie.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, polimorfowanie dowolnego obiektu; **Cena rynkowa:** 100 312 sz; **Koszt stworzenia:** 50 312 sz + 4000 PD.

Buzdygan nieumarłych: Za pomocą tego ciężkiego buzdyganu +3 można przebudzić martwych, wykorzystując trupy jako sługi. Każde stworzenie zabite buzdyganem nieumarłych na życzenie jego posiadacza może powstać jako zombie. Wykorzystanie tej mocy to akcja całorundowa. Stworzone w ten sposób zombie znajdują się pod kontrolą posiadacza buzdygana. Na jeden raz można kontrolować do 20 KW tych nieumarłych. Wszystkie okoliczności, które normalnie uniemożliwiają ożywienie ciała jako zombie, negują również działanie buzdygana nieumarłych.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, kontrolowanie nieumarłego, ożywienie umarłego; **Cena rynkowa:** 138 312 sz; **Koszt stworzenia:** 69 312 sz + 5520 PD.

Buzdygan ślimaków: Ten ciężki buzdygan +2 ma nieozdobną, lśniąca głowicę z metalu. Trzy razy dziennie pozwala właścicielowi rzucić spowolnienie – zaklęcie na 7. poziomie czarującego. Ofiara musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 14) – udany oznacza oparcie się efektowi. Dodatkowo, gdy walczący buzdyganem wykona akcję całkowitej obrony, broń obdarza dodatkową premią +2 do Klasy Pancerza, która kumuluje się z wszelkimi innymi premiami.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, spowolnienie, tarcza; **Cena rynkowa:** 30 992 sz; **Koszt stworzenia:** 15 612 sz + 1224 PD.

Byczy topór bitewny: Topór bitewny +2 o ciężkim żelźcu i ze sporym szpikulcem na czubku trzonka, świetny do szarżowania na wrogów. Postać dzierżąca oręż otrzymuje atut Poprawiona bycza szarża. Potężne ciosy wymierzane oburęcznie są w stanie odrzucić wroga. Przy dwuręcznych atakach wręcz każde udane trafienie odrzuca ofiarę o 1,5 metra od posiadacza, niezależnie od zadania zwykłych obrażeń. Stworzenia o rozmiarze większym niż duży są niepodatne na ten efekt.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, bycza siła; **Cena rynkowa:** 32 310 sz; **Koszt stworzenia:** 16 310 sz + 1280 PD.

Chwytający sztylet: Oprócz głównego ostrza ów ostry sztylet do pchnięć +3 posiada dwa spore szpikulce sterujące z rękojeści. Przy udanym trafieniu krytycznym szpikulce wbijają się w ciało celu i zahaczają mocno. Po takim trafieniu krytycznym rozpoczęcie zwarcia jest dla posiadacza sztyletu akcją darmową. Nawiązanie zwarcia oznacza, że cel zostaje nabity na szpikulce oręża. Posiadacz sztyletu może w tym zwarcu atakować chwytającym sztyłem normalnie.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ostra krawędź, wstrzymanie osoby; **Cena rynkowa:** 50 302 sz; **Koszt stworzenia:** 25 302 sz + 2000 PD.

Czujna halabarda: Po obu stronach tej halabardy ochrony +4 wyryto niewyraźny obraz oka wiszącego nad nieozdobną tarczą. Czujna halabarda to potężna broń dobra. Gdy paladyn wykorzystuje zdolność ugodzenia zła i wykona udane trafienie tym orężem, zadaje 2 punkty obrażeń na poziom zamiast 1 na poziomie.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być dobry, święte słowo, tarcza lub tarcza wiary; **Cena rynkowa:** 72 310 sz; **Koszt stworzenia:** 36 155 sz + 732 PD.

Dłoń cienia: Wykonany z obsydianu shuriken ranienia dzięki magicznym właściwościom odznacza się twardością stali. Raz dziennie posiadacz może wykonać nim atak oslepiający. Wymaga to przeprowadzenia normalnego ataku dystansowego tą bronią. Jeśli atak się powiedzie, cel musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza osłepienie analogiczne do czaru ślepotą/głuchota (10. poziomu czarującego).

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ślepotą/głuchota, miecz Mordenkainena; Cena rynkowa: 30 301 sz; Koszt stworzenia: 15 301 sz + 1200 PD.

Dłoń Heironeousa: Długi miecz +3, bardzo ceniony przez paladynów i kapłanów Heironeousa. Posiadacz dłoni Heironeousa może w standardowej akcji poświęcić jedną próbę odegnania nieumarłego, aby zamiast niej nasaczyć miecz boską mocą. Jeśli następny udany atak mieczem trafi nieumarłego, broń zadaje dodatkowe 1k6 boskich obrażeń na każdy punkt premii z Charyzmy posiadacza (minimum 1k6).

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi posiadać zdolność odganiania nieumarłych, boska moc, piekące światło; Cena rynkowa: 50 315 sz; Koszt stworzenia: 25 315 sz + 2000 PD.

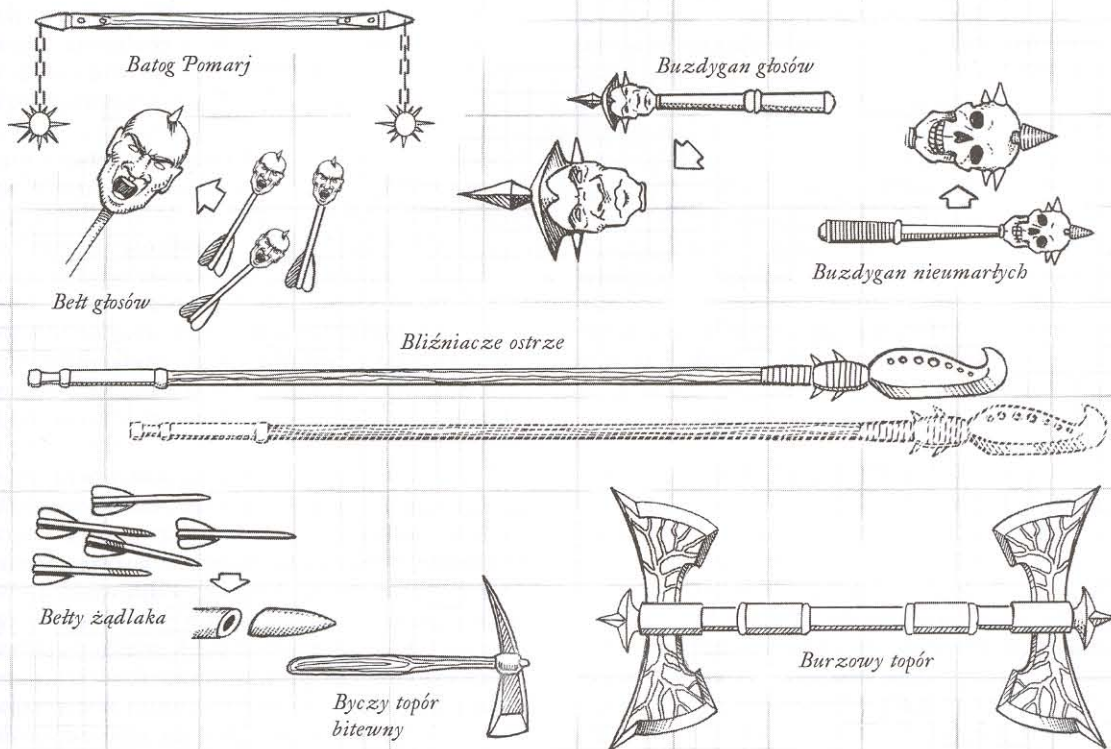
Dłoń zaklinacza: Kolbę tej lekkiej kuszy +2 wyrzeźbiono na podobieństwo ludzkiego przedramienia, zakończonego zamkniętą dłonią z dwoma wyprostowanymi palcami. Mimo dziwnego wyglądu broń jest potężnym narzędziem rzucania czarów tworzących promienie. Jeśli trzymający kuszę używa jej jako dodatkowego tajemnego kondensatora podczas rzucania zaklęć o efekcie mającym postać promienia, to efektywny poziom czarującego rośnie o 1. Ten przyrost wpływa na wszystkie aspekty czaru – obrażenia, zasięg i czas trwania. Ponadto dłoń zaklinacza zapewnia premię z usprawnienia +2 do testów ataku promieniami.

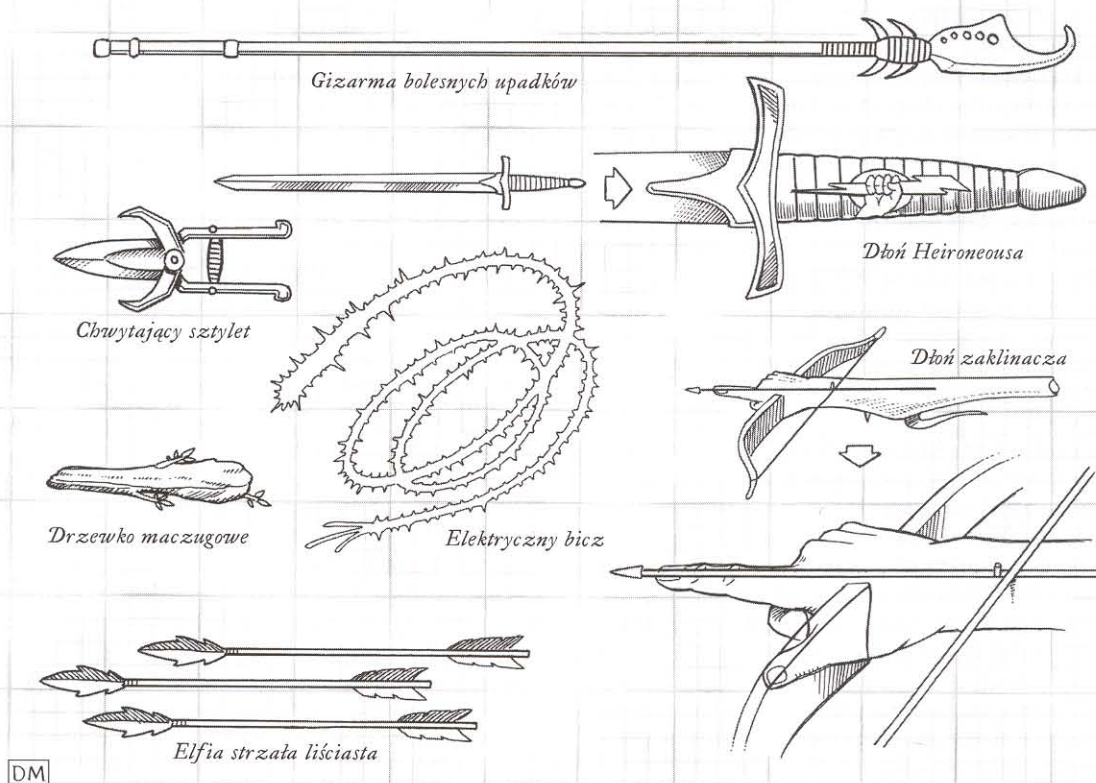
Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, dowolny czar o efekcie w postaci promienia; Cena rynkowa: 18 335 sz; Koszt stworzenia: 9335 sz + 720 PD.

Drzewko maczugowe: Ta nieregularna maczuga +1 zawsze zdobna jest w jeden lub trzy liście, a drewno zachowuje sprężystość świeżo ściętej gałęzi. Po całorundowej akcji, podczas której postać trzyma drzewko maczugowe przy ziemi, posiadacz może zmienić maczugę w drzewca. Drzewiec zachowuje się jak istota magicznie wezwana i atakuje najbliższego wroga, jeśli właściciel nie nakaże inaczej. Drzewko maczugowe może przebywać w postaci drzewca w sumie przez 12 rund dziennie, ale czas ten można podzielić na kilka przemian. Za każdym razem posiadacz maczugi może wymówić słowo rozkazu, by przywrócić broń pierwotny kształt. Zabicie postaci drzewca niszczy również drzewko maczugowe.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, przeobrażenie laski; Cena rynkowa: 32 540 sz; Koszt stworzenia: 16 420 sz + 1290 PD.

Elektryczny bicz: Niebieskawa skóra tego bicia porażenia +2 zdaje się iskrzyć drobnymi wyładowaniami elektrycznymi. Trzy razy dziennie posiadacz może zaatakować za pomocą łuku elektrycznego. Takie udane trafienie powoduje dodatkowe +2k6 obrażeń od elektryczności (w sumie 3k6). Ponadto łuk elektryczny przeskakuje na kolejną istotę w odległości do 1,5 metra od celu. Otrzymuje ona o połowę mniejsze obrażenia niż pierwsza ofiara. Jeśli w promieniu





1,5 metra od pierwszego celu jest więcej istot, ofiarę drugiego łuku należy wylosować. Obrażenia od uderzenia łukiem elektrycznym nie mnożą się przy trafieniu krytycznym.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, błyskawica; Cena rynkowa: 50 301 sz; Koszt stworzenia: 25 301 sz + 2000 PD.

Elfia strzała liściasta: Strzały +2 zakończone magicznie utwardzonymi liśćmi zamiast metalowych grotów. Wypuszczając elfią strzałę liściastą, można (darmowa akcja) zadeklarować zadawanie stłuczeń zamiast zwykłych obrażeń. Ponadto gdy elfia strzała liściasta zadaje stłuczenia w otoczeniu lasu w klimacie umiarkowanym, ofiara musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 11) – nieudany oznacza, że działa na nią zauroczenia potwora (10. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być elfem, zauroczenie potwora; Cena rynkowa: 1167 sz; Koszt stworzenia: 587 sz + 47 PD.

Eteryczny belt: Po wystrzeleniu te belty +1 przemieszczają się w locie między Planem Materialnym a Eterycznym. Przeskoki międzyplanarne nadają pociskom mglisty, niematerialny wygląd, a zarazem obdarzają je pewnymi mocami. Belty nie pozwalają zająć na Plan Eteryczny, ale normalnie ranią eteryczne istoty. Ponadto mogą przenikać przez materialne obiekty. Za każde 1,5 metra trwałego materiału, przez który przelatuje belt, istnieje 50% szansy, iż znajdzie

się on akurat na Planie Materialnym, a więc utkwí w przedmiocie i zakończy lot. Wszystkie ataki eterycznym beltem mają 20% szansy chybień. Przeskoki międzyplanarne trwają tylko przez jeden strzał – odzyskany po wystrzeleniu eteryczny belt staje się zwykłym beltem +1.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, migotanie; Cena rynkowa: 797 sz; Koszt stworzenia: 402 sz + 32 PD.

Gizarma bolesnych upadków: Zakrzywione ostrze na końcu tej gizarmy +2 jest wygięte mocniej niż w zwykłych orężach tego typu i może powodować szczególnie niebezpieczne upadki. Gdy posiadacz wykona gizarmą bolesnych upadków udany atak przewracający, ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) – nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, telekineza; Cena rynkowa: 18 309 sz; Koszt stworzenia: 9309 sz + 720 PD.

Glewia łamania szyków: Tę pozbawioną ozdób glewíę +2 stworzono do walki z ustawionymi w szyku wrogami zbrojnymi w broń drzewcową. Wygląda ona jak zwykły oręż żołnierski. Jednakże jej straszliwe moce ujawniają się podczas walki. Posiadacz glewii łamania szyków zyskuje korzyści atutu Rozszczepienie. Postać, która już ów atut posiada, nie zyskuje dodatkowych możliwości. Gdy posiadacz glewii łamania szyków wykonuje akcję szarży, zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń przy każdym udanym trafieniu.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, słuszną potęgą; Cena rynkowa: 32 308 sz; Koszt stworzenia: 16 308 sz + 1280 PD.

Glewia udręki: Glewia ranienna +1 zyskuje dodatkową moc w rękach barbazu lub każdej istoty z wrodzonym specjalnym atakiem krwawienie. Gdy takie stworzenie walczy glewią, zranionych przeciwników przeszywa silny ból, skutkujący karą -4 do testów ataku, umiejętności i atrybutów przez 3 rundy. Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) zmniejsza karę do -2.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, obłożenie klątwą, miecz Mordenkainena; Cena rynkowa: 74 308 sz; Koszt stworzenia: 37 308 sz + 2960 PD.

Gnomi łuk parowy: Krótki łuk +1 z dźwigniami i pojemniczkami na alchemiczne płyny, napinany systemem krążków. Posiada kilka zalet. Strzelec może wybierać spośród trzech opcji – aktywacja każdej wymaga akcji będącej odpowiednikiem ruchu. Posiadacz może przy następnym strzale le zniwelować karę do testów obrażeń wynikającą z niskiej Siły. Może dodać przy następnym strzale modyfikator z Intelktu do testu ataku. Ma też prawo przy następnym strzale podwoić przyrost zasięgu łuku. Żadna z tych akcji nie prowokuje okazyjących się ataków. Jeśli strzelec poświęci odpowiednią ilość czasu, może ustawić strzał, który zyska wszystkie trzy korzyści.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, bycza siła, jasnosłyszanie/jasnowidzenie, prawdziwe uderzenie; Cena rynkowa: 18 530 sz; Koszt stworzenia: 9430 sz + 728 PD.

Gnomi zestaw narzędzi: Lekka kusza +2 zaopatrzona w haczyki, zasuwane przegródki i malutkie niszce doskonale nadające się na fiolki z eliksirami. Można do niej przymocować kilka małych przedmiotów. Gnomi zestaw narzędzi zawiera komplet mistrzowskich wytrychów, szkło powiększające i małe srebrne lustro. Przedmioty są magicznie powiązane z kuszą i znikają, jeśli przenieść je dalej niż 6 metrów od niej. Pojawiają się znowu przy kuszy po 1 minucie. Gnomi zestaw narzędzi może przechowywać sześć innych małych przedmiotów, jak klucze lub fiolki. Żaden z tych przedmiotów nie może być dłuższy niż 5 centyme-

trów lub ważyć ponad 180 gramów. Przechowywane rzeczy nie zostają powiązane z kuszą i po wyjęciu działają normalnie. Postać trzymająca gnomi zestaw narzędzi może wyjąć z kuszy dowolny przedmiot, poświęcając na to darmową akcję.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, sekretny kufer Leomunda; Cena rynkowa: 10 335 sz; Koszt stworzenia: 5335 sz + 400 PD.

Halabarda susów: Halabarda +2 umożliwiająca posiadaczowi potężne ataki połączone ze skokiem. Halabarda susów obdarza posiadacza premią +30 do testów Skakania i niweluje zwykłe ograniczenia dystansu skoku. Gdy walczący halabardą wykonuje akcję szarży, może spróbować szarży z wyskoku. Jeśli podczas szarży wykona skok wzwyż z rozbiegu na co najmniej 1,5 metra, atak spowoduje podwójne obrażenia. Do szarży z wyskoku niezbędna jest wolna droga w powietrzu do celu. Wykonanie jej pod nisko zawieszonym sufitem może być niemożliwe.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, skok; Cena rynkowa: 20 310 sz; Koszt stworzenia: 10 310 sz + 800 PD.

Kaleczące kukri: Zakrzywione ostrze kukri +2 nasączono magią zdolną okaleczyć wroga.

Gdy walcząca nim postać zada trafienie krytyczne, szybkość poruszania się celu spada o połowę. Redukcja ta utrzymuje się albo przez jeden dzień, albo do czasu wykorzystania względem ранego umiejętności Leczenie (ST 15), albo do magicznego uleczenia mu choćby 1 punktu wytrzymałości.

Stworzenia poruszających się na różne sposoby z różną szybkością tracą połowę prędkości tylko w jednym rodzaju ruchu (jednym za każde trafienie krytyczne). Rodzaj ruchu, który zostanie utrudniony, trzeba wylosować.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, spowolnienie; Cena rynkowa: 18 308 sz; Koszt stworzenia: 9308 sz + 720 PD.

Kama czystego celu: Kama +2 umożliwia posiadaczowi o wielkiej sile mentalnej zingorowanie wielu efektów, które normalnie utrudniłyby celowanie. Co rundę posiadacz kamy czystego celu może wykonać test Roztropności (ST 20). Sukces oznacza, że można zignorować dowolną szansę chybiecia wynikającą z ukrycia, w tym z efektów typu zamazanie i niewidzialność. Kama nie działa jednak przeciw szan-



som chybiecia wynikającym z innych czynników, jak bezcielesność lub czar *migotanie*. Teoretycznie kama czystego celu niweluje także szansę chybiecia w niewidoczny cel, jednak trzeba „zaatakować” odpowiednie pole. Posiadacz kamy nie zyskuje zaś automatycznie wiedzy, w którym dokładnie miejscu przebywa niewidzialny czy inaczej ukryty wróg. Poza tym broń działa normalnie jak kama +2.

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi mieć wartość Roztropności minimum 20, prawdziwe uderzenie; Cena rynkowa: 32 302 sz; Koszt stworzenia: 16 302 sz + 1280 PD.

Kamienna włócznia: Jest to krótka włócznia +2 wykonana w całości z magicznie wzmocnionego kamienia. Waży 5 kilogramów. Przyrost zasięgu ciężkiej i nieporęcznej kamiennej włóczni to tylko 3 metry. Zadała ona natomiast podwójne obrażenia istotom zaliczanym do podtypu stworzenia powietrza. Jeśli postać stojąca na ziemi poświęci akcję na przygotowanie włóczni przeciw szarzy, zada wówczas potrójne obrażenia.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ściana kamienia; Cena rynkowa: 32 302 sz; Koszt stworzenia: 16 302 sz + 1280 PD.

Kamienny nadziak: Ciężki nadziak +3 wykonano w całości z kamienia, dzięki magii zapewniającej posiadaczowi wielką władzę nad skałą. Stworzenia ziemi uderzone kamiennym nadziakiem muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 13) – nieudany oznacza oszołomienie do początku następnej akcji dzierzającego nadziak. Jeśli i posiadacz nadziaka, i jego przeciwnik dotykają ziemi, oręż zapewnia premię +1 do ataków i obrażeń. Jeżeli jednak przeciwnik jest w powietrzu lub w wodzie, walczący nadziakiem otrzymuje karę -4 do ataków i obrażeń. Ponadto, jeśli posiadacz dotyka ziemi, może wykonać byczą szarżę bez prowokowania okazyjnego ataku. Podane wcześniej modyfikatory walki wręcz stosują się także do spornego testu Siły przy próbie byczej szarży.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, kształtowanie kamienia, wezwanie potwora VI; Cena rynkowa: 32 308 sz; Koszt stworzenia: 16 308 sz + 1280 PD.

Khopesh wiernego sługi: Ten khopesh +1 jest ulubioną bronią sług Seta (zły bóg opisany w *Bóstwach i Półbogach*). Gdy właściciel zmieni się w postać wyposażoną w naturalny atak pazurami (np. zwierzę), khopesh wtapia się w nowe ciało i obdarza premią z usprawnienia +1 jeden z ataków pazurami – tak jakby na stworzenie rzucono czar *magiczny kiel*. Kiedy posiadacz khopesha wraca do postaci, w której walczy bronią, khopesh pojawia się w zwykłej formie, równie funkcjonalnej.

Poziom czarującego: 5 Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, polimorfowanie siebie lub twórca musi mieć zdolność zmiany kształtu (np. zwierzęcy kształt lub różne kształty); Cena rynkowa: 6320 sz; Koszt stworzenia: 3320 sz + 240 PD.

Kołący język Kath Kadana: Imponująca nazwa tradycyjnej broni szlachetnych salamander. Jest to wielka długa włócznia +3, zawsze opleciona płomienia-

mi jak broń ognista. Przy udanym trafieniu zadaje +1k8 dodatkowych obrażeń od ognia.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ogniste ostrze, ogniste uderzenie lub kula ognista; Cena rynkowa: 35 610 sz; Koszt stworzenia: 18 810 sz + 1400 PD.

Kolec księżycowego srebra: Srebrzysty dzi ryt po rzuceniu zmienia się w mały pocisk magicznej mocy i nieomylnie uderza w cel, zadając 1k4+1 obrażenia. Po rzuceniu kolec księżycowego srebra pod każdym względem zachowuje się jak efekt czaru *magiczny pocisk*, z tą tylko różnicą, że ma skuteczny zasięg 45 metrów. Próba rzucenia nim na dalszą odległość sprawia, że dzi ryt po transformacji rozplywa się niegroźnie na granicy zasięgu. Po jednym użyciu znika.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, magiczny pocisk; Cena rynkowa: 50 sz; Koszt stworzenia: 25 sz + 2 PD.

Kopia turniejowa: Tę ciężką lancę prawa +2 ceni każdy, kto nie chce zabijać pokonywanych przeciwników. Jeśli walczący kopią turniejową uderza, chcąc zadać stłuczenia zamiast obrażeń, nie otrzymuje kary do ataku.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być praworządny; Cena rynkowa: 50 310 sz; Koszt stworzenia: 25 310 sz + 2000 PD.

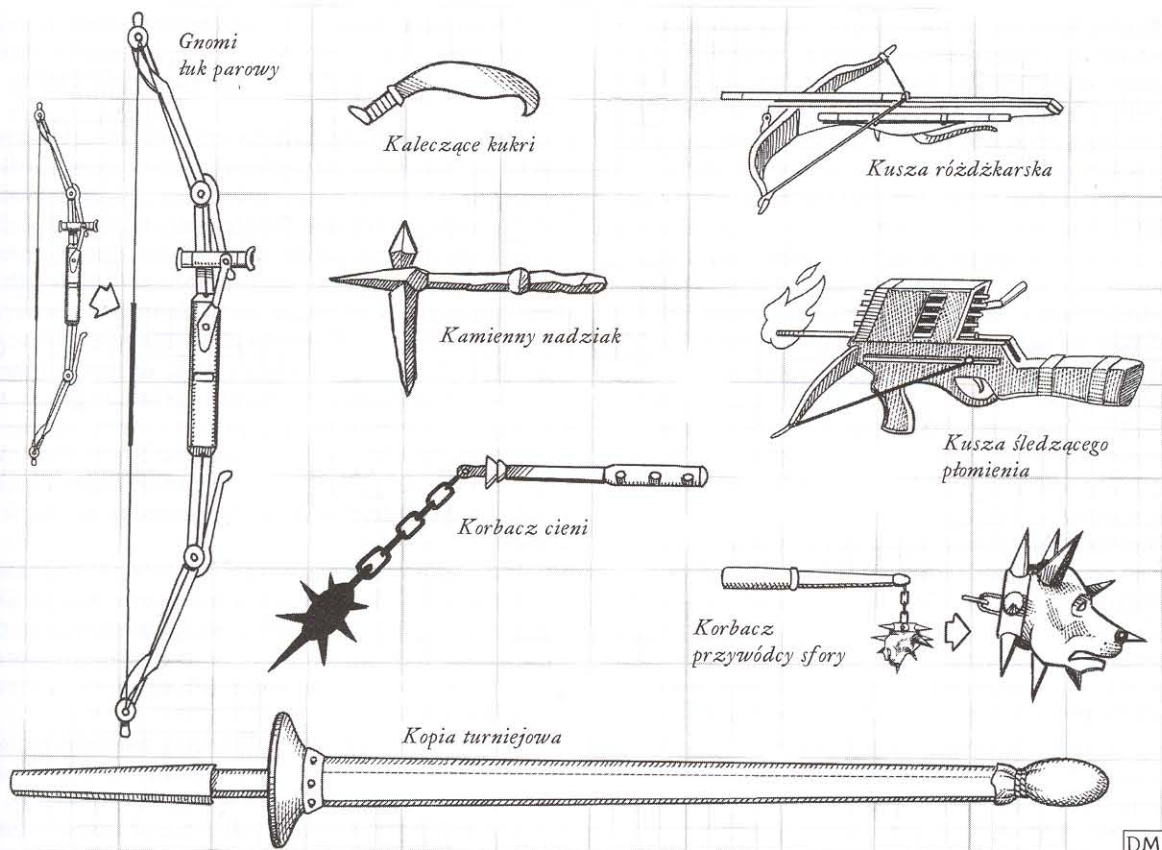
Korbacz cieni: Wykonany z poczerniałego żelaza i ciemnodrzewu ten ciężki korbacz cieniściego ciosu +2 łączy silną więź z Planem Cieni. Oprócz zdolności cieniściego ciosu korbacz pozwala właścicielowi rzucać wymiarowe drzwi za pomocą słowa rozkazu (11. poziom czarującego, ale wymiarowe drzwi muszą zaczynać się i kończyć w zacienionym obszarze).

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, chód cienia, cienie przyzwanie, wymiarowe drzwi; Cena rynkowa: 48 155 sz; Koszt stworzenia: 24 235 sz + 1914 PD.

Korbacz przywódcy sfory: Gnolle lękają się i dają respekt ów lekki korbacz zguby gnolli +2. Jego głowica, wyrzeźbiona na podobieństwo wykrzywionej geby gnolli, wymusza posłuszeństwo w każdym przedstawicielu tej rasy, który ją widzi. Trzymając korbacz przywódcy sfory, posiadacz zyskuje premię +10 do testów Dyplomacji i Zastraszania względem gnolli. Ponadto raz dziennie może on przyzwać 1k3 czarcich gnolli, które będą wykonywać rozkazy dzierzącego korbacz przywódcy sfory. Stwory służą przez 10 rund, a potem znikają.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wezwanie potwora I; Cena rynkowa: 48 708 sz; Koszt stworzenia: 24 508 sz + 1936 PD.

Korbacz rozbrojenia: Magiczny łańcuch ciężkiego korbacza +2 zwiększa szansę na wyrwanie przeciwnikom broni z ręki. Korbacz rozbrojenia zapewnia premię z okoliczności +2 do testów rozbrajania, które posiadacz wykonuje tak, jakby posiadał atut Poprawione rozbrajanie. Premia kumuluje się z normalną premią, jaką korbacze zapewniają w testach rozbrajania.



DM

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, magiczna broń; Cena rynkowa: 18 395 sz; Koszt stworzenia: 9355 sz + 723 PD.

Korbacz zabójca strzał: Straszny korbacz +2/+1 zapewnia doskonałą ochronę przed pociskami. Dzierżąca go osoba może odbijać pociski i broń rzuconą, jak gdyby posiadała atut Odbicie strzał. Wykonując akcję całkowitej obrony, zabójca strzał zapewnia dodatkową premię z odbicia +2 do Klasy Pancerza, która liczy się tylko względem ataków dystansowych.

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ochrona przed strzałami; Cena rynkowa: 33 690 sz; Koszt stworzenia: 17 190 sz + 1320 PD.

Kord pewności: Dzięki magicznym właściwościom tego krótkiego miecza +2 nie można rozbroić walczącej nim postaci. Miecz nie zapewnia premii próbom rozbrajania inicjowanym przez posiadacza.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, magiczna broń; Cena rynkowa: 18 310 sz; Koszt stworzenia: 9310 sz + 720 PD.

Kusza nieuchronna: Stylisko i resztę tej lekkiej kuszy +1 pokrywają rzeźbienia przedstawiające oczy – każde z nich nieco inne. Jeśli belt z nieuchronnej kuszy chybi, następny strzał w ten sam cel otrzymuje dodatkową premię z olśnienia +1 do testu ataku. Jeżeli i drugi strzał chybi, przy kolejnym premia rośnie do +2. Dopóty, dopóki strzelec mierzy w ten sam cel i ciągle chybi, kolejne strzały otrzymują premię wyższą o +1, aż do maksimum +5. Kumulacja premii działa

tylko wówczas, gdy strzelec strzela w ten sam cel w następujących po sobie rundach. Jeśli choć jedna runda minie bez takiego ataku, premia z olśnienia spada do +0.

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, prawdziwe uderzenie; Cena rynkowa: 18 335 sz; Koszt stworzenia: 9335 sz + 720 PD.

Kusza odebrania: Przemysłnie rzeźbione stylisko tej kuszy ręcznej +2 przypomina wyciągniętą dłoń. Każdy przedmiot nieożywiony trafiony beltem z kuszy odebrania znajduje się pod wpływem czaru dłoni maga. Zasady atakowania przedmiotów nieożywionych znajdziesz w Rozdziale 8 Podręcznika Gracza pod Atakowanie obiektu.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, dłoni maga lub telekineza; Cena rynkowa: 13 400 sz; Koszt stworzenia: 6900 sz + 520 PD.

Kusza różdżkarska: W dwóch wąskich żłobieńkach styliska tej lekkiej kuszy +2 można umieścić magicznie związane z kuszą różdżki. Gdy posiadacz kuszy różdżkarstwa dzierży broń, uważa się, że trzyma zarazem obie różdżki i jest w stanie normalnie z nich korzystać, nie wypuszczając oręża. Wyjęcie lub umieszczenie różdżki w kuszy to akcja będąca odpowiednikiem ruchu. Zniszczenie tej broni oznacza również zniszczenie umieszczonych w niej różdżek.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, sekretny kufer Leomunda; Cena rynkowa: 10 335 sz; Koszt stworzenia: 5335 sz + 400 PD.

Kusza śledzącego płomienia: Ognista kusza samopowtarzalna +1 wykonana z drzewa o głębokim czerwonym zabarwieniu, wzmocniona wstęgami kute-go żelaza i pokryta płytkami rzeźbieniami przedstawiającymi pelgające płomienie. Za każdym razem, gdy z kuszy śledzącego płomienia ktoś odda więcej niż jeden strzał w tej samej rundzie, uaktywnia się dodatkowa właściwość. Każdy strzał po pierwszym oddanym w danej rundzie zadaje kumulatywne +1 punktów obrażeń od ognia. Na przykład drugi strzał w rundzie powoduje 1k8+1 normalnych obrażeń i 1k6+1 obrażeń od ognia, a trzeci strzał w tej samej rundzie zadaje 1k8+1 normalnych obrażeń plus 1k6+2 obrażeń od ognia.

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ogniste ostrze, ogniste uderzenie lub kula ognista; Cena rynkowa: 18 550 sz; Koszt stworzenia: 9550 sz + 720 PD.

Kusza z ostrzami: Ciężka kusza +2 jest magicznie wzmocniona oraz wyposażona w doskonale tnące metalowe ostrza. Oprócz tego, że działa normalnie jak ciężka kusza +2 nadaje się również do walki wręcz z premią z usprawnienia +2, zadając 1k8+2 obrażeń (krytyk $\times 2$). Do ataków wręcz stosuje się karę -4 za brak biegłości, chyba że posługujący się nią posiada Biegłość w broni egzotycznej (kusza z ostrzami).

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, bariera z ostrzy; Cena rynkowa: 32 350 sz; Koszt stworzenia: 16 350 sz + 1280 PD.

Kusza, młot krasnoludów: Duża ciężka kusza +2 pokryta krasnoludzkimi runami. Zawile rzeźbione stylisko przypomina głowicę młota. Zwiększony rozmiar młota krasnoludów sprawia, że belty zadają 1k12 obrażeń. Większy rozmiar nie wydłuża czasu ładowania kuszy. Ponadto przeciw wszystkim gigantom i goblinoidom mnożnik trafień krytycznych młota krasnoludów rośnie do $\times 4$.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być krasnoludem; Cena rynkowa: 18 700 sz; Koszt stworzenia: 9700 sz + 720 PD.

Kwasowy kiel: Sztylet +1 ozdobiony z pozoru przydadkowym wzorem cienkich linii, nieustannie pokryty cienką, lśniącą warstewką kwasu. Magia tej broni chroni użytkownika przed działaniem kwasu, za to każde trafienie nią zadaje dodatkowo +1k6 obrażeń od kwasu. Ponadto posiadacz sztyletu zyskuje władzę nad gadami, w tym nad węzami. Raz dziennie za pomocą sztyletu jest w stanie rzucić wyspecjalizowaną wersję zwierzęcej przyjaźni, działającą tylko na węże i gady. Właściciel kwasowego kła potrafi zaprzyjaźnić się z maksymalnie 8 KW stworzeń naraz. Trzymając sztylet w dłoni, może rozmawiać z gadami jak pod wpływem czaru rozmawianie ze zwierzętami.

Poziom czarującego: 4; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, kwasowa strzała Melfa, rozmawianie ze zwierzętami, zwierzęca przyjaźń; Cena rynkowa: 19 102 sz; Koszt stworzenia: 9702 sz + 752 PD.

Lanca dzielności: Dopóki jeździec w siodle trzyma lancę dzielności, on sam oraz wierzchowiec są niepodatni na wszelkie efekty strachu. Poza tym lanca dzielności działa jak ciężka lanca +2.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, usunięcie strachu; Cena rynkowa: 30 310 sz; Koszt stworzenia: 15 310 sz + 1200 PD.

Lanca niepowstrzymanej szarży: Ciężka lanca po-
tęgi +2 pozwala szarżującemu jeźdźcowi poranić kilku wrogów. Szarżujący właściciel może przemieszczać się pomiędzy próbami Rozszczepienia na spore dystanse. Za każdym razem, gdy podczas szarży zyskuje on dodatkowy atak dzięki atutowi Rozszczepienie, może nadal poruszać się w kierunku, w którym zmierzał (aż do maksymalnego ruchu wierzchowca), zanim wykona ów dodatkowy atak. Ta sama korzyść działa przy dodatkowym ataku uzyskanym dzięki zaklętej w broń mocy potęgi.

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, przyspieszenie, szybki odwrót; Cena rynkowa: 50 310 sz; Koszt stworzenia: 25 310 sz + 2000 PD.

Lanca równych szans: Lekka lanca +3 stworzona z myślą o wyrównaniu szans jeźdźców małego rozmiaru w starciu z większymi przeciwnikami. W ręce małego humanoida lanca równych szans ma zasięg 3 metrów. Pod innymi względami działa jak normalna lekka lanca +3.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, powiększenie; Cena rynkowa: 32 306 sz; Koszt stworzenia: 16 306 sz + 1280 PD.

Larethiański obrońca: Długi luk +2 bardzo ceniony przez kapłanów elfiego boga Corellona Larethiana. Posiadacz larethiańskiego obrońcy może w standardowej akcji poświęcić jedną próbę odegnania nieumarłego, aby nasaczyć luk boską mocą. Najbliższa wypuszczona zeń strzała, która trafi złego humanoida, zadaje dodatkowe 1k6 ss boskich obrażeń na każdy punkt premii z Charyzmy strzelca (minimum 1k6).

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być elfem i posiadać moc odganiania nieumarłych; Cena rynkowa: 50 375 sz; Koszt stworzenia: 25 375 sz + 2000 PD.

Laska dyscypliny: Ten drogą prawą +2 zwiększa zdolności bojowe mnicha. Jeśli taka postać trzyma laskę dyscypliny, może ona wykonywać ataki, wykorzystując lepsze parametry ataku bez broni. Może jej używać jako broni podwójnej i nadal korzystać z wyższych parametrów ataku, ale czyniąc tak, otrzymuje wszystkie normalne kary.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być praworządny, gniew porządku; Cena rynkowa: 50 600 sz; Koszt stworzenia: 25 600 sz + 2000 PD.

Laska pamięci: Toporny drog +1 przyda się bardziej czarodziejom niż wojownikom, gdyż usprawnia pamięć posiadacza. Raz dziennie właściciel może wymazać z pamięci przygotowany czar, aby przypomnieć sobie zaklęcie z niższego poziomu, które już rzucił. Przypomniany czar działa tak jak normalnie przygotowany. Wymiana zaklęć to akcja standardowa nie prowokująca okazjnego ataku.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi mieć co najmniej 12. poziom, usprawniacz pamięciowy Rary'ego;

Cena rynkowa: 32 600 sz; Koszt stworzenia: 16 600 sz + 1280 PD.

Laska równowagi: Ten *drag* +2, dłuższy i cieńszy niż zwykle, polepsza wycucie równowagi posiadacza. W każdej rundzie, gdy postać trzyma *laskę równowagi* w obu dłoniach i nie wykonuje ataków wręcz, przedmiot zapewnia premię z usprawnienia +10 do testów Równowagi. W ten sposób użytkownik może poruszać się z pełną szybkością, nie powodując kar do testów Równowagi wykonywanych w tej rundzie. Ponadto laska obdarza premią z usprawnienia +4 do testów Siły na odparcie prób przewrócenia.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kocia gracia*; Cena rynkowa: 26 600 sz; Koszt stworzenia: 13 600 sz + 1040 PD.

Lustrzane ostrze: Ten *długi miecz* +2 wypolerowany do lustrzanego połysku rzuca magiczne światło w promieniu 6 metrów. Promienie, pełgając po ostrzu miecza i migocząc w licznych klejnotach osadzonych w rękojeści, tworzą olśniewający świetlisty wzór. Wszystkie stworzenia przebywające przez całą rundę w odległości do 1,5 metra od posiadacza broni muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 15) – nieudany oznacza olśnienia światłkami. Stworzenia bez oczu nie podlegają temu efektowi.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *hipnotyczny wzór*, *raca*, *światło*; Cena rynkowa: 38 315 sz; Koszt stworzenia: 19 315 sz + 1520 PD.

Łamacz drzewi: *Topór bitewny* +1 o prostym wyglądzie – przypomina zwykle siekiery do rąbania drewna. Jest szczególnie skuteczny przeciw drewnu i podobnym materiałom. Łamacz drzewi zadaje podwójne obrażenia wszystkim przedmiotom wykonanym w dużym stopniu z drewna, a także stworzeniom roślinnym.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wypaczenie drewna*; Cena rynkowa: 8310 sz; Koszt stworzenia: 4310 sz + 320 PD.

Łamacz szarż: *Ostra długa włócznia* +1 ma kolczaste drzewce, które zadaje dodatkowe obrażenia szarżującym wrogom. Gdy postać władająca tym orężem przygotowuje się na szarżę, przy udanym trafieniu zadaje potrójne obrażenia.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostra krawędź*; Cena rynkowa: 18 305 sz; Koszt stworzenia: 9305 sz + 720 PD.

Łamiące ostrze: Przemysłnie ukształtowane i magicznie usprawnione ostrze przeznaczone do niszczenia broni przeciwnika. Łamiące ostrze obdarza trzymającą je postać atutem Roztrzaskanie. Ten oręż to *halabarda* +2, skuteczna szczególnie przeciwko prostej i żołnierskiej broni zasięgowej. Ataki wymierzane w taką broń powodują podwójne uszkodzenia. Metalowy trzonek oręża ma trwałość 15 oraz 20 punktów wytrzymałości.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *roztrzaskanie*; Cena rynkowa: 18 310 sz; Koszt stworzenia: 9310 sz + 720 PD.

Łańcuch wiecznego ognia: Na rozkaz ten ognisty kolczasty łańcuch +2 zmienia się w kolumnę ognia.

Jak w przypadku innej ognistej broni, płomienie nie ranią właściciela. W standardowej akcji posiadacz ma prawo zakręcić łańcuchem nad głową, rozprze-strzeniając ogień w promieniu 3 metrów. Taki atak powoduje 1k6 obrażeń zadanych stworzeniom znajdującym się w obszarze działania efektu (udany rzut obronny Refleks o ST 13 społawia je) i może podpalić łatwopalne materiały. Ataki przewracające, wykonywane łańcuchem wiecznego ognia mogą podpalić ubranie celu, jeśli jest ono łatwopalne.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kula ognista*, *płonące dłonie*; Cena rynkowa: 22 725 sz; Koszt stworzenia: 11 525 sz + 896 PD.

Łuk mocy: Ten potężny (+2) *długi luk refleksyjny* +3 nasacza każdą wystrzeloną strzałę magiczną mocą. Wystrzelone zeń pociski stają się atakami mocą, które nie mają szansy chybiecia stworzeń bezcielesnych i ignorują redukcję obrażeń. Nie ranią natomiast istot niepodatnych na efekty mocy.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *magiczny pocisk*; Cena rynkowa: 32 700 sz; Koszt stworzenia: 16 700 sz + 1280 PD.

Łuk nieba: Ten *długi luk* +2 działa jak *oręż zguby* przeciw wszystkim stworzeniom ziemi. Ponadto raz dziennie posiadacz może wypuścić strzałę w dowolny punkt w zasięgu, jeśli jest przekonany, że tam znajduje się cel. Strzała pędzi ku tej ofierze bez względu na wszelkie formy ukrycia, trafia nawet przedmioty i stworzenia schowane za rogiem. Moc działa identycznie jak zdolność klasowa szukająca strzała 4. poziomu mistycznego łucznika, pod warunkiem, że strzelec znajduje się pod otwartym niebem.

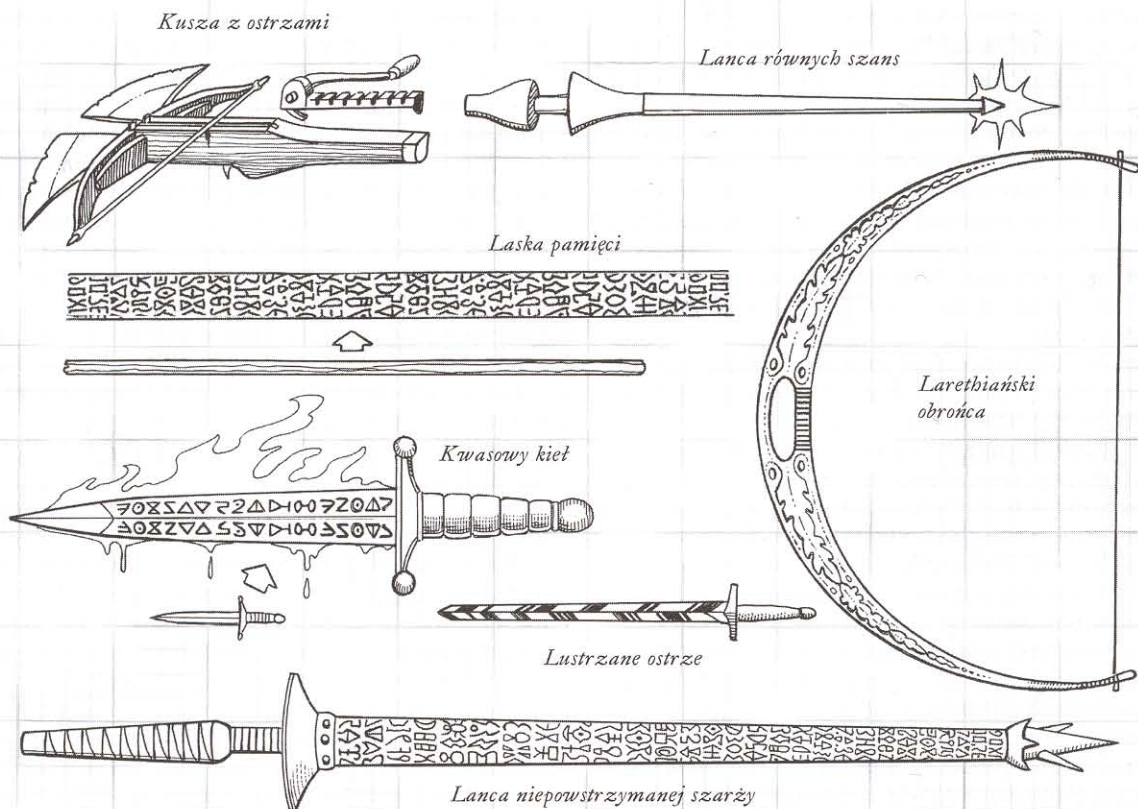
Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *podmuch wiatru*, *prawdziwe uderzenie*; Cena rynkowa: 25 975 sz; Koszt stworzenia: 13 175 sz + 1024 PD.

Łuk pieśni: Wykonany przez elfy z dobrego drewna *krótki luk* +2 spleta wystrzały z muzyką – i to z zabójczym efektem. W nie prowokującej okazyjnych ataków akcji, będącej odpowiednikiem ruchu, strzelec może poświęcić jedno dzienne wykorzystanie muzyki bardów, aby dodać premię z Charyzmy do testu ataku i testu obrażeń wykonywanych w związku z najbliższym wystrzałem z *luku pieśni*.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być elfem i posiadać zdolność muzyka bardów, *wyrzeźbiony dźwięk*; Cena rynkowa: 32 330 sz; Koszt stworzenia: 16 330 sz + 1280 PD.

Łuk podwójnego usprawnienia: Oprócz własnego usprawnienia magicznego ów *krótki luk* +2 nadaje tymczasową premię z usprawnienia każdej wystrzelonej strzale. Strzały wypuszczone z *luku podwójnego usprawnienia* należy przez 1 rundę traktować jak strzały +1. Strzały, które już wcześniej były magiczne, nie otrzymują żadnych dodatkowych korzyści.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *większa magiczna broń*; Cena rynkowa: 32 330 sz; Koszt stworzenia: 16 330 sz + 1280 PD.



Łuk potężnego naciagu: Ten krótki łuk refleksyjny +3 wykonany z grubego, lecz giętkiego drewna pozwala strzelcowi włożyć w strzał maksimum siły. Posiadacz może poświęcić na napięcie łuku akcję będącą odpowiednikiem ruchu, a dzięki temu ma prawo przy najbliższym strzale (musi go oddać w przeciągu jednej rundy od napięcia łuku) dodać do obrażeń pełen modyfikator z Siły.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, bycza siła; Cena rynkowa: 26 375 sz; Koszt stworzenia: 13 375 sz + 1040 PD.

Łuk promienisty: Na rozkaz ten długi łuk +2 promienieje światłem na 18 metrów wkoło jak czar światła dnia. Ponadto każda wystrzelona z niego strzała rzuca blask jak czar światła. Nie ma ograniczeń co do czasu, przez który łuk może emitować światło, ale blask rzucany przez pocisk utrzymuje się tylko 10 minut.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, światło, światło dnia; Cena rynkowa: 40 375 sz; Koszt stworzenia: 20 375 sz + 1600 PD.

Łuk solarów: Duży potężny (+5) długi łuk refleksyjny +2 zmienia każdą wystrzeloną strzałę w zabójczą strzałę wykonaną przeciw wybranemu przez posiadacza typowi stworzeń.

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, palec śmierci; Cena rynkowa: 100 100 sz; Koszt stworzenia: 50 500 sz + 3968 PD.

Łuk stepów: Magiczne właściwości tego potężnego (+2) krótkiego łuku refleksyjnego +2 ułatwiają strzela-

nie z grzbietu wierzchowca. Strzały oddane z łuku stepów podczas jazdy podlegają karze do ataków tylko -2, gdy wierzchowiec porusza się z podwójną szybkością. Strzały oddane, gdy wierzchowiec biegnie, powodują karę -4.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, widmowy rumak; Cena rynkowa: 18 525 sz; Koszt stworzenia: 9525 sz + 720 PD.

Łuk strażniczy: Magiczne właściwości tego potężnego (+3) długiego łuku refleksyjnego +2 chronią posiadacza, gdy wrogowie są w pobliżu. Łuk strażniczy prowokuje okazyjny atak tylko ze strony celu, do którego dzierżący go strzela. Jeśli ktoś wystrzeli z niego, będąc otoczonym przez wrogów, okazyjny atak może wykonać tylko ofiara pocisku, nawet jeśli inni przeciwnicy też zagrażają łucznikowi.

Poziom czarującego: 14; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, tarcza; Cena rynkowa: 50 700 sz; Koszt stworzenia: 25 700 sz + 2000 PD.

Łuk tajemnej potęgi: Potężny (+2) długi łuk +1 pokryty zawilimi tajemnymi runami. Można przezeń kierować energią czarów wtajemniczeń, zwiększając skuteczność ataków. W nie prowokującej okazyjnych ataków akcji będącej odpowiednikiem ruchu posiadacz łuku może wymazać z pamięci przygotowany czar wtajemniczeń (lub niewykorzystaną komórkę na czary, jeśli rzuca zaklęcia wtajemniczeń spontanicznie). Skutkuje to premią do obrażeń przy najbliższym strzale równą poziomowi poświęconego czaru. Ta premia do obrażeń kumuluje się z normalną pre-

mią z usprawnienia łuku oraz z dowolną premią z magicznej strzały użytej do ataku.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, większa magiczna broń; **Cena rynkowa:** 8600 sz; **Koszt stworzenia:** 4600 sz + 320 PD.

Łuk-drag: W akcji będącej odpowiednikiem ruchu posiadacz może zamienić cienki, giętki drag +2 w długi łuk +2 lub na odwrót. Obie postacie działają dokładnie jak normalna magiczna broń danego typu.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, polimorfowanie dowolnego obiektu; **Cena rynkowa:** 10 975 sz; **Koszt stworzenia:** 5975 sz + 400 PD.

Mamuci miecz: Ten wielki miecz +2 obdarza właściciela pewną zdolnością wytrzymywania ciosów. Postać trzymająca mamuci miecz zyskuje 6 tymczasowych punktów wytrzymałości, które zwiększają maksymalną i aktualną liczbę pw. Inaczej niż zwykle tymczasowe punkty wytrzymałości, te przyznane przez mamuci miecz nie znikają w pierwszej kolejności. Jeśli jednakże walczący utraci miecz, odejmuje się je zarówno od maksymalnej, jak i aktualnej liczby pw. Jedynym sposobem odzyskania punktów w takiej sytuacji jest odzyskanie miecza.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, wytrzymałość; **Cena rynkowa:** 18 350 sz; **Koszt stworzenia:** 9350 sz + 720 PD.

Miecz białości: Ten święty wielki miecz +4 w rękach postaci chaotycznej dobrej jarzy się silnym blaskiem (promień 9 metrów, odpowiednik słonecznego pręciaka). Jest to ulubiona broń eldarinów ghaele.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, światło, święte porażenie, twórca musi być chaotyczny dobry; **Cena rynkowa:** 72 400 sz; **Koszt stworzenia:** 36 375 sz + 2882 PD.

Miecz dyplomaty: Złotą pochwę tego krótkiego miecza ochrony +3 pokrywają skomplikowane rzeźbienia, przedstawiające złożone ptasie skrzydła. Właściciela ozdobnego ostrza nieustannie chroni aura magicznej mocy. Ów efekt mocy działa tak jak stała wersja czaru zbroja maga, zapewniając premię z pancerza +4 do KP właściciela. Jak czar zbroja maga, premia działa również w przypadku ataków bezcielesnych.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, tarcza, zbroja maga; **Cena rynkowa:** 64 310 sz; **Koszt stworzenia:** 32 310 sz + 2560 PD.

Miecz gotowości: Postać walcząca tym dwuostrzowym mieczem +2/+2 umie przewidywać ruchy i ataki przeciwników. Przygotowując akcję ataku mieczem gotowości, posiadacz może przygotować akcję pełnego ataku. W rundzie, w której przygotowuje akcję, nie może robić nic innego.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, przyspieszenie; **Cena rynkowa:** 36 700 sz; **Koszt stworzenia:** 18 700 sz + 1440 PD.

Miecz kombinowany: W nie prowokującej okazyjnego ataku akcji będącej odpowiednikiem ruchu posiadacz może przemienić ten miecz dwuostrzowy +2/+2 w dwa długie miecze +1. Połączenie mieczy to również akcja będąca odpowiednikiem ruchu. Obie połówki miecza po rozłączeniu działają jak zwykłe długie miecze +1.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, roztrzaskanie, scalanie; **Cena rynkowa:** 36 700 sz; **Koszt stworzenia:** 18 700 sz + 1440 PD.

Miecz kontrujący: Ten długi miecz +1 jest postrachem postaci czarujących, posiada bowiem moc psucia im zaklęć. Trzy razy dziennie bohater za pomocą miecza kontrującego może w celu kontrczarowania rzucić rozproszenie magii (13. poziom czarującego). Kontrujący miecz nie ma mocy rozpraszania już działających efektów.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, rozproszenie magii; **Cena rynkowa:** 33 905 sz; **Koszt stworzenia:** 17 110 sz + 1344 PD.

Miecz krypt: Ostrze tego eleganckiego świętego długiego miecza +2 pokrywają runy i symbole święte dla duchownych Heironeousa. Kapłan dzierżący miecz krypt zyskuje dziennie jedną dodatkową próbę odegnania nieumarłych. Ponadto jeśli włada nim kapłan Heironeousa, miecz obdarza go premią z usprawnienia +2 do obrażeń z odegnania we wszystkich próbach odegnania nieumarłych.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być dobry, święte porażenie; **Cena rynkowa:** 42 315 sz; **Koszt stworzenia:** 21 315 sz + 1680 PD.

Miecz odwetu: Ten miecz półtoraręczny +3 umożliwia odwzajemnianie udanym atakom przeciwników. Gdy jego posiadacz zostanie zraniony w walce wręcz, miecz odwetu zapewnia premię z morale +2 do testów ataku i obrażeń do jego następnego ataku, jeśli ten będzie wymierzony w przeciwnika, który zadał rany. Premia trwa tylko przez 1 rundę po otrzymaniu obrażeń, ulega zatem utracie, jeżeli właściciel miecza odwetu nie odda ciosu w następnej akcji ataku. Jeśli w jednej rundzie posiadacza miecza trafi więcej niż jeden przeciwnik, premia działa tylko przy atakach we wroga, który zadał obrażenia jako ostatni.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, słuszną potęgą; **Cena rynkowa:** 72 335 sz; **Koszt stworzenia:** 36 335 sz + 2880 PD.

Miecz ofiarności: Ten święty miecz półtoraręczny +2 jest podwójnie skuteczny w dłoniach paladyna. Ataki tym orężem ignorują redukcję obrażeń przybyszów. Ponadto paladyn dzierżący miecz ofiarności może przelać przez tę broń pozytywną energię ze zdolności nakładania rąk, wykorzystując ją przeciw złym przybyszom i nieumarłym. Kanalizując energię w ten sposób, ma on prawo poświęcić punkty z dostępnej mu dziennej puli leczenia, aby o tyle samo zwiększyć punkty obrażeń zadane w następnym ataku mieczem ofiarności. Paladyn decyduje, ile punktów nakładania rąk spożytkować w ten sposób dopiero po udanym trafieniu. Atak mieczem ofiarności zawsze jest zwykłym atakiem wręcz, zadającym normalne obrażenia oprócz ran spowodowanych pozytywną energią z nakładania rąk. Stworzenia inne niż zli przybysze i nieumarli nie są podatne na tak skanalizowaną energię.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być dobry, po-

błogosławienie broni, święte porażenie; Cena rynkowa: 72 335 sz; Koszt stworzenia: 36 335 sz + 2880 PD.

Miecz okazji: Ten długi miecz +2 umożliwia wykorzystanie luk w obronie przeciwnika. Miecz okazji umożliwia jeden dodatkowy atak okazyjny na rundę. Ta zdolność kumuluje się z atutem Zmysł walki, ale każdy czynnik blokujący działanie tego atutu blokuje również dodatkowy atak zyskany dzięki mieczowi okazji.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, kocia gracia; Cena rynkowa: 18 315 sz; Koszt stworzenia: 9315 sz + 720 PD.

Miecz opiekuńczy: Ten długi miecz +3, zwany również mieczem tchórzki, gwarantuje posiadaczowi większe szanse uniknięcia wszelkich niefortunnych wypadków. Gdy dzierżąca go postać wykonuje akcję całkowitej obrony, zyskuje premię ze szczęścia +4 do KP i do wszystkich rzutów obronnych. Premia utrzymuje się do początku następnej akcji posiadacza miecza.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, błogosławieństwo; Cena rynkowa: 38 315 sz; Koszt stworzenia: 19 315 sz + 1520 PD.

Miecz pierścieni: Na wąski czubek rękojeści tego długiego miecza +3 można nałożyć magiczny pierścień – pasuje idealnie. Postać trzymająca ten oręż może korzystać z mocy założonego na rękojeść pierścienia niezależnie od mocy magicznych pierścieni na palcach. Jednocześnie na mieczu spoczywać może tylko jeden magiczny pierścień. Zdjęcie lub założenie pier-

ścienia to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, która nie prowokuje okazyjnego ataku.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ożywienie przedmiotu; Cena rynkowa: 22 315 sz; Koszt stworzenia: 11 315 sz + 880 PD.

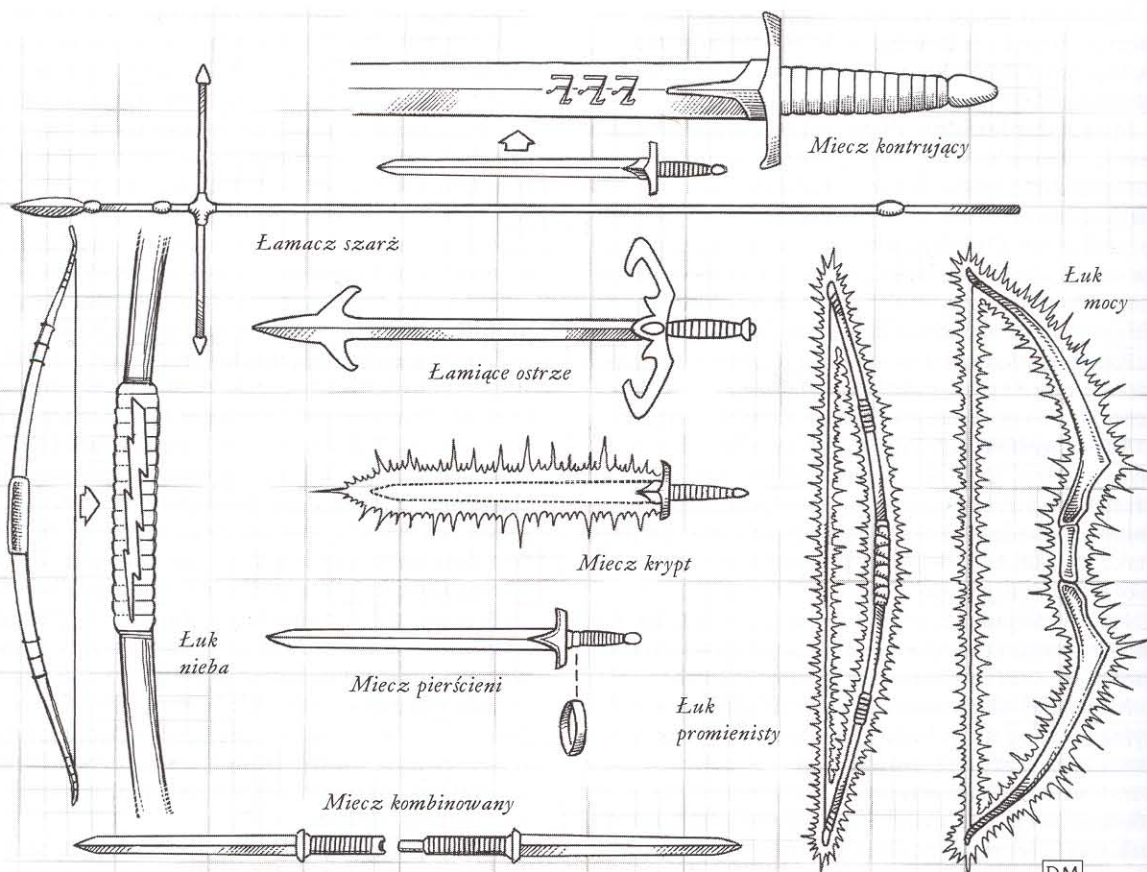
Miecz prawdy: Ten długi miecz prawa +2 uniemożliwia wypowiadanie kłamstw w bliskiej odległości. Do trzech razy dziennie można z jego pomocą aktywować słowem rozkazu sferę prawdy. Stworzenia, które zbliżą się do miecza na 7,5 metra, nie są w stanie świadomie i celowo kłamać, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Wolę (ST 13).

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być praworządny, gniew porządku, sfera prawdy; Cena rynkowa: 43 115 sz; Koszt stworzenia: 21 715 sz + 1712 PD.

Miecz rycerski: Miecz półtoraręczny +2, skuteczny zwłaszcza w walce w siodle. Wykonując akcję szarży na grzbiecie wierzchowca, właściciel może podwoić obrażenia zadane rycerskim mieczem.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, widmowy rumak; Cena rynkowa: 18 335 sz; Koszt stworzenia: 9335 sz + 720 PD.

Miecz schronienia: Ten długi miecz +2 zapewnia posiadaczowi tymczasową ochronę w bitwie. Raz dziennie można za jego pomocą powołać do istnienia efekt schronienia ześrodkowany na mieczu (jak zakłęcie podniesione na 3. poziom przez postać na 5. poziomie czarującego). Przeciwnik próbujący zaatako-



wać chronioną w ten sposób osobę musi najpierw wykonać udany rzut obronny na Wole (ST 14). Ponadto miecz pozwala użyć raz dziennie *zaciemniającej mgły* (jak zaklęcie podniesione na 3. poziom przez postać na 5. poziomie czarującego). Jeśli posiadacz upuści lub w inny sposób utraci *miecz schronienia*, efekty przestają działać.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *schronienie, zaciemniająca mgła*; **Cena rynkowa:** 19 115 sz; **Koszt stworzenia:** 9715 sz + 752 PD.

Miecz solarów: Ten duży *tańczący półtoraręczny miecz* migbłystalny +5 to imponująca broń. Zawsze jaśnieje światłem o jasności pochodni (promień 6 metrów). Wysoka premia z usprawnienia czyni ten oręż bronią epicką, czyli wykracza ona poza zasięg potęgi większości postaci graczy. W *Podręczniku epickich przygód* znajdują się zasady tworzenia takich przedmiotów.

Poziom czarującego: 18; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, Stworzenie epickiej magicznej broni i pancerza, *krag śmierci, ostra krawędź, ożywienie przedmiotu*; **Cena rynkowa:** 3 920 335 sz; **Koszt stworzenia:** 1 960 335 sz + 49 200 PD.

Miecz ucieczki: Ten krótki miecz +2 pozwala użytkownikowi uciec z niemal każdej sytuacji, w której ów jest ograniczony. Przez łączną liczbę 10 rund dziennie posiadacz potrafi normalnie działać, bez względu na magiczne efekty utrudniające poruszanie. Ta moc podobna jest do zesłanej mocy kapłańskiej domeny podróży – efekt działa automatycznie w razie potrzeby, a trwa aż do wyczerpania się lub do ustania czynników utrudniających ruch; może zadziałać kilka razy dziennie, aż do skończenia się dziennego limitu rund. Ponadto *miecz ucieczki* używany przeciw stworzeniu lub przedmiotowi, który przytrzymuje jego właściciela, zapewnia dodatkową premię +1 do ataku i obrażeń. *Mieczem ucieczki* można atakować również w zwarciu, nawet jeśli dla użytkownika nie jest lekką bronią (patrz *Zwarcie* w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*).

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *swoboda ruchu*; **Cena rynkowa:** 88 310 sz; **Koszt stworzenia:** 44 155 sz + 3532 PD.

Miecz zręcznych ciosów: Ten krótki miecz +2 umożliwia zwinnym posiadaczom zadawanie dodatkowych obrażeń, wynikających właśnie ze zwinności, a nie opartych na fizycznej sile. Wszystkie ataki wręcz wykonywane *mieczem zręcznych ciosów* pozwalają dodać do obrażeń modyfikator ze Zręczności zamiast modyfikatora z Siły. Ponadto nieudana próba rozbrojenia podjęta *mieczem zręcznych ciosów* nie uprawnia przeciwnika do odwetowej próby rozbrojenia.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, transformacja Tensera; **Cena rynkowa:** 72 310 sz; **Koszt stworzenia:** 36 310 sz + 2880 PD.

Młot budowniczych: Ten duży młot bojowy +2 obdarza posiadacza władzą nad kamieniem. Z racji rozmiaru młot budowniczych zadaje 2k6 bazowych obrażeń, waży 8 kilogramów, a średnie postacie potrze-

bują obu rąk, by nim walczyć. Młot pozwala posiadaczowi rzucać raz dziennie *kształtowanie kamienia* i raz dziennie *ścianę kamienia* (w obu wypadkach 15. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kształtowanie kamienia, ściana kamienia*; **Cena rynkowa:** 51 824 sz; **Koszt stworzenia:** 26 224 sz + 2048 PD.

Młot łamania kości: Masywny młot bojowy +2 na rozkaz rozbłyska ostrym czerwonym światłem (działa jak czar *światło*). Przy trafieniu krytycznym oprócz normalnych obrażeń oręż tymczasowo obniża wartość Zręczności o 1k6 punktów.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krzywda*; **Cena rynkowa:** 18 312 sz; **Koszt stworzenia:** 9312 sz + 720 PD.

Młot magicznej kuźni: Młot bojowy +1 przydatny przy tworzeniu innych typów broni magicznej. Używany do wykuwania magicznego oręza zmniejsza o 5% koszt potrzebnych surowców. Oszczędność dotyczy tylko kosztu materiałów w złocie, nie wpływa na poświęcone PD. Dodatkowo raz dziennie młot magicznej kuźni może nasyczyć inną broń tymczasową mocą magiczną. Działa to analogicznie do zaklęcia *magiczna broń* (10. poziom czarującego), łącznie z koniecznością dotknięcia zaklinanego oręza młotem magicznej kuźni.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *magiczna broń*; **Cena rynkowa:** 45 912 sz; **Koszt stworzenia:** 23 112 sz + 1824 PD.

Młot ofiarny: Młot bojowy +2, cięższy od zwykłej broni tego typu. Waży 8 kilogramów, a wykonany jest z pojedynczego kawałka rudy czarnego żelaza. Na początku każdej rundy posiadacz młota ofiarnego może poświęcić do 5 punktów wytrzymałości. Ofiarowane w ten sposób pw dodaje się później do obrażeń zadawanych każdym udanym atakiem młotem, aż do początku następnej rundy. Punkty wytrzymałości poświęcone młotowi liczą się jak zwykle obrażenia poniesione przez walczącego.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wampiryczny dotyk*; **Cena rynkowa:** 32 312 sz; **Koszt stworzenia:** 16 312 sz + 1280 PD.

Młot rozbijania czaszek: Młot bojowy +2, ceniony przez krasnoludzkich kapłanów Moradina. Jeśli trafi w ręce wroga, wyznawcy wspomnianego boga podejmą wszelkie ryzyko, by go odzyskać. Młot zadaje bolesne, odbijające się grzmiącym echem ciosy, które ponoć rozbrzmiewają dźwiękami kuźni Moradina. Trzy razy dziennie, przy udanym trafieniu, młot rozbijania czaszek dodatkowo obniża Roztropność o 1k6 punktów.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być krasnoludem, *duchowa broń*; **Cena rynkowa:** 18 312 sz; **Koszt stworzenia:** 9312 sz + 720 PD.

Młot szczerego kamienia: Ten użyteczny gnomi młot z hakiem +2/+1 sprawdza się zarówno jako broń, jak i narzędzie. Trzy razy dziennie w kontakcie z iluzją lub przedmiotem będącym pod wpływem czaru iluzyjnego młot może rozproszyć magię (jak zaklęcie 15. poziomu czarującego, ale działa tylko na czary ze

szkoły iluzja). Raz dziennie młot szczerego kamienia pozwala rzucić kształtowanie kamienia (jak zaklęcie 15. poziomu czarującego).

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, kształtowanie kamienia, rozproszenie magii; Cena rynkowa: 51 120 sz; Koszt stworzenia: 25 870 sz + 2020 PD.

Morgensztern wzmocnienia: Magiczne właściwości tego morgenszterna +2 obdarzają posiadacza wielkimi łaskami po zwycięstwie w bitwie. Za każdym razem, gdy udany cios morgenszternem wzmocnienia obniży punkty wytrzymałości przeciwnika poniżej 0, właściciel zyskuje 6 tymczasowych punktów wytrzymałości oraz premię z morale +1 do testów ataku i rzutów obronnych. Tymczasowe pw oraz premie z morale utrzymują się 10 rund. Kilkukrotne użycie tej mocy nie ma kumulatywnych efektów.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, błogosławieństwo, wspomaganie; Cena rynkowa: 28 308 sz; Koszt stworzenia: 14 308 sz + 1120 PD.

Mroźny sopel: Całkowicie przezroczysty sztylet +1 promieniuje zimnem i wygląda na wykuty z kawałka lodu. Mimo pozorów jest sprężysty jak zwykła stal, póki nie wykona się nim udanego ataku wręcz lub na dystans. Pierwszy udany atak mroźnym sopelem sprawia, że broń eksploduje rozpryskiem energii zimna, zadając 3k6 obrażeń od zimna wszystkim w promieniu do 1,5 metra od celu. Każdy oprócz pierwotnej ofiary może uniknąć połowy obrażeń, wykonując udany rzut obronny na Refleks (ST 17). Jeden skuteczny atak niszczy mroźny sopel.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, stożek zimna; Cena rynkowa: 1052 sz; Koszt stworzenia: 677 sz + 30 PD.

Mylące ostrze: Płaskie stalowe ostrze rapiera +3 trudno śledzić podczas walki. Zawsze, gdy szermierz używa w walce Blefowania do wykonania finty mylącym ostrzem, otrzymuje premię z usprawnienia +2 do testu tej umiejętności. Ostrze nie daje korzyści przy innych testach Blefowania. Ponadto za każdym razem, gdy finta w walce okaże się skuteczna, walczący może poruszać się swobodnie bez prowokowania okazyjnych ataków ze strony ofiary. Inni przeciwnicy mogą jednak wykonać okazyjne ataki normalnie.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, zamazanie; Cena rynkowa: 19 820 sz; Koszt stworzenia: 10 070 sz + 780 PD.

Niebiański buzdygan: Ten ciężki buzdygan niszczenia +3 to ulubiona broń astralnych devów. Zawsze świeci blaskiem o sile pochodni (promień 6 metrów).

Poziom czarującego: 14; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, uzdrowienie; Cena rynkowa: 50 312 sz; Koszt stworzenia: 25 312 sz + 2000 PD.

Niebiańskie ostrze: Ten duży półtoraręczny miecz +3 to ulubiona broń planetarów. Zawsze świeci blaskiem o sile pochodni (promień 6 metrów), a na ostrzu zwykle wygrawerowany ma symbol boga, którego ma służyć dany planetar.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza; Cena rynkowa: 18 335 sz; Koszt stworzenia: 9335 sz + 720 PD.

Nunchaku mistrzostwa: Głęboka czerń pałek połączonych łańcuchem z kutego żelaza prawie nie odbija światła. Wywijanie nunchaku mistrzostwa wokół głowy i torsu (akcja calorundowa) zapewnia posiadaczowi premię +20 do następnego testu ataku tym orężem, jeżeli ów nastąpi w następnej rundzie. Pod innymi względami efekt działa tak, jak zaklęcie prawdziwe uderzenie rzucone na 7. poziomie czarującego.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, prawdziwe uderzenie; Cena rynkowa: 22 302 sz; Koszt stworzenia: 11 302 sz + 880 PD.

Oplatający łańcuch: Zakończony hakami kolczasty łańcuch +2 owija się wokół wrogów, oplatając ich i nieustannie zadając obrażenia. Udane trafienie umożliwia posiadaczowi próbę wciągnięcia celu w zwarcie. W kolejnych atakach można próbować przytrzymać przeciwnika w łańcuchu. Atak taki liczy się jak normalna próba trzymania, lecz zadająca obrażenia od kolczastego łańcucha, a nie od ataku bez broni. Ofiara może próbować wyrwać się ze zwarcia w normalny sposób.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, czarne macki Evarada; Cena rynkowa: 32 325 sz; Koszt stworzenia: 16 325 sz + 1280 PD.

Ostrze bliskiego zwarcia: Dwuostrzowy miecz +3/+2 pozwala posiadaczowi walczyć efektywnie nawet w zwarcu. Gdy posiadacz toczy takie właśnie starcie, może atakować przeciwnika ostrzem bliskiego zwarcia tak, jakby była to broń malutka.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, darmowa akcja; Cena rynkowa: 58 700 sz; Koszt stworzenia: 29 700 sz + 2320 PD.

Ostrze Ioun: W gnieździe w rękojeści tego sztyletu +1 można umieścić jeden z kamieni Ioun. Osoba trzymająca w dłoni ten oręż może korzystać z kamienia tak, jakby ów unosił się i krążył mu wokół głowy. Włożenie lub wyjęcie kamienia Ioun z otworu to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, która prowokuje okazyjny atak.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wytwarzanie; Cena rynkowa: 6302 sz; Koszt stworzenia: 3302 sz + 240 PD.

Ostrze maga: Jest to długi miecz +2 pokryty tajemnymi symbolami. Trzymający ostrze maga może wymagać z pamięci przygotowany czar wtajemniczeń (akcja będąca odpowiednikiem ruchu, nie prowokująca okazyjnych ataków), w ten sposób negując kary za brak biegłości (jeśli jest taka) przy posługiwaniu się ostrzem maga na liczbę rund równą poziomowi poświęconego zaklęcia. Ponadto jeśli utraczony czar zadawał obrażenia oparte na jakimś typie energii, ostrze maga zadaje przy każdym trafieniu dodatkowe 1k6 ran od danej energii. Obrażenia od energii będą zadawane przez rundę na poziom poświęconego zaklęcia. Jeśli ów czar wiązał się z więcej niż jednym typem energii, posiadacz ostrza maga wybiera jeden z nich.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być co najmniej 15. poziomu; Cena rynkowa: 50 315 sz; Koszt stworzenia: 25 315 sz + 2000 PD.

Ostrze mantikory: Faliste ostrze tego wielkiego miecza +3 osadzone w przydużej rękojeści ozdobionej sześcioma kolcami. Poświęcając akcję ataku, posiadacz może wystrzelić z oreża jeden kolec w ataku dystansowym. Kolce mają przyrost zasięgu 6 metrów, zadają 1k6 obrażeń klutych oraz posiadają premię z usprawnienia +1 do testu ataku i obrażeń. Wykonując atak dystansowy kolcem, posiadacz dodaje modyfikator ze Zręczności do testu ataku, a modyfikator z Siły do testu obrażeń. Atak dystansowy kolcem prowokuje okazyjny atak, jak każdy normalny atak tego typu. Kolce rozsypują się w pył po rundzie od wystrzelenia z rękojeści. Miecz regeneruje kolce w tempie jednego dziennie.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, magiczny pocisk; **Cena rynkowa:** 20 350 sz; **Koszt stworzenia:** 10 350 sz + 800 PD.

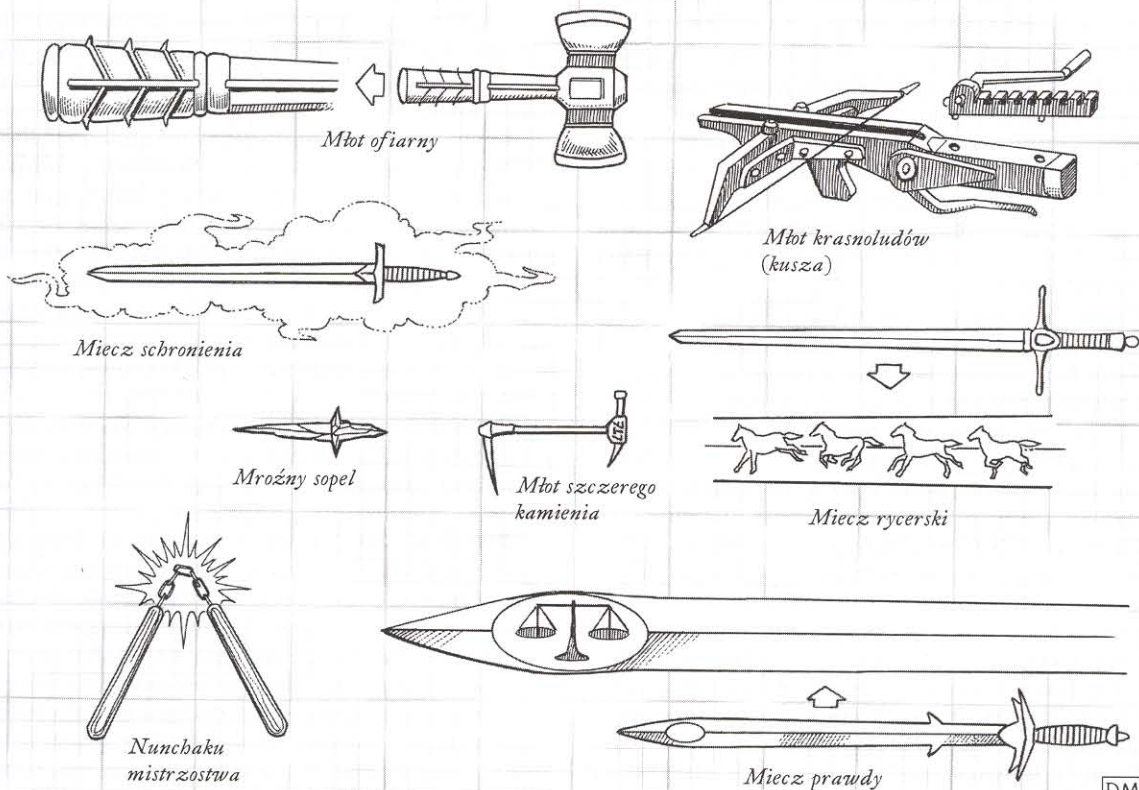
Ostrze nieładu: Ten ostry wielki topór chaosu +3 to potężna broń. Oprócz innych właściwości, ostrze nieładu wywołuje zakłopotanie (jak zakłęcie 5. poziomu czarującego) przy udanym trafieniu krytycznym. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wole (ST 19) – udany pozwala oprzeć się temu efektowi. Porażka zaś oznacza zakłopotanie na 5 rund. Ostrze nieładu prezentują się co najmniej niezgrabnie. Oreż wykonano z trzech różnych metali, na oko tylko częściowo zespolonych. Trzonek także jest nieco zdeformowany, tak jakby wypaczony długim użytkowaniem. Mimo to bronią można władać bez kar.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, młot chaosu, ostra krawędź, zakłopotanie, twórca musi być chaotyczny; **Cena rynkowa:** 98 320 sz; **Koszt stworzenia:** 49 320 sz + 3920 PD.

Ostrze pieśni: Każdy ruch wykonany tym rapierem +1 wypełnia powietrze słodkimi dźwiękami. Postać trzymająca ostrze pieśni wyjęte z pochwy zyskuje premię z usprawnienia +2 do testów Występów. Bard dzierżący ten oreż może wykorzystywać zdolność muzyka bardów dodatkowo raz dziennie. Klingę pokryto pięknym, zawiłym wzorem, a powietrze opływające ów wzór wytwarza muzykę ostrza pieśni. Dlatego też muzyczne właściwości rapiera nie działają pod wodą, w próżni i w innych warunkach uniemożliwiających normalny przepływ powietrza wokół ostrza.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi posiadać zdolność muzyka bardów, wyrzeźbiony dźwięk; **Cena rynkowa:** 6400 sz; **Koszt stworzenia:** 3360 sz + 243 PD.

Ostrze przepowiedni: Jedyną ozdobą tego długiego miecza +2 jest gałka wieńcząca rękojeść, wyrzeźbiona na podobieństwo dużego, nie mrugającego oka. Raz dziennie właściciel ostrza przepowiedni może wykonać rzut 1k20 i raz w ciągu następnego dnia ma prawo wykorzystać wynik tego rzutu zamiast wykonywać test ataku. Użycie tej mocy wymaga zadeklarowania decyzji przed wykonaniem rzeczonoego testu ataku. W wybranym ataku po prostu bierze się pod



uwagę wynik wcześniejszego rzutu 1k20, tak jakby tyle wypadło w teście ataku.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, przepowiednia; **Cena rynkowa:** 18 315 sz; **Koszt stworzenia:** 9315 sz + 720 PD.

Ostrze znikania: Jest to rapier +3, który umożliwia natychmiastową podróż na niewielki dystans. Raz dziennie po udanym trafieniu wręcz właściciel ostrza znikania może natychmiast przenieść się w dowolne miejsce w promieniu 250 metrów. Efekt działa identycznie jak zaklęcie wymiarowe drzwi (10. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, wymiarowe drzwi; **Cena rynkowa:** 47 120 sz; **Koszt stworzenia:** 23 720 sz + 1872 PD.

Oszczep dezintegracji: Po rzuceniu oszczep staje się dezintegrującym promieniem działającym jak czar dezintegracja, rzuconym na 15. poziomie czarującego. Określając, czy promień trafi w cel, oszczepnik wykonuje atak dotykowy, używając normalnego modyfikatora dotykowego ataku dystansowego. Po ataku oszczep ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, dezintegracja; **Cena rynkowa:** 9301 sz; **Koszt stworzenia:** 4801 sz + 360 PD.

Oszczep łańcucha błyskawic: Niebezpieczna magiczna broń, która po rzuceniu staje się łańcuchem błyskawic. Postać miotająca oszczepem wybiera cel główny, ale łuki błyskawic wtórnych przeskakują na najbliższe 11 istot w promieniu 9 metrów od niego. Właściciel oszczepu nie ma żadnej kontroli nad błyskawicami wtórnymi. Główna błyskawica zadaje ofierze 11k6 obrażeń (udany rzut obronny na Refleks o ST 19 spólowia ich liczbę) oraz po 5k6 obrażeń celom drugorzędnym (również połowa przy udanym rzucie obronnym). Oszczep ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, łańcuch błyskawic; **Cena rynkowa:** 3301 sz; **Koszt stworzenia:** 1651 sz + 132 PD.

Oszczep piorunów, potężniejszy: Rzucony oszczep staje się błyskawicą o sile ranienia 10k6. W ataku ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, błyskawica; **Cena rynkowa:** 1501 sz; **Koszt stworzenia:** 751 sz + 60 PD.

Oszczep precyzji: Oszczep +3 o długim, wąskim grocie i doskonałym wyważeniu. Po rzuceniu ignoruje on premię do KP z osłony. Ta moc jednak nie umożliwia ataków, które byłyby normalnie nie do wykonania, a więc całkowita osłona chroni przed oszczepem precyzji. Oprócz ignorowania osłony oszczep niweluje kary do testu ataku przy ciskaniu oszczepem precyzji w walczących wręcz. Oszczep nie wpływa na efekty ukrycia.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, prawdziwe uderzenie; **Cena rynkowa:** 50 301 sz; **Koszt stworzenia:** 25 301 sz + 2000 PD.

Pazury lamparta: Para nabijanych rękawic +2 wygląda na łapy wielkiego kota. Oprócz premii z usprawnienia, obdarzają one niektórymi mocami kotowatych. Postać nosząca pazury lamparta zyskuje

widzenie w słabym świetle oraz premię z usprawnienia +10 do testów Wspinaczki. W pierwszej rundzie walki posiadacz pazurów może skoczyć na wroga, wykonując pełny atak pazurami, nawet jeśli wykonał już akcję ruchu. Ta zdolność działa dokładnie jak lamparci skok do walki (patrz: Dodatek 1: Zwierzęta w Księdze Potworów).

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi mieć 5 rang Wspinaczki, kocia gracja; **Cena rynkowa:** 38 305 sz; **Koszt stworzenia:** 19 305 sz + 1520 PD.

Pijące ostrze: Ten długi miecz +4 potrafi odwadniać swe ofiary. Gdy pijące ostrze trafi krytycznie, powoduje dodatkowe 1k6 stłuczeń. Nie można tych obrażeń uleczyć, póki ofiara nie wypije przynajmniej litra wody. Stworzenia, które odnoszą stłuczenia od pijącego ostrza, należy traktować jak zmęczone (patrz: Warunki naturalne w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). Przybysze i stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne są również niepodatne na te stłuczenia.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, dezintegracja; **Cena rynkowa:** 72 315 sz; **Koszt stworzenia:** 36 315 sz + 2880 PD.

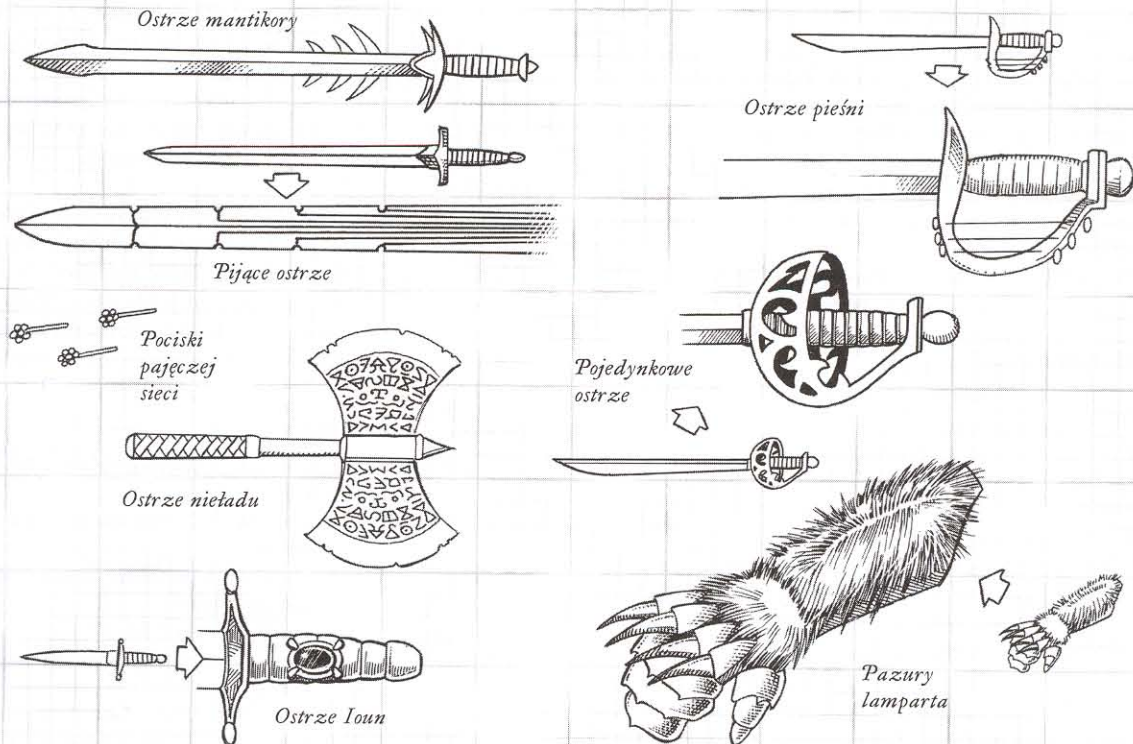
Płonący topór: Wykonany z niewiarygodnie twardego czerwonego metalu (trwałość 15, 30 pw) ten ognisty topór bitewny +3 może osłonić właściciela ochronną tarczą ognia. Raz dziennie pozwala on wywołać efekt analogiczny do czaru ognista tarcza (zimna wersja) rzuconego przez zaklinacza 11. poziomu. Aktywacja tej ognistej tarczy to akcja całorundowa, prowadząca okazyjny atak.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, kula ognista, ognista tarcza; **Cena rynkowa:** 51 510 sz; **Koszt stworzenia:** 25 910 sz + 2048 PD.

Pocisk pajęczej sieci: Pocisk do procy o dziwnym kształcie – zamiast gładkiej powierzchni składa się z ciasno ściśniętego zlepka małych kulek. Przy udanym trafieniu tworzy on sieć (analogicznie do zaklęcia 7. poziomu czarującego) oraz uwalnia 2k4 małe potworne pająki, które bez ograniczeń poruszają się po sieci i roją się na schwytych w nią stworzeniach. Pająki nigdy nie schodzą z sieci, a po jej zniszczeniu giną wraz z nią. Zarówno pająki, jak i sieć istnieją przez 10 minut.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, sieć, wezwanie potwora III; **Cena rynkowa:** 1057 sz; **Koszt stworzenia:** 532 sz + 42 PD.

Pojedynkowe ostrze: Ten rapier +2, broń groźna w każdych warunkach, jest podwójnie skuteczny w starciu wręcz z pojedynczym przeciwnikiem. Posiadacz oręża walcząc z jednym wrogiem wręcz, otrzymuje premię z olśnienia +2 do KP (dotyczy tylko ataków wręcz danego przeciwnika) i premię +2 do wszystkich testów rozbrajania wykonywanych pojedynkowym ostrzem. Jeśli w danej rundzie walczącemu zagrozi więcej niż jeden przeciwnik, wszystkie korzyści przestają działać aż do początku nowej rundy. Ataki i czary rzucane z dystansu nie anulują korzyści.



DM

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, mniejszy obraz, tarcza; Cena rynkowa: 16 320 sz; Koszt stworzenia: 8320 sz + 640 PD.

Potężny topór: Ostry topór bitewny +1 o grubym trzonku i ciężkim, jakby źle wyważonym ostrzu. Przy każdym udanym trafieniu krytycznym walczący tym orężem może wykonać darmową próbę przewrócenia celu. Jeśli atak był wymierzony oburącz, topornik może przy próbie przewracania wykorzystać 1,5 premii z Siły.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ostra krawędź; Cena rynkowa: 18 310 sz; Koszt stworzenia: 9310 sz + 720 PD.

Proca rozkojarzenia: Ta proca zguby konstruktyw +1 pozbawia konstrukty zdolności podporządkowania się instrukcjom. Każdy trafiony pociskiem lub kamieniem z procy rozkojarzenia konstrukt musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 12) – nieudany oznacza, że pada ofiarą efektu czaru akcja losowa. Moc działa także na istoty normalnie niepodatne na magię wpływającą na umysł.

Poziom czarującego: 4; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, akcja losowa; Cena rynkowa: 30 300 sz; Koszt stworzenia: 15 300 sz + 1200 PD.

Przebijająca włócznia: Karbowane ostrze tej długiej włóczni +2 utożsamia w ciele przeszytych nią wrogów. Po udanym trafieniu krytycznym, próba rozpoczęcia zwarcia to dla posiadacza przebijającej włóczni darmowa akcja. Jeśli się ona powiedzie, jako część tej samej

akcji można wykonać próbę chwytu. Zwarcia i chwytu przebijającą włócznią można przełamywać normalnie. Jeśli wróg pozostaje w zwarcu, ale nie jest ofiarą chwytu, posiadacz włóczni może w kolejnych atakach próbować zadać obrażenia albo rozpocząć chwyt. Przeciwnicy nadziani na przebijającą włócznię mogą wykonać sporny test zwarcia na przełamanie chwytu i ucieczkę ze zwarcia, ale nie mogą sami zadać obrażeń ani sami rozpocząć chwytu.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wstrzymanie osoby; Cena rynkowa: 32 305 sz; Koszt stworzenia: 16 305 sz + 1280 PD.

Przyszpilający dziryt: Ten dziryt +2 bardziej przypomina dużą igłę niż wojenny oręż, ale posiada groźną moc unieruchamiania przeciwnika. Trafiony przyszpilającym dzirytem cel musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 13) – nieudany oznacza paraliż analogiczny do zatrucia sokiem mózgowym gnilnego pełzacza (patrz Trucizna w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). Efekt trwa 7 rund.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wstrzymanie potwora; Cena rynkowa: 18 300 sz; Koszt stworzenia: 9300 sz + 720 PD.

Rozdzierająca lanca: Ta ciężka lanca +2 przy udanym trafieniu krytycznym może zniszczyć tarczę przeciwnika. Jeśli jej posiadaczowi uda się trafić krytycznie w przeciwnika używającego tarczy, ta ulega rozdarciu na strzępy i zniszczeniu, niezależnie od normalnego efektu ataku.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, roztrząskanie; **Cena rynkowa:** 18 310 sz; **Koszt stworzenia:** 9310 sz + 720 PD.

Rozpruwacz wrogów: Tą kosą potęgi +2 można ścinać trzech wrogów na raz. Podczas dodatkowych ataków wynikających z atutu Rozszczepienie lub z mocy kosi potęgi zasięg zagrożenia ulega podwojeniu. **Rozpruwacz wrogów** należy traktować jak oręż ostrości dla potrzeb działających na nią czarów – znaczy to, że nie można rzucić na niego ostrej krawędzi ani poglobosławienia broni, nie można też zakląć w niego mocy zajądłości.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, boska moc, ostra krawędź; **Cena rynkowa:** 32 318 sz; **Koszt stworzenia:** 16 318 sz + 1280 PD.

Runka gotowości: Magiczne właściwości tej runki gorliwości +2 czynią ją zabójczym narzędziem w walce z szarżującym wrogiem. Gdy jej posiadacz ma prawo do okazyjnego ataku względem takiego przeciwnika, może go wykonać tak, jakby przygotował runkę przeciwko szarży. Ponadto taki udany atak zadaje szarżującemu wrogom podwójne obrażenia. Za każdym razem, gdy posiadacz naprawdę przygotowuje runkę przeciwko szarży, ataki okazyjne spowodowane przez szarżującego przeciwnika rozstrzygane są normalnie. Ta moc nie pozwala posiadaczowi runki wykonać w jednej rundzie dwóch ataków o podwójnych obrażeniach przeciw temu samemu szarżującemu.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, kocia gracia, przyspieszenie; **Cena rynkowa:** 50 310 sz; **Koszt stworzenia:** 25 310 sz + 2000 PD.

Rykoszetująca proca: Ta proca +2 sprawia, że wystrzelone z niej pociski odbijają się od pobliskich powierzchni i zaskakują przeciwnika. Gdy posiadacz procy strzela do celu położonego nie dalej niż 1,5 metra od ściany, ofiara nie może korzystać z premii ze Zręczności do Klasy Pancerza. Ta zdolność nie działa przeciw wrogowi o Intellekcji 5 lub wyższą, który już wcześniej doświadczył efektu rykoszetującej procy.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, telekineza; **Cena rynkowa:** 32 300 sz; **Koszt stworzenia:** 16 300 sz + 1280 PD.

Rzeź Erythnula: Splugawiony morgensztern +2 poświęcony kapłanom Erythnula, boga mordu. Każdy kapłan dzierzący rzeź Erythnula może przygotowywać czary tak, jakby miał dostęp do domeny wojny, niezależnie od innych domen. Ci, którzy już posiadają wspomnianą domenę, nie zyskują żadnych korzyści. Jeśli kapłan w jakiś sposób straci rzeź Erythnula, wszystkie przygotowane czary z domeny wojny znikają (chyba że normalnie dysponuje tą domeną).

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi mieć dostęp do domeny wojny, przeklęta plaga; **Cena rynkowa:** 72 308 sz; **Koszt stworzenia:** 36 308 sz + 2880 PD.

Samoladująca kusza: Ciężka kusza +1, łatwiejsza do naciągnięcia niż zwykłe kusze. Po wystrzeleniu cięciwa magicznie powraca do pozycji napiętej, więc strzelec musi tylko ułożyć belt w rowku. Naładowanie samoladującej kuszy to akcja będąca odpowiednikiem ruchu.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ożywienie przedmiotu; **Cena rynkowa:** 12 350 sz; **Koszt stworzenia:** 6350 sz + 480 PD.

Sejmitar kolorów: Na rozkaz ostrze tego sejmitara +3 nasącza się lśniąca poświata wielobarwnej magicznej energii. Ma to kilka efektów, podobnych z natury do potężnego czaru pryzmatyczny deszcz. Gdy posiadacz wykona sejmitarem kolorów udany atak wręcz, uruchamia się dodatkowy efekt. Jaki – patrz pobliska tabelka.

k8 Kolor	Efekt
1 Czerwony	Dodatkowe 2 punkty obrażeń od ognia
2 Pomarańczowy	Dodatkowe 4 punkty obrażeń od kwasu
3 Żółty	Dodatkowe 8 punktów obrażeń od elektryczności
4 Zielony	Trucizna: 1k2/1k2 Bd, ST 15
5 Niebieski	Dodatkowe 2 punkty obrażeń od zimna
6 Indygo	Zakłopotanie, Wola (ST 15) neguje
7 Fioletowy	Dodatkowe 2 punkty obrażeń od dźwięku
8 Dwie barwy	Rzuć ponownie dwa razy, ignorując kolejne „8”

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, pryzmatyczny deszcz; **Cena rynkowa:** 36 515 sz; **Koszt stworzenia:** 18 415 sz + 1448 PD.

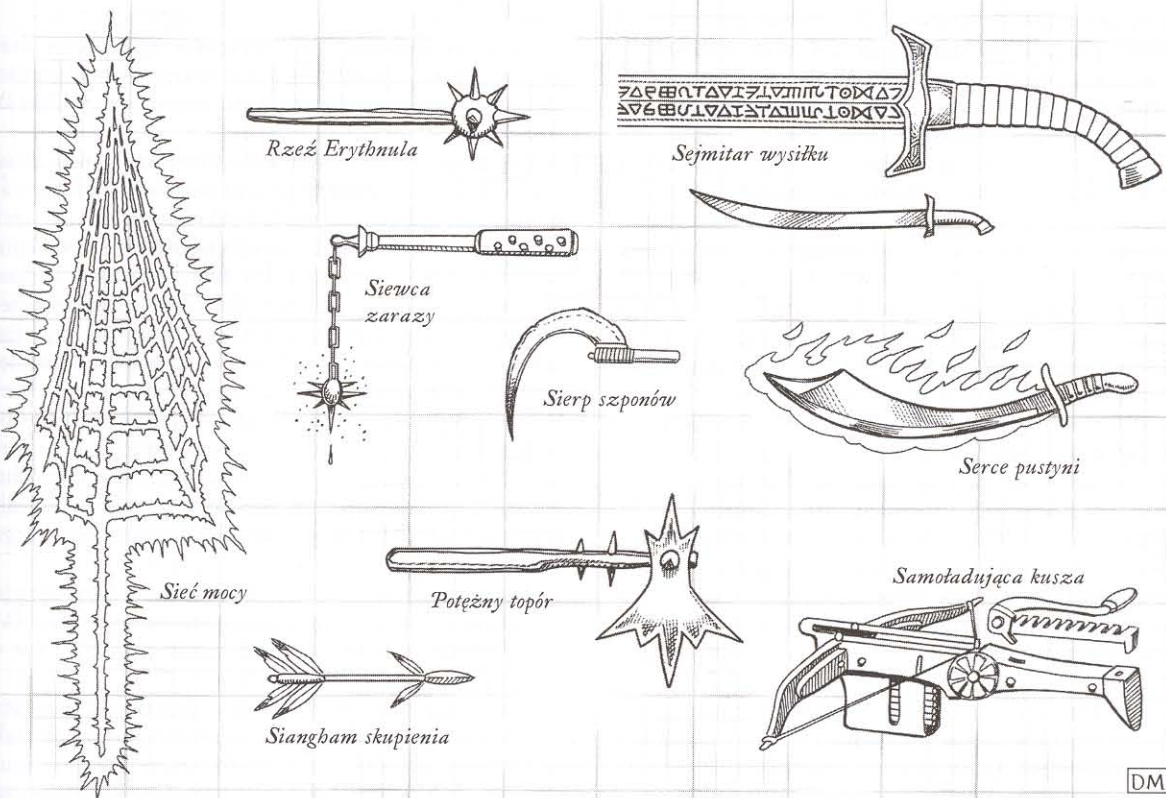
Sejmitar wysiłku: Ten sejmitar +2 umożliwia posiadaczowi dokonywać ogromne wyczyny siłowe. Raz dziennie, wypowiadając słowo rozkazu, właściciel zyskuje premię z usprawnienia +2 do Siły. Dwie rundy później premia z usprawnienia rośnie do +4. Po kolejnych dwóch rundach premia powraca do +2, a znika dopiero po dwóch następnych. Na następne 10 rund wartość Siły użytkownika tymczasowo obniża się o 2. Po wypowiedzeniu słowa rozkazu przyrost i spadek Siły działają nieprzerwanie, nawet jeśli posiadacz przestanie używać czy nawet pozbędzie się sejmitara wysiłku.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, bycza siła; **Cena rynkowa:** 18 315 sz; **Koszt stworzenia:** 9315 sz + 720 PD.

Serce pustyni: Ciemny metal ognistego tasaka +2 połyskuje głębokim odcieniem czerwieni. Trzymający serce pustyni staje się niepodatny na obrażenia od ognia, lecz otrzymuje podwójne obrażenia od zimna. Istoty należące do podtypu stworzenie zimna nie otrzymują tych korzyści – zamiast tego serce pustyni karze ich negatywnym poziomem, który utrzymuje się, dopóki nie odłożą broni. Nie prowadzi to nigdy do trwałej utraty poziomów, ale negatywnego poziomu nie sposób się pozbyć (nawet czarem odnowienie) dopóki postać dzierży serce pustyni.

Samoladujące kusze i atut Szybkie naciąganie kuszy

Jeśli kusznik posiada opisany w *Mieczu i Pięści* atut Szybkie naciąganie kuszy, to napina samoladującą kuszę w darmowej akcji. Broń nie ogranicza zdolności posiadacza do wykonania wielokrotnych ataków w rundzie.



DM

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, kula ognista, ochrona przed żywiołami; Cena rynkowa: 71 175 sz; Koszt stworzenia: 35 775 sz + 2832 PD.

Siangham skupienia: Ten siangham +3 usprawnia umiejętność skupienia się na walce. Walcząc nim postać zyskuje premię z usprawnienia +2 do rzutów obronnych na Refleks, wykonywanych w celu odbijania broni dystansowej za pomocą atutu Odbicie strzał. Ponadto mnisi i inne postacie z atutem Oszałamiająca pieśń mogą sianghamem skupienia powodować otumanienie.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ochrona przed strzałami, wstrzymanie osoby; Cena rynkowa: 19 303 sz; Koszt stworzenia: 9803 sz + 760 PD.

Sieć mocy: Sieć +4 wykonana z czystej mocy magicznej, zdolna chwycić nawet istoty bezcielesne. Stworzenie opłatane siecią mocy może podjąć próbę ucieczki (akcja calorundowa, test Wyzwalania się o ST 20). Sieć ma trwałość 10 i 30 punktów wytrzymałości, można ją rozerwać testem Siły o ST 40 (akcja calorundowa).

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, klatka mocy; Cena rynkowa: 72 320 sz; Koszt stworzenia: 36 320 sz + 2880 PD.

Sierp szponów: Ten ostry sierp +2 szczególnie przydaje się postaciom potrafiącym zmieniać kształty. Gdy posiadacz przemienia się w postać z naturalnym atakiem pazurami lub ugryzieniem, sierp szpo-

nów obdarza jej pazury i zęby premią z usprawnienia +2.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, magiczny kiel, ostra krawędź; Cena rynkowa: 26 306 sz; Koszt stworzenia: 13 306 sz + 1040 PD.

Siewca zarazy: Kula tego wiecznie zabrudzonego ciężkiego korbacza +3 zawsze wygląda na zapaskudzoną i zaniedbaną. Nawet łańcuch oręża sprawia wrażenie porzuczonego i ufajdanego kawałkami dawno zgniłej tkanki. Każde udane trafienie siewcą zarazy niesie ryzyko zarażenia ofiary gorączką brudu. Trafiony musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – udany pozwoli mu odeprzeć chorobę. Okres inkubacji to 1k3 dni, po których gorączka brudu obniża tymczasowo wartość Budowy o 1k3 i Zręczności o 1k3. Więcej informacji znajdziesz pod Choroby w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI. Stworzenia niepodatne na choroby są również niepodatne na ten efekt.

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, zakażenie; Cena rynkowa: 104 715 sz; Koszt stworzenia: 52 515 sz + 4176 PD.

Smoczy kiel: Rapier porażenia +2 wykonany z zęba antycznego błękitnego smoka. Otacza posiadacza aurą strachu. Przeciwnicy w odległości 1,5 metra muszą wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 16) – nieudany oznacza, że padają ofiarą czaru strach (8. poziom czarującego). Przeciwnicy, którym rzut się powiedzie, są niepodatni na aurę przez jeden dzień.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, błyskawica, strach; Cena rynkowa: 40 720 sz; Koszt stworzenia: 20 520 sz + 1616 PD.

Stróż siedzib: Rękojeść tego świetnie wykonane go krótkiego miecza +2 ukształtowano na obraz ciężko opancerzonego gnomiego żołnierza stojącego w pozycji na baczność. Małe postacie dzierżące stróża siedzib pod ziemią zyskują premię z morale +1 do obrażeń w atakach wręcz za każdego sojusznika w odległości do 1,5 metra. Ten oręż pomaga także koordynować ataki z towarzyszami. Jeśli posiadacz takiej broni wraz z sojusznikiem flankują przeciwnika, wynikająca z tego faktu premia wynosi w przypadku dzierżące go stróża siedzib +4, a nie +2.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, błogosławieństwo; Cena rynkowa: 40 310 sz; Koszt stworzenia: 20 310 sz + 1600 PD.

Strzała dezintegracji: Cel, w który trafi ta strzała, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 19) – nieudany oznacza koniec analogiczny do efektu czaru *tajemne oko*. Tak jak w przypadku zaklęcia, strzała może zdeintegrować materię nieożywioną oraz stworzenia. Istota, której powiedzie się rzut obronny, otrzymuje 5k6 obrażeń. Wykorzystana strzała ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, dezintegracja; Cena rynkowa: 3307 sz; Koszt stworzenia: 1675 sz + 132 PD.

Strzała oczu: Na lotkach tej strzały +1 jasnymi farbami namalowano kolorowe oczy. Po wystrzeleniu strzała oczu pozwala strzelcowi widzieć poprzez magiczny czujnik umieszczony w lotkach. Działa on analogicznie do czaru *tajemne oko* rzuconego przez zaklinacza 10. poziomu, z tą różnicą, że porusza się tylko razem ze strzałą. Strzelec musi się podczas patrzenia skoncentrować, a czujnik działa przez 10 minut. Jeśli pocisk utkwii w poruszającym się obiekcie, czujnik przesuwa się wraz z nim. Ani strzała, ani czujnik nie zapewniają własnego oświetlenia. Ta zdolność *tajemnego oka* działa tylko raz. Jeśli strzałę oczu uda się odzyskać po użyciu, działa już tylko jako strzała +1.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, tajemne oko; Cena rynkowa: 1047 sz; Koszt stworzenia: 527 sz + 42 PD.

Strzała wezwań: Grot strzały wezwań wyrzeźbiono na kształt głowy ptaka drapieżnego, a lotki zawsze są z piór ptaka tego samego gatunku. Wypuszczona z łuku strzała wezwań zamienia się w orla (patrz Zwierzeta w Księdze Potworów) i atakuje wroga, który był celem. Jeśli łucznik nie mierzył w konkretną osobę, strzała zamienia się w orla po 9 metrach lotu, a potem atakuje najbliższe stworzenie. Ptak służy przez 5 rund (lub krócej, jeśli zginie), po czym odlatuje. Nie wraca już do postaci strzały.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wezwanie potwora I; Cena rynkowa: 257 sz; Koszt stworzenia: 132 sz + 10 PD.

Szarpiące ostrze: Posiadacz tego dwuostrzowego miecza +4/+3 może wykonać dodatkowy atak rozszarpujący, jeśli uda mu się przebić przez obronę przeciwnika. Za każdym razem, gdy trafi ten sam cel pierwszym atakiem bronią podstawową i pierwszym atakiem

drugiej ręki, może wykonać szarpiącym ostrzem dodatkowy atak – z najwyższą premią do ataku, lecz również z karą –5.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, kocia gracia, przyspieszenie; Cena rynkowa: 116 700 sz; Koszt stworzenia: 58 700 sz + 4640 PD.

Szary splot: Gumaste, szare sznurki tej sieci +1 są ciasno utkane i wydzielają intensywny, kwaśny zapach. Szary splot nie posiada haczyków jak inne sieci bojowe, ale jego lepkie sznurki równie skutecznie unieruchamiają przeciwnika. Raz dziennie, na rozkaz, sieć zmienia się w szary śluz. Jeśli podczas przemiany ktoś był zaplątany w sieć, uznaje się, że śluz jest z nim w zwarcu. Przemiana trwa pełną rundę, a po jej ukończeniu śluz działa z inicjatywą właściciela sieci. Posiadacz nie zyskuje specjalnej mocy kontrolowania śluzu, ale może słowem rozkazu przemienić go znowu w sieć. Więcej informacji o szarym śluzie znajdziesz w Księdze Potworów w części Śluzu. Jeśli stwór zostanie zabity w postaci potwora, sieć ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wezwanie potwora IV; Cena rynkowa: 74 320 sz; Koszt stworzenia: 37 320 sz + 2960 PD.

Szepczące ostrze: Trzy razy dziennie posiadacz tego wielkiego topora +4 może wykonać specjalny atak uciszający. Jeśli trafi, ofiara ataku musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 14) – nieudany oznacza, że działa na nią *milczenie* (jak zaklęcie podniesiony do 3. poziomu przez postać 5. poziomu czarującego). Jeżeli chybi, moc i tak należy uznać za użytą. Jedyną ozdoba szepczącego ostrza są stylizowane runy krasnoludzkie, głoszące „Niech głosy sprzeciwu umilkną”.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *milczenie*; Cena rynkowa: 48 520 sz; Koszt stworzenia: 24 420 sz + 1928 PD.

Szmaragdowe pajęczki: Magiczne pajęczki po nadeptnięciu rozplývają się w małe kałuże kwasu. Jak zwykłe pajęczki, rozrzuca się je na ziemi w celu spowodowania pościgu, ale rozsypywanie aktywuje również ich magię. Kilogramowa torebka pozwala pokryć obszar kwadratu o boku 1,5 metra. Gdy jakieś stworzenie wejdzie na obszar pokryty szmaragdowymi pajęczkami, wykonaj test ataku (z premią +1) według zasad podanych dla pajęczków w Rozdziale 7 *Podręcznika Gracza*. Istota zraniona przez pajęczki otrzymuje dodatkowy punkt obrażeń oraz 1k6 obrażeń od kwasu. Szmaragdowe pajęczki zmieniają się w opary po 1 godzinie od wyjęcia z oryginalnego opakowania.

Poziom czarującego: 4; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, kwasowa strzała Melfa; Cena rynkowa: 166 sz; Koszt stworzenia: 86 sz + 7 PD.

Szpon lodu: Promieniujący zimnem wielki topór mrozu +2 posiada ostrze wykonane ze szponów antycznego białego smoka. Na obszarze do 1,5 metra od szponu lodu zawsze panuje temperatura o około 10 stopni niższa niż w okolicy. Nawet bez tej aury zimna mroźna natura szponu lodu jest wyraźnie widoczna. Szpony białego smoka osadzono na trzonku

z magicznie wzmocnionej kości słoniowej, a więc cała broń ma niesamowity odcień bieli. Szpon lodu obdarza posiadacza odpornością na zimno analogiczną do zaklęcia *wytrzymałość żywiołowa (zimno)* rzuconego na 10. poziomie czarującego. Ponadto posiadacz szponu porusza się z normalną szybkością po śniegu i lodzie oraz nigdy nie musi testować Równowagi na śliskim lodzie. Dzięki magicznemu wzmocnieniu trwałość szponu lodu wynosi 15, a liczba jego pw to 20.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *stożek zimna*; Cena rynkowa: 24 320 sz; Koszt stworzenia: 12 320 sz + 960 PD.

Sztandar Ulek: Każdą stronę ostrza tego mithrilowego krasnoludzkiego topora bojowego +2 zdobi wyryty czerwony topór, symbol Księstwa Ulek. Krasnoludy będące w sojuszu z posiadaczem broni zyskują premię z morale +1 do testów ataków, jeśli pozostają w promieniu do 3 metrów od niego. Sam posiadacz nie zyskuje takiej korzyści.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błogosławieństwo*; Cena rynkowa: 23 830 sz; Koszt stworzenia: 15 830 sz + 640 PD.

Sztylet obronny: Ten sztylet ochrony +4, doskonała broń do parowania, ma długie, wąskie ostrze i szeroki jelec. Jeżeli właściciel trzyma sztylet obronny w drugiej ręce, niemal nie sposób go flankować – mogą to czynić tylko łotrzykowie 16. lub wyższego poziomu.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *tarcza*; Cena rynkowa: 58 302 sz; Koszt stworzenia: 29 302 sz + 2320 PD.

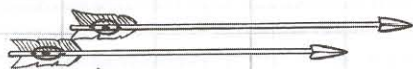
Sztylet wejścia: Ta broń, wielce ceniona przez łotrzyków i innych bohaterów myślących o kradzieży, wygląda na prosty, acz dobrze wykonany sztylet. Jedyną nietypową cechą tego sztyletu +1 jest dziwny kształt rękojeści, która wygląda niczym wielki klucz. Oreż pozwala otworzyć niemal każde drzwi, gdyż jej właściciel raz dziennie może rzucić *kołatkę* (9. poziom czarującego). Ponadto raz dziennie można rzucać *znalezienie pułapek* oraz *wykrycie sekretnych drzwi* (oba 9. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kołatka*, *wykrycie sekretnych drzwi*, *znalezienie pułapek*; Cena rynkowa: 18 502 sz; Koszt stworzenia: 9402 sz + 728 PD.

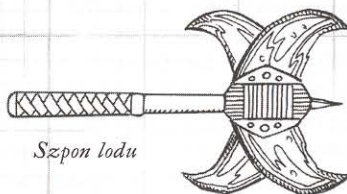
Tarczowe ostrze: Poręczny krótki miecz +2 najczęściej wykorzystywany jako broń do drugiej ręki. Posiadacz może zmienić tarczowe ostrze w dużą stalową tarczę (akcja będąca odpowiednikiem ruchu), która zapewnia premię z pancerza do KP (premię z usprawnienia nie bierze się pod uwagę). Nie zapewnia również premii z usprawnienia +2 do testów ataku i obrażeń w atakach tarcza.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ożywienie przedmiotu*, *tarcza*; Cena rynkowa: 10 630 sz; Koszt stworzenia: 5630 sz + 400 PD.

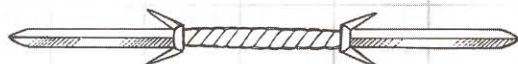
Tasak odbicia czarów: Tasak +2 skuteczny zwłaszcza przeciw rzucającym czary. W każdej rundzie, w której właściciel wykona akcję całkowitej obrony, wymierzone w niego zaklęcia odbijają się w czarują-



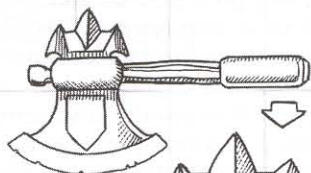
Strzała oczu



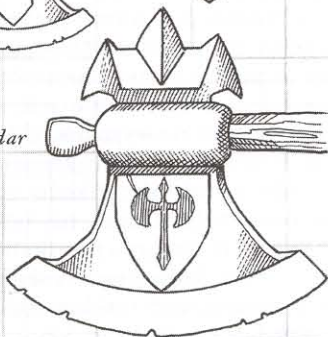
Szpon lodu



Szarpiące ostrze



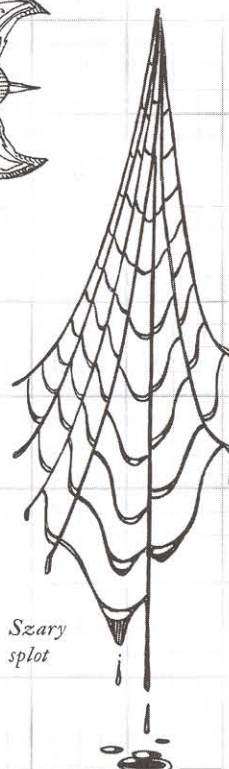
Sztandar Ulek



Stróż siedzib



Smoczy kiet



Szary splot

cego. Ta moc działa analogicznie do zawrócenia czaru, chroniąc przed siedmioma poziomami zaklęć. Ochrona działa tylko w tych rundach, w których posiadacz podejmuje akcję całkowitej obrony. Efekt odnawia się na początku każdej takiej rundy.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, zawrócenie czaru; **Cena rynkowa:** 38 708 sz; **Koszt stworzenia:** 19 541 sz + 1533 PD.

Tłuk otumanienia: Ten tłuk +2 zadaje otumaniające ciosy zaskoczonym stworzeniom, z łatwością je wyłączając z akcji. Jeśli cel ataku tłukiem otumanienia nie może korzystać z premii ze Zręczności do Klasy Pancerza, atak nim powoduje otumanienie. Przy każdym takim ataku ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – porażka oznacza otumanienie na 1 rundę.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, snop dźwięku; **Cena rynkowa:** 32 301 sz; **Koszt stworzenia:** 16 301 sz + 1280 PD.

Topór gniewu: Wielki topór +2 pozwala wznieść się ponad ograniczenia szafu. Gdy postać dzierżąca topór gniewu wykorzystuje barbarzyńską zdolność szafu, może przedłużyć jej czas trwania o 2 dodatkowe rundy. Ponadto osoba w szale nie podlega ograniczeniom wynikającym ze wzrostu, gdy używa umiejętności Skakanie.

Poziom czarującego: 14; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi posiadać zdolność szafu, emocja; **Cena rynkowa:** 18 320 sz; **Koszt stworzenia:** 9320 sz + 720 PD.

Topór kółców: Krasnoludzki topór bitewny +3 o jasnym, kryształowym ostrzu. Z tylnej krawędzi jego ostrza wyrastają trzy kryształowe kolce. Główne ostrze ma twardość stali, lecz właściciel bez trudu może zdjąć wszystkie kolce. Każdy ostry, wyważony szpikulec działa jak mistrzowsko wykonany sztylet do rzucania. Po odłączeniu od topora szpikulce wytrzymują tylko jeden dzień i nie można ich przyłączyć z powrotem. W ich miejscu zaczynają rosnąć nowe – trwa to trzy dni i nie można ich odłączyć, zanim się ostatecznie nie uformują.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, wytwarzanie; **Cena rynkowa:** 19 330 sz; **Koszt stworzenia:** 9830 sz + 760 PD.

Topór lewej ręki: Tym toporem ręcznym +2 łatwo władać jako bronią drugorzędną, trzymaną w drugiej ręce. W takim wypadku umożliwia zadanie dodatkowego ataku z karą -5, która dotyczy najgorszego ataku, jaki walczący może wykonać drugą ręką. Na przykład wojownik z bazowym atakiem +6/+1 oraz atutami Oburęczność, Walka dwoma rodzajami broni i Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, z toporem lewej ręki w drugiej dłoni, miałby pięć ataków. Dwa ataki podstawową bronią wykonałby z premiami +4/-1, a ataki toporem lewej ręki – +4/-1/-6.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, przyspieszenie; **Cena rynkowa:** 50 306 sz; **Koszt stworzenia:** 25 306 sz + 2000 PD.

Topór radosnego tańca: Ten tańczący topór ręczny +3 zawsze wygląda na nowy i wypolerowany. Żeleźce pokrywają delikatne rysunki tańczących satyrów. Raz dziennie, podczas tańca, topór może na mentalny

nakaz posiadacza wykorzystać zaklęcie ohydny śmiech Tashy (na 4. poziomie czarującego) zamiast jednego normalnego ataku. Zaatakowane stworzenia mogą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 19) – udany oznacza oparcie się temu efektowi.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ohydny śmiech Tashy, ożywienie przedmiotu; **Cena rynkowa:** 107 906 sz; **Koszt stworzenia:** 54 106 sz + 4304 PD.

Topór upadków: Powracający topór rzucany dalekiego zasięgu +2 nadaje się do zwykłego miotania. Można nim także rzucić, wykonując specjalny atak, który jest w stanie przewrócić wrogów. Wykonując próbę przewracania na dystans, posiadacz topora upadków wykonuje atak dotykowy. Jeśli ów się powiedzie, następuje sporny test Siły właściciela broni i jego ofiary. Jest to normalna próba przewrócenia, tyle że przy porażce wróg nie może zrewanżować się podobną próbą. Topór upadków nie zapewnia żadnych premii przy zwykłych atakach przewracających. Atuty, które wpływają na normalne przewracanie, np. Poprawione przewracanie, nie działają przy atakach przewracających na dystans.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, telekineza, tłuszcz; **Cena rynkowa:** 50 308 sz; **Koszt stworzenia:** 25 308 sz + 2000 PD.

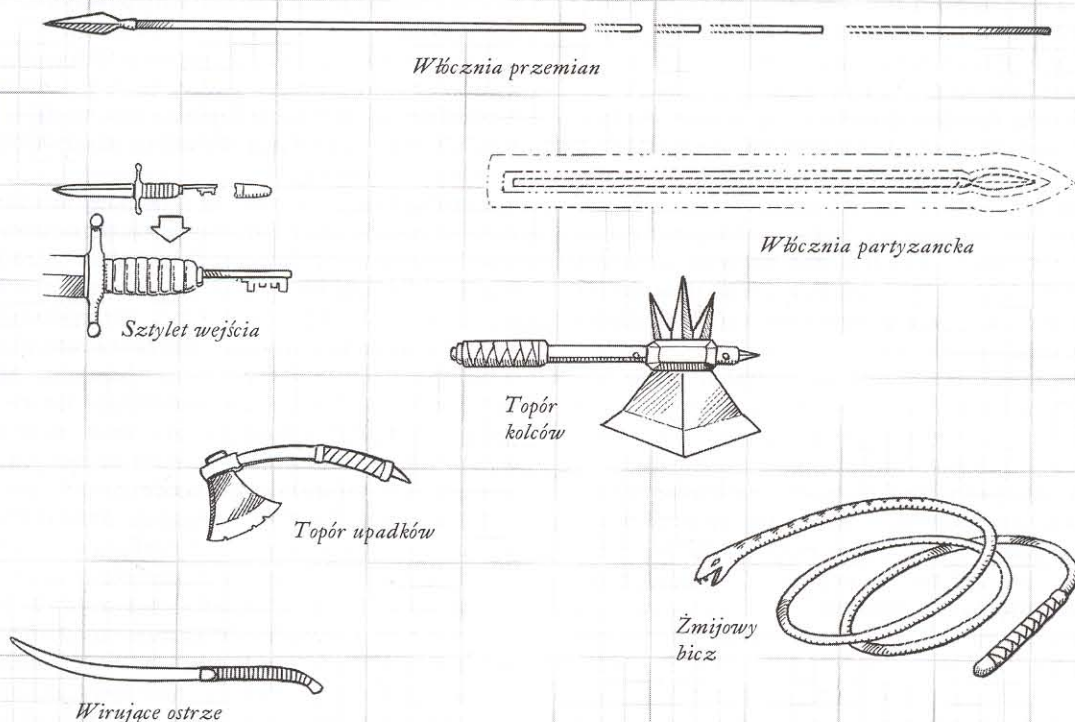
Topór wichrów: Topór bitewny +3 dający posiadaczowi wielką władzę nad wiatrem. Potężny wiatr nie wpływa na właściciela topora; dotyczy to również efektów magicznych typu podmuch wiatru. Ponadto trzy razy dziennie posiadacz sam może wywołać podmuch wiatru, wywołując toporem nad głową (standardowa akcja). Raz dziennie może w ten sposób stworzyć także ścianę wiatru. Oba efekty są analogiczne do zaklęć na 11. poziomie czarującego.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, podmuch wiatru, ściana wiatru; **Cena rynkowa:** 65 830 sz; **Koszt stworzenia:** 33 070 sz + 2621 PD.

Trójzab głębin: Ten trójzab +1 ułatwia poruszanie się w wodzie. Trzymająca go postać może pływać z szybkością 9 metrów. Po zanurzeniu w wodzie trójzab obdarza dodatkową premią +1 do ataków i obrażeń. Jeśli jest to woda oceanu, premia rośnie do +2. Premia za zanurzenie w wodzie kumuluje się z premią z usprawnienia broni.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, chodzenie po wodzie; **Cena rynkowa:** 8315 sz; **Koszt stworzenia:** 4315 sz + 320 PD.

Ucieczka niziołka: Są to kamienie do procy +2 stanowiące doskonałą osłonę w sytuacji, gdy konieczny jest szybki odwrót. Na wypadek takich okazji często noszą je łotrzykowie. Szare kamienie do procy wyglądają, jakby wypełniały je kłęby gęstej, czarnej mgły, a ich powierzchnia mąci się, poruszając nieustannie. Po udanym trafieniu pocisk uwalnia kłębiącą się chmurę mgły, która ogarnia obszar w promieniu 9 metrów chmurą mgły (analogicznie do zaklęcia 6. poziom czarującego). Mgła utrzymuje się przez godzinę, ale silny wiatr może ją rozwiać. Chmura blokuje wszelką widoczność, również widzenie w ciemno-



DM

ściach, na dalek niż 1,5 metra. Stworzenie w odległości 1,5 metra ma ukrycie 1/2 (20% szansy chybiecia). Stworzenia stojące dalej mają całkowite ukrycie (50% szansy chybiecia i atakujący nie może zlokalizować celu za pomocą wzroku). Każda ucieczka niziołka wywołuje mgłę tylko raz. Pociski odzyskane po strzale stają się normalnymi kamieniami do procy +2.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być niziołkiem, chmura mgły; Cena rynkowa: 247 sz; Koszt stworzenia: 127 sz + 10 PD.

Widmowe dłonie: Topornie wykute żelazne rękawice zawsze są matowe i szare, bez względu na częstotliwość polerowania. Mimo surowego wyglądu jest to nadzwyczaj lekka para widmowych rękawic +1. Noszący widmowe dłonie jest niepodatny na czar magiczny słój oraz złośliwość (zdolność zjaw). Te rękawice zapewniają również premię z usprawnienia +1 do testów ataku i obrażeń. Jeśli zaś chodzi o prowokowanie ataków okazyjnych, to ataki za pomocą tych rękawic traktuje się jak uderzenia bez broni.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ochrona przed złem, zamiana planów; Cena rynkowa: 18 302 sz; Koszt stworzenia: 9302 sz + 720 PD.

Wirujące ostrze: Powracający sejmitar ciskania +2 idealnie nadaje się do wytrącania broni z ręki przeciwnika. Oprócz normalnych ataków posiadacz może wykonać nim specjalny atak rozbrajający na dystans. Działa on tak jak próba rozbrajania podczas

walki wręcz, ale nie prowokuje okazyjnego ataku. Wirujące ostrze nie chroni jednak przed okazyjnymi atakami wynikającymi z innych przyczyn, na przykład z atakowania z broni dystansowej podczas zagrożenia w walce wręcz. Prób rozbrajania na dystans wirującym ostrzem dotyczą normalne kary wynikające z zasięgu.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, magiczny kamień, telekineza; Cena rynkowa: 50 315 sz; Koszt stworzenia: 25 315 sz + 2000 PD.

Wirujący topór: Ten wielki topór +2 umożliwia wykonywanie potężnych wirujących ataków. Raz dziennie właściciel może wykonać atak i ma szansę uderzyć wszystkich przeciwników w zasięgu 1,5 metra. Należy go traktować analogicznie do wykorzystania atutu Wirujący atak, a zajmuje on akcję pełnego ataku. Zamiast wykonania zwykłych ataków, topornik przeprowadza jeden atak wręcz z całkowitą bazową premią do ataku przeciw każdemu z sąsiadujących przeciwników.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, przyspieszenie; Cena rynkowa: 18 320 sz; Koszt stworzenia: 9320 sz + 720 PD.

Włócznia jeźdźca: Dzięki magicznym właściwościom tą długą włócznią +2 można walczyć i pieszo, i konno. W rękach piechura działa jak długa włócznia. W rękach jeźdźcy biegłego w ciężkiej lancy włócznia jeźdźca pod każdym względem sprawuje się jak ciężka lanca. Dosiadający wierzchowców, którzy nie

posiadają wspomnianej biegłości, mogą używać tej broni jak długiej włóczni.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, polimorfowanie dowolnego obiektu, widmowy rumak; Cena rynkowa: 26 615 sz; Koszt stworzenia: 13 615 sz + 1040 PD.

Włócznia łowów: Drzewce tej lekkiej krótkiej włóczni zguby zwierząt +1 jest wiecznie świeże, jakby pochodziło z niedawno ściętego drzewa. Oreż zakończono grotem kościanym, nie metalowym, ale magia zapewnia mu skuteczność równą zwykłemu ostrzu. Pod gołym niebem włócznia obdarza posiadacza atutem Tropienie, jeśli ten jeszcze go nie ma. Nie zapewnia ona jednakże premii do testów Tajników dzicy ani Przeszukiwania.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi posiadać atut Tropienie; Cena rynkowa: 28 302 sz; Koszt stworzenia: 14 302 sz + 1120 PD.

Włócznia partyzancka: Ta krótka włócznia +2 okazuje się wyjątkowo skuteczna w zasadzce. Gdy jej posiadacz wykona udany atak w przeciwnika, który nie może wykorzystać premii do KP ze Zręczności, zadaje ona dodatkowe 2k6 obrażeń.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, niewidzialność; Cena rynkowa: 32 302 sz; Koszt stworzenia: 16 302 sz + 1280 PD.

Włócznia przemian: Ta półwłócznia +2 może łatwo zmieniać postać. W darmowej akcji posiadacz może ją przemienić w krótką włócznię, długą włócznię lub na powrót w półwłócznię. Zmiany można dokonywać raz na rundę.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, przekształcenie siebie; Cena rynkowa: 18 301 sz; Koszt stworzenia: 9301 sz + 720 PD.

Włócznia szybkiego ciosu: Ta powracająca krótka włócznia +2 obdarza posiadacza wielką szybkością w bitwie. W każdej rundzie, w której właściciel ciska włócznią szybkiego ciosu, może zwiększyć swą szybkość o 3 metry.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, telekineza, szybki odwrót; Cena rynkowa: 32 301 sz; Koszt stworzenia: 16 301 sz + 1280 PD.

Wytnienie żołnierza: Magiczne właściwości tej glewii +1 przynoszą wielką ulgę każdemu uczestnikowi długich marszów, przedłużających się bitew czy innego ciągłego wysiłku fizycznego. Postać trzymająca wytnienie żołnierza ignoruje efekty zmęczenia. Gdy posiadacz broni ogarnie zmęczenie, nie wpływają na niego kary stosowne dla tego stanu. Wytnienie żołnierza nie działa jednak bez końca. Jeśli postać stanie się wyczerpana, wówczas już doświadczająca wszystkich normalnych kar odpowiednich dla tego stanu.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wytrzymałość; Cena rynkowa: 4808 sz; Koszt stworzenia: 2558 sz + 180 PD.

Zemsta Gruumsha: Jest to długa włócznia +3, bardzo ceniona przez kapłanów Gruumsha. Jej posiadacz może w standardowej akcji poświęcić jedną próbę skarcenia nieumarłego, aby nasączyć broń boską

mocą. Jeśli następny udany atak włócznią trafi elfa, zadaje ona dodatkowe 1k6 punktów boskich obrażeń na każdy punkt premii z Charyzmy posiadacza (minimum 1k6).

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być złym humanoidem ze zdolnością karcenia nieumarłych, przekłeta plaga; Cena rynkowa: 50 305 sz; Koszt stworzenia: 25 305 sz + 2000 PD.

Żmijowy bicz: Ten bicz +2 wykonany jest ze splecionych pasków wielobarwnej skóry, ponacinanej we wzór węzowych łusek. Na rozkaz czubek broni zmienia się w łeb malutkiej żmii. Po przemianie, w wyniku każdego udanego ataku wręcz wstrzykiwana jest trucizna, która tymczasowo obniża wartość Budowy o 1k6 (początkowe i drugorzędne obrażenia). Można się oprzeć działaniu jadu, wykonując udany rzut obronny na Wytrzymałość (ST 11). Broń może pozostawać przemieniona przez 10 rund dziennie, ale nie muszą one następować jedna po drugiej.

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, polimorfowanie dowolnego obiektu, wezwanie naturalnego sojusznika I; Cena rynkowa: 38 301 sz; Koszt stworzenia: 19 301 sz + 1532 PD.

Żywa sieć: Ta świetnie wykonana sieć +2 wydaje się wić z własnej woli. Jej posiadacz może atakować cele oddalone nawet o 6 metrów. Gdy żywa sieć opłaczę przeciwnika, próba przewrócenia to dla jej właściciela darmowa akcja. Jeśli walczący nią sam zostałby rzucony na ziemię podczas próby przewrócenia, może wypuścić kontrolującą sieć linkę, aby tego uniknąć. Składanie żywej sieci to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, która prowokuje okazyjny atak.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ożywienie przedmiotu; Cena rynkowa: 18 320 sz; Koszt stworzenia: 9320 sz + 720 PD.

ELIKSIRY

Eliksiry działają tak jak czary rzucone na pijącą je postać. Eliksir, olejek lub miksturę można wykorzystać tylko raz.

Eliksir wodnistego oddechu: Ten morskiej barwy eliksir jest przeciwnieństwem eliksiru ognistego oddechu. Po wypiciu umożliwia splunięcie potężnym strumieniem wody, podobnym do efektu gejzeru karaŃki niekończącej się wody. Można pluć wodą trzykrotnie, tworząc w rundzie strumień długi na 6 metrów, a szeroki na 30 centymetrów. Gejzer wody powoduje 1k4 obrażenia jednemu celowi, który musi wykonać udany test Siły (ST 12), by utrzymać się na nogach. Woda gasi większość normalnych płomieni, lecz nie działa na magiczny ogień. Niewykorzystane strumienie marnują się po godzinie od wypicia eliksiru, który nie umożliwia oddychania pod wodą.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Warzenie eliksirów, twórca musi być czarującym 5. poziomu; Cena rynkowa: 300 sz.

Eliksir zwierzęcych zmysłów: Mętny, brązowy eliksir o zapachu mokrego zwierzęcia. Po wypiciu na godzinę obdarza widzeniem w słabym świetle, zdolnością węchu (patrz: Specjalne cechy w Księdze Potwo-

rów) oraz premią z okoliczności +2 do wszystkich testów Nasłuchiwania.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Warzenie eliksirów, twórca musi być czarującym 5. poziomu; Cena rynkowa: 380 sz.

Zbroja w miksturze

Gnomi producenci eliksirów zazdrośnie strzegą tajników tak zwanych „zbroi w miksturze”. Te eliksiry, przechowujące wydestylowane właściwości różnych zwierząt i robaków występujących w pobliżu siedzib gnomów, obdarzają użytkownika tymczasową premią z naturalnego pancerza, a czasami również innymi korzyściami.

Mikstura elektrycznego węgorza: Skóra nabiera srebrzystego połysku i zapewnia premię z naturalnego pancerza +1. Ponadto dotyk postaci, która wypila miksturę, przez czas jej działania powoduje 1k8+1 obrażeń od elektryczności. Jeśli ofiara dotyku nosi metalową zbroję, eliksir zapewnia premię z okoliczności +3 do ataku dotykowego. Efekty utrzymują się godzinę.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Warzenie eliksirów, przekształcenie siebie, wstrząsający chwyt, umiejętność Alchemia; Cena rynkowa: 2050 sz.

Mikstura jeżozwierz: Mikstura jeżozwierz utwardza skórę, obdarzając premią z naturalnego pancerza +1. Ponadto ciało pokrywa się setkami ostrych jak igły kolców. W udanym ataku w zwarciu kolce zadają 1k6 obrażeń klutych. Przenikają przez lekkie i skórzanego zbroje, ale cięższe pancerze blokują wzrost kolców. Efekty utrzymują się godzinę.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Warzenie eliksirów, przekształcenie siebie, umiejętność Alchemia; Cena rynkowa: 2300 sz.

Mikstura nosorożca: Skóra grubieje i nabiera szarej barwy, zapewniając premię z naturalnego pancerza +3. Niepożądanym efektem jest ograniczenie zasięgu wzroku do 9 metrów. Efekty utrzymują się godzinę.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Warzenie eliksirów, przekształcenie siebie, umiejętność Alchemia; Cena rynkowa: 17 500 sz.

Mikstura żuka: Wypicie mikstury żuka sprawia, że skóra pęcznieje, ciemnieje i nabiera połysku. Z czoła postaci wyrastają krótkie czułki. Mikstura obdarza premią z naturalnego +2 pancerza oraz widzeniem w ciemnościach na 18 metrów. Efekty utrzymują się godzinę.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Warzenie eliksirów, przekształcenie siebie, widzenie w ciemnościach, umiejętność Alchemia; Cena rynkowa: 8300 sz.

PIERŚCIENIE

Postać może korzystać tylko z dwóch magicznych pierścieni naraz. Założenie trzeciego nic nie daje, jeśli już nosi się dwa inne.

Grzmotów: Ten pierścień wykonano z lapis lazuli, z błyskawicą wyrytą wzdłuż krawędzi. Trzy razy dziennie nosząca go osoba może wykorzystać na kogoś wstrząsający chwyt. Raz dziennie efekt ten

można połączyć z potężnym uderzeniem pioruna, który duplikuje efekt czaru krzyk. Ten ostatni efekt działa tylko wtedy, gdy posiadacz pierścienia dotknie celu. W obu wypadkach zaklęcia są analogiczne do rzuconych przez postać na 7. poziomie czarującego.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Wykucie pierścienia, krzyk, wstrząsający chwyt; Cena rynkowa: 11 200 sz.

Magicznych kłów: Ten pierścień obdarza jedną (i tylko jedną) naturalną broń noszącą go osoby premią z usprawnienia +1 do testów ataku i obrażeń.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Wykucie pierścienia, magiczny kiel; Cena rynkowa: 6000 sz.

Otwierania zamków: Ten pierścień wykonano z malutkich zębów, drutów i innych drobnych urządzeń, które na rozkaz budzą się do życia. Zapewnia on premię za biegłość +5 do testów Otwierania zamków, ponadto trzy razy dziennie pozwala rzucić *kołatkę* (12. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Wykucie pierścienia, kołatka; Cena rynkowa: 7700 sz.

Przyjaciół rabusiów: Używany, ten prosty, stalowy pierścień, przyciąga do siebie wszystkie nieprzymocowane metalowe obiekty znajdujące się w odległości 30 centymetrów, nie cięższe niż 30 gramów – zwykle monety i biżuterię. Przedmioty nie muszą być żelazne, wystarczy, że są z jakiegoś metalu. Pierścień obdarza premią z okoliczności +5 do testów Kradzieży kieszonkowej w przypadku metalowych przedmiotów.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Wykucie pierścienia, dłoń maga; Cena rynkowa: 500 sz.

Skuteczniejszego kontrczarowania: Przy pierwszych oględzinach pierścień wygląda na pierścień zaklęć. To prawda, pierścień może przechować (choć nie rzucić) jeden czar z poziomu od 1. do 9. Jeśli kiedykolwiek ktoś rzuci to właśnie zaklęcie na noszącego pierścień lub w odległości do 27 metrów od niego (posiadacz musi mieć rzucającego czar w polu widzenia), czar natychmiast zostanie skontrowany – kontrczarowanie bez poświęcania akcji, a nawet bez wiedzy właściciela tego przedmiotu. Po jednokrotnym działaniu czar z pierścienia znika i w pierścieniu można przechować następny (ten sam lub inny).

Poziom czarującego: 18; Wymagania: Wykucie pierścienia, zawrócenie czaru, życzenie; Cena rynkowa: 16 000 sz.

Świadomości roju: Te pierścienie wykonano z brązowoczerwonej substancji przypominającej róg lub chitynę, jak skorupy formitów. Jeden pierścień świadomości roju nie daje żadnych korzyści, dopóki w promieniu 1,5 kilometra nie znajdzie się inna postać z takim samym przedmiotem. Wszystkie postacie z pierścieniami świadomości roju znajdujące się w odległości do 1,5 kilometra mogą porozumiewać się telepatycznie, a ich umysły łączą się w bliskim kontakcie. Jeśli jedna z takich postaci jest świadoma jakiegoś zagrożenia, zyskują tę świadomość wszystkie. Jeżeli choć jedna postać z grupy jest przygotowana, wszystkie są przygotowane. Żadnej postaci z grupy nie uznaje się za flankowaną, dopóki wszystkie nie będą flankowane.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Wykucie pierścienia, telepatyczna więź Rary'ego, życzenie; Cena rynkowa: 180 000 sz.

Uniwersalnej odporności na żywioły, słaby: Ten pierścień działa jak *słaby pierścień odporności na żywioły*, ale na wszystkie rodzaje energii – dźwięk, elektryczność, kwas, ogień i zimno. Gdy postać nosząca pierścień ma otrzymać takie obrażenia, trzeba zmniejszyć je o 15 punktów w rundzie.

Potężniejsza wersja tego pierścienia to epicki przedmiot magiczny opisany w *Podręczniku epickich przygód*.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Wykucie pierścienia, ochrona przed żywiołami; **Cena rynkowa:** 144 000 sz.

Władania charakterem: Istnieją cztery wersje pierścieni władania charakterem, pod pewnymi względami podobne do potężnych pierścieni rozkazywania żywiołom. Tego typu przedmiot obdarza noszącą go osobę wielką władzą nad przybyszami o danym typie charakteru. Każdy wydaje się być słabym magicznym pierścieniem, dopóki nie uaktywnią się jego pełne moce, podane w opisach. Wszystkie cztery odmiany posiadają następujące wspólne właściwości:

- Przybysze należący do podtypu charakteru (chaotyczny, zły, dobry, praworządny), z którym związany jest pierścień, nie mogą zaatakować noszącej go osoby ani zbliżyć się do niej na odległość mniejszą niż 1,5 metra. Jeśli postać sobie zażyczy, może zrezygnować z tej ochrony, próbując w zamian zauroczyć przybysza (jak *zauroczenie potwora*, ST rzutu obronnego na Wole 17). Jeśli próba zauroczenia się nie powiedzie, całkowita ochrona znika, a nie można podejmować kolejnych prób zauroczenia.
- Jeśli przybysze należący do podtypu charakteru, z którym związany jest pierścień, atakują posiadacza (po porażce próby zauroczenia), ponoszą karę -1 do testów ataku. Właściciel pierścienia zyskuje premię za odporność +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciw atakom przybysza. Zyskuje też premię z morale +4 do wszystkich ataków przeciw takim stworzeniom. Każda broń w rękach noszącego pierścień omija redukcję obrażeń tych stworzeń, bez względu na wysokość premii z usprawnienia.
- Noszący pierścień może rozmawiać ze stworzeniami danego typu charakteru. Stworzenia są świadome, jaki pierścień dana osoba posiada. Wykazują zdrowy szacunek wobec niej, jeśli mają podobne charaktery. Jeśli charaktery są przeciwne, stworzenia boją się postaci, gdy jest ona silna. Wobec słabej postaci czują nienawiść i chęć mordy. Strach, nienawiść i szacunek zależą od decyzji MP.
- Właściciel pierścienia władania charakterem ponosi następujące kary do rzutów obronnych:

Charakter	Kara do rzutów obronnych
Chaotyczny	-2 przeciw czarom prawa
Zły	-2 przeciw czarom dobra
Dobry	-2 przeciw czarom zła
Praworządny	-2 przeciw czarom chaosu

Oprócz opisanych wcześniej mocy, każdy typ pierścienia obdarza posiadacza następującymi specjalnymi mocami, zależnymi od typu charakteru pierścienia:

Chaotyczny: Ten pierścień zapewnia następujące moce:

- Akcja losowa (bez ograniczeń)
- Roztrzaskanie (bez ograniczeń)
- Młot chaosu (2/dzień)
- Rozproszenie prawa (1/dzień)
- Ożywienie przedmiotu (1/tydzień)

Zły: Ten pierścień zapewnia następujące moce:

- Plaga (bez ograniczeń)
- Profanacja (bez ograniczeń)
- Przeklęta plaga (2/dzień)
- Rozproszenie dobra (1/dzień)
- Stworzenie nieumarłego (1/tydzień)

Dobry: Ten pierścień zapewnia następujące moce:

- Błogosławieństwo (bez ograniczeń)
- Wspomożenie (bez ograniczeń)
- Święte porażenie (2/dzień)
- Rozproszenie zła (1/dzień)
- Bariera z ostrzy (1/tydzień)

Praworządny: Ten pierścień zapewnia następujące moce:

- Rozkaz (bez ograniczeń)
- Uspokojenie emocji (bez ograniczeń)
- Gniew porządku (2/dzień)
- Rozproszenie chaosu (1/dzień)
- Wstrzymanie potwora (1/tydzień)

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Wykucie pierścienia, planarny sojusznik, wszystkie odpowiednie czary; **Cena rynkowa:** 200 000 sz.

Wprowadzenia w błąd: Prosta, srebrna obrączka, pozbawiona ozdób i napisów. Noszący ten pierścień cały czas znajduje się pod wpływem czaru *wprowadzenie w błąd*, oszukując zaklęcia wieszczące, które ujawniają rzucone na niego aury. Czary takie automatycznie traktują jako cel tego, kto je rzucił, zamiast posiadacza pierścienia.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Wykucie pierścienia, *wprowadzenie w błąd*; **Cena rynkowa:** 7000 sz.

Zbroi mocy: Dwa pierścienie z czarnego żelaza działają tylko noszone razem, jako para po jednym na każdej dłoni, i to pod warunkiem, że nie zakłada się innych magicznych pierścieni. Pierścienie ochraniają noszącego polem magicznej mocy, które zapewnia premię z pancerza +4 do KP (jak czar *zbroja maga*). Dotknięcie pola jest bolesne – stworzenia, które dotkną chronionej osoby gołym ciałem, otrzymują 1k4 punktów obrażeń. Noszący pierścienie wykonuje ataki bez broni z premią z usprawnienia +1, a zadaje dodatkowe 1k4 punktów obrażeń.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Wykucie pierścienia, magiczna broń, ściana mocy, *zbroja maga*; **Cena rynkowa:** 45 000 sz.

z nieograniczonym limitem użyć. Z tych przedmiotów każdy może korzystać.

Ambadorskie: Istnieje wiele odmian tego przedmiotu. Ich wygląd różni się tak bardzo, że wszystkich nie da się opisać. Każda wersja berła ambadorskiego jest związana z innym planem egzystencji, zwykle z konkretnym Planem Zewnętrznym. Ogólnie rzecz biorąc, kształt i zdobienia silnie łączą przedmiot z odpowiadającym mu planem egzystencji. A więc berło ambadorskie, związane z siedmioma niebiańskimi kondygnacjami Celestii, wykonano z cennych kruszców i ozdobiono wizerunkami archonów, zaś dostrojone do wiecznego zmiennego chaosu Limbo jest niemal bezkształtne, niczym rozciągliwy śluz, choć bliższe oględziny ujawniają podobizny slaadów delikatnie grawerowane na powierzchni.

Stworzenie noszące berło ambadorskie, dostrojone do swego macierzystego planu należy traktować tak, jakby przebywało na tym planie przez cały czas jego trzymywania. Typ istoty nie zmienia się, ale istota przestaje być uważana za pochodzącą z innego planu – inoplanowca. Nie można jej zatem przepędzić za pomocą wygnania czy odesłania ani nawet przy pomocy potężnego błuźnistwa, sentencji, świętego słowa czy słowa chaosu. Ponadto stworzenie samo może używać podobnych zaklęć, by odsyłać inne stworzenia poza-planarne, tak jakby przebywało na własnym planie macierzystym. Jeśli jednak istota dzierży berło ambadorskie właściwe dla innego planu niż macierzysty, berło nie ma żadnego działania.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie berła, zamiana planów; **Cena rynkowa:** 20 000 sz.

Drzew: Drewniane berło podobne do małej laski lasów, kształtem sugerujące naturalny wzrost. Może służyć jako broń do walki wręcz, jakby była to pałka z rzuconym czarem shilleagh – uderza z premią z usprawnienia +1 do testów ataku i obrażeń, a zadaje 1k10 obrażeń (+1 za premię z usprawnienia). Obdarza także właściciela premią z naturalnego pancerza +5.

Postać dzierżąca berło drzew może ożywiać drzewa i przemieniać je w drzewców. Zasięg działania tej mocy to 54 metry. Pozwala ona kontrolować najwyżej dwa drzewa naraz, a działa na maksymalnie dwa drzewa dziennie. Normalne drzewo potrzebuje całej rundy na wyciągnięcie korzeni z ziemi. Potem poru-

sza się z szybkością 3 metrów i walczy jak normalny drzewiec. Poza tym zdolność działa jak zaklęcie żywodąb (12. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie berła, korowa skóra, shilleagh, żywodąb; **Cena rynkowa:** 120 000 sz.

Kontroli konstruktów: Berło w kształcie muskularnego humanoida, wyrzeźbione z kawałka marmuru. Jeśli jego posiadacz znajduje się w odległości 18 metrów od konstrukt pozbawionego Intelaktu, pozwala ono unieważnić wszelkie rozkazy wydane konstruktowi i zastąpić je nowymi, tak jakby to właściciel berła był twórcą konstruktu (patrz opis golemów w Księdze Potworów). Konstrukt posiadający jakąś wartość Intelaktu również znajdzie się pod władzą właściciela berła, jeśli nie wykona udanego rzutu obronnego na Wolę (ST 23).

Jeśli twórca znajduje się w promieniu do 18 metrów od inteligentnego konstrukt, ten zyskuje premię +4 do rzutu obronnego na Wolę.

Poziom czarującego: 17; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, dominacja nad potworem; **Cena rynkowa:** 68 850 sz.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie berła, zamiana planów; **Cena rynkowa:** 50 000 sz.

Lokalizacji: Dwa identyczne miedziane berła o długości 30 centymetrów, zwieńczone gładkim, przezroczystym kryształem. Jeśli właściciel poświęci akcję, podczas której nie będzie robić nic innego poza określaniem dokładniej odległości i kierunku do drugiego berła, uda mu się to. Kolejna akcja pozwoli się dowiedzieć, czy jakieś stworzenie trzyma berło i jaki jest aktualny stan fizyczny tej istoty (całe i zdrowe, ranne, umierające, nie-

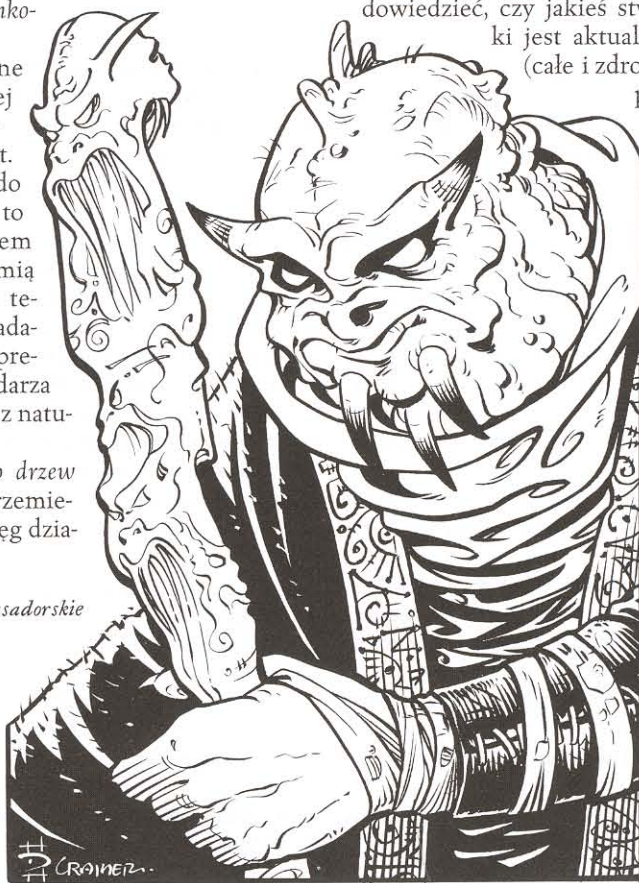
przytomne). Nie ujawnia stanu umysłu (oszołomiony, otumaniony itp.) ani efektów magicznych (zauroczenie czy dominacja).

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, status, zlokalizowanie stworzenia; **Cena rynkowa:** 37 800 sz.

Macek: Istnieją dwie odmiany tego berła, słaba i potężna. Obie wyglądają na długie, gięte berło z nieznanego (zapewne organicznego) materiału. Słabsze berło wieńczy trzy „gałęzie”, a potężniejsze sześć.

Na rozkaz gałęzie ożywają, stając się chwytliwymi mackami, wykorzystującymi własną premię do ataku (w tym premię +3 z usprawnienia berła). Ataki berła liczą się jako standardowe ataki użytkownika.

Berło
ambadorskie



Atak macką odbywa się zgodnie z zasadami ataków w zwarciu, z dwoma różnicami: nie prowokuje okazyjnych ataków, a użytkownik nie musi wchodzić w przestrzeń przeciwnika, by utrzymać zwanie. W zwarciu pozostaje macka, a nie posiadacz berła, który jest wolny od wszelkich ograniczeń walki w zwarciu. Specjalny modyfikator z rozmiaru dla berła jest taki jak dla stworzenia rozmiaru średniego.

Każde berło ma też jedną lub więcej specjalnych mocy, które działają na każdy cel dotknięty trzema (lub sześcioma) mackami w ciągu jednej rundy (nie ma znaczenia, czy macki uczestniczą w zwarciu).

Jeśli wszystkie trzy macki *słabszego berła macek* dotkną celu, musi on wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza, że pada ofiarą czaru *spowolnienie* trwającego 12 rund. Jeżeli celu dotkną trzy z sześciu macek *potężniejszego berła macek*, wykonuje on rzut obronny na Wolę (ST 14) – udany pozwala oprzeć się efektowi *obłożenia kłutwą* (stała kara z usprawnia –4 do ataków, rzutów obronnych i testów). Jeśli wszystkie sześć macek *potężniejszego berła* dotknę danej osoby w ciągu jednej rundy, ofiara musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 17) – nieudany oznacza stałe wysączenie punktu Zręczności.

Każda macka ma trwałość 10, punktów wytrzymałości 20, oraz ST złamania 30.

Berło	Liczba ataków	Premia do ataku/ testu zwarcia ¹	Obrażenia*	Siła
Słabsze	3	+9	6 punktów	16
Potężniejsze	6	+15	9 punktów	22

¹ Uwzględniono już premię z Siły berła.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie berła, czarne macki *Evarda*, obłożenie kłutwą (tylko potężniejsze), ożywienie przedmiotu, spowolnienie (tylko słabsze); Cena rynkowa: 21 000 sz (słabsze) lub 57 000 sz (potężniejsze).

Mimikry: Dziwaczne, krótkie berło uwieńczone wizerunkiem szpaka. Trzymająca je postać może naśladować dowolny głos czy dźwięk, jaki kiedyś słyszała. Słuchacz musi wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 17), aby nie dać się oszukać. Ponadto posiadacz berła otrzymuje premię za biegłość +10 do testów Fałszerstwa, Przebierania i Stosowania magicznych urządzeń. Na życzenie może używać czaru *brzuchomówstwo*.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie berła, *brzuchomówstwo*, *zmiana siebie*; Cena rynkowa: 30 000 sz.

Mocy: Berło z czarnego żelaza, długie na 45 centymetrów, a szerokie na półtora. Posiada trzy funkcje, z których każdą – w dowolnej kombinacji – można wykorzystać pięć razy dziennie.

- **Uderzenie mocą:** Z berła wystrzeliwuje uderzenie mocy o zasięgu 30 metrów. Jest to atak dotykowy na dystans, który zadaje 10k6 punktów obrażeń.
- **Ściana mocy:** Jak czar.
- **Ostrze mocy:** Z berła, na 10 rund, wyrasta świecące, metrowe ostrze mocy. Można nim walczyć jak długim mieczem ośniewającej energii +1.

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie berła, magiczny pocisk, miecz *Mordenkainena*, ściana mocy; Cena rynkowa: 125 000 sz.

Ostrzegawcze: Smukłe, długie na 120 centymetrów berło składa się z czterech osobnych części. Gdy wszystkie zostaną wetknięte co najmniej do połowy w ziemię, rzucają *alarm* i *wykrycie wrożenia* (9. poziom czarującego). Obszar zależy od rozmieszczenia berel i jest teoretycznie nieograniczony. W praktyce jednak większość użytkowników nie przekracza terenu o średnicy 100 metrów. *Alarm* działa dopóki kawałek berła nie zostanie wyjęty przez osobę, która go umieściła. Jeśli uczyni to ktoś inny, automatycznie się uruchamia. Użytkownik może określić, jakie czynniki nie będą wywoływać alarmu – np. stworzenia jednego rodzaju, czy określając rozmiar od filigranowego do olbrzymiego.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie berła, *alarm*, *wykrycie wrożenia*; Cena rynkowa: 58 000 sz.

Paraliż: Berło wykonane ze zjadliwie różowego koralu, zwieńczone kolcami niczym ryba fugu. Kolce nieustannie sączą egzotyczny, paraliżujący jad. Producentami tych berel są kuo-toa, niepodatni na paraliż.

Stworzenie trafione berłem musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 25) – udany pozwala uniknąć paraliżu na 1k4 rundy. Właściciel może też zużyć jeden ładunek na rzucenie *wstrzymania osoby* i *wstrzymania zwierzęcia* dwa razy dziennie, a *wstrzymania potwora* jeden raz dziennie (wszystko 9. poziom czarującego). Berło zawiera 50 ładunków czarów, za to trucizna działa bez ograniczeń.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *wstrzymanie osoby*, *wstrzymanie potwora*; Cena rynkowa: 22 000 sz.

Widmowe: Ozdobne berło z niebieskawego szkła. Nie nadaje się na broń do walki wręcz, ale można nim wykonywać specjalne ataki dotykowe przeciw stworzeniom bezcielesnym. Jeśli taki atak się powiedzie, ofiara otrzymuje 2k4 punkty obrażeń.

Raz dziennie właściciel *widmowego berła* może samemu stać się bezcielesny, dzięki czemu może normalnie ranić inne istoty bezcielesne, a także przenikać przez ściany i korzystać z wszelkich innych zalet (i cierpieć niewygody) takiego stanu, zgodnie z opisem w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Postać nie jest eteryczna i nie ma powiązań z Planem Eteryicznym, inaczej niż prawdziwe zjawy. Może pozostawać bezcielesna przez maksymalnie 15 rund, po czym znów staje się w pełni materialna.

LASKI

Laska to długi, drewniany przyrząd do magazynowania czarów. W chwili stworzenia przedmiot zawiera 50 ładunków.

Braterstwa: Gładki kij z połyskującej stali, pokryty napisami „pokój” w wielu językach. Pozwala rzucać następujące czary:

- **Oślonienie kogoś** (1 ładunek)
- **Status** (1 ładunek)
- **Telepatyczna więź Rary’ego** (1 ładunek)

- Uspokojenie emocji (1 ładunek, ST 11)
- Uczta bohaterów (2 ładunki)

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie laski, osłonięcie kogoś, status, telepatyczna więź Rary'ego, uczta bohaterów, uspokojenie emocji; Cena rynkowa: 80 000 sz.

Chwały: Wykonana ze szkła i uwieczniona złotymi promieniami słońca. Wzbudza podziw i szacunek, a w stworzeniach ciemności – prawdziwą grozę. Pozwala rzucać następujące czary:

- Piekące światło (1 ładunek, ST 14)
- Światło dnia (1 ładunek)
- Święte porażenie (1 ładunek, ST 16)
- Promień słońca (2 ładunki, ST 20)

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie laski, piekące światło, promień słońca, światło dnia, święte porażenie; Cena rynkowa: 80 000 sz.

Kakofonii: Eleganckie rzeźbienia przedstawiają koszmarnie i wypaczone krzyczące twarze oraz postacie zasłaniające uszy. Uluźniona przez złych lub skrajnie chaotycznych bardów. Pozwala rzucać następujące czary:

- Krzyk (1 ładunek, ST 16)
- Ohydny śmiech Tashy (1 ładunek, ST 13)
- Roztrzaskanie (1 ładunek, ST 13)
- Snop dźwięku (1 ładunek, ST 13)
- Wyrzeźbiony dźwięk (1 ładunek, ST 14)

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie laski, krzyk, ohydny śmiech Tashy, roztrzaskanie, snop dźwięku, wyrzeźbiony dźwięk; Cena rynkowa: 60 000 sz.

Nieśmierci: Zrobiona z kości humanoidów, złaczonych drutem w jedną całość. Pozwala rzucać następujące czary:

- Ożywienie umarłego (1 ładunek)
- Stworzenie nieumarłego (2 ładunki)

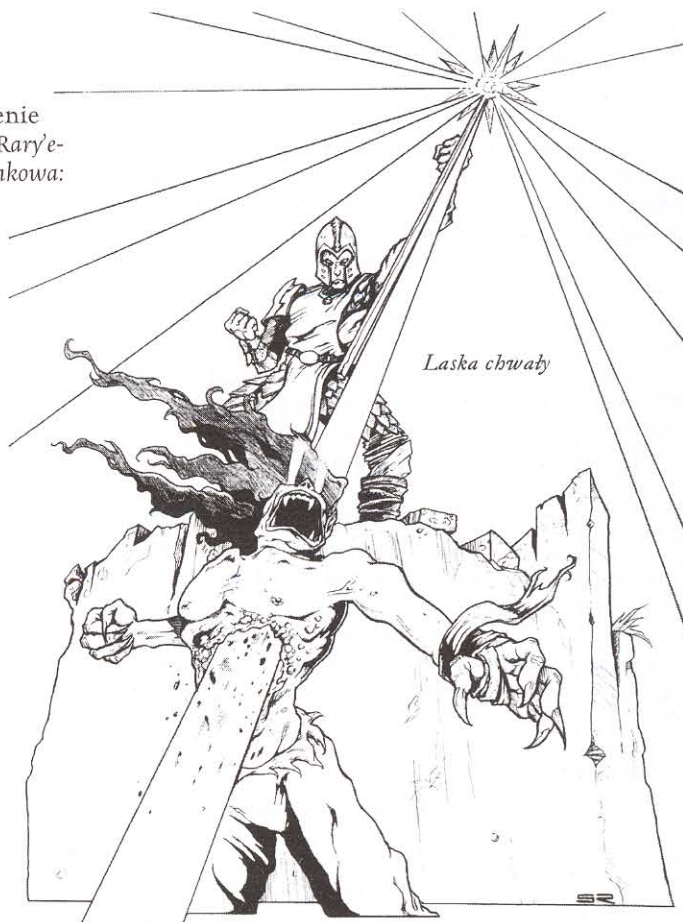
Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie laski, ożywienie umarłego, stworzenie nieumarłego; Cena rynkowa: 27 375 sz.

Pajaka: Wykonana z czarnego twardego drewna, pokryta wzorem srebrnej pajęczej sieci. Pozwala rzucać następujące czary:

- Pajęcza wspinaczka (1 ładunek)
- Sieć (1 ładunek, ST 13)
- Trucizna (1 ładunek, ST 16)
- Wezwanie roju (tylko pajaki, 1 ładunek)
- Plaga insektów (2 ładunki, ST 17)

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie laski, pajęcza wspinaczka, plaga insektów, sieć, trucizna, wezwanie roju; Cena rynkowa: 42 600 sz.

Prawości: Laska wykonana z elegancko uformowanego mithrilu. Jest oznaką czystości i prawości. Pozwala rzucać następujące czary:



- Boskie względy (1 ładunek)
- Modlitwa (1 ładunek)
- Rozproszenie zła (1 ładunek)
- Święty miecz (2 ładunki)

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie laski, boskie względy, modlitwa, rozproszenie zła, święty miecz; Cena rynkowa: 34 000 sz.

Rzemieślnika: Pięknie wykonana laska pokryta złotymi liśćmi i wizerunkami rzemieślników przy pracy. Pozwala rzucać następujące czary:

- Mniejsze tworzenie (1 ładunek)
- Naprawa (1 ładunek)
- Większe tworzenie (1 ładunek)
- Wytwarzanie (1 ładunek)

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie laski, mniejsze tworzenie, naprawa, większe tworzenie, wytwarzanie; Cena rynkowa: 69 800 sz.

Skrytobójcy: Smukła, nieozdobna drewniana laska, krótsza niż zwykle, bo tylko studwudziestocentymetrowa. Zaopatrzona w skórzany pasek, dzięki czemu łatwo zawiesić ją na ramieniu. Pozwala rzucać następujące czary:

- Przejście bez śladu (1 ładunek)
- Zaciemniająca mgła (1 ładunek)

- Trucizna (2 ładunki, ST 16)
- Zwiększona niewidzialność (2 ładunki)

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie laski, przejście bez śladu, trucizna, zaciemniająca mgła, zwiększona niewidzialność; Cena rynkowa: 24 000 sz. Cena zakłada, że twórca był skrytobójcą.

Szaleństwa: Wykonana z powykręcanych, splątanych sztabek żelaza. Pozwala rzucać następujące czary:

- Akcja losowa (1 ładunek, ST 11)
- Zakłopotanie (1 ładunek, ST 16)
- Obłąd (2 ładunki, ST 20)
- Zjawisko (2 ładunki, ST 23)

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie laski, akcja losowa, obłąd, zakłopotanie, zjawisko; Cena rynkowa: 110 000 sz.

Świętego ognia: Niemal nie do odróżnienia od laski płomieni. Wśród jej zdobień jest święty symbol bóstwa, często liściowata twarz Obad-Hai. Pozwala rzucać następujące czary:

- Ogniste uderzenie (1 ładunek, ST 16)
- Ognista burza (2 ładunki, ST 20)

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie laski, ognista burza, ogniste uderzenie; Cena rynkowa: 60 000 sz. Cena zakłada, że twórca był druidem.

Tworzenia: Drewniana laska o długości około 1,5 metra. Jeden koniec rozwił się, a drugi wygina w gładki hak, co przypomina niektóre laski urzędnicze lub symbole władzy. Pozwala rzucać następujące czary:

- Mniejsze tworzenie (1 ładunek)
- Stworzenie jedzenia i wody (1 ładunek)
- Większe tworzenie (2 ładunki)

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie laski, mniejsze tworzenie, stworzenie jedzenia i wody, większe tworzenie; Cena rynkowa: 45 000 sz.

Władcy goblinów: Prymitywna, sekatka laska zwieńczona szczurzą czaszką. Goblinowi lub orkowi zapewnia premię z usprawnienia +2 do Charyzmy. Pozwala rzucać następujące czary:

- Ochrona przed prawem (1 ładunek)
- Przekłeta plaga (1 ładunek, ST 16)
- Zakłopotanie (1 ładunek, ST 16)

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie laski, ochrona przed prawem, przekłeta plaga, zakłopotanie; Cena rynkowa: 26 625 sz.

Wyzwolenia: Wygląda na pospolitą laskę pomagającą poruszać się osobom niepełnosprawnym. Pozwala rzucać następujące czary:

- Usunięcie klątwy (1 ładunek)
- Usunięcie paraliżu (1 ładunek)
- Usunięcie strachu (1 ładunek)
- Przełamanie zaklęcia (2 ładunki)
- Swoboda ruchu (2 ładunki)

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie laski, przełamanie zaklęcia, swoboda ruchu, usunięcie klątwy, usunięcie paraliżu, usunięcie strachu; Cena rynkowa: 45 000 sz.

Upadłych: Ciężka laska z czarnego żelaza, w miarę krótka, ozdobiona wizerunkami demonicznych pysków i lubieżnie szczerzących się czaszek. Zwykle produkowana przez rycerzy ciemności. Pozwala rzucać następujące czary:

- Roztrzaskanie (1 ładunek, ST 13)
- Zagłada (1 ładunek, ST 11)
- Wezwanie potwora IV (tylko złe stworzenia, 2 ładunki)
- Zakażenie (2 ładunki, ST 14)

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie laski, roztrzaskanie, wezwanie potwora IV, zagłada, zakażenie, twórca musi być zły; Cena rynkowa: 24 000 sz. Cena zakłada, że twórcą był rycerz ciemności.

Zniszczenia: Długa na 180 centymetrów laska wykonana ze splekanego białego marmuru. Mimo wyglądu jest nadzwyczaj lekka i solidna. Po wykorzystaniu ładunków rozpada się na tysiąc kawałków. Pozwala rzucać następujące czary:

- Roztrzaskanie (1 ładunek, ST 13)
- Dezintegracja (1 ładunek, ST 20)
- Trzęsienie ziemi (2 ładunki)

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie laski, dezintegracja, roztrzaskanie, trzęsienie ziemi; Cena rynkowa: 98 500 sz.

CUDOWNE PRZEDMIOTY

Za pomocą cudownych przedmiotów można zrobić niemal wszystko – od wywołania słabego powiewu wiatru do zwiększenia wartości atrybutów.

Anonimowy kapelusz: Czarny kapelusz o szerokim rondzie chroni właściciela przed wykryciem, umożliwiając mu łatwe zniknięcie w tłumie. Noszący ten przedmiot znajduje się pod stałym wpływem czaru niewykrywalność. Ponadto założony na głowę kapelusz zapewnia premię +10 do testów Ukrywania.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, niewykrywalność; Cena rynkowa: 34 050 sz; Ciężar: –.

Burzliwe krople: Malutka niebieska fiołka zawiera drobną ilość nieustannie burzącej się wody. Po wlaściu do zbiornika o głębokości minimum 30 centyme-

Magiczne przedmioty obdarzające atutami

Wycenianie atutów dla magicznych przedmiotów to bardzo mętna dziedzina. Jeśli atut jest czysto mechaniczny, jak Wielka wytrwałość, zastosuj reguły z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI, uwzględniając fakt, że premia nie ma typu. Na przykład *pas wytrzymałości* obdarza Wielką wytrwałością, co zapewnia premię +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wytrwałość. Premia z odporności +2 do wszystkich rzutów obronnych kosztowałaby 4000 sz. Kupowanie premii do wszystkich rzutów obronnych oddzielnie powinno być bardziej kosztowne, więc premia +2 do samej Wytrwałości winna kosztować 2000 sz. Jeśli do premii nie przypisano żadnego typu, wartość można podwoić lub nawet potroić.

Atuty metamagiczne trzeba dopasować do poziomu czarów, do których się odnoszą i odpowiednio dostosować cenę. Nadal jest to kwestia uznaniowa, ale możesz uznawać za zwiększenie wszystkich poziomów czarów o +1, jeśli przedmiot wpływa na czary 0-3. poziomu, o +2 dla czarów 0-6. poziomu oraz o +4, jeżeli przedmiot wpływa na czary wszystkich poziomów.

Ogólna wskazówka co do innych typów atutów jest następująca: koszt to 10 000 sz plus dodatkowo od 5000 sz do 10 000 sz za warunek wstępny.

trów, krople wywołują gwałtowne bulgotanie i spienianie się wody.

Po 1k4+1 rundach z wody wyskakuje 1k4+1 małych żywiołaków wody, nad którymi nikt nie ma kontroli, ale można je ujarzmić zauroczeniem potwora lub inną magią. Atakują najbliższe stworzenia, kontynuując walkę, póki nie zginą lub nie zostaną odesłane.

Poziom czarującego: 17; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, rój żywiołaków; **Cena rynkowa:** 7650 sz; **Ciężar:** –.

Buty króla gór: Znoszone, zdarte, podkute żelazem buty umożliwiają ruch z pełną szybkością w terenie skalistym, górzystym lub nierównym (patrz Ruch w Rozdziale 9 *Podręcznika Gracza*), nawet na powierzchniach złych i bardzo złych. Właściciel butów może również rzucać na siebie dwa razy dziennie kamienną skórę (12. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, kamienna skóra, swoboda ruchu; **Cena rynkowa:** 48 810 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Buty mórz: Wysokie do kolan buty z twardej skóry rekina. Noszący je może na życzenie rzucać na siebie chodzenie po wodzie i oddychanie pod wodą. Zyskuje także premię za biegłość +10 do testów Pływania.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, chodzenie po wodzie, oddychanie pod wodą; **Cena rynkowa:** 56 500 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Buty przemierzania lasów: Te wytrzymałe buty okazują się zdumiewająco lekkie. W lesie lub dżungli umożliwiają pełen ruch, nawet przy średnich i ciężkich przeszkodach (patrz Ruch w Rozdziale 9 *Podręcznika Gracza*). Ponadto noszący buty może na życzenie rzucać wykrycie wnyków i jam, a raz dziennie drzewny krok (w obu wypadkach 12. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, drzewny krok, wykrycie wnyków i jam; **Cena rynkowa:** 23 600 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Buty zacierania śladów: Jasnozielone, wąskie i eleganckie buty o idealnie gładkich podeszwach. Zapewniają trzy razy dziennie przejście bez śladu oraz zwiększoną niewidzialność (tylko dla noszącej je osoby).

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, przejście bez śladu, zwiększona niewidzialność; **Cena rynkowa:** 33 500 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Buty, solidne: Te grube, ciężkie buty o okutych żelazem czubkach pomagają utrzymać się na nogach. Noszącego je nie można przewrócić ani odepchnąć byczą szarżą. Każda broń do walki wręcz rozmiaru co najmniej średniego trzymana przez właściciela solidnych butów liczy się jak przygotowana przeciwko szarzy. Oręż nie musi mieć zasięgu.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, bycza siła; **Cena rynkowa:** 6000 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Ćwiczebny manekin mistrzów: Poobijany drewniany manekin dla mnichów, przeznaczony do ćwiczenia technik uderzania i blokowania. Składa się ze zwykłego drewnianego słupa o wysokości 2,5 metra i grubości 30 centymetrów. Poziomo wystaje z niego sześć mniejszych kółków, reprezentujących z grubsza kończyny i głowę przeciwnika.

Chcąc skorzystać z magii manekina, osoba mająca chociaż poziom w klasie mnich musi trenować z nim 8 godzin dziennie przez cztery tygodnie. Jeśli szkolenie zostanie przerwane na dłużej niż 24 godziny, trzeba zaczynać od początku. Jeżeli mnich przerwie trening po raz drugi, manekin nigdy nie przekaze mu żadnej mocy.

Po ukończeniu wymaganego treningu mnich może wykonywać trzymetrowe kroki zawsze, gdy normalnie miałby prawo do półorametrowego kroku.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, przyspieszenie; **Cena rynkowa:** 30 000 sz; **Ciężar:** 20 kg.

Dar trębacza: Lśniący ustnik pasujący do każdego instrumentu dętego, jak trąbki czy rogu. Zapewnia premię za biegłość +5 do testu Występów, jeśli oczywiście używa się danego instrumentu. Raz dziennie trębacz może użyć rogu do rzucenia czaru krzyk. Jeżeli jednak róg nie jest mistrzowsko wykonany, po zakończeniu działania zaklęcia pęka na dwoje.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, krzyk; **Cena rynkowa:** 12 200 sz; **Ciężar:** –.

Drażące haki wspinaczkowe: Haki pokryte runami i symbolami o znaczeniu ziemia. Wbijają się w ziemię, skałę i kamień, zapewniając bezpieczne oparcie dla sznurów i sprzętu wspinaczkowego. Wrycie się w twarde, obrobiony kamień lub efekt prac murarskich wymaga cząstkowej akcji. Haki wspinaczkowe zapewniają premię z okoliczności +2 do testów Wspinaczki z użyciem sprzętu wspinaczkowego. Są to przedmioty jednorazowego użytku.

Hak wspinaczkowy używany w walce zadaje 1k8 obrażeń (krytyk $\times 3$) kamiennym oraz glinianym golemom, żywiołakom ziemi i innym stworzeniom zbudowanym z ziemi lub kamienia. Nie ma specjalnego działania na inne typy istot.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, zmiękczenie ziemi i kamienia; **Cena rynkowa:** 380 sz; **Ciężar:** 0,25 kg.

Dzienne okulary: Soczewki tych okularów wykonano z posrebrzanego kryształu. Po nałożeniu na oczy posiadacz może działać bez kar w nadnaturalnie jasnym świetle, będącym efektem np. czarów *raca*, *promień słońca* czy *słoneczny wybuch*. Wampiry w dziennych okularach mogą wykonać akcję całorundową (zamiast cząstkowej), zanim rozpląną się w świetle słońca.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, widzenie w ciemnościach; **Cena rynkowa:** 4000 sz; **Ciężar:** –.

Inkunabuł ciała: Ciężki tom szczegółowo omawia tworzenie golemów cielesnych. Magiczne inskrypcje na księdze umożliwiają ponadto czytelnikowi tworzenie tych konstruktów, nawet jeśli nie jest czteronastopoziomową postacią rzucającą czary wtajemniczeń. Przy tworzeniu takich golemów zyskuje on premię +2 do efektywnego poziomu czarującego i może imitować znajomośc wymaganych zaklęć niezbędnych do stworzenia cielesnego golema. A zatem czarujący 11. poziomu nie mógłby jeszcze stworzyć gole-

Karwasze pancerza i specjalne moce pancerza

Postać z atutami Stworzenie magicznej broni i pancerza oraz Stworzenie cudownej rzeczy, a także *zbroją maga* i innymi spełnionymi wymaganiami może uzupełnić zestaw *karwaszów pancerza* o specjalne moce pancerza z Tabeli 8-6 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI. Kosztuje to tyle samo, co dodanie specjalnej mocy zwykłej zbroi: przyrost efektywnej premii karwaszów. Podobnie do magicznego oręża, który nie może mieć wyższej premii z usprawnienia niż +8, karwasze również nie mogą posiadać wyższej premii z pancerza niż +8. Jednak specjalne moce mogą podnieść efektywną premię aż do +13 (*karwasze* +8 z mocą wycenioną na +5, np. skutecznej osłony).

Ceny rynkowe *karwaszów pancerza* z efektywną premią wyższą niż +8 to odpowiednio: 81 000 sz (+9), 100 000 sz (+10), 121 000 sz (+11), 144 000 sz (+12), 169 000 sz (+13). Do *karwaszów pancerza* można dodać każdą moc, którą można zakłąć w pancerze. Właściwości zbroi z kosztem wyrażonym w sz zamiast w efektywnej premii z pancerza można dodawać do *karwaszów* po tej samej cenie.

Jeśli używasz *Podręcznika Epickich Przygód*, postacie ze Stworzeniem epickiej magicznej broni i pancerza oraz Stworzeniem epickiej cudownej rzeczy mogą wytwarzać *karwasze pancerza* z wyższą premią niż +13. Chcąc obliczyć cenę rynkową takich przedmiotów, należy podnieść do kwadratu całkowitą efektywną premię i pomnożyć wynik przez 10 000 sz.

ma nawet przy pomocy księgi, ale już na 12. poziomie będzie to możliwe, gdyż minimalny poziom potrzebny do tworzenia cielesnych golemów wynosi 14.

Cielesne golemu stworzone z pomocą *inkunabulu ciała* zachowują do pięciu zdolności jednego z dawców ciała wykorzystanych w procesie ich tworzenia. Nakłada się je na golema cielesnego jak szablony. MP określa, które zdolności dawcy są odpowiednie, a które nie, a także które z nich są kumulatywne.

Za każdym razem, gdy z pomocą księgi powstaje nowy golem, magia wyraźnie słabnie, a inskrypcje blakną. Dopiero co stworzony *inkunabul ciała* ma dość mocy magicznej na stworzenie siedmiu golemów. Potem księga ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, życzenie; Cena rynkowa: 178 500 sz; Ciężar: 2,5 kg.

Kadzidło gorgony: Kadzidło o paszkudnym zapachu, które występuje najczęściej w ciemnozielonej fioletce z wytłoczonym wizerunkiem gorgony. Po zapaleniu wydobywa się z niego dym wypełniający sześcian o krawędzi 3 metrów. Kadzidło zużywa się po rundzie, a dym rozplywa w naturalny sposób. Postacie będące w obszarze i nie wstrzymujące oddechu, obracają się w kamień (jak pod wpływem czaru *ciało w kamień*), jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Wytrwałość (ST 19).

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, ciało w kamień; Cena rynkowa: 6600 sz; Ciężar: —.

Kadzielniczka ochrony: Podobna do kadzielniczki wieszczenia. Po zapaleniu powołuje do istnienia efekt czaru *modlitwa* i umożliwia zrucenie następujących czarów:

- Trzy razy dziennie: *tarcza entropii*, *wytrzymałość żywiołowa* lub *schronienie*.
- Raz dziennie: *milczenie* lub *rozproszenie magii*.
- Raz na tydzień: *niepodatność na czar* lub *odporność na czary*.
- Raz na miesiąc: *bariera z ostrzy*.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, bariera z ostrzy, *milczenie*, *modlitwa*, *niepodatność na czar*, *odporność na czary*, *rozproszenie magii*, *schronienie*, *tarcza entropii*, *wytrzymałość żywiołowa*; Cena rynkowa: 77 000 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Kadzielniczka odwetu: Przedmiot podobny do kadzielniczki wieszczenia. Po zapaleniu powołuje do istnienia efekt czaru *modlitwa* i umożliwia zrucenie następujących czarów:

- Trzy razy dziennie: *rozkaz*, *zagłada* lub *zadawanie lekkich ran*.
- Raz dziennie: *broń duchowa* lub *piekące światło*.
- Raz na tydzień: *krąg zagłady* lub *zadawanie krytycznych ran*.
- Raz na miesiąc: *geas/poszukiwanie*.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *geas/poszukiwanie*, *krąg zagłady*, *modlitwa*, *rozkaz*, *zadawanie krytycznych ran*, *zadawanie lekkich ran*, *zagłada*; Cena rynkowa: 77 000 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Kadzielniczka wieszczenia: Perforowane magiczne naczynko. Zwykle ma kształt świętego symbolu lub zwierzęcia totemowego związanego z jakimś bóstwem bądź kultem. Po zapaleniu w niej kadzidła, powołuje do istnienia efekt czaru *modlitwa*, trwający dopóki płonie w nim kadzidło. Ponadto postać trzymająca zapaloną kadzielniczkę może rzucać następujące czary:

- Trzy razy dziennie: *wykrycie magii*, *wykrycie dobra* lub *wykrycie zła*. Posiadacz może wykorzystać jeden efekt trzykrotnie, każdy z efektów po razie lub w dowolnej kombinacji trzech zastosowań dziennie. Niektóre kadzielniczki pozwalają wykrywać inne charaktery.
- Raz dziennie: *przepowiednia* lub *zlokalizowanie przedmiotu*.
- Raz na tydzień: *prawdziwe widzenie* lub *wieszczenie*.
- Raz na miesiąc: *obcowanie*.

Karwasze pancerza z odpornością na byskawice



Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, modlitwa, obcowanie, prawdziwe widzenie, wieszczenie, wykrzycie dobra, wykrzycie magii, wykrzycie prawa; **Cena rynkowa:** 77 000 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Kajdanki zguby magów: Wytrzymałe, mistrzowsko wykonane kajdanki wyposażono w pole antymagii, które otacza każdą skutą nimi postać oraz trzymane przez nią magiczne przedmioty. Mimo znacznej ceny dość często wyposaża się w nie więzieni stolic, gdzie władcy nawykli do goszczenia wysokopoziomych poszukiwaczy przygód.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, pole antymagii; **Cena rynkowa:** 132 000 sz; **Ciężar:** 1 kg.

Kamienny mur: Ten krasnoludzki przedmiot wręcza się często krasnoludzkim obrońcom i innym strażnikom korytarzy, którym przydają się błyskawicznie wznoszone fortyfikacje. Kamienny mur to granitowy sześcian o krawędzi 2,5 centymetra, na każdej ścianie opisany runami mówiącymi „Rośnij”. Ciśnięty na ziemię na słowo rozkazu rośnie w ścianę kamienia, jak czar kapłana 9. poziomu. Kamień może rosnąć do dwóch razy dziennie. Ściana utrzymuje się 24 godziny lub do ponownego wypowiedzenia słowa rozkazu, które przywraca poprzednią formę.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, ściana kamienia; **Cena rynkowa:** 32 400 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Kamienny sznur: Jedwabny, na pozór zwykły sznur, może po wypowiedzeniu słowa rozkazu zyskać twardość kamienia (trwałość 8, 15 pw). Po stwierdzeniu lina zachowuje swój kształt. Jeśli zostanie przerwana, w dowolnej postaci, staje się zwykłym sznurem.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, ciało w kamień; **Cena rynkowa:** 11 800 sz; **Ciężar:** 2,5 kg.

Kamień Ioun odporności: Te kamienie Ioun (zwykle w kolorze ciemnopomarańczowym) posiadają wszystkie cechy typowych kamieni Ioun. Zapewniają one zaś ochronę magiczną w postaci premii za odporność w wysokości od +1 do +5 do wszystkich rzutów obronnych.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, odporność, poziom czarującego musi być trzykrotnie wyższy od premii danego kamienia Ioun; **Cena rynkowa:** 2000 sz (+1), 8000 sz (+2), 18 000 sz (+3), 32 000 sz (+4), 50 000 sz (+5); **Ciężar:** –.

Karwasze ucieczki: Na każdym z tych karwaszów widnieje prosty wizerunek kwadratu przeciętego strzałą. Nosząca je postać może zanegować jeden efekt wymiarowej kotwicy dziennie.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, wymiarowa kotwica; **Cena rynkowa:** 11 200 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Kielich smakosza: Kielich z grubego, przejrzystego szkła natychmiast rozpoznaje właściwości każdej wlanej do niego cieczy. Jego kolor zmienia się odpowiednio do rodzaju wlanego płynu. Przejrzystość kielicha również się zmienia, zależnie od mocy cieczy.

Przykłady podano w niniejszych tabelkach.

Kolor kielicha	Płyn (przykład)
Przejrzysty	Woda
Czarny	Trucizna
Czerwony	Eliksir (magiczny, nie alchemiczny)
Niebieski	Ciecz alchemiczna (antytoksyna, ogień alchemiczny)
Zielony	Kwas
Srebrny, połyskliwy ¹	Woda święcona
Srebrny, matowy ¹	Przekłeta woda
Purpurowy	Inny płyn (olej, krew)

Przejrzystość kielicha	Siła/czystość (przykład)
Przejrzysty	Bardzo słabe/bardzo zanieczyszczone (brudna woda)
Półprzejrzysty	Przeciętne/lekko zanieczyszczone (woda ze stawu)
Przydymiony	Silne/bardzo czyste (dobra woda)
Matowy	Bardzo silne/absolutnie czyste (woda destylowana)

¹ Im silniejsza woda święcona, tym bardziej połyskujące szkło. Im silniejsza przekłeta woda, tym szkło bardziej matowe.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, wykrzycie magii, wykrzycie trucizny; **Cena rynkowa:** 4000 sz; **Ciężar:** 0,25 kg.

Koło wozu Yondalli: Ten mały amulet produkowany przez adeptów Yondalli ma kształt koła od wozu. Po rzuceniu na ziemię i wypowiedzeniu słowa rozkazu przemienia się on w kryty wóz normalnych rozmiarów. Może pozostawać w tej formie dowolnie długo – aż do powtórzenia słowa rozkazu. Raz dziennie amulet (tylko w postaci wozu) może stworzyć bezpieczne schronienie Leomunda (9. poziom czarującego). Zewnętrzny wygląd chatki stapia się idealnie z wyglądem wozu, więc nie da się zauważyć działania czaru, dopóki ktoś nie wejdzie do środka. Po upływie działania zaklęcia wóz dalej istnieje.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, bezpieczne schronienie Leomunda, pomniejszenie, większe tworzenie; **Cena rynkowa:** 92 880 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Kula młotów: Magiczna kula o średnicy 10 centymetrów, wykonana ze srebra i ozdobiona małymi rubinami. W czterech miejscach widnieje grawerowany symbol boga Moradina. Po wzniesieniu w górę i aktywacji słowem rozkazu kula wyczarowuje gigantyczny młot. Oreż działa jak broń duchowa, ale trafienie nim powoduje 3k6 obrażeń. Posiadacz tego przedmiotu nie musi skupiać się na młocie ani trzymać kuli w górze, gdy broń atakuje. Kulę młotów można aktywować raz dziennie.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, broń duchowa, większa magiczna broń; **Cena rynkowa:** 2500 sz; **Ciężar:** –.

Latarnia jasnego blasku: Ozdobna latarnia górnicza udekorowana w złote zdobienia i słoneczne wzory. Jaśniej stale działającym efektem światło. Dwa razy dziennie latarnia może powołać do istnienia promień słońca (13. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, promień słońca, światło; **Cena rynkowa:** 66 520 sz; **Ciężar:** 1,5 kg.

Lusterko ujawnionych sekretów: Ozdobne srebrne lusterko ujawnia ukryte przedmioty i aury, odbijając ich obraz. Posiadacz raz dziennie może rzucić analizę *dweomeru*, a dwa razy dziennie prawdziwe widzenie. W obu wypadkach są to zaklęcie rzucone na 11. poziomie czarującego.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, analiza *dweomeru*, prawdziwe widzenie, wykrycie magii; **Cena rynkowa:** 95 000 sz; **Ciężar:** 0,25 kg.

Maska kłamstw: Czarna maska niczego nie przedstawiająca, jedynie ze szczelinami na oczy i usta. Noszący ją może na życzenie rzucić na siebie *zmianę siebie*, a cały czas znajduje się pod wpływem niewykrywalnego charakteru. Ponadto zyskuje premię +5 do testów *Blefowania*.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, niewykrywalny charakter, zmiana siebie; **Cena rynkowa:** 17 000 sz; **Ciężar:** –.

Maska królowej piór: Jaskrawa, kolorowa maska wykonana z piór różnych rzadkich i pięknych śpiewających ptaków. Noszący ją może za pomocą słowa rozkazu użyć *lewitacji* i *zauroczenia* ptaków. Raz dziennie może rzucić również *lot* na siebie lub kogoś innego (12. poziom czarującego).

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *lewitacja*, *lot*, *zauroczenie osoby* lub *zwierzęcia*; **Cena rynkowa:** 27 120 sz; **Ciężar:** –.

Medalion kontaktu: Raz dziennie osoba nosząca ten srebrny dysk może słowem rozkazu uruchomić trwającą minutę *telepatyczną więź* (jak *telepatyczna więź Rary'ego*) z jedną osobą. Zasięg wynosi 1,5 kilometra.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *telepatyczna więź Rary'ego*; **Cena rynkowa:** 5000 sz; **Ciężar:** –.

Medalion likantropii: Te medaliony zapewniają potężną ochronę. Występują w okolicach, gdzie *likantropia* występuje endemicznie. Raz dziennie medalion pozwala rzucić *antypatię* przeciw *likantropom* (15. poziom czarującego). Ponadto każda broń do walki wręcz trzymana przez noszącego medalion rani *likantropy* tak, jakby była ze szczerzego srebra. Broń dystansowa nie zyskuje takiej mocy.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *antypatia*, *magiczna broń*; **Cena rynkowa:** 44 200 sz; **Ciężar:** –.

Medalion ważki: Ten srebrny medalion w kształcie ważki pokrywają drogie kamienie. Założony obdarza atutem *Poprawiona inicjatywa*. Jeśli posiadacz już posiada ten atut, medalion zapewnia dodatkową premię +1 do testów *inicjatywy*.

Raz dziennie medalion może zmienić się w dużą ważkę, która atakuje na rozkaz właściciela. Właściciel może wydawać ważce mentalne rozkazy na odległość 60 metrów. Jeśli ważka zginie, medalion ulega zniszczeniu. Jeżeli posiadacz medalionu zginie, straci przytomność lub znajdzie się dalej niż 60 metrów od ważki, medalion powraca do formy przedmiotu.

Ogromna ważka: SW 1; duże robactwo; KW 3k8+3; pw 16; Inicj +1; Szyb 6 m, latanie 18 m (dobra); KP 14 (dotyk 10, nieprzygotowana 13); Atak +5 wręcz (1k8+6, ugryzienie); Front/Zasięg 1,5 m na 3 m/1,5 m; SC robactwo, widzenie w ciemnościach 18 m; Char N; MRO Wytrw +4, Ref +2, Wola +2; S 18, Zr 12, Bd 13, Int –, Rzt 12, Cha 12.

Umiejętności: Ukrywanie –3, Wyczucie kierunku +7, Zauważanie +7.

Robactwo: Niepodatne na wszystkie efekty wpływające na umysł.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, kocia gracia, ożywienie przedmiotu; **Cena rynkowa:** 29 760 sz; **Ciężar:** –.

Moneta wiecznego spokoju: Po obu stronach miedzianej, pozbawionej innych ozdób monety widnieje podniesiona czaszka. Umieszczona w ustach martwej postaci uniemożliwia jej wskrzeszenie, przywołanie z *martwych* i jakkolwiek zamianę w *nieumarłego*. Robactwo i *nieumarli* unikają chronionego tą monetą ciała, ale mogą przełamać wstręt udanym rzutem obronnym na *Wolę* (ST 20). Moneta nie działa w ustach żyjącej lub *nieumarłej* istoty.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *spowolniony rozkład*; **Cena rynkowa:** 6000 sz; **Ciężar:** –.

Muszla trytonów: Każdy z tych tworzonych przez trytony plecaków jest wykonany z jednej ogromnej muszli. Dzięki magicznej mocy ich zawartość pozostaje idealnie sucha i wpłynie na nią ciśnienie wód oceanu. Kształt i budowa muszli sprawiają, że nie ogranicza ona zdolności pływania pod wodą.

W niektóre wersje tego przedmiotu zaklęto *podmuchać wiatr*, co pozwala małutkim lub mniejszym istotom oddychającym powietrzem przeżyć w muszli.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *odporność żywiołowa*, *podmuchać wiatr*; **Cena rynkowa:** 3000 sz (bez powietrza), 18 000 sz (z powietrzem); **Ciężar:** 1,5 kg.

Nasiona drzewców: Torebka wykonana z ciasno utkanych liści zawiera 1k4 dużych żołądzi. Po zasadzeniu jednego lub kilku w ziemi, w danym miejscu zaczyna rosnąć drzewiec. Muszą minąć dwie całe rundy, nim istota wzrośnie. Jeśli dwa nasiona zasadzi się tuż obok siebie, wezwany drzewiec jest większy o jedną kategorię rozmiaru (8 KW, wielki). Trzy żołądzie tworzą istotę o dwie kategorie większe (17 KW, olbrzymi).

Drzewiec nie jest automatycznie pod kontrolą wzywającego, ale można go *zauroczyć*, *zdominować* lub *zaprzyjaźnić* się z nim dzięki *Dyplomacji*. Początkowe nastawienie drzewca jest obojętne. Wezwany drzewiec żyje przez czas nieograniczony, chociaż może zginąć, jeśli trafi w region, w którym nie zdoła przeżyć (na przykład na pustynię). Niemniej w takiej sytuacji nie będzie on przychylnie nastawiony i najpewniej zaatakuje wzywającego.

Poziom czarującego: 17; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie naturalnego sojusznika IX*; **Cena rynkowa:** 15 300 sz za żołądź; **Ciężar:** –.

Naszyjnik dzikiej bestii: Tego typu naszyjnik wygląda niczym zwykły, niezbyt cenny element biżuterii, dopóki nie znajdzie się na szyi postaci zdolnej rzucać zwierzęcą przyjaźń. Ten przedmiot posiada jeden lub więcej specjalnych paciorków.

Rodzaj specjalnego paciorka	Moc specjalnego paciorka
<i>Paciorek uspokojenia</i>	Posiadacz może rzucić uspokojenie zwierzęcia
<i>Paciorek posłuszeństwa</i>	Posiadacz może rzucić dominację nad zwierzęciem
<i>Paciorek kłów</i>	Posiadacz może rzucić większy magiczny kiel
<i>Paciorek przyzywania</i>	Posiadacz może rzucić wezwanie naturalnego sojusznika IV
<i>Paciorek wielkiej bestii</i>	Posiadacz może rzucić wzrastanie zwierzęcia
<i>Paciorek przebudzenia</i>	Posiadacz może rzucić przebudzenie

Każdy specjalny paciorek można wykorzystać tylko raz, potem przestaje być aktywny. Jeśli ktoś wyjmie paciorek z naszyjnika, traci on moc.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, zwierzęca przyjaźń oraz jeden lub kilka następujących czarów (odpowiednio): *dominacja nad zwierzęciem*, *przebudzenie*, *uspokojenie zwierzęcia*, *wezwanie naturalnego sojusznika IV*, *większy magiczny kiel*, *wzrastanie zwierzęcia*; **Cena rynkowa:** 500 sz (*paciorek uspokojenia*), 1500 sz (*paciorek posłuszeństwa*), 1500 sz (*paciorek kłów*), 2000 sz (*paciorek przyzywania*), 1500 sz (*paciorek wielkiej bestii*), 3750 sz (*paciorek przebudzenia*); **Koszt stworzenia:** jak zwykle, z następującą różnicą – 1250 sz plus 250 PD (*paciorek przebudzenia*); **Ciężar:** –.

Naszyjnik elokwencji: Piękny okaz biżuterii z jadeitu i kości słoniowej, ceniony przez bardów, śpiewaków oraz publicznych mówców. Istnieją dwie odmiany. Słabszy naszyjnik elokwencji zapewnia premię za biegłość +5 do testów Błefowania, Dyplomacji, Półśłówek i Występów (tylko wokalnych). Potężniejszy naszyjnik elokwencji obdarza zaś premią +10 do tych samych testów.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być postacią 6. poziomu czarującego; **Cena rynkowa:** 1500 sz (słabszy), 6000 sz (potężniejszy); **Ciężar:** –.

Naszyjnik szalejącej bestii: Istnieją trzy różne wersje tych naszyjników, wszystkie spotykane wśród prymitywnych ludów. Każdy naszyjnik nosi w sobie cząstkę innego, niebezpiecznego drapieżnika.

Naszyjnik rozdrażnionego niedźwiedzia: Ten skórzany naszyjnik zdobiony nieobrobionymi szlachetnymi kamieniami i pazurami ogromnego niedźwiedzia. Nosząca go osoba zyskuje premię z usprawnienia +2 do Siły. Ponadto, jeśli posiada ona zdolność szal, zawsze trwa on rundę dłużej.

Naszyjnik wściekłego rekina: Wykonany z twardego morskiego ziólska i kłów rekina zapewnia noszącemu premię z usprawnienia +2 do Siły oraz premię z oko-

liczności +4 do testów Pływania. Ponadto, jeśli posiada ona zdolność szal, zawsze trwa on rundę dłużej.

Naszyjnik szalejącego dzika: Naszyjnik wykonano z dwóch szabel dzika, spiętych pośrodku. Noszący go zyskuje atut Roztrzaskanie (albo Wielkie roztrzaskanie, jeśli już posiada Roztrzaskanie) oraz premię z usprawnienia +1 do Budowy. Ponadto, jeśli posiada ona zdolność szal, zawsze trwa on rundę dłużej.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, bycza siła, emocja; **Cena rynkowa:** 11 840 sz (rozdrażniony niedźwiedź), 12 160 sz (wściekły rekin), 12 440 (szalejący dzik); **Ciężar:** –.

Nienasycona szarańcza: Przedmiot zakazany w niemal wszystkich cywilizowanych społeczeństwach. Trzydziestocentymetrowy posąg przedstawiający szarańczę jest w stanie spowodować spustoszenie obszarów rolniczych. Wykuto go z jednego kawałka jadeitu, a w miejscu oczu tkwią dwa duże rubiny.

Na rozkaz nienasycona szarańcza może ożyć. Rusza wówczas na żer, co może trwać do tygodnia, pochłaniając do 10 ton ziarna, warzyw i owoców dziennie na obszarze o średnicy 75 kilometrów. Nigdy nie atakuje ludzi, nieładzi ani trzody, a przed przemocą próbuje uciekać. Najpierw zżera zboża: kukurydzę, pszenicę i żyto, następnie owoce, potem dziko rosnące rośliny. Szarańcza atakuje i pożera stworzenia roślinne dopiero po pożarciu wszelkiej innej roślinności.

Po tygodniowym obżarstwie (lub po wyczerpaniu się pożywienia) szarańcza zawsze wraca do właściciela i ponownie przyjmuje formę posągu. Nie można jej ponownie uruchomić przez kolejne siedem pełnych dni. Pożarte rośliny są całkowicie zniszczone.

➤Jadeitowa szarańcza: SW 1/2; malutki konstrukt; KW 3k10; pw 16; Init +2; Szyb 12 m, latanie 24 m (dobra); KP 14 (dotyk 14, zaskoczona 12); Atak +3 wręcz (1k3–1, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SC konstrukt, widzenie w ciemnościach 18 m; Char N; MRO Wytrw +1, Ref +3, Wola –4; S 8, Zr 14, Bd –, Int –, Rzt 1, Cha 1.

Umiejętności i atuty: Ukrywanie +10.

Konstrukt: Niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie, choroby, zabójcze i nekromantyczne, oraz wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty); nie może leczyć obrażeń (ale działają regeneracja i szybkie leczenie, jeśli istota je posiada); nie działają nań trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie wartości atrybutów, wyszczazanie atrybutów i energii; ogromne obrażenia nie powodują jego śmierci, ale ulega zniszczeniu, gdy jego punkty wytrzymałości spadną do 0 lub mniej; nie można go wskrzesić ani przywołać z martwych.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, dezintegracja, ożywienie przedmiotu; **Cena rynkowa:** 29 975 sz; **Ciężar:** 5 kg.

Niewyczerpana torba pajęczków: Ta zwykła skórzana sakwa to niewyczerpane źródło pajęczków. Właściciel może wyciągać z niej garść po garści tych stworzeń. Zasypanie pajęczkami kwadratu o boku

1,5 metra zajmuje standardową akcję. Wytrząsając zawartość torby (akcja cząstkowa), uzyskuje się kilogram pajęczków, ale przez następne dwie całe rundy nie wytworzy ona już ani jednego.

Stworzone pajęczki nie są magiczne. Stosują się do nich te same zasady, co do normalnych pajęczków (patrz: Rozdział 7 Podręcznika Gracza).

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, sekretny kufer Leomunda; Cena rynkowa: 2300 sz; Ciężar: –.

Obroż pominiejszenia: Metalowa obroż na ramię pozwala noszącemu zmniejszyć wzrost o połowę, jak pod wpływem czaru *pominiejszenie*. Efekt działa raz dziennie przez 2 godziny i na życzenie można go przerwać.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *pominiejszenie*; Cena rynkowa: 2000 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Obroż uciskowa: Prosta stalowa obroż o średnicy 30 centymetrów i grubości 2,5 centymetra. Na słowo rozkazu zwiększa lub zmniejsza swój rozmiar – maksymalny to średnica 1,5 metra, przy zachowaniu tej samej grubości. Może skurczyć się do rozmiarów pierścionka, odpowiednio redukując i grubość. Założona na jakąś osobę, na przykład do przyszpilenia ramion do boków, może ciasno dopasować swój rozmiar. Nigdy jednak nie kurczy się tak mocno, by zadać obrażenia – po prostu jest niewygodnie ciasna. Ucieczka z obroży przyciskającej ramiona do boków wymaga testu Wyzwalania się (ST 30). ST wynosi 25, jeśli obroż wiąże tylko ręce albo nogi.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, powiększenie, *pominiejszenie*; Cena rynkowa: 5400 sz; Ciężar: 1 kg.

Odlamki szczeliny: Garść ostrych, szarych odłamków krzemienia występuje zwykle w podniszczonej brązowej torebce. Po wysypaniu na stabilny grunt lub skalę odłamki wnikają w ziemię, wywołując lekkie wstrząsy.

Po 1k4+1 rundach spod ziemi wyskakuje 1k4+1 małych żywiołaków ziemi, nad którymi nikt nie ma kontroli, ale można je ujarzmić *zauroczeniem potwora* lub inną magią. Atakują one najbliższe stworzenia, kontynuując walkę, póki nie zginą lub nie zostaną odesłane.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *rój żywiołaków*; Cena rynkowa: 7650 sz; Ciężar: –.

Opaska nieprzeniknionych ciemności: Czarna, jedwabna opaska na oczy obdarza zdolnością ślepowidzenia o zasięgu 18 metrów (patrz Specjalne cechy w Księdze Potworów). Oczy postaci są chronione, jest ona więc niepodatna na ataki wzrokowe, czary i efekty oparte na wzroku. Noszenie opaski uniemożliwia jednocześnie noszenie okularów. Postać nosząca opaskę nie może korzystać ze zwykłego wzroku.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *dostrzeganie niewidzialnego*; Cena rynkowa: 9000 sz; Ciężar: –.

Paciorki wyroczni: Naszyjnik z idealnie przezroczystych kryształowych paciorków. Okazuje się niezwyczajnie pomocny podczas wizji i przepowiedni. No-

sząc go postać zyskuje premię z olśnienia +5 do testów Wróżenia. Ponadto może raz dziennie rzucać *wieszczenie*. Jeśli posiadacz potrafi rzucać zaklęcia objawień, wówczas może rzucać *wieszczenie* dwa razy dziennie.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *wieszczenie*; Cena rynkowa: 19 192 sz; Ciężar: –.

Pas wytrzymałości: Pas z wielu cienkich, lecz mocnych ogniw łańcucha, z dużą żelazną sprzączką. Obdarza noszącego premią z usprawnienia +2 do wartości Budowy oraz atutem Wielka wytrzymałość (na czas noszenia pasa).

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *słuszna potęga*; Cena rynkowa: 10 000 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Pełna torba z obrokiem: Torba na obrok z małym medalionem z wytłoczonym symbolem rogu obfitości. Założona na pysk konia, osła lub innego koniowatego dostarcza nieograniczoną ilość właściwego pokarmu. Trzeba jednak pilnować, żeby zwierzę się nie przejadło. Poza tym większość stworzeń musi też spożywać inne rośliny, by pozyskiwać pełnowartościowe pożywienie. Torba z obrokiem nie produkuje niczego, jeśli nie wisi na pysku zwierzęcia.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *stworzenie jedzenia i wody*; Cena rynkowa: 15 000 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Piecyk wiecznego ognia: Pierwszy z tych bardzo użytecznych przedmiotów do gotowania stworzył pomysłowy mag, zmęczony narzekaniami poszukiwaczy przygód, którym nie szło rozpalenie ognia w ulewym deszczu lub pod ziemią.

Jest to zamknięta metalowa skrzyneczka, mieszcząca się w ludzkiej dłoni. Na jednym końcu ma dwie metalowe klapki, które po otwarciu ukazują wiecznie palący się płomień. Ciepło ognia ma moc pochodni, ale rozmiar płomyka; rzucane przezeń światło odpowiada zaś światłu świeczki. Metal skrzyneczki jest nieco ciepły w dotyku, niezależnie od otwarcia czy zamknięcia drzwiczek.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *wytworzenie płomienia*; Cena rynkowa: 2400 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Piekielne węgle: Małutka żelazna skrzynka z odrobiną popiołu i węgielków, które – wyspane do ognia wielkości co najmniej obozowego ogniska – sprawiają, że płomienie buchają i trzaskają widowiskowo.

Po 1k4+1 rundach z ognia wyskakuje 1k4+1 małych żywiołaków ognia, nad którymi nikt nie ma kontroli, ale które można ujarzmić *zauroczeniem potwora* lub inną magią. Żywiołaki atakują najbliższe stworzenia, kontynuując walkę, póki nie zginą lub nie zostaną odesłane.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *rój żywiołaków*; Cena rynkowa: 7650 sz; Ciężar: –.

Piła wydajnego cięcia: Jednoosobowa stalowo-mosiężna piła pokryta liściastym wzorkiem. Ostre nitczym brzytwa zęby łatwo wrzynają się w większość normalnych gatunków drewna i drzew. Piła ignoruje trwałość każdego pilowanego drewnianego przed-

miotu i zadaje mu 4k6 uszkodzeń. Z podobnym skutkiem można jej używać w walce ze stworzeniami roślinnymi, ale jest dość nieporęczna, co powoduje karę -4 do testów ataku. Piła automatycznie unika innych żywych istot i wykręca się w dłoni, jeśli posiadacz chce kogoś nią zranić.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, magiczna broń; **Cena rynkowa:** 2000 sz; **Ciężar:** 1,5 kg.

Płaszcz schronienia: Ten gładki, ale solidnie się prezentujący płaszcz zapewnia doskonałą ochronę od wiatru, zimna, słońca i deszczu. Na rozkaz płaszcz zmienia się w czteroosobowy namiot wyposażony w czar alarm (7. poziom czarującego), lecz poza tym zwyczajny. Raz dziennie płaszcz może zmienić się w małą chatkę, analogiczną do bezpiecznego schronienia Leomunda.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, alarm, bezpieczne schronienie Leomunda; **Cena rynkowa:** 12 080 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Pochwa lekkości: Magiczna pochwa rośnie i kurczy się, dopasowując do każdej broni z ostrzem rozmiarów od malutkiego do dużego. Może to być wielki miecz, tasak, sejmitar, rapier, długi miecz, krótki miecz i szylet. Gdy broń pozostaje w pochwie, jej ciężar spada do zera, chociaż sama pochwa zachowuje swoją wagę.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, pomniejszenie; **Cena rynkowa:** 1600 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Posążek mylnego widzenia: Duży posąg automatycznie wykrywa wszystkie próby wróżenia (wróżenie i podobne czary, choćby tajemne oko czy jasnosłyszenie/jasnowidzenie) skoncentrowane na osobach lub miejscach w promieniu 15 metrów od niego. Każdy taki efekt uruchamia czar fałszywy obraz, który maskuje przed wróżeniem każde stworzenie dostrojone do figurki. Dostrojenia dokonuje się albo przy tworzeniu posągu, albo później, przez dotknięcie go i wypowiedzenie słowa rozkazu ustalonego w chwili kreacji. Rzeźba może rzucać fałszywy obraz trzy razy dziennie.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, fałszywy obraz, wykrycie wróżenia; **Cena rynkowa:** 54 500 sz; **Ciężar:** 200 kg.

Proszek wichru: Przewroczysta fiolka z zatyczką zawiera niewielką ilość proszku. Po wysypaniu na wiatr proszek wywołuje nagły podmuch wiatru.

Po 1k4+1 rundach z wiatru wyskakują 1k4+1 małych żywiołaków powietrza, nad którymi nikt nie ma kontroli, ale można je ujarzmić zauroczeniem potwora lub inną magią. Atakują one najbliższe stworzenia, kontynuując walkę, póki nie zginą lub nie zostaną odesłane.

Poziom czarującego: 17; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, rój żywiołaków; **Cena rynkowa:** 7650 sz; **Ciężar:** -.

Pryzmat innego wymiaru: W dziennym świetle ten półprzezroczysty i dziwnie ukształtowany pryzmat wydaje się pojawiać i znikać. Jednakże osoba, która przez niego patrzy, korzysta z efektu analogicznego do dostrzegania niewidzialnego. Po roztrzaskaniu

(co wymaga testu Siły o ST 15) kryształ uwalnia zielony rozprysk energii. Stworzenia znajdujące się w odległości 9 metrów na pobliskich planach przechodnich, jak Plan Astralny, Plan Eterykny i Plan Cieni (również te korzystające z czarów typu migotanie, labirynt lub chód cienia) muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 30) – nieudany oznacza przeniesienie na Plan Materialny. Stworzenia, które w ten sposób staną się cielesne, nie mogą opuścić Planu Materialnego przez 1k6 rund.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, dostrzeganie niewidzialnego, wymiarowa kotwica; **Cena rynkowa:** 17 600 sz; **Ciężar:** -.

Przenośny most: Raz dziennie na życzenie ta malutka rzeźba przedstawiająca most może się zmienić we w pełni użyteczny most. Most zawsze ma szerokość 1,5 metra, a może osiągać długość od 1,5 metra do 15 metrów. Wydłużenie się mostu zawsze trwa całą rundę, niezależnie od jego długości. Właściciel decyduje, w którą stronę się rozkłada. Most idealnie nadaje się do przekraczania rozpadlin i zostawiania przeciwników za sobą.

Rzeźbę trzeba ustawić na twardej skale lub ziemi. Najlepiej, by równie wytrzymałe oparcie znajdowało się po drugiej stronie. Jeśli jednak nie ma tam stabilnego gruntu (po maksymalnym wydłużeniu most niczego nie dotyka lub trafia na ruchomy piasek itp.), w ciągu następnej rundy most wycofuje się i ponownie przyjmuje postać rzeźby.

Most można zniszczyć czarem dezintegracja lub zwykłymi środkami, rąbiąc i odłupując jego kawałki. Każdy kwadrat o boku 1,5 metra ma 75 punktów wytrzymałości i trwałość 8.

Poziom czarującego: 20; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, ściana kamienia; **Cena rynkowa:** 36 000 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Ptasie oko: Ten malutki przedmiot w kształcie ptaka pozwala właścicielowi patrzeć przez niego własnymi oczami, po wymówieniu słowa rozkazu. Ptasie oko ma KP 18, trwałość 8 i 5 pw. Nie może poruszać się samodzielnie, a jedynie obracać głowę w stronę pożądaną przez właściciela. Nie ma ograniczeń co do odległości, tyle tylko, że ptasie oko i jego właściciel muszą przebywać na tym samym planie egzystencji.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, alarm, zwierzęcy posłaniec; **Cena rynkowa:** 10 000 sz; **Ciężar:** 1 kg.

Relikwiarz zmiany: Postać nosząca ten przedmiot może na czas nieograniczony użyć zdolności polimorfowanie siebie (lub do czasu zdjęcia, zniszczenia lub rozproszenia relikwiarza). Nową formę można przyjmować raz dziennie, za to bez ograniczeń można wracać do swej prawdziwej postaci.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, polimorfowanie siebie; **Cena rynkowa:** 11 200 sz; **Ciężar:** -.

Rękawice nadrzewnej podróży: Obcisłe skórzané rękawiczki, które pozwalają przenosić się z gałęzi na gałąź przy pomocy samych rąk, tak jak to czynią małpy. Jeśli ich posiadacz obciążony jest nie więcej niż średnim ładunkiem, może poruszać się w koronach drzew z pełną szybkością. Zyskuje także premię

z okoliczności +10 do testów Skakania, dopóki pozostaje nad ziemią (np. skacząc z gałęzi na gałąź).

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, kocia gracja; **Cena rynkowa:** 4000 sz; **Ciężar:** –.

Rogaty hełm: Ciemny skórzany hełm nieosłaniający twarzy, ozdobiony na czole parą imponujących jelenich rogów. Po jego założeniu poroże silnie łączy się z czaszką właściciela. Bazowa szybkość noszącego podwaja się, a rogaty hełm obdarza premią z usprawnienia +2 do ataków rogami, które powodują 1k8 obrażeń.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, magiczny kiel, przyspieszenie; **Cena rynkowa:** 38 000 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Rysik innych wymiarów: Mała, kunsztownie rzeźbiona obsadka na kawalek zwykłej kredy. Na mentalny rozkaz użytkownik może „rysować” w powietrzu, znacząc wibrującą, błękitną linię trzaskającej energii. Po wyrysowaniu pełnego koła obrysowana przestrzeń nagle znika, otwierając bramę do wybranego przez rysownika miejsca. Rysik umożliwia tylko podróże planarne jak czar brama, bez możliwości przyzywania stworzeń.

Przedmiot wymaga, aby użytkownik narysował koło. Fizycznie nie da się narysować linii prostej, tylko łukowatą. Nie ma ograniczeń rozmiaru koła, ale by powstała brama, trzeba ukończyć rysowanie w ciągu jednej pełnej rundy.

Rysik innych wymiarów rozpada się w pył po narysowaniu 1k4+1 bram. Nakreślenie linii traktuje się jak jedno wykorzystanie, nawet jeśli koło nie zostało dokończone.

Poziom czarującego: 17; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, brama; **Cena rynkowa:** 22 950 sz; **Ciężar:** –.

Rysik mistrzowskiej ręki: Elegancki i przy tym wytrzymały metalowy rysik zapewnia premię za biegłość +5 do testów Falszerstwa. Na rozkaz rysik może „zapamiętać” do trzech różnych charakterów ręcznego pisma, co umożliwia kolejną próbę Falszerstwa bez konieczności rzucania kośćmi – ST tego charakteru pisma jest „ustalony” poprzez wynik pierwszej próby (rezultat pierwszego testu).

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Zapisanie zwoju, czytanie magii; **Cena rynkowa:** 3000 sz; **Ciężar:** –.

Siodło ochrony przed pogodą: Doskonałe dla podróżników, wypolerowane do połysku siodło chroni rumaka i jeźdźcę przed żywiołami. Są one całkowicie niepodatni na „normalne” temperatury od –15 do +45 stopni Celsjusza i nigdy się nie zamoczą, chyba że zanurzą się całkiem w wodzie. Dodatkowo jeździec raz dziennie może rzucić na siebie i wierzchowca ochronę przed żywiołami.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, ochrona przed żywiołami; **Cena rynkowa:** 5400 sz; **Ciężar:** 12,5 kg.

Siodło pegaza: Przepięknie wykonane siodło obficie zdobione piórami ze skrzydeł pegaza. Dopasowuje się ono do normalnych rozmiarów koni, osłów i mułów. Po przymocowaniu pozwala wierzchowcowi trzy

razy dziennie (na słowo rozkazu) latać wraz z jeźdźcą (jak czar lot rzucony na 5. poziomie czarującego, lecz z kiepską zwrotnością). Dla jeźdźcy siodło jest egzotycznym siodłem wojskowym.

Przy pierwszym użyciu tego siodła przez wierzchowca niewytresowanego do latania dosiadająca go osoba musi wykonać test Jeździectwa (ST 15), by powstrzymać zwierzę przed paniką.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, lot; **Cena rynkowa:** 16 875 sz; **Ciężar:** 12,5 kg.

Siodło wzrastania: Po wymówieniu słowa rozkazu siodło sprawia, że koń, muł lub osioł zwiększa rozmiar o jedną kategorię. Na przykład koń z siodłem wzrostu – normalnie duży (długi) – stałby się wielki (długi). Inne słowo rozkazu przywraca wierzchowcowi normalny rozmiar. Efekt można wykorzystywać trzy razy dziennie.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, wzrastanie zwierzęcia; **Cena rynkowa:** 48 600 sz; **Ciężar:** 12,5 kg.

Skóra zwierzęcych zmysłów: Tę skórę, noszoną jak płaszcz, zrobiono z dużego drapieży – wilka, niedźwiedzia lub wielkiego kota. Po założeniu obdarza widzeniem w słabym świetle, węchem oraz premią z okoliczności +2 do testów Nasłuchiwania. Zwierzęta źle się odnoszą do postaci noszącej ową skórę. Roślinojercy boją się i próbują ucieczki, a mięsożercy stają się agresywni.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, dostrzeganie niewidzialnego; **Cena rynkowa:** 30 080 sz; **Ciężar:** 0,5 kg.

Skrzaci pył: Połyskliwy, srebrzysty proszek wytwarzany przez różne baśniowe istoty, najczęściej przez skrzaty. Występuje w długich, cienkich, srebrzystych tubach. Zawartość jednego pojemnika pozwala pokryć kwadrat o boku 1,5 metra, a każde przejście przez ten obszar wzbija pył w górę na 1k6 rund. Można też wydmuchnąć zawartość tubki na istotę, wykonując atak dotykowy na dystans (maksymalny zasięg 1,5 metra). Stworzenie, które wzbije pył lub znajdzie się w wydmuchniętej chmurze, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza, że zacznie się kurczyć do rozmiarów świerszcza (malutkie). Ponadto zachowuje się ona jak pod wpływem zauroczenia osoby (9. poziom czarującego), wykonując polecenia postaci, która rozsypała proszek. Oba efekty utrzymują się 9 godzin. Potem ofiara wraca do normalnego stanu.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, pomniejszenie, zauroczenie osoby lub twórca musi być istotą baśniową; **Cena rynkowa:** 2700 sz; **Ciężar:** –.

Słój konserwowy: Duży szklany słój, magicznie zaklęty do przechowywania wszelkiej włożonej doń materii organicznej. Słój może przechować odpowiednik do 7,5 litra cieczy. Cokolwiek zmieści się do słoja, nie gnije, nie starzeje się i nie więdną. Działa tylko wtedy, gdy porządnie dokreśli się pokrywkę.

W słoju można zamknąć malutkie lub mniejsze stworzenia, ale bez powietrza i żywności umierają, choć ich ciało się nie rozkłada.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, spowolniony rozkład; Cena rynkowa: 3000 sz; Ciężar: 1 kg.

Szpikulec owocowania: Po wbiciu lub wepchnięciu w drzewo owocowe, ów wąski drewniany kołek wywołuje bardzo szybkie ożywienie rośliny, która rozwija się bardzo zdrowo, rodząc wielką liczbę owoców. Wzrost trwa całą rundę, po czym owoce spadają na ziemię, a drzewo zaczyna schnąć i umiera. Roślina oraz szpikulec ulegają zniszczeniu.

Jedno drzewo rodzi dość świeżych owoców, by nakarmić osiem stworzeń przez dwa dni (jak zmaksymalizowany czar *błogosławiona jagoda*). Po trzech dniach owoce gniją. Szpikulec owocowania nie działa na stworzenia roślinne, jak drzewce czy mackowce.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *błogosławiona jagoda*, wzrastanie roślin; Cena rynkowa: 5800 sz; Ciężar: –.

Sztandar męstwa: Sztandar z jasnego jedwabiu, złotej nici i innych błyszczących materii. Jego widok dodaje animuszu wszystkim przyjaznym wojskom. Postać dzierżąca sztandar może na życzenie usunąć strach w wybranych stworzeniach w promieniu 6 metrów. Ponadto może trzy razy dziennie stworzyć krąg leczniczy. Efekty są analogiczne do zaklęć rzuconych przez postać na 9. poziomie czarującego.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, krąg leczniczy, usunięcie strachu; Cena rynkowa: 61 000 sz; Ciężar: 5 kg.

Śpiewająca misa: Wyrzeźbiona z jednego kawałka kryształu bez skazy (trwałość 10, 10 pw) misa z grubym, gładkim drewnianym patykiem. Powolne przesuwanie patykiem po krawędzi misy budzi czysty, wibrujący głos. Głośność może się różnić od ledwie słyszalnej do ogłuszającej. Podczas gdy misa gra, w promieniu 9 metrów nie działają czary z komponentem werbalnym (jak przy czarze *milczenie*). Wciąż jednak działają zaklęcia rzucone z pomocą atutu Wyciszenie czaru. Efekt misy można wywołać dowolnym, niekoniecznie oryginalnym patykiem. Potrzeba przynajmniej rangi 1 w umiejętności Występy (dowolny instrument perkusyjny).

Ponadto misa pozwala raz dziennie rzucać *roztrąskanie* i *ślepotę/głuchotę* jak bard 12. poziomu.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *ślepotę/głuchotę*, *roztrąskanie*, *milczenie*; Cena rynkowa: 19 440 sz; Ciężar: 2 kg.

Świeca lodowej śmierci: Czarna świeca o wysokości 30 centymetrów i średnicy 3 centymetrów, lodowata w dotyku. Płomień ma barwę jasnoniebieską, nie daje dymu ani ciepła i nie topi świecy. Po zbadaaniu wykryciem *magii* świeca ujawni aurę nekromancji. W każdej minucie, w której płonie, obniża o 1 stopień temperaturę w promieniu 6 metrów, aż do minimum –15 stopni Celsjusza.

Ponadto świeca w zasięgu działania uniemożliwia jakiegokolwiek leczenia, zwykłe i magiczne. Zranione stworzenia w promieniu do 6 metrów od niej nie odzyskują punktów wytrzymałości, a czary leczenia ran zawsze automatycznie kończą się niepowodzeniem (a liczą się jako rzucone). Po zapaleniu świecę można zgasić tylko czarem *błogosławieństwo*. Temperatura po-

wraca do normalnej temperatury otoczenia w zwykłym tempie.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *ognista tarcza*, *wyczerpanie*; Cena rynkowa: 34 800 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Wachlarz gniewnych płomieni: Składany wachlarz z cienkiego, czerwonego żelaza, po otwarciu przypominający tańczące płomienie. Trzy razy dziennie można za jego pomocą powołać do istnienia stożek o długości 9 metrów, w którym każdy otwarty ogień, również świeczki, pochodnie i latarnie, eksploduje rozpryskiem ognia oraz zadaje odpowiednie obrażenia (udany rzut obronny na Refleks o ST 15 oznacza spólowienie ran).

Rozmiar płomienia	Obrażenia	Obszar
Świece (1-5)	1k4	średnica 1,5 m
Kandelabr (6+)	1k6	średnica 1,5 m
Latarnia	1k8	kwadrat o boku 1,5 m
Pochodnia	1k10	kwadrat o boku 3 m
Ognisko	1k12	kwadrat o boku 3 m

Wszystkie ognie, które eksplodują, gasną na dobre. Wybuch następuje tak błyskawicznie, że łatwopalne materiały nie zdążą się zapalić. Wachlarz gniewnych płomieni nie działa na magiczny ogień, na przykład na nieustający płomień.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *kula ognista*; Cena rynkowa: 18 750 sz; Ciężar: 0,5 kg.

Wiecznie pełny kubek: Na słowo rozkazu ów na pozór zwykły kubek wypełnia się 350 gramami wody, taniego piwa lub cienkiego wina (wybór użytkownika). Działa trzy razy dziennie.

Poziom czarującego: 1; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *stworzenie wody*; Cena rynkowa: 800 sz; Ciężar: –.

Wiecznochlonna gąbka: Duża, na pozór zwyczajna gąbka może wchłoniąć olbrzymią ilość wody. Zanurzona w zbiorniku unosi się na powierzchni i zaczyna wchłaniać 3800 litrów wody na rundę. Przestaje wchłaniać po wessaniu 855 000 litrów – co odpowiada basenowi o wymiarach 15 na 30 metrów i głębokości 180 centymetrów. Woda znika całkowicie. Po wyciśnięciu gąbki wypływa z niej nie więcej wody niż ze zwykłej mokrej gąbki. Wchłania ona tylko wodę, nie błoto czy gnój. Na kwas, olej i inne płyny reaguje jak każda inna gąbka.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *dezintegracja*; Cena rynkowa: 26 400 sz; Ciężar: –.

Zapinka sędziwych: Rzemieślnicy krasnoludów wykuwają te zapinki do upinania bród. Rzeźbi się je z czystego złota i zdobi lśniącymi klejnotami.

Noszona przez niekrasnoluda zapinka zapewnia premię za biegłość +1 do testów Dyplomacji. Zapinka na brodzie krasnoluda obdarza go premią z usprawnienia +2 do Roztropności i premią za biegłość +5 do testów Dyplomacji i Zastraszania.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być krasnoludem na 10. poziomie czarującego; Cena rynkowa: 6000 sz; Ciężar: –.

ROZDZIAŁ 6: SPECJALNE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Nie każdy przedmiot magiczny posiada efekty i koszt bezpośrednio przekładalne na mechanikę. Inteligentne przedmioty są same w sobie postaciami, przekłete wywołują zarówno korzystne, jak i szkodliwe efekty, artefakty zaś przechodzą pojęcie śmiertelnych wytwórców.

INTELIGENTNE PRZEDMIOTY

Materiał w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* opisujący inteligentne przedmioty podaje prostą metodę dostosowania ceny rynkowej przedmiotu magicznego, który jest obdarzony inteligencją. Dodaje się stałą wartość do ceny rynkowej, opartą na wcześniejszym rzucie określającym zdolności przedmiotu. Np. rzut 01-34 w Tabeli 8-31 wskazuje przedmiot o dwóch atrybutach o średniej wartości 12 i jednym średnio 10,5, obdarzony zdolnością komunikacji paraempatycznej i jedną zdolnością podstawową. Przedmiot taki kosztuje o 10 000 sz więcej niż przedmiot o identycznych parametrach, lecz pozbawiony intelektu. Jednak w ramach „podstawowej zdolności” istnieje (nikła, ale zawsze) szansa wylosowania temu przedmiotowi zdolności niezwyklej, a nawet dążenia. Są też pomniejsze rozbieżności w wartości atrybutów w tej samej tabeli. Wobec tego przydadzą się dokładniejsze wskazówki wyceniania inteligentnych przedmiotów, lepiej odzwierciedlające wartość ich atrybutów i zdolności.

Przedstawione dalej tabele, wzorowane na tych z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*, podają modyfikatory ceny rynkowej za każdą formę komunikacji, zdolność specjalną oraz wartość atrybutu. Dzięki temu ceny rynkowe inteligentnych przedmiotów będą odpowiednie do ich możliwości.

TABELA 6-1: BAZOWE MODYFIKATORY CENY RYNKOWEJ

Jakość	Modyfikator ceny rynkowej
Każdy punkt premii z Intelaktu	+400 sz
Każdy punkt premii z Roztropności	+400 sz
Każdy punkt premii z Charyzmy	+400 sz
Paraempatia	+1000 sz
Empatia	+2000 sz
Mowa	+3000 sz
Telepatia	+5000 sz

Wszystkie modyfikatory są kumulatywne. A więc magiczny miecz o Int 19, Rzt 19 i Cha 11 oraz zdolnościach mowa i telepatia ma bazowy modyfikator ceny rynkowej +11 200 sz.

Tabela 6-2: Podstawowe zdolności i modyfikacja ceny rynkowej to kopia Tabeli 8-33: Podstawowe zdolności inteligentnych przedmiotów z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*, uzupełnione o modyfikator ceny rynkowej dla każdej zdolności.

TABELA 6-2: PODSTAWOWE ZDOLNOŚCI I MODYFIKACJA CENY RYNKOWEJ

k%	Zdolność podstawowa	Modyfikator ceny rynkowej
01-04	Przedmiot posiada Wyczucie kierunku (10 rang)	+2000 sz
05-08	Przedmiot posiada Wyczucie pobudek (10 rang)	+2000 sz
09-12	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać ze Zmysłu walki	+10 000 sz
13-16	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Walki na ślepo	+10 000 sz
17-20	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Poprawionej inicjatywy	+10 000 sz
21-24	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Ruchliwości	+10 000 sz
25-28	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Roztrzaskania	+10 000 sz
29-32	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z Wyspecjalizowania	+10 000 sz
33-39	Wykrycie [przeciwstawnego charakteru] na życzenie	+1800 sz
40-42	Znalezienie pułapek na życzenie	+10 000 sz
43-47	Wykrycie sekretnych drzwi na życzenie	+1800 sz
48-54	Wykrycie magii na życzenie	+1800 sz
55-57	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z nieświadomego uniku (jak barbarzyńca 5. poziomu)	+10 000 sz
58-60	Posiadacz może bez ograniczeń korzystać z uchylania	+25 000 sz
61-65	Posiadacz może dostrzegać niewidzialne na życzenie	+10 000 sz
66-70	Posiadacz może raz dziennie użyć na sobie leczenie lekkich ran	+1800 sz
71-75	Posiadacz spada jak piórko raz dziennie	+350 sz
76	Lokalizacja przedmiotu w promieniu 36 metrów	+10 000 sz
77	Posiadacz nie musi spać	+5000 sz
78	Posiadacz nie musi oddychać	+7500 sz
79	Posiadacz raz dziennie przez 20 minut może użyć czaru skok	+7200 sz
80	Posiadacz raz dziennie przez 20 minut może użyć czaru pajęcza wspinaczka	+2000 sz
81-90	Rzuc ponownie dwa razy w tej tabeli	—
91-100	Rzuc w Tabeli 6-3	

Tabela 6-3: Niezwykłe zdolności i modyfikacja ceny rynkowej to poprawiona wersja Tabeli 8-34 z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*, standaryzująca efekty zaklęć według poziomu czarującego i podająca modyfikatory ceny rynkowej za niezwykle zdolności.

TABELA 6-3: NIEZWYKŁE ZDOLNOŚCI I MODYFIKACJA CENY RYNKOWEJ

k%	Niezwykła zdolność	Modyfikator ceny rynkowej
01-05	<i>Zauroczenie osoby przy kontakcie, 3/dzień</i>	+1080 sz
06-10	<i>Jasnosłyszenie/jasnowidzenie, 3/dzień</i>	+16 200 sz
11-15	<i>Magiczny pocisk (5. poziom czarującego), 3/dzień</i>	+5400 sz
16-20	<i>Tarcza na posiadacza, 3/dzień</i>	+1080 sz
21-25	<i>Wykrycie myśli, 3/dzień</i>	+6480 sz
26-30	<i>Lewitacja (tylko właściciel), 3/dzień</i>	+6480 sz
31-35	<i>Niewidzialność (tylko właściciel), 3/dzień</i>	+6480 sz
36-40	<i>Lot (tylko właściciel), 2/dzień</i>	+16 200 sz
41-45	<i>Błyskawica (8. poziom czarującego), 1/dzień</i>	+8640 sz
46-50	<i>Wezwanie potwora III, 1/dzień</i>	+5400 sz
51-55	<i>Telepatyczna więź Rary'ego, 2/dzień</i>	+32 400 sz
56-60	<i>Kocia gracia (tylko właściciel), 1/dzień</i>	+2160 sz
61-65	<i>Bycza siła (tylko właściciel), 1/dzień</i>	+2160 sz
66-70	<i>Przyspieszenie (tylko właściciel; 10. poziom czarującego), 1/dzień</i>	+10 800 sz
71-73	<i>Telekineza (10. poziom czarującego), 2/dzień</i>	+36 000 sz
74-76	<i>Uzdrowienie, 1/dzień</i>	+23 760 sz
77	<i>Teleportacja (12. poziom czarującego), 1/dzień</i>	+21 600 sz
78	<i>Kula niewrażliwości, 1/dzień</i>	+23 760 sz
79	<i>Kamienna skóra (tylko właściciel), 2/dzień</i>	+20 160 sz
80	<i>Oslabienie umysłu przez dotyk, 2/dzień</i>	+32 400 sz
81	<i>Prawdziwe widzenie, na życzenie</i>	+81 000 sz
82	<i>Ściana mocy, 1/dzień</i>	+16 200 sz
83	<i>Wezwanie potwora VI, 1/dzień</i>	+23 760 sz
84	<i>Palec śmierci, 1/dzień</i>	+32 760 sz
85	<i>Przejście w ścianie, na życzenie</i>	+81 000 sz
86-90	<i>Rzuć ponownie dwa razy w tej tabeli</i>	—
91-100	<i>Rzuć ponownie w tej tabeli, a następnie według Tabeli 6-4</i>	—

Niezwykłe zdolności (oraz garść podstawowych zdolności, które duplikują efekty zaklęć) to zdolności czaropodobne aktywowane słowem rozkazu. Jak z większością przedmiotów magicznych, efektywny poziom czarującego zwykle równy jest minimalnemu poziomowi potrzebnemu do rzucenia zaklęcia, chyba że w tabeli podano inaczej. ST rzutów obronnych dla mocy z rzutem obronnym wynosi 10 + poziom czaru + najwyższa wartość atrybutu inteligentnego przedmiotu.

Większość mocy związanych z dążeniem to zdolności czaropodobne aktywowane przez użycie. Jeśli inteligentny przedmiot jest bronią, moc działa, gdy posiadacz skutecznie trafi wroga, walcząc w zgodzie z dążeniem oręża. Jeśli inteligentny przedmiot to nie broń,

TABELA 6-4: MOCE ZWIĄZANE Z DĄŻENIEM I MODYFIKACJA CENY RYNKOWEJ

k%	Moc związana z dążeniem inteligentnego przedmiotu	Modyfikator ceny rynkowej
01-10	<i>Ślepotą na 2k6 rund</i>	+12 000 sz
11-20	<i>Zakłopotanie na 2k6 rund</i>	+56 000 sz
21-25	<i>Strach na 1k4 rundy</i>	+56 000 sz
26-55	<i>Wstrzymanie potwora na 1k4 rundy</i>	+90 000 sz
56-65	<i>Zabicie żywego</i>	+90 000 sz
66-75	<i>Dezintegracja</i>	+132 000 sz
76-80	<i>Prawdziwe wskrzeszenie na właściciela, tylko jednorazowo</i>	+12 650 sz
81-100	<i>Premia ze szczęścia +2 do wszystkich rzutów obronnych, premia z odbicia +2 do KP, odporność na czary 15</i>	+78 000 sz

właściciel musi wykonać nim udany atak dotykowy, aby uruchomić moc. W każdym przypadku ofiara ma prawo do rzutu obronnego jak normalnie przy czarze. Moc prawdziwego wskrzeszenia działa automatycznie za pierwszym razem, gdy właściciel umiera. Ostatnia moc (premia do rzutu obronnego, premia do KP i odporność na czary) działa na posiadacza przedmiotu cały czas, jeżeli ten stara się spełnić dążenie przedmiotu. Przedmiot może z własnej woli nie aktywować żadnej mocy związanej z dążeniem, jeżeli właściciel aktywnie nie wspomaga go na drodze do spełnienia dążenia.

Określanie ego

Przy określaniu wartości Ego inteligentnego przedmiotu zacząć należy od premii z usprawnienia. Dla przedmiotów bez niej porównaj bazową cenę rynkową przedmiotu z Tabelą 8-10: Broń z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI. Znajdź najwyższą bazową cenę oręża, która nie przekracza ceny rynkowej przedmiotu i przyjmij podaną tam premię z usprawnienia jako wartość bazową Ego. Na przykład, znak wybrańców to inteligentny pierścień regeneracji. Bazowa cena rynkowa takiego pierścienia wynosi 90 000 sz. Najwyższa cena bazowa broni nie przekraczająca 90 000 sz to 72 000 sz, odpowiednia dla broni z premią +6. A zatem bazowa wartość Ego przedmiotu będzie równa 6.

Tworzenie inteligentnych przedmiotów

Proste zasady tworzenia inteligentnych przedmiotów podane w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI mogą nie wystarczyć graczom, którzy pragną większej kontroli nad statystykami tworzonych przez nich rzeczy. Poza tym nie działają całkiem zgodnie z poprawionymi wskazówkami wyceniania, podanymi wcześniej. Zwłaszcza jeśli używasz poprawionych zasad wyceny, powinieneś pozwolić twórcom przedmiotów magicznych wybierać moce według przedstawionych dalej reguł.

Jak podaje Przewodnik MISTRZA PODZIEMI, poziom czarującego musi u postaci wynosić co najmniej 15, aby mogła ona stworzyć inteligentny przedmiot, który zawsze ma taki sam charakter jak jego kreator.

Przed stworzeniem inteligentnego przedmiotu magicznego najpierw trzeba zapoznać się z Tabelą 8-31: Intelpekt, Roztropność, Charyzma i zdolności przedmiotów w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Wybierz liniijkę w tabeli, by określić wartości mentalnych atrybutów przedmiotu, które z kolei określają jego możliwości porozumiewania się. Twórca (lub MP) losuje wartości atrybutów przedmiotu i dodaje ich koszt (oraz koszt sposobów komunikacji przedmiotu) do ceny rynkowej.

Następnie twórca wybiera dla przedmiotu zdolności. Nie musi się ograniczać do zdolności podanych w Tabeli 8-31, gdyż losowe rzuty mogłyby przypisać dążenie przedmiotowi ograniczonemu do paratelepatycznej komunikacji. Jednak żadna rzecz nie może posiadać specjalnego dążenia, jeżeli nie ma również niezwyklej mocy. Ponadto, mimo że nie wspomina o tym *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI*, postać musi mieć dostęp do czaru, jeśli chce nadać przedmiotowi moc rzucając go. Analogicznie musi dysponować umiejętnością, atutem, językiem lub zdolnością klasową, którą chce zakląć w przedmiot. Tak jak przy wymaganiach dla innych przedmiotów magicznych, wystarczy obecność innej postaci, która zna wymagany czar czy inną zdolność – sam twórca nie musi osobiście spełniać wszystkich wymagań.

Po wyborze podstawowych zdolności, niezwyklej mocy oraz dążeń i mocy z nimi związanych, czas na obliczenie całkowitej ceny rynkowej przedmiotu. Czas oraz koszty stworzenia przedmiotu w złocie i PD opierają się bowiem na tej cenie.

Przykładowe inteligentne przedmioty

Ceny rynkowe wszystkich przykładowych przedmiotów obliczono zgodnie z tabelami z początku tego rozdziału.

Czarna brzytwa

Czarna brzytwa to wielki miecz +3, którego ostrze przypomina kawałek nocnego nieba usianego dziwnymi gwiazdami. Posiada zdolność wykrywania żywych stworzeń w promieniu 18 metrów – działa podobnie jak czar *wykrycie myśli*, ale może stwierdzić tylko obecność lub nieobecność oraz liczbę istot (świadomych lub nie), nie zdradzając ich siły mentalnej ani powierzchniowych myśli. Ponadto miecz może raz dziennie rzucić na posiadacza *przyspieszenie* (10. poziom czarującego), a do tego obdarza go niepodatnością na czary i efekty wpływające na umysł. Czarna brzytwa porozumiewa się telepatycznie, umie też mówić i czytać we wspólnym, otchłannym, smoczym i gigancim.

Czarna brzytwa posiada dążenie: chce pożerać dusze. Nie jest wybredna co do ich właścicieli i w niektórych okolicznościach ochotczywo pożre duszę swego posiadacza. Zawsze, gdy czarna brzytwa zada tyle obrażeń, by obniżyć punkty wytrzymałości żywego stworzenia do co najmniej -1 (nawet poniżej -10), natychmiast wykorzystuje efekt podobny do czaru *ostatnie tchnienie* i je zabija, wysysając życiową energię (neguje udany rzut obronny na Wole o ST 15).

Posiadacz brzytwy zyskuje korzyści *ostatniego tchnienia*: 1k8 tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 Siły, +1 do efektywnego poziomu czarującego, które utrzymują się przez 10 minut na Kość Wytrzymałości zabitego. Czarna brzytwa pożera jednak duszę, więc nie da się przywrócić stworzeniu życia inaczej niż życzeniem, cudem lub prawdziwym wskrzeszeniem – lecz nawet te potężne zaklęcia mają tylko 50% szansy powodzenia.

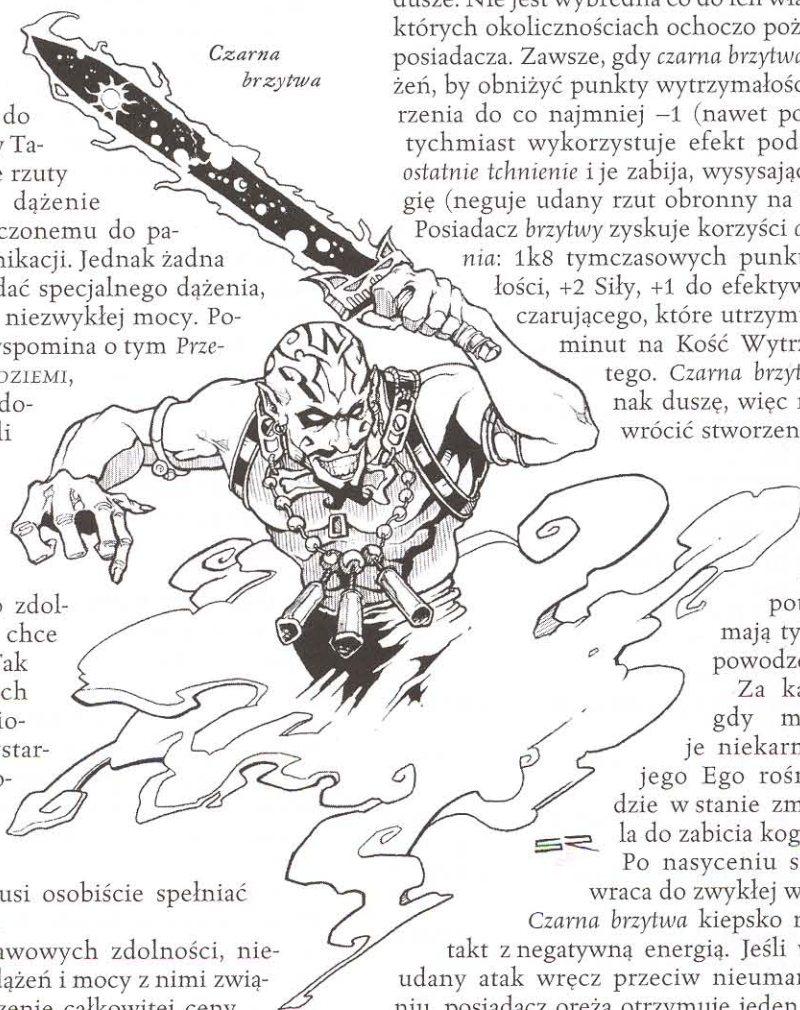
Za każde trzy dni, gdy miecz pozostaje niekarmiony, wartość jego Ego rośnie o 1, aż będzie w stanie zmusić właściciela do zabicia kogoś dla pożarcia. Po nasyceniu się Ego miecza wraca do zwykłej wartości.

Czarna brzytwa kiepsko reaguje na kontakt z negatywną energią. Jeśli wykona się nią udany atak wręcz przeciw nieumarłemu stworzeniu, posiadacz oręża otrzymuje jeden negatywny poziom, a ponadto miecz przekazuje część jego życiowej energii nieumarłemu w postaci 5 tymczasowych punktów wytrzymałości (co częściowo osłabia zadane nim obrażenia). Gdy czarna brzytwa zapewni właścicielowi tyle negatywnych poziomów, ile ma on Kości Wytrzymałości, pożera jego duszę efektem *ostatniego tchnienia*. ST rzutu obronnego na usunięcie negatywnych poziomów wynosi 17.

Jeśli posiadacz używa czarnej brzytwy, mając negatywne poziomy z innego źródła, za każde dwa stworzenia zabite brzytwą miecz uwalnia właściciela od jednego negatywnego poziomu, zamiast zwiększać mu Siłę i zapewniać tymczasowe pw.

Char CN; MRO Wytrw +7, Ref +7, Wola +7; S -, Zr -, Bd -, Int 17, Rzt 10, Cha 15, Ego 19.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostatnie tchnienie*, *przyspieszenie*.



nie, znieczulenie umysłu; Cena rynkowa: 90 150 sz; Koszt stworzenia: 42 250 sz + 3592 PD.

Fala

Fala to trójząb +3 o zdumiewającym wachlarzu specjalnych mocy i niezwyklej inteligencji. Oprócz premii z usprawnienia +3 posiada specjalne moce trójzęba władania rybami oraz trójzęba ostrzegania. Postać trzymająca falę jest w stanie oddychać pod wodą (analogicznie do czaru *oddychanie pod wodą*) i widzi pod wodą pięć razy dalej niż normalnie pozwala na to jej przejrzystość i oświetlenie (jakby nosiła *hełm działania pod wodą*). *Fala* może porozumiewać się telepatycznie i mówi we wspólnym, wodnym, smoczym, kuo-toańskim, leśnym i języku abolethów. Potrafi czytać we wszystkich językach oraz czytać magię.

Fala ma swoje dążenie: szerzy wiarę w bóstwo morza (w Posejdona w światach gry, gdzie przyjęto panteon Olimpu z Bóstw i półbogów, albo w jakieś inne bóstwo odpowiednie do świata). Bez skrupułów zabija lub oszpeca każdego, kto nie uszanuje jej opiekuńczego bóstwa. Gdy trafi takie stworzenie krytycznie, ofiara cierpi efekt *ohydne usychanie* (10k8 obrażeń; udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 22 spólawia obrażenia).

Char N; MRO Wytrw +7, Ref +7, Wola +8; S -, Zr -, Bd -, Int 19, Rzt 12, Cha 15, Ego 26.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *oddychanie pod wodą*, *ohydne usychanie*, *rozmawianie ze zwierzętami*, *ściana mocy*, *swoboda ruchu*, *wykrycie magii*; Cena rynkowa: 166 115 sz; Koszt stworzenia: 83 215 sz + 6632 PD.

Odlamek

Długi miecz chaosu +1 o nieznanym pochodzeniu. Niektórzy powiadają, że powstał na wiecznie zmiennym chaosie Limbo. Ma znaczną inteligencję, lecz jest kompletnie obłąkany. Nawet jego magiczne moce działają przypadkowo, nie mówiąc już o osobowości. Przy każdym spotkaniu losowo wybiera atut, którym obdarza posiadacza (losowanie ma miejsce przed testami inicjatywy).

k6 Atut

1	Zmysł walki
2	Walka na ślepo
3	Poprawiona inicjatywa
4	Ruchliwość
5	Roztrzaskanie
6	Wyspecjalizowanie

Odlamek na życzenie może wykrywać prawo, ale tylko od natchnienia danego dnia zależy, co robi z informacjami. Dwa

razy dziennie może rzucić na przeciwnika *osłabienie umysłu* (albo na właściciela, jeśli zechce). *Odlamek* mówi i czyta we wspólnym, niebiańskim i otchłanym, może też porozumiewać się telepatycznie.

Char CN; MRO Wytrw +5, Ref +5, Wola +3; S -, Zr -, Bd -, Int 15, Rzt 6, Cha 18, Ego 16.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *młot chaosu*, *osłabienie umysłu*, *wykrycie prawa*, twórca musi być chaotyczny i mieć dostęp do wszystkich sześciu wymienionych wcześniej atutów; Cena rynkowa: 76 910 sz; Koszt stworzenia: 38 910 sz + 3064 PD.

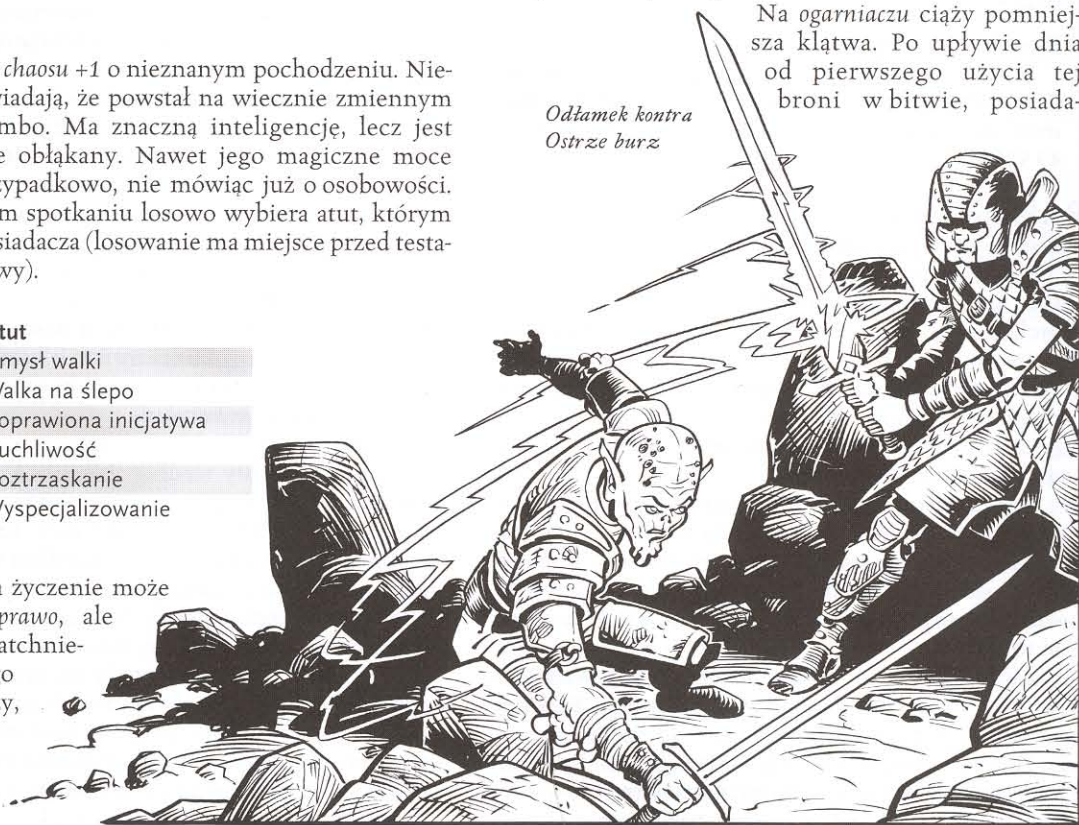
Ogarniacz

Wykonany przez krasnoludy *młot bojowy* +3. W dłoniach przedstawiciela tej rasy premia z usprawnienia broni rośnie do +5 i można nim rzucać z przyrostem zasięgu 9 metrów. W następnej rundzie po rzuceniu wraca do właściciela, który można nim walczyć wręcz lub rzucić ponownie. Ciskany, zadaje +1k8 dodatkowych obrażeń, a przeciw gigantom +2k8. *Ogarniacz* posiada trzy podstawowe moce, wszystkich można używać na życzenie: *wykrycie sekretnych drzwi*, *wykrycie zła* oraz *zlokalizowanie przedmiotu* w promieniu 36. Może porozumiewać się telepatycznie, a czyta i mówi we wspólnym, krasnoludzkim, gigantym, gnomim i gobliniskim.

Dążeniem *ogarniacza* jest niszczenie goblinoidów i gigantów. Raz dziennie, uderzony o ziemię podczas wypełniania misji, wysyła porażającą falę, otumaniającą na 1k4 rundy wszystkie stworzenia w promieniu 9 metrów, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość (ST 18).

Na *ogarniaczu* ciąży pomniejsza klątwa. Po upływie dnia od pierwszego użycia tej broni w bitwie, posiada-

*Odlamek kontra
Ostrze burz*



cza ogarnia agorafobia: zaczyna się lękać otwartych przestrzeni. Otrzymuje karę -2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności wykonywanych na otwartej przestrzeni. Co każde kolejne 24 godziny spędzone na powietrzu, bez ukrycia na 8 godzin w budynku lub pod ziemią, kara rośnie o -1, maksymalnie do -5. Niedogodność ta utrzymuje się do czasu, gdy postać na stałe nie pozbędzie się ogarniacza.

Char PN; MRO Wytrw +10, Ref +10, Wola +14; S -, Zr -, Bd -, Int 12, Rzt 18, Cha 7, Ego 20.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wykrycie sekretnych drzwi, wykrycie zła, zlokalizowanie przedmiotu, twórca musi być krasnoludem co najmniej 16. poziomu; Cena rynkowa: 122 412 sz; Koszt stworzenia: 61 362 sz + 7284 PD.

Ostrze burz

Półtoraręczny miecz wyładowania +1 o ostrzu pokrytym grawerunkami błyskawic. Oprócz normalnych właściwości broni wyładowania obdarza posiadacza atutem Zmysł walki i raz dziennie pozwala mu korzystać ze skoku przez 20 minut. Miecz może również raz dziennie wypuścić błyskawicę (8. poziom czarującego, 8k6 obrażeń, udany rzut obronny na Refleks o ST 17 spowalnia obrażenia).

Moce przywodzą na myśl grozę i chaos burzy, jednak jest to broń szlachetna i zacna. Walczy z ponurą determinacją, żałując każdego odebranego życia, lecz w świecie pełnym zła uznaje niezbędność przemocy. Mówi i czyta we wspólnym, niebiańskim, krasnoludzkim, elfim i gigancim.

Char CD; MRO Wytrw +7, Ref +7, Wola +8; S -, Zr -, Bd -, Int 19, Rzt 12, Cha 13, Ego 14.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, błyskawica, skok, twórca musi mieć dostęp do atutu Zmysł walki; Cena rynkowa: 49 575 sz; Koszt stworzenia: 24 955 sz + 1969 PD.

Perła tajemnic

Perła tajemnic to czarna perła mocy (czar 8. poziomu), która twierdzi, że stworzył ją sam Vecna. Posiada ona niemały intelekt, mówi i czyta we wspólnym, otchłannym, piekielnym oraz smoczym. Może też - i woli - porozumiewać się telepatycznie. Oprócz zwykłych zastosowań pereł mocy, posiadacz tego przedmiotu może na życzenie używać prawdziwego widzenia oraz wykrycia sekretnych drzwi, a trzy razy dziennie wykrycia myśli.

Perła tajemnic jest wielką egoistką, do tego przebiegłą i mądrą. Zwykle dąży do sprawowania kontroli, nakłaniając i (jeśli może) zmuszając posiadacza do poszukiwań Oka i Dłoni Vecny, odkrywania mrocznych tajemnic i generalnie dokonywania aktów zła.

Char NZ; MRO Wytrw +10, Ref +10, Wola +15; S -, Zr -, Bd -, Int 17, Rzt 21, Cha 14, Ego 23. Umiejętności: Wyczucie pobudek +15.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, prawdziwe widzenie, wykrycie myśli, wykrycie sekretnych drzwi, twórca musi rzucać

zaklęcia 8. poziomu; Cena rynkowa: 165 280 sz; Ciężar: -.

Pogromca demonów

Imponująca nazwa dla stosunkowo nieokazałego, choć bardzo zadufanego w sobie świętego kukri +1, obdarzonego dwoma średnio przydatnymi zdolnościami podstawowymi. Właściciel może bez ograniczeń korzystać z atutu Poprawiona inicjatywa, może też na życzenie wykrywać zło. Ten oręż cechuje skłonność do wyśpiewywania wzniosłych pieśni bitewnych o zabijaniu demonów - przeskakuje z wspólnego na niebiański w pozornie przypadkowym rytmie. Uważa siebie samego za potężną broń do walki ze złymi stworami, czasem jednak przybiera pozę pełną uniżenia, błagając o okazję, by przetrzepać skórę balorowi albo coś w tym stylu. Jego najwznioślejsze marzenie to znów znaleźć się w dłoni paladyna niziołka idącego do bitwy - ostatnim razem, pięćset lat temu, zginął on makabryczną śmiercią.

Char PD; MRO Wytrw +9, Ref +9, Wola +8; S -, Zr -, Bd -, Int 13, Rzt 8, Cha 17, Ego 9.

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, święte porażenie, wykrycie zła, twórca musi być dobry; Cena rynkowa: 34 708 sz; Koszt stworzenia: 17 508 sz + 1376 PD.

Sługa pana węży

To berło-żmija zawsze domaga się nazywania pełnym imieniem, hałaśliwie protestując przeciw wszelkim próbom nadania przezwiska. (Dawniej przydarzały się przezwiska typu „Sługa” czy „Tasie-miec” - berło ich nie znosi). Posiadacz może na życzenie dostrzegać niewidzialne i wykrywać dobro. Sługa pana węży mówi wspólnym, otchłannym, piekielnym i smoczym.

Char NZ; MRO Wytrw +7, Ref +7, Wola +9; S -, Zr -, Bd -, Int 17, Rzt 15, Cha 17, Ego 13.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, dostrzeganie niewidzialnego, trucizna, wykrycie dobra, twórca musi być zły i mieć co najmniej 15. poziom postaci; Cena rynkowa: 37 000 sz.

Sokole ostrze

Broń zwana również Mieczem Mściciela to krótki miecz zguby gadów +1 z rękojeścią o kształcie przypominającym łeb sokoła. Moc zguby działa na wszystkie gady, w tym stworzenia należące do podtypu gadziego, yuan-ti, zwykłe i magiczne węże, nagi i zapewne inne istoty według uznania MP (ale nie na smoki). Oprócz magicznych premii w walce posiada zdolność empatycznej komunikacji oraz kilka specjalnych mocy, które odzwierciedlają wieczną wrogość bóstwa Re-Horakhty do Seta i jego gadzich zwawców. Miecz pozwala również trzy razy dziennie neutralizować truciznę, ale skutkuje tylko przeciw jadom węży - nie działa na toksyny skorpionów, pajaków ani gadów innych niż węże. Może jednak neutralizować truciznę yuan-ti i innych potworów o węzowej naturze. Ponadto posiadacz miecza zyskuje premię +2 do rzutów obronnych przeciw jadom węży.

Char PD; MRO Wytrw +9, Ref +9, Wola +8; S —, Zr —, Bd —, Int 12, Rzt 9, Cha 16, Ego 10.

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, neutralizacja trucizny, wezwanie potwora I; Cena rynkowa: 38 030 sz; Koszt stworzenia: 19 170 sz + 1509 PD.

Szept

Widmowy krótki miecz +3 wykuty w krainie obfitującej w zjawy. Oprócz właściwości widmowej broni umożliwia posiadaczowi na życzenie dostrzegać niewidzialne, a trzy razy dziennie rzucić na tarczę (tylko na właściciela). Porozumiewa się tylko empatycznie, dzieląc się z właścicielem szczerą nienawiścią do zjaw, na tępieniu których bardzo mu zależy.

Jak można się spodziewać, dążeniem szeptu jest tępienie zjaw. W walce z nimi zapewnia posiadaczowi premię ze szczęścia +2 do wszystkich rzutów obronnych, premię z odbicia +2 do Klasy Pancerza oraz OC 15.

Char ND; MRO Wytrw +6, Ref +6, Wola +7; S —, Zr —, Bd —, Int 15, Rzt 13, Cha 16, Ego 17.

Poziom czarującego: Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, dostrzeganie niewidzialnego, tarcza, zamiana planów; Cena rynkowa: 125 790 sz; Koszt stworzenia: 63 050 sz + 5019 PD.

Znak wybrańców

Pierścień regeneracji stworzony przez Wee Jas w darze dla jednego z wiernych jej bohaterów. Oprócz właściwości regenerujących przedmiot rzuca raz dziennie na właściciela leczenie lekkich ran oraz obdarza go zdolnością nieświadomego uniku (jak barbarzyńca 5. poziomu). Ponadto posiadacz pierścienia może na życzenie wykrywać magię. Raz dziennie przedmiot może też uzdrowić albo użytkownika, albo innego sługę Wee Jas. Pierścień umie porozumiewać się telepatycznie, mówi też i czyta we wspólnym, niebiańskim i piekielnym.

Znak wybrańców ma swoje dążenie: chronić sługi i interesy Wee Jas. Jeżeli właściciel pozostaje wierny temu bóstwu, pierścień może rzucić na niego prawdziwe wskreszenie, ale tylko jeden raz.

Char PN; MRO Wytrw +9, Ref +9, Wola +12; S —, Zr —, Bd —, Int 15, Rzt 16, Cha 7, Ego 20.

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Wykucie pierścienia, leczenie lekkich ran, prawdziwe wskreszenie, regeneracja, uzdrowienie, wykrycie magii, twórca musi mieć zdolność klasową nieświadomego uniku; Cena rynkowa: 150 010 sz.

Zwinny strażnik

Koszulka kolcza z mithrilu słabej osłony +1 zapewnia świetną ochronę. Obdarza atutem Ruchliwość oraz zdolnością uchylania. Porozumiewa się tylko paraempatycznie, pulsując, gdy posiadacz znajdzie się w niebezpieczeństwie. Ogromnie — niespółmiernie do zagrożenia — lęka się bebilitów.

Char N; MRO Wytrw +8, Ref +8, Wola +7; S —, Zr —, Bd —, Int 10, Rzt 9, Cha 11, Ego 4.

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ograniczone życzenie lub cud, twórca musi mieć dostęp do atutu Ruchliwość i zdol-

ności klasowej uchylanie; Cena rynkowa: 41 000 sz; Koszt stworzenia: 21 100 sz + 1600 PD.

PRZEKLĘTE MAGICZNE PRZEDMIOTY

Jak podaje Przewodnik MISTRZA PODZIEMI, przeklęte przedmioty są magiczne, lecz mają pewne potencjalnie niebezpieczne własności. Na pobliskich stronach rozszerzamy wachlarz pospolitych kłąt o listę nowych wad oraz o przedmioty opętane przez złe istoty. Podano tu także kilka nowych ściśle określonych przeklętych przedmiotów.

Tabela 6-5: Pospolite kławy zastępuje tabelę o tej samej nazwie z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI (Tabele 8-38).

Opisy pospolitych kław

Niektóre pospolite kławy są szczegółowo opisane w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI (w Tabeli 6-5). Opisy nowych znajdują się dalej.

TABELA 6-5: POSPOLITE KŁAWY

k%	Kława
01-08	Złudzenie (patrz: PMP)
09-18	Przeciwny efekt lub cel (patrz: PMP)
19-23	Nieregularne działanie (patrz: PMP)
24-40	Wymaganie (patrz: PMP)
31-40	Wada (patrz dalej)
41-48	Kłopotliwa obsługa ¹ (patrz dalej)
49-57	Odporność na wieszczenie (patrz dalej)
58-65	Dwa miejsca (patrz dalej)
66-70	Kruchość (patrz dalej)
71-73	Nawiedzenie (patrz dalej)
74-81	Krótkie spięcie ² (patrz dalej)
82-88	Niedopasowanie ³ (patrz dalej)
89-95	Zupełnie inny efekt (patrz: PMP)
96-100	Zamień przedmiot na ściśle określony (patrz: PMP i dalej)

¹ Tylko dla przedmiotów uruchamiających czary lub aktywowanych słowem rozkazu. Jeśli losujesz kławę dla przedmiotu o innej metodzie aktywacji, rzuć jeszcze raz.
² Tylko dla przedmiotów o ograniczonej liczbie ładunków. Jeśli losujesz kławę dla przedmiotu bez ładunków, rzuć jeszcze raz.

³ Nie występuje w przypadku broni. Jeśli wylosujesz tę kławę dla oręża, rzuć jeszcze raz.

Dwa miejsca: Przedmiot zajmuje na ciele posiadacza aż dwa miejsca na magiczne przedmioty. Pierścienie mogłyby zająć miejsce na pierścieni oraz na karwasz/bransoletę (może dołączona jest do niego bransoletka na złotym łańcuszku?), płaszcz może pochłaniać też przestrzeń na amulet, gdyż posiada dużą spinę, a hełm mogłyby wykluczać jednocześnie noszenie soczewek czy okularów.

Kłopotliwa obsługa: Kława występuje tylko na przedmiotach aktywowanych słowem rozkazu lub uruchamiających czar. Aktywacja przedmiotu oprócz normalnych akcji wymaga wykonania dziwacznych ruchów i prowokuje okazyjne ataki ze strony zagrażających wrogów.

Krótkie spięcie: Kłątwa występuje tylko w przedmiotach z ładunkami, m.in. w laskach i różdżkach. Przy każdej aktywacji jest 25% szansy na wystrzelenie jednego dodatkowego ładunku, bez dodatkowej skuteczności. Tylko przy wyniku 100 na k% efekt faktycznie działa dwa razy silniej, tak jakby odpalono dwa ładunki jednocześnie.

Kruczość: Przedmiot ma niższą trwałość (o 1 i mniej punktów wytrzymałości (o 2) niż inne przedmioty z tego materiału).

Nawiedzenie: Magiczna moc danej rzeczy nie wzięła się z normalnego procesu tworzenia magicznych przedmiotów, lecz pochodzi od złośliwego ducha zamieszkującego przedmiot. Może to być zjawia, diabeł, demon lub inne złe stworzenie – zależnie od MP. Przedmiot nie emanuje magią przy wykrywaniu, ale może go otaczać aura zła. Postać, która przy oględzinach wykona udany test Przeszukiwania (ST 25), może stwierdzić, że jest w nim „coś dziwnego”.

Duch wewnątrz przedmiotu wie, co dzieje się dookoła. Widzi i słyszy na 18 metrów tak, jakby używał normalnych zmysłów (nie posiada ślepowidzenia). W rundzie, w której nie podejmuje innych akcji (jak używanie zdolności czaropodobnych), może dwukrotnie zwiększyć zasięg postrzegania (do 36 metrów).

Duch mieszkający w przedmiocie jest wrażliwy na czary, które działają na stworzenia jego typu i charakteru (np. *święte słowo* i *święte porażenie* oraz *gniew porządku* czy *młot chaosu*), ale nie wpływają na niego ataki fizyczne i standardowe efekty magiczne (choćby *kula ognista*). Uszkodzenie przedmiotu nie rani nawiedzającej go istoty, ale całkowite zniszczenie zmusza ją do przejścia w formę eteryczną.

Nawiedzające stworzenie może wykorzystywać wszystkie zdolności, które nie wymagają akcji fizycznych, a więc np. zdolności czaropodobne i telepatię. Nie może rzucać czarów (nie może mówić ani się poruszać), atakować fizycznie ani podejmować żadnych akcji fizycznych.

Może ukrywać swoją obecność specjalnymi testami Ukrywania. Przy tym „mentalnym” ukrywaniu istota wykorzystuje modyfikator z Intelaktu zamiast ze Zręczności. Udany test pozwala uniknąć wszystkiego, co zdradziłoby obecność istoty w przedmio-

cie: może przejść przez magiczny krąg przeciw złu, wejść do świątyni strzeżonej zakazem lub uniknąć odkrycia wykryciem zła. ST testu Ukrywania jest taka sama jak ST czaru, przed którym istota próbuje się ukryć. Stworzenie zyskuje do tego testu premię z okoliczności +4, jeśli w tym czasie nie kontroluje przedmiotu. Wykonanie tego testu nie jest akcją – istota działa w odpowiedzi na cudzą akcję (np. na rzucenie wykrycia zła).

Zamieszkująca przedmiot istota może sprawić, że z przedmiotu emanuje zepsuta i plugawiąca natura. Każdy, kto go dotknie podczas działania efektu, zostanie obłożony kłówną, jeśli nie powiedzie mu się rzut obronny na Wole. Stworzenie nie wie, że kłówna pochodzi od przedmiotu. Może nawet nie zdawać sobie sprawy z jej istnienia. Nic w wyglądzie przedmiotu nie podpowiada, że może on być nawiedzony. Kłówna działa aż do jej usunięcia, nawet jeśli stworzenie porzuci ten przedmiot.

Jeśli MP zechce, stworzenie zamieszkujące przedmiot może kiedyś spróbować opętać postać, która go nie lub używa. Jeżeli tak się stanie, ofiara otrzymuje do testu na odparcie opętania karę -1 za każdy dzień, przez który nosiła przedmiot przy sobie, maksymalnie do -10.

Moce takiego przedmiotu działają zgodnie z wolą nawiedzającego ducha, a nie wedle woli właściciela. Przez większość czasu istota pozwala przedmiotowi spełniać polecenia posiadacza, ale od czasu do czasu może powstrzymać aktywację mocy lub włączyć ją w pozornie przypadkowym momencie. Może to wyglądać na kłównę typu „nierregularne działanie”, chociaż prawda jest dużo gorsza.

Niedopasowanie: Większość magicznych przedmiotów dopasowuje się rozmiarem do użytkownika, jednakże rzeczy z tą kłówną – nie. Rozmiar stworzeń, dla których przeznaczono przedmiot, losowo określa poniższa tabela.

k% Rozmiar

01	Malutki
02-26	Mały
27-76	Średni (50% szansy, że przedmiot dopasowano do jednej rasy lub gatunku, np. na elfa lub krasnoluda)
77-96	Duży
97-98	Wielki
99	Olbrzymi
100	Kolosalny



Jest to uciążliwa kłątwa dla postaci gracza, która pragnąc jakiegos przedmiotu, odkrywa, że ma on niewielki rozmiar. Niemniej stworzenia takie jak giganci przyjmują ową cechę za rodzaj błogosławieństwa. Zwykle wcale nie ukrywają właściwości przedmiotu, żywiąc nadzieję, że wiedza o tym powstrzyma złodziei średniego rozmiaru od prób kradzieży. Kłatwy tej nie rzuca się na broń, gdyż ta sama z siebie przeważnie nie zmienia rozmiaru.

Odporność na wieszczenie: Przedmiot poddany czarowi Wieszczenia (np. *wykrycie magii*, *identyfikacja i analiza dwoomeru*) wykonuje rzut obronny na Wole, opierając się efektowi. Jeśli rzut się powiedzie, przedmiot nie ujawnia żadnych informacji na swój temat. Ta kłątwa zwykle działa tylko zaraz po znalezieniu przedmiotu, który może skutkiem tego zostać przeznaczony jako skarb niemagiczny.

Wada: Przewodnik MISTRZA PODZIEMI podaje listę wad, często posiadanych przez pożyteczne poza tym przedmioty. Przy losowym tworzeniu przekłętego przedmiotu rzuć k%. Jeśli wypadnie 01-65, rzucaj w tabeli z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI. Przy wyniku 66-100 rzucaj w poniższej tabeli.

k% Wada

- 01-08 Postaci nie da się zbudzić ze snu, zanim nie prześpi pełnych 8 godzin. Bez względu na to, czy jest to sen zwykły, czy uśpienie magiczne. Hałasy, policzkowanie, nawet rany nie poskutkują. Elfy i półelfy są niepodatne na tę wadę.
- 09-18 Słabnie słuch postaci. Postać otrzymuje karę -4 do testów Nasłuchiwania i ma 5% szansy niepowodzenia, rzucając czar z komponentem werbalnym.
- 19-26 Postać otrzymuje karę -2 do rzutów obronnych przeciwko oszołomieniu lub otumanieniu. Stany takie trwają u danej postaci o 1 rundę dłużej.
- 27-34 Rany postaci gorzej się leczą. Wypoczynek przywraca jej punkty wytrzymałości o połowę wolniej, a czary leczące uzdrawiają zawsze o 1 punkt mniej. Umierająca postać ma tylko 5% szansy co rundę na stabilizację, a nieprzytomna – tylko 5% szansy co minutę na odzyskanie przytomności.
- 35-42 Gdy postać normalnie zostałaby wstrząśnięta, jest przestraszona. Gdy byłaby przestraszona, wpada w panikę.
- 43-51 Postać ma kłopoty ze skupieniem uwagi, co skutkuje karą -4 do testów Koncentracji.
- 52-61 Postać nabywa dwie losowe mentalne lub fizyczne cechy, wylosowane z Tabeli 5-5: Sto cech z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.
- 62-69 Postać nabiera skrajnego lęku przed walką w zwarciu. Nie może sama inicjować zwarcia, a wciągnięcie w nie przez wroga oznacza w jej przypadku wstrząśnięcie.
- 70-77 Postać staje się wrażliwa na światło. Nagłe wystawienie na jaskrawe światło (zwykle dzienne lub czar *światła dnia*) oślepią postać na rundę. Ponadto postać otrzymuje karę -1 do wszystkich ataków, testów i rzutów obronnych, jeśli działa przy jasnym świetle.

k% Wada

- 78-82 Postać zyskuje wielką wrażliwość na ogień, tak jakby należała do podtypu stworzenie zimna. Nie zyskuje jednak nadzwyczajnej odporności na zimno.
- 83-87 Postać zyskuje wielką wrażliwość na zimno, tak jakby należała do podtypu stworzenie ognia. Nie zyskuje jednak nadzwyczajnej odporności na ogień.
- 88-90 Postać staje się wrażliwa na hałas i ataki dźwiękowe. Ponosi karę -2 do rzutów obronnych przeciw efektom dźwiękowym.
- 91-92 Zawsze, gdy postać odniesie obrażenia od broni kłującej lub tnącej, traci od krwawienia 1 pw więcej co rundę, tak jakby była to *broń ranienia*. Efekty krwawienia z kilku ran się kumulują. Krwawienie można zatrzymać tylko udanym testem Leczenia (ST 15) lub jakimś czarem leczącym.
- 93-96 Postać staje się bardziej wrażliwa na trafienia krytyczne. W testach potwierdzających trafienie krytyczne ponosi karę -4 do efektywnej Klasy Pancerza.
- 97 Postać natychmiast zabija każde trafienie *błogosławionym* bełtem z kuszy.
- 98-99 Postać doświadcza przeblysków z życia poprzedniego właściciela przedmiotu. Na początku każdego spotkania istnieje 5% szansy, że coś w przeciwniku przypomni jej wspomnienie przeszłego właściciela. Gdy to nastąpi, postać przez rundę nie podejmuje żadnych akcji, a później otrzymuje karę -2 do wszystkich ataków wymierzonych w tego wroga.
- 100 Wybór MP. MP może wybrać wadę spośród powyższych (i opisanych w PMP), albo wymyślić wadę specjalnie dla tego przedmiotu.

Ściśle określone przekłete przedmioty

Tak jak przy przedmiotach opisanych w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI, dla nowych przedmiotów podano ceny rynkowe. Mogą się przydać przy ich tworzeniu, jeśli ktoś chciałby celowo takie wykonać. Nie można ich jednak zwyczajnie sprzedawać.

Amulet choroby: Złoty dysk imitujący amulet zdrowia +6 i tak samo działający – jednak tylko do czasu aż jego posiadacz odniesie obrażenia zadane przez wroga o Skali Wyzwania równej lub wyższej od poziomu właściciela. Od tego momentu amulet obciąża karą -6 do Budowy, z czym wiąże się odpowiednia utrata punktów wytrzymałości. Po aktywacji kłatwy nie da się zdjąć przedmiotu bez pomocy czaru *usunięcie kłatwy*.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, obłożenie kłątą, wytrzymałość; Cena rynkowa: 1300 sz; Waga: –.

Obręcz prostego umysłu: Uduje obręcz intelektu +6 i tak samo działa, dopóki posiadacz nie podejmie testu umiejętności opartej na Intellektcie. Od tego momentu aktywacji obciąża go karą -6 do Intellektu. Od chwili zadziałania kłatwy nie da się zdjąć przedmiotu bez pomocy czaru *usunięcie kłatwy*.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, obcowanie lub wiedza o legendach, obłożenie kłątą; Cena rynkowa: 1300 sz; Waga: –.

Obręcz wrogości: Prosty diadem działa jak obręcz intelektu +4. Jeśli jednak posiadacz rzuci czar Przyzywania (wzywania) lub Przyzywania (wołania), sprowadzona istota okazuje się być wrogo do niego nastawiona i atakuje go. Po aktywacji kławy nie da się zdjąć przedmiotu bez pomocy czaru usunięcie kławy. Istnieje też odmiana tego przedmiotu udająca wisiorek roztropności +4.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, obcowanie lub wiedza o legendach, obłożenie kławą, zauroczenie potwora; Cena rynkowa: 13 000 sz; Waga: –.

Okulary nocnej ślepoty: Wyglądają dokładnie tak samo jak okulary widzenia w nocy, ale wywołują dokładnie przeciwny efekt. Przy pierwszym założeniu obdarzają postać widzeniem w ciemnościach na 18 metrów. Jeśli jednak posiadacz, używając tego widzenia w ciemnościach, zaatakuje jakieś stworzenie, od tej chwili całkowicie traci zdolność widzenia w warunkach innych niż jasne oświetlenie (światło słoneczne lub czar światła dnia). Po aktywacji kławy nie da się zdjąć przedmiotu bez pomocy czaru usunięcie kławy.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, obłożenie kławą, widzenie w ciemnościach; Cena rynkowa: 1000 sz; Waga: –.

Pas kociej siły: Szeroki, nabijany metalem skórzany pas, ozdobiony rysunkami lwów. Uduje pas gigantycznej siły +6 i tak samo działa, dopóki posiadacz nie zaatakuje wroga o Skali Wyzwania równej lub wyższej od jego poziomu. Od tego momentu pas nakłada na właściciela karę –6 do Siły, a obrazki lwów zmieniają się w podobizny domowych kotów. Po aktywacji kławy nie da się zdjąć przedmiotu bez pomocy czaru usunięcie kławy.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, bycza siła, obłożenie kławą; Cena rynkowa: 1300 sz; Waga: 0,5 kg.

Plaszcz afrontów: Świetnie uszyty płaszcz udaje płaszcz charyzmy +6 i działa tak samo, dopóki posiadacz nie spróbuje wykonać testu Błefowania lub Dyplomacji. Od tego momentu (włącznie) płaszcz obciąża go karą –6 do Charyzmy, a osobowość postaci staje się szorstka i zgryźliwa. Po aktywacji kławy nie da się zdjąć przedmiotu bez pomocy czaru usunięcie kławy.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, obłożenie kławą, zauroczenie potwora; Cena rynkowa: 1300 sz; Waga: 0,5 kg.

Wampirzy naszyjnik: Elegancki naszyjnik z krwawników, z dużym rubinem pośrodku. Wydaje się przedmiotem ze wszech miar pożytecznym i potężnym, gdyż obdarza kilkoma magicznymi mocami. Posiadacz zyskuje widzenie w ciemnościach na 18 metrów i dwukrotnie zwiększa szybkość naturalnego leczenia. Trzy razy dziennie może używać wampirycznego dotyku, a raz dziennie palca śmierci.

Za pierwszym razem, gdy posiadacz rzuci palec śmierci, naszyjnik przyczepia się do jego ciała. Od tej chwili nie da się go zdjąć bez pomocy czaru usunięcie kławy albo dopiero po śmierci użytkownika. Zła magia naszyjnika polega na tym, że kusi posiadacza do korzystania z nowych mocy. Na przykład podsuwając w myślach słowo rozkazu w chwilach gniewu czy irytacji. Każde kolejne użycie tej mocy powoduje, że naszyjnik głębiej wrasta w ciało, stopniowo znikając pod skórą. Po dziesięciu jej użyciach rubin z naszyjnika dosięga serca właściciela, zabijając go raz na zawsze i przemieniając w wampira.

Poziom czarującego: 20; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, palec śmierci, stworzenie większego nieumarłego, wampiryczny dotyk; Cena rynkowa: 90 000 sz; Waga: –.

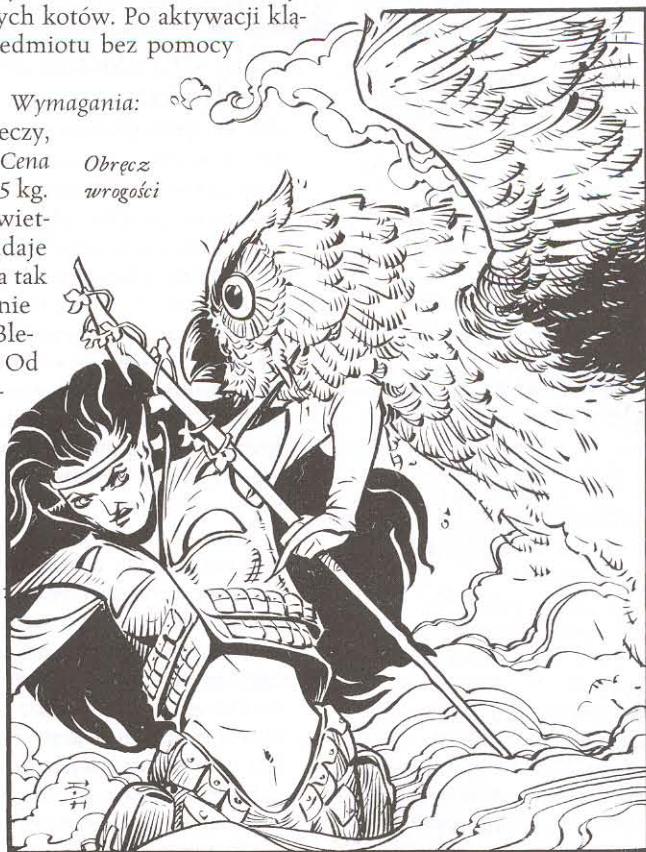
Wisiorek zapomnienia: Czarna perła na lekkim srebrnym łańcuszku, udająca wisiorek roztropności +6 i tak samo działająca, dopóki posiadacz nie spróbuje testu Zauważania lub Nasłuchiwania. Od tego momentu obciąża posiadacza karą –6 do Roztropności. Po aktywacji kławy nie da się zdjąć przedmiotu bez pomocy czaru usunięcie kławy.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, obcowanie lub wiedza o legendach, obłożenie kławą; Cena rynkowa: 1300 sz; Waga: –.

Zbroja wrażliwości:

Tę właściwość można nadać zbroi dowolnego rodzaju. Analiza dwomeru i podobne wieszczczenia mogą odkryć, że pancerz chroni posiadacza przed trafieniami krytycznymi, jak zbroja z mocą osłona. Tak naprawdę jednak wszystkie potwierdzenia krytycznych wymierzonych w noszącego tę zbroję automatycznie kończą się powodzeniem – a zatem każde zagrożenie krytykiem oznacza skuteczne trafienie krytyczne.

Poziom czarującego: 16; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ograniczone życzenie lub cud; Cena rynkowa: premia +1.



Obręcz
wrogości

ARTEFAKTY

W tej części opisano osiemnaście potężnych artefaktów, siłą i majestatem odpowiadającym tym z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI i Podręcznika epickich przygód. Tak jak tamte, są one przedmiotami o ogromnej potędze i olbrzymiej wartości. Nie znaczy to jednak, że nigdy nie powinny pojawiać się w kampanii. Wręcz przeciwnie. D&D opowiada o heroicznych przygodach, a podróż w celu znalezienia, wykorzystania lub zniszczenia artefaktu może być najbardziej heroicznym wyzwaniem w życiu bohatera graczy. Trzy takie artefakty (Miecz Ognistej Mocy, Smoczy Młot i Piekiełny Jęzor) pierwotnie pojawiły się w wysokopoziomowych przygodach, we Władcy żelaznej fortecy i Bastionie straconych dusz. Te scenariusze to dobry przykład tego, jak wprowadzić artefakty do rozgrywki z wysokopoziomowymi bohaterami w roli głównej.

Władca żelaznej fortecy jest przygodą, której akcja dotyczy artefaktu: zły władca zapragnął wykuć na nowo Miecz Ognistej Mocy. Za to w Bastionie straconych dusz dwa pojawiające się artefakty nie posiadają większego znaczenia dla fabuły opowieści. Jeden (Smoczy Młot) znajduje się przy zwłokach i BG mogą się nim posłużyć w osiągnięciu celu, a drugi (Piekiełny Jęzor) zostanie użyty przeciwko nim w ostatniej bitwie.

Nawet w grze na niższych poziomach mogą pojawić się potężne artefakty. Hiacynt Nieodpartego Piękną i Maskę Johydee nie są tak możliwe, by zastrzegać je dla bohaterów na wysokich czy wręcz epickich poziomach. BG mogą zostać poproszeni, by pokrzyżowali plany złodzieja noszącego Maskę Johydee. Mogą otrzymać Hiacynt Nieodpartego Piękną w nagrodę za przysługę wyświadczoną złotemu smokowi. Siedmioczęściowe berło mogłoby nadać kierunek kampanii, która zacznie się na niższych poziomach, gdy BG znajdują jeden kawałek potrzaskanego przedmiotu, a osiągnię punktu kulminacyjnego wówczas, gdy postacie osiągną epickie poziomy.

W skrócie, artefakty są w D&D po to, by ich używać, a nie tylko o nich czytać. Należy stosować je w sposób przemyślany, ale za to posłużą do stworzenia wielkiej, wzniosłej kampanii, która na długo zostanie w pamięci graczy.

Cudowna Latarnia Daouda

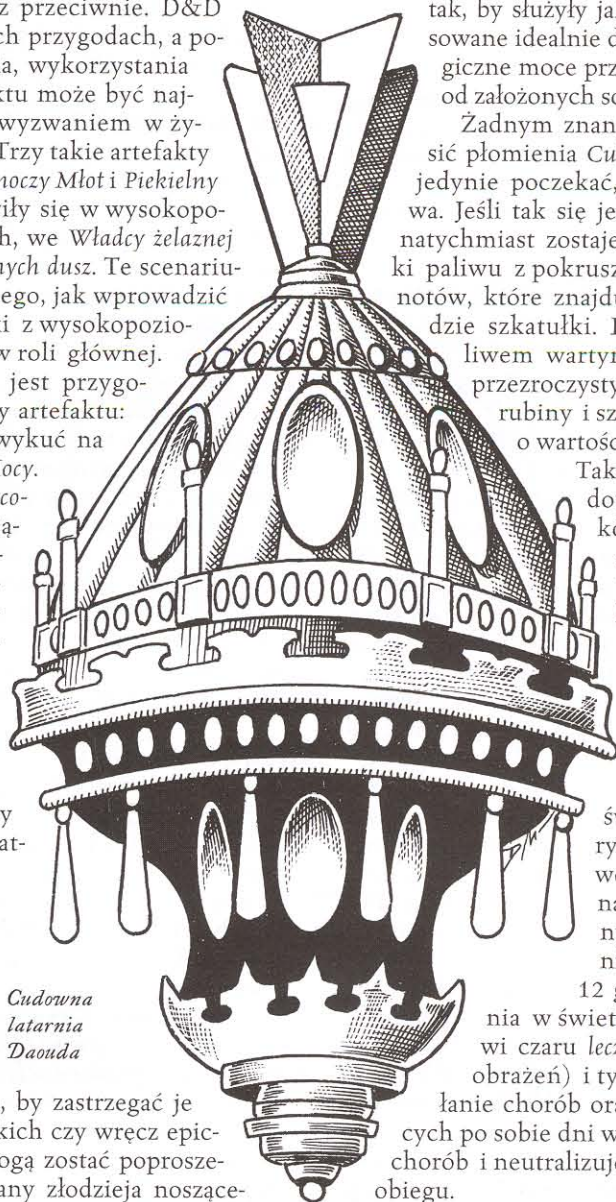
Ten artefakt wykuto z najczystszygo złota. Zestaw składa się z pięknie wykonanej skrzyneczki ozdobionej okazałymi kolorowymi klejnotami oraz z soczewki z przezroczystego kryształu. Wewnątrz płonie nieruchomo czysty płomień. Ścianki zaopatrzone w soczewki z kryształu, ale kolorowe klejnoty przycięto tak, by służyły jako dodatkowe soczewki, dopasowane idealnie do czterech ścianek latarni. Magiczne moce przedmiotu zmieniają się zależnie od założonych soczewek.

Żadnym znanym sposobem nie da się ugasić płomienia Cudownej Latarni Daouda, można jedynie poczekać, aż wyczerpie się zapas paliwa. Jeśli tak się jednak stanie, właściciel lampy natychmiast zostaje zabity. Latarnia płonie dzięki paliwu z pokruszonych przezroczystych klejnotów, które znajdują się w pojemniczku w spodzie szkatułki. Latarnię można napęlić paliwem wartym 10 000 sz w pokruszonych przezroczystych klejnotach, jak diamenty, rubiny i szafiry. Muszą to być kamienie o wartości przynajmniej 500 sz każdy.

Taka ilość kamieni szlachetnych dostarcza latarni 100 ładunków. Używanie do oświetlania, jak zwykłej latarni, zużywa jeden ładunek na rok. Wykorzystywanie magicznych mocy zużywa więcej ładunków, a więc paliwo kończy się szybciej.

Cztery szybki latarni można zamknąć, by nie wydostawało się z niej żadne światło. Jeśli we wszystkie cztery otwory wprawi się kryształowe soczewki, każdy wystawiony na światło lampy przez 4 godziny może obywać się bez jedzenia, picia i snu przez następne 12 godzin. Cały dzień przebywania w świetle latarni odpowiada efektowi czaru leczenia lekkich ran (leczy 1k8+5 obrażeń) i tymczasowo wstrzymuje działanie chorób oraz trucizn. Siedem następujących po sobie dni w tym blasku leczy z wszelkich chorób i neutralizuje trucizny krążące po krwioobiegu.

Oprócz czterech kryształowych soczewek wykonano do latarni siedem szkiełek kolorowych, każde o innym działaniu. Z rubinu czerwone, z hiacyntu pomarańczowe, z topazu żółte, ze szmaragdu zielone, z diamentu niebieskie, z szafiru indygo, z ametystu fioletowe. Jeśli ktoś zamknie trzy z czterech okienek, a w czwartym osadzi kolorową soczewkę, snop kolorowego światła zadziała jak promień. Samo światło nie posiada magicznej mocy, dopóki nie wymówi się słowa rozkazu i nie wyceluje promienia w pojedynczy cel. Jeśli ofiara znajduje się nie dalej niż 3 metry od latarni, a postać trzymająca ją wykona udany atak dotykowy na dystans, trafiony mocą nie ma prawa do



Cudowna
latarnia
Daouda

rzutu obronnego przeciw efektowi; nie działa również odporność na czary. Jeżeli cel znajduje się w większej odległości (ale w dziewięciometrowym zasięgu światła latarni), wykonuje normalne rzuty obronne i korzysta z OC, nawet gdy posiadaczowi latarni powiedzie się atak dotykowy na dystans. Kolorowe promienie wywołują następujące efekty (każdy zużywa 5 ładunków):

Typ i kolor	Efekt
Rubin (czerwony)	<i>Wstrzymanie potwora</i> (Wola neguje, ST 17)
Hiacynt (pomarańczowy)	<i>Ogniste uderzenie</i> (15k6 obrażeń [połowa od ognia, połowa uświęconych], Refleks społawia, ST 16)
Topaz (żółty)	<i>Błyskawica</i> (10k6 obrażeń od elektryczności, Refleks społawia, ST 14)
Szmaragd (zielony)	<i>Przyspieszenie</i>
Diafant (niebieski)	<i>Deszcz kolorów</i> (Wola neguje, ST 11)
Szafir (indygo)	<i>Strach</i> (Wola neguje, ST 16)
Ametyst (fioletowy)	<i>Emocja (szał)</i> (Wola neguje, ST 16)

Jeśli postać umieści kolorowe soczewki w każdym okienku latarni i szybko okręci ją wokół osi, wszystkie stworzenia w promieniu 9 metrów (prócz trzymającego latarnię) muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 16) – nieudany oznacza, że działa na nie efekt *zakłopotania*. Stworzenia w odległości do 3 metrów od latarni nie mają prawa do rzutów obronnych i nie korzystają z OC. Ten efekt wywołuje dowolna kombinacja czterech z siedmiu kolorowych szkiełek, a moc zużywa 10 ładunków.

Jeśli postać ma wszystkie siedem kolorowych soczewek i umieści je jednocześnie, w dowolnym układzie, w pojedynczym okienku latarni na rozkaz powstaje *pryzmatyczny deszcz* (ST rzutu obronnego 20). W ten sposób zużywa się 50 ładunków. Istnieje również 10% szansy na pęknięcie 1k4 losowo wybranych szkiełek.

Jeżeli wszystkie siedem soczewek ustawić w takiej kolejności, że diament będzie samotnie w jednym okienku, rubin i hiacynt w następnym, topaz i szmaragd w trzecim, a szafir i ametyst w ostatnim, latarnia na rozkaz tworzy *pryzmatyczną kulę* (ST rzutu obronnego 23). Kosztuje to 50 ładunków.

Otwarcie i zamknięcie jednego lub dwóch osłon na okienka to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, nie prowokująca okazyjnych ataków. Włożenie lub wyjęcie soczewki z okienka to akcja całorundowa, która prowokuje okazyjne ataki ze strony zagrażających wrogów. Wszystkie efekty latarni działają na 20. poziomie czarującego.

Jeśli soczewka pęknie, postać rzucająca czary z atutem Stworzenie cudownej rzeczy może wykonać nową. Potrzeba do tego bardzo dużego klejnotu danego typu, wartego co najmniej 10 000 sz, który musi zostać przycięty przez fachowego szlifierza klejnotów (test Rzemiosła [szlifowanie klejnotów] o ST 30), któremu udostępni się inną soczewkę na wzór. Oprócz atutu Stworzenie cudownej rzeczy, wykonawca so-

czewki musi mieć dostęp do czaru, którego efekt soczewka duplikuje (*błyskawica, deszcz kolorów, emocja, ogniste uderzenie, przyspieszenie, strach lub wstrzymanie potwora*) oraz poświęcić 5000 sz i 10 dni na pracę rzemieślniczą.

Posiadacz Cudownej Latarni Daouda stopniowo staje się coraz bardziej przywiązany do przedmiotu i podejrzliwy względem osób mu się przyglądających. Coraz staranniej ukrywa jego posiadanie. Ta cecha po upływie roku nasila się do granicy paranoi.

Hiacynt Nieodpartego Piękna

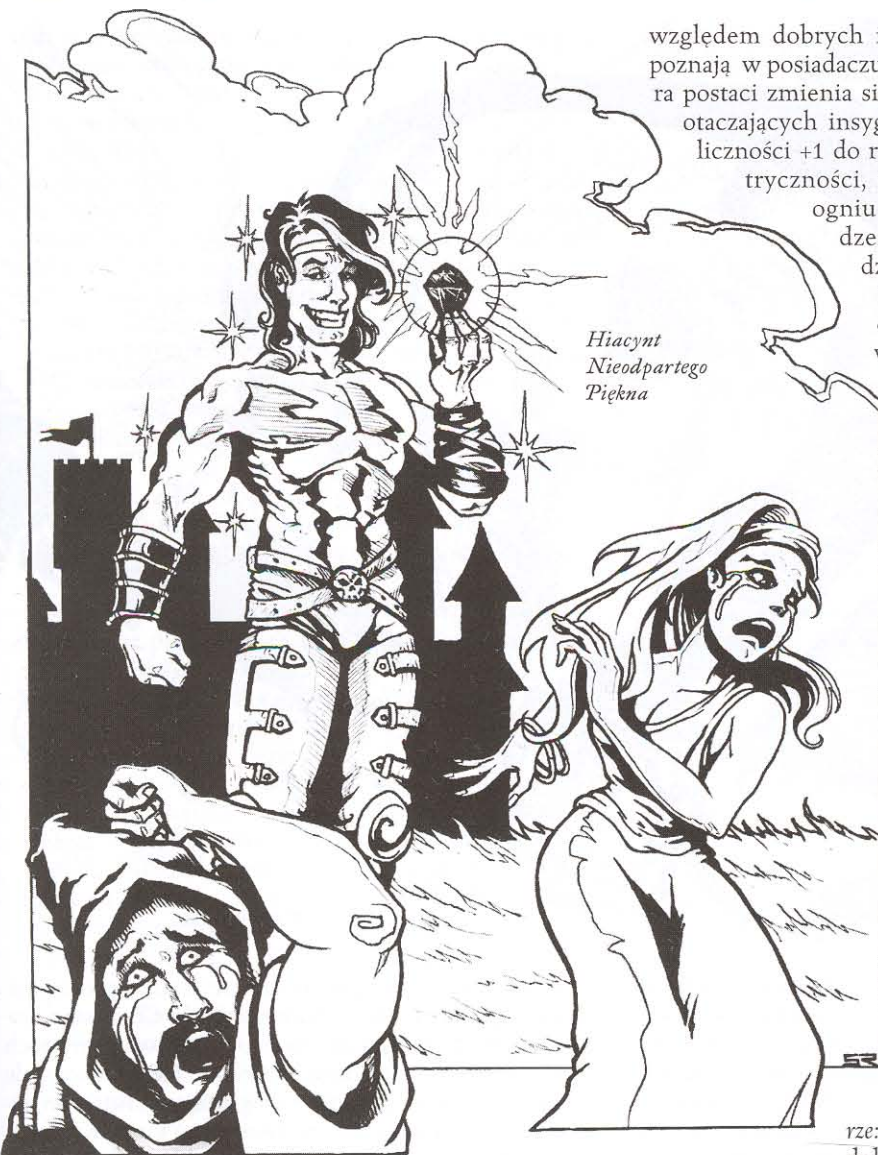
Czerwonawy klejnot o wyjątkowej urodzie, kunsztownie cięty w tuziny fasetek odbijających najmniej światło, co tworzy efekt gry jaśniejących promieni. Ukazanie klejnotu przy dowolnym źródle światła podwaja skuteczny promień oświetlenia. Kamień obdarza trzymającą go postać olśniewającym pięknem (jak u nimf). Ta zdolność wpływa na wszystkie stworzenia w promieniu 18 metrów od posiadacza, należące do tego samego typu co on (humanoid, przybysz itd.). Ci, którzy patrzą wprost na trzymającego hiacynt, muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza permanentną utratę wzroku. Właściciel nie może stłumić tej mocy, nie odkładając klejnotu. Raz dziennie, na rozkaz, artefakt może obdarzyć posiadacza nieziemskim pięknem (jak cecha specjalna nimfy). Stworzenia dowolnego typu, znajdujące się w odległości do 9 metrów, które patrzą prosto na posiadacza przedmiotu, muszą wykonać udany rzut obronny na Wole (ST 17) – nieudany oznacza śmierć.

Insygnia Dobra

Trzy potężne artefakty składające się na *Insygnia Dobra* wykuto w tym samym czasie i w tym samym celu, co *Insygnia Zła* – dla boskiego rycerza walczącego z podobnie uzbrojonym bojownikiem bóstw zła i neutralności. Przez długie wieki bogowie dobra przechowywali insygnia pod opieką jednego z nich, lecz zostały one skradzione, rozdzielone, a potem zagubione.

Korona Dobra: Cienka korona z giętego mithrilu, smukła i elegancka. Przypomina promyki światła otaczające głowę noszącej ją postaci. Jeśli założy ją dobre stworzenie, jego głowę faktycznie okala świetlista aureola. Postać zyskuje niepodatność na elektryczność, premię z usprawnienia +4 do Roztropności, premię z odbicia +4 do Klasy Pancerza oraz OC 20. Na życzenie może używać czaru *przewodnictwo*. Po trzy razy dziennie może rzucać ucztę *bohaterów, posłanie i status*. Raz dziennie może otoczyć się *kulą niewrażliwości*. Wszystkie zaklęcia są na 20. poziomie czarującego. Posiadacz nie może skłamać, jeśli ma koronę na głowie.

Berło Dobra: Smukłe berło z mithrilu, otoczone wżorem przeplatających się liści. Na czubku nieustannie płonie łagodne, białe, nie dające ciepła światło o jasności pochodni. W posiadaniu dobrej postaci zapewnia premię z usprawnienia +4 do Charyzmy oraz obdarza niepodatnością na czary i efekty wpływające na umysł. Posiadacz może wydawać rozkazy nie do od-



względem dobrych istot, które automatycznie rozpoznają w posiadaczu potężnego służy dobra. Natura postaci zmienia się wskutek niebiańskich energii otaczających insygnia, co skutkuje premią z okoliczności +1 do rzutów obronnych przeciw elektryczności, petryfikacji, zimnu, kwasowi, ogniu i truciznie. Postać zyskuje widzenie w słabym świetle oraz widzenie w ciemnościach o zasięgu 18 metrów. Jeśli posiadacz rzuca czar *planarny sojusznik* (dowolną wersję), by przyzwać niebianina, stworzenie będzie służyć za połowę zwykłej ceny, w towarach lub przysługach (według uznania MP). Wreszcie, wszystkie czary dobra rzucone przez tę postać (również te rzucone dzięki insygniom) mają o +2 wyższą ST rzutów obronnych.

Efekt rezonansowy (trzy przedmioty): Jeśli jedna istota posiada wszystkie *Insygnia Dobra*, zyskuje premię z usprawnienia +4 do Siły, Zręczności i Budowy. Każda broń trzymana przez postać staje się świętą bronią, zadając dodatkowe +1k6 obrażeń stworzeniom złym. Ponadto posiadacz emanuje aurą odwagi, obdarzając wszystkich sojuszników w promieniu 9 metrów premią z morale +4 do rzutów obronnych przeciw efektom strachu.

Postacie o innym charakterze: Postać o charakterze innym niż dobry przy próbie użycia którego-

kolwiek z artefaktów natychmiast otrzymuje 5k6 obrażeń. Jeśli odważy się na to zła postać, tylko udany rzut obronny na Wole (ST 18) może ocalić ją przed stratą 2000 PD.

Insygnia Neutralności

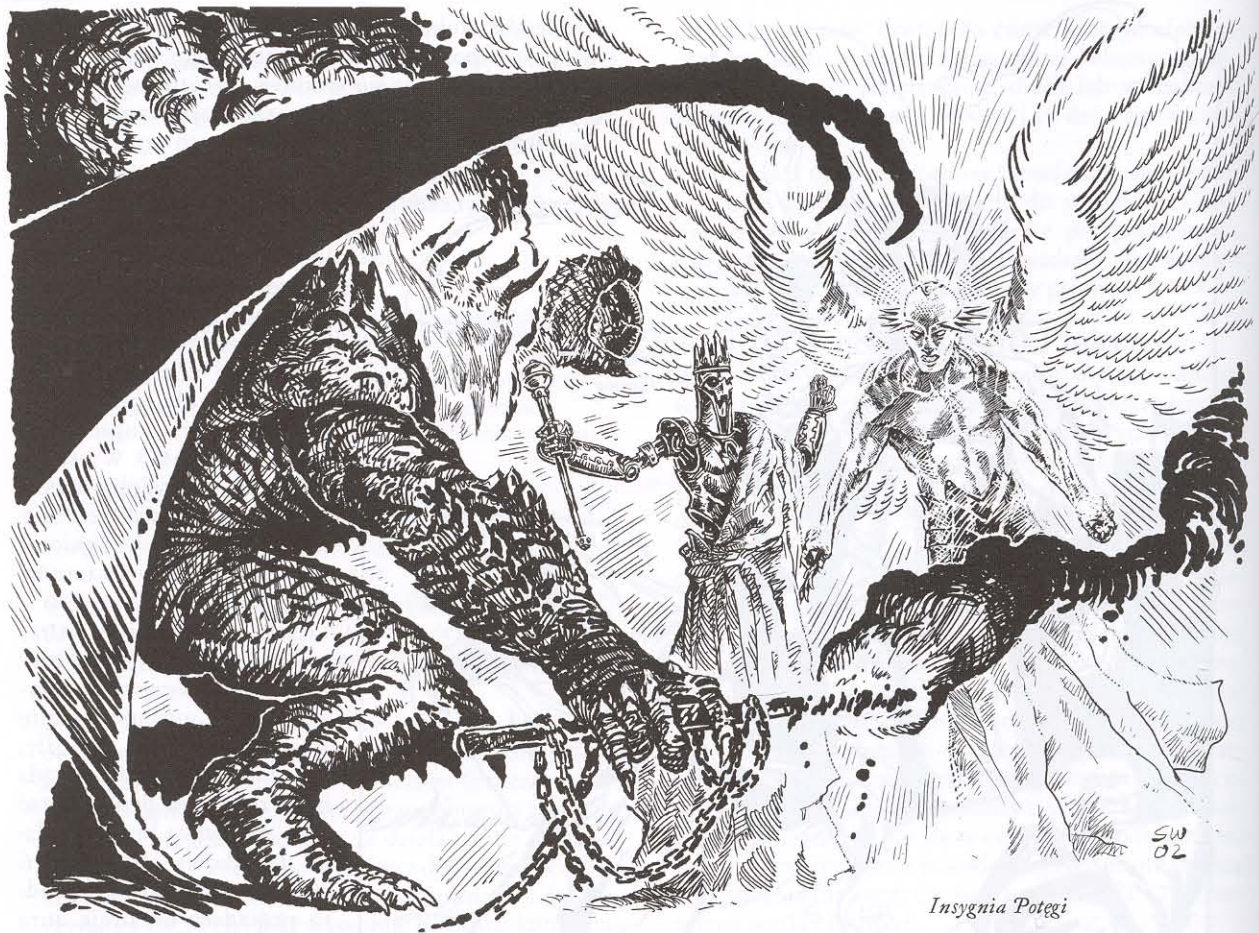
Nie jest pewne, czy bóstwa neutralności stworzyły te artefakty po to, by wziąć aktywny udział w walce boskich bojowników (w tym celu stworzono *Insygnia Dobra* i *Insygnia Zła*) czy też wybrały rycerza do rozstrzygania sporów między dobrem a złem. W każdym razie te przedmioty są równie pradawne i równie potężne co artefakty pozostałych bóstw. Nie wiadomo, gdzie obecnie się znajdują. Możliwe, że jedno z bóstw neutralności wciąż przechowuje je w bezpiecznym miejscu, albo że neutralni bogowie, tak jak niegdyś, przekazują sobie kolejno opiekę nad nimi. Możliwe też, że i *Insygnia Neutralności* zgubiono lub że zostały skradzione.

Korona Neutralności: Złota korona o wyglądzie bardzo tradycyjnym, jeśli porównać ją z odpowiednikami dobra i zła. Jest to szeroka obręcz z metalu zwieńczo-

parcia, jakby było to berło władców bez limitu ładunków. Po trzy razy dziennie może rzucać *święte porażenie* (ST 19) i *piekące światło* (ST 18). Wszystkie zaklęcia są na 20. poziomie czarującego. Posiadacz tego berła staje się coraz bardziej czuły na wezwania o pomoc, jest gotów spieszyć na ratunek bez względu na wszystko.

Jabłko Dobra: Jabłko średnicy 15 centymetrów, wykonane z nieskazitelnego kryształu w delikatnej klatce z wypolerowanych laurowych listków z mithrilu. Dobry posiadacz może odganiać lub niszczyć nieumarłych jak kapłan 15. poziomu. Dobrej postaci zapewnia również premię z usprawnienia +4 do Intelaktu. Ponadto z jabłka można wróżyć jak z kryształowej kuli z dodaną mocą wykrycia myśli. Raz dziennie dzięki jabłku można za pomocą dotyku rzucić *uzdrowienie* (jak kapłan 20. poziomu).

Efekt rezonansowy (dwa przedmioty): Jeśli jedno stworzenie posiada dwa takie artefakty, zyskuje premię z okoliczności +2 do wszystkich testów Dyplomacji



Insygnia Potęgi

na dziewięć zębami, w których tkwią szlachetne kamienie różnej barwy, po jednym w każdym. Noszący koronę zyskuje niepodatność na kwas i zimno, premię z usprawnienia +4 do Intelktu, premię z odbicia +4 do Klasy Pancerza oraz OC 20. Może automatycznie rozpoznać prawdę, półprawdę i kłamstwa, słyszące i czytane. Po trzy razy dziennie może rzucać każdy z następujących czarów: *geas/poszukiwanie*, *wykrycie myśli* (ST 17), *sprężysta kula Otiluka* (ST 19). Wszystkie zaklęcia są na 20. poziomie czarującego. W interesie zachowania bezstronności posiadacz korony odczuwa przymus odkrywania każdego dostrzeżonego fałszu, również we własnych słowach.

Berło Neutralności: Ozdobne złote berło przypomina wiele niemagicznych królewskich przedmiotów tego typu – jest ciężkie i nabijane klejnotami, a wieńczy je duża kula. W posiadaniu postaci neutralnej zapewnia premię z usprawnienia +4 do Budowy. Posiadacz zyskuje szybkie leczenie 2, lecząc 2 punkty wytrzymałości co rundę, dopóki nie zginie lub całkiem się nie uleczy. Trzy razy dziennie może rzucać każdy z następujących czarów: *języki* (ST 20), *krzyk* (ST 19) i *wiekszy rozkaz* (ST 20). Wszystkie zaklęcia są na 20. poziomie czarującego. Posiadacz berła odczuwa coraz większą ochotę rozstrzygania sporów (ale nie musi szukać pokojowych rozwiązań, gdy np. wpadnie w zasadzkę potworów).

Jabłko Neutralności: Jabłko średnicy 15 centymetrów, wykonane ze złota, zwieńczone nabijaną klejno-

tami wypustką. W posiadaniu neutralnej postaci zapewnia premię +4 z usprawnienia do Charyzmy. Ponadto pozwala posiadaczowi patrzeć we wszystkich kierunkach jednocześnie, podobnie jak *szata oczu*, ale bez zauważalnej zmiany w wyglądzie. Zyskuje on widzenie w ciemnościach na 36 metrów i w tym samym zasięgu dostrzega stworzenia niewidzialne i eteryczne. Zdobywa także premię z okoliczności +15 do testów Przeszukiwania i Zauważania. Zachowuje premię do KP ze Zręczności, nawet nieprzygotowany, nie można też go również flankować. W przeciwieństwie do *szaty oczu*, jabłko pozwala zamknąć oczy lub odwrócić wzrok od stworzenia stosującego atak wzrokowy. Chroni też przed oślepieniem magicznym światłem.

Effekt rezonansowy (dwa przedmioty): Jeśli jedno stworzenie posiada dwa takie artefakty, zyskuje premię z okoliczności +2 do wszystkich testów Dyplomacji przeciw stworzeniom neutralnym (nie-złym i nie-dobrym), gdyż rozpoznają w nim potężnego sługę sił neutralności. Postać powoli staje się taka jak „nie-uchronni”, konstrukty zamieszkujące mechaniczną nirwanę Mechanusa, zyskując premię z okoliczności +1 do rzutów obronnych przeciw efektom wpływającym na umysł, truciznom, uśpieniu, paraliżowi, otumanieniu, chorobie, efektem zabójczym i nekromantycznym. Zwierzęta (również złowieszcze, ale już nie bestie) darzą posiadacza wielkim szacunkiem – udany test Charyzmy (ST 20) powstrzymuje je na 24 go-

dziny przed zaatakowaniem posiadacza artefaktów. Wreszcie, wszystkie czary prawa i chaosu rzucane przez tę postać (również te rzucane dzięki insygniom) mają o +2 wyższą ST rzutów obronnych.

Efekt rezonansowy (trzy przedmioty): Jeśli jedno stworzenie posiada wszystkie *Insignia Neutralności*, otrzymuje premię z usprawnienia +4 do Siły, Zręczności i Roztropności. Każda trzymana przez nie broń staje się *bronią prędkości*, umożliwiając dodatkowy atak w rundzie z najwyższą premią.

Postacie o innym charakterze: Postać o charakterze innym niż neutralny przy próbie użycia któregośkolwiek z artefaktów natychmiast otrzymuje 5k6 obrażeń, a tylko udany rzut obronny na Wolę (ST 18) może ocalić ją przed stratą 2000 PD.

Insignia Zła

Trzy artefakty o olbrzymiej mocy – zwielokrotnionej, gdy występują razem. Całe eony temu, przed narodzinami ludzkości, a może i przed stworzeniem świata, zgromadzenie bogów ciemności i zepsucia podjęło wspólną pracę nad ekwipunkiem dla rycerza mającego walczyć z bóstwami światła i równowagi. Od tego czasu *Insignia Zła* służyły bojownikowi złych sił w rozwiązywaniu konfliktów z podobnie uzbrojonym rycerzem dobra lub neutralności (każda strona posiada własne insygnia, opisane w tej części podręcznika). Być może dzisiaj walki rycerzy bóstw już się nie odbywają, a rozdzielone *Insignia Zła* trafiły w ręce śmiertelnych. Jednak od czasu do czasu bogowie zła sprawdzają, co dzieje się z artefaktami, które stworzyli w zamierzchłej przeszłości. Całe milenia upłynęły od chwili, gdy wszystkie trzy składniki *Insigniów* służyły jednej istocie.

Korona Zła: Żelazna korona, surowa i nieobrobiona, ale ukształtowana na podobieństwo czarnych płomieni spowijających głowę noszącego. Jeśli koronę nałoży zła istota, jej głowę faktycznie otaczają czarno-czerwone płomienie, ukrywające twarz. Posiadacz zyskuje niepodatność na ogień, premię z usprawnienia +4 do Siły, premię z odbicia +4 do Klasy Pancerza oraz OC 20. Na życzenie może stosować plugawe oblicze, przybierając twarz kochanej osoby lub zacieklego wroga jednego z przeciwników oddalonych nie dalej niż o 22,5 metra. Tenże wróg otrzymuje karę z morale -1 do wszystkich testów ataku na 20 rund (neguje udany rzut na Wolę o ST 15, OC działa). Po trzy razy dziennie może rzucać stworzenie nieumarłego oraz ścianę ognia. Może także wywołać wybuch piekielnego ognia w fali o promieniu 1,5 metra, powodując 3k6 obrażeń (bez rzutu obronnego, ale OC działa). Diabelskie płomienie nie są zwykłym ogniem, więc odporność na ogień przed nimi nie chroni. Wszystkie zaklęcia i podobne zdolności są 20. poziomu czarującego. Nosząca koronę osoba potrafi mówić wyłącznie kłamstwa, ale zazwyczaj woli milczeć.

Berło Zła: Berło z żelaza owinięte łańcuchami. Na czubku zawsze tli się ciemnoczerwony, nie dający ciepła płomyk. W posiadaniu złej postaci zapewnia premię z usprawnienia +4 do Charyzmy. Posiadacz po trzy razy dziennie może używać wszystkich następujących czarów: *strach* (ST 19), specjalna, spaczona *kula*

ogniśta, która zadaje połowę obrażeń od ognia i połowę plugawych (ST 18), *zakażenie* (ST 18) i *wyczerpanie* (ST 19). Wszystkie zaklęcia są 20. poziomu czarującego. Posiadacz tego przedmiotu powoli staje się coraz większym egoistą.

Jabłko Zła: Jabłko średnicy 15 centymetrów, wykonane z podziobanego i porysowanego żelaza. Przy najłżejszym dotknięciu sypią się zeń czerwone iskry. Zły posiadacz może karcić lub rozkazywać nieumarłym jak kapłan 15. poziomu. Złej postaci Jabłko Zła zapewnia również premię z usprawnienia +4 do Roztropności. Ponadto jabłko może absorbować czary tak jak *berło wchłaniania*. Posiadacz w miarę upływu czasu robi się coraz bardziej chciwy.

Insignia Zła zyskują jeszcze większą moc, zwaną efektem rezonansowym, jeśli występują w parze lub wszystkie razem.

Efekt rezonansowy (dwa przedmioty): Jeśli jedno stworzenie posiada dwa elementy *Insigniów Zła*, zyskuje premię z okoliczności +2 do wszystkich testów Dyplomacji i Zastraszania względem złych istot, gdyż automatycznie rozpoznają one w posiadaczu artefaktów potężnego sługę zła. Pozbawieni umysłu nieumarli uznają postać za stworzenie nieumarłe, a podobieństwo do nieumarłych zapewnia jej premię z okoliczności +1 do rzutów obronnych przeciw efektom wpływającym na umysł, uspienie, paraliż, otumanienie i choroby. Również robactwo darzy właściciela respektem – udany test Charyzmy (ST 20) powstrzymuje je przed atakowaniem postaci przez 24 godziny. Wreszcie, wszystkie czary zła rzucane przez tę postać (również te rzucane dzięki insygniom) mają o +2 wyższą ST rzutów obronnych.

Efekt rezonansowy (trzy przedmioty): Jeśli jedna istota posiada wszystkie *Insignia Zła*, zyskuje premię z usprawnienia +4 do Budowy, Zręczności i Intelaktu. Wszystkie obrażenia zadane bronią przez posiadacza artefaktów są nasączone esencją zła, więc można je uleczyć tylko magią rzuconą na obszarze działania *konsekracji* lub *poświęcenia*.

Postacie o innym charakterze: Postać o charakterze innym niż zły przy próbie użycia któregośkolwiek z artefaktów natychmiast otrzymuje 5k6 obrażeń. Jeśli odważy się na to dobra postać, tylko udany rzut obronny na Wolę (ST 18) może ocalić ją przed stratą 2000 PD.

Kryształ Hebanowego Płomienia

Pięknie ukształtowany minerał o twardości diamentu i wielkości ludzkiej pięści. Nieznane jest jego pochodzenie. Gdy żywa istota dotknie kryształu, tryskają z niego strumienie światła, a w sercu klejnotu skacze i tańczy jakby czarny płomyk. Postać dotykająca przedmiotu musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 20). Jeśli rzut się powiedzie, moc klejnotu na nią nie działa, za to wszyscy w promieniu 9 metrów wykonują rzuty na Wolę (również ST 20), aby odeprzeć efekt *symbolu perswazji*, rzuconego jakby przez dotykającego kryształu. Jeśli jednak postaci dotykającej klejnotu nie uda się pierwszy rzut obronny, działa na nią *symbol szaleństwa*, a wszystkie inne stworzenia w promieniu 9 metrów wykonują rzuty obronne na Wolę – udany ozna-

cza oparcie się wpływowi tego samego czaru, niezależnie od liczby punktów wytrzymałości.

Postać, która oparła się działaniu pierwszej mocy kryształu, może go kontrolować. Korzysta z jego potęgi, wpatrując się w głęb tańczącego czarnego płomienia. Postać może używać wykrycia położenia, większego wrózenia i wizji – każdego czaru raz dziennie. Kryształ zapewnia premię z okoliczności +10 do testów Wrózenia wykonywanych za pomocą większego wrózenia. Ponadto postać może raz dziennie użyć (tylko na sobie) znieczulenia umysłu lub ochrony przed czarami. Jeśli klejnot wykorzysta maksymalną liczbę mocy jednego dnia (wykrycie położenia, większe wrózenie, wizja oraz znieczulenie umysłu lub ochrona przed czarami), osoba korzystająca z jego mocy jako ostatnia staje się celem efektu pochwylenia duszy (jak tylko skończy się działanie ostatniej mocy). Jeżeli postać nie powiedzie się rzut obronny na odparcie tego ataku, jej dusza staje się częścią tańczącego czarnego płomienia wewnątrz kryształu. Uwolnić ją można, tylko niszcząc klejnot. Poziom czarującego dla wszystkich mocy kryształu wynosi 20, a ST rzutów obronnych (tam, gdzie są one dozwolone) 25.

Maska Johydee

Niezałożona Maska Johydee wygląda jak zwykła, biała, prosta porcelanowa maska. Niemniej po włożeniu natychmiast zmienia się w dokładną replikę rysów twarzystoty, która ją nosi, stwarzając złudzenie, że tak naprawdę nie nosi ona żadnej maski. Stworzenie jest niepodatne na ataki wzrokowe oraz na czary i efekty wpływające na umysł. Ponadto posiadacz może rozkazać masce przybrać wygląd innej istoty – działanie analogiczne do czaru *przekształcenie siebie*.

Miecz Ognistej Mocy

Ten sejmitar stworzyli potężni ifryccy czarodzieje na Planie Żywiołu Ognia. Wielki sultan tych istot dzierżył go w legendarnej bitwie z wrogimi ifrytom dzianami. Jednak przebiegły łotrzyk-dżanny, w komitywie z poszukiwaczami przygód z Planu Materialnego, zdołał wykraść

ostrze z sali trono-

wej sultana, a potem przy wsparciu potężnych sił połał ostrze, odłamki zaś rozrucił po multiwersum. Dopiero niedawno wykuł je na nowo pewien władca, potężny syn księcia duergarów i czerwonego smoka. Do przekucia ostrza sprowadził do swej fortecy na Piekelnym Polu Bitewnym Acheronu duchy największych mistrzów kowalskich w historii.

Przekuty na nowo *Miecz Ognistej Mocy* to duży (obrażenia 1k10) ostry, splugawiony, płomienny tasak +5. Dobyte z pochwy ostrze nieustannie otacza walczącego ciepłą ognistą tarczą i obdarza stałym tajemnym prawdziwym widzeniem o trzykrotnej mocy (zasięg 120 metrów). Żar bijący od miecza zadaje też co rundę 1k6 obrażeń od ognia każdemu, kto go trzyma. Ponadto posiadacz może do dziesięciu razy dziennie karcić lub rozkazywać stworzeniom ognia (jak kapłan 20. poziomu). Ostrze jest inteligentne (Int 11, Rzt 19, Cha 22, Ego 28) i praworządne złe. Mówi tylko językiem ognistym i woli komunikować się telepatycznie.

Piekielny Jęzor

Piekielny Jęzor to potężny bicz +5 (premia z Siły +4), który zadaje bazowe obrażenia tak, jakby był biczem kolosalnym (2k6). Wieńczą go trzy rzemienie. Przy każdym udanym trafieniu rzuć jeszcze raz 1k6: 1-2 trafia jeden rzemień, przy 3-4 trafiają dwa, a przy 5-6 wszystkie trzy.

Jeden rzemień: Częstka duszy ofiary przenosi się do walczącego biczem. Trafiony otrzymuje dwa negatywne poziomy, a posiadacz bicia zyskuje 20 tymczasowych punktów wytrzymałości za każdy negatywny poziom. Tymczasowe punkty wytrzymałości zyskane w ten sposób należy brać pod uwagę przez 24 godziny.

Dwa rzemienie: Jak jeden rzemień, ale bicz obarcza czterema negatywnymi poziomami.

Trzy rzemienie: Ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 poziomów posiadacza bicia + jego modyfikator z Roztropności). Porażka oznacza otrzymanie tylu negatywnych poziomów, ile wynosi jego efektywny poziom postaci (normalny poziom postaci minus negatywne poziomy otrzymane już wcześniej). Posiadacz bicia zyskuje 20 tymczasowych punktów wytrzymałości za każdy negatywny poziom, które należy brać pod uwagę przez 24 godziny.

Siedmioczęściowe Berło

Przedmiot wykuty eony temu do walki z Królową Chaosu przez Wichrowych Książąt z Aaqa, potężne stworzenia prawa. Berło zostało strzaskane w trakcie bitwy o Pesh. Siedem kawałków rozsypało się po różnych światach i planach, lecz każdy fragment zachowuje część potężnej magii, którą niegdyś zaklęto w całym Berle.



Siedmioczęściowe Berło

Pierwotnie *Siedmioczęściowe Berło* miało 1,5 metra długości i było zwężane na długości od 5 centymetrów przy dolnym końcu do 1 centymetra na czubku. Jak przystało na artefakt prawa, kawałki nie wyglądają na ułamane. Każde złamanie to złożony wzór kryształowych fasetek, wypukłych i wklęsłych. Poszczególne fragmenty mają 10, 12, 15, 20, 25, 30 i 38 centymetrów długości.

Każdy z nich posiada pomniejszą moc czaropodobną aktywowaną słowem rozkazu. Poziom czarującego dla każdej mocy wynosi 20; ST rzutu obronnego (jeśli dozwolony) 17 + poziom czaru. Dziesięciocentymetrowy kawałek może leczyć lekkie rany pięć razy dziennie. Dwunastocentymetrowy – wywołać spowolnienie raz dziennie. Piętnastocentymetrowa część raz dziennie pozwala rzucić przyspieszenie. Dwudziestocentymetrowa część pięć razy dziennie stworzyć podmuch wiatru. Dwudziestopięciocentymetrowa – raz dziennie prawdziwe widzenie. Trzydziestocentymetrowa – raz dziennie wstrzymanie potwora. Trzydziestoosmiocentymetrowa – raz dziennie uzdrowienie.

Niepraworządna postać, która posiada jeden kawałek *Siedmioczęściowego Berła*, staje się praworządna, jeśli nie powiedzie jej się rzut obronny na Wolę (ST 17, co tydzień). Praworządna postać, która trzyma kawałek berła i myśli o nim jako o kawałku większej całości, może określić, w jakim kierunku znajduje się kolejna co do długości (dłuższa) część artefaktu. Wymaga to udanego testu Koncentracji (ST 20). Działa to jak zlokalizowanie przedmiotu, ale nie ma ograniczeń zasięgu, czasu trwania, a ołów nie stanowi przeszkody. Nie można użyć tej mocy do znalezienia mniejszych fragmentów niż już posiadane.

Łączenie fragmentów *Siedmioczęściowego Berła* skokowo zwiększa potęgę artefaktu. Im więcej złączonych części, tym silniejsza moc przedmiotu. Dwa połączone kawałki umożliwiają lot na życzenie, po wymówieniu słowa rozkazu. Trzy kawałki obdarzają odpornością na czary 15, do tego można nimi walczyć jak lekkim buzdyanem +1. Cztery kawałki mogą dwa razy dziennie kontrolować wiatry (na słowo rozkazu) i służyć jako ciężki buzdyan +2. Pięć segmentów umożliwia zmianę kształtu raz dziennie i działa jak drąg +3/+3. Sześć kawałków pozwala raz dziennie użyć powietrznego spaceru i działa jak drąg +4/+4. Postać walcząca berłem złożonym z sześciu lub siedmiu kawałków zyskuje moce atutów Oburęczność i Walka dwoma rodzajami broni, co ułatwia walkę tym przedmiotem jak bronią podwójną. Te atuty działają tylko w trakcie walki berłem.

Jeśli postać spróbuje połączyć dwa kawałki, które nie pasują do siebie (na przykład piętnastocentymetrowy z dwudziestopięciocentymetrowym), większy segment teleportuje się o 1k10 × 150 kilometrów w losowym kierunku. Wymiary *Berła* są bardzo precyzyjne, więc wyraźnie widać, które części do siebie pasują, a które nie.

Połączenie wszystkich siedmiu części oddaje do dyspozycji dodatkowe moce. Posiadacz całego berła może używać kontrolowania pogody, trąby powietrznej i większego odnowienia raz dziennie. W walce działa ono jak drąg +5/+5, którego oba końce obdarzone

są mocami prawa i zguby chaotycznych przybyszów. Ponadto posiadacz *Siedmioczęściowego Berła* może dzięki niemu rzucić prawdziwe wskrzeszenie, jednak wykorzystanie tej mocy prowadzi do roztrzaskania się artefaktu, którego części lądują w różnych światach i planach egzystencji.

Smoczy Młot

Smoczy Młot to święty wielki miecz zguby smoków +5, jeśli używa się go do walki ze złymi smokami. Jego właściwość broni zguby nie działa przeciw dobrym smokom. Dzierżący ten oręż zyskuje odporność (20) na elektryczność, kwas, ogień i zimno oraz premię ze szczęścia +7 do KP, ale tylko w przypadku walki ze smokami.

Żelazna Flaszka Tuerny Okrutnego

Tuerny Okrutny był potężną osobistością posługującą się czarami. Wymordował królewską rodzinę starożytnej krainy, by zyskać nad nią władzę. Magicznie zniewolił silną armię tego państwa i pchnął ją do walki z sąsiadami. Następnie zaczął przyzywać demony, ale zabrakło mu sił, by je sobie podporządkować. Czarcie stwory spustoszyły prowincję i zagroziły królestwu, więc Tuerny skonstruował urządzenie, które pozwoliłoby uwięzić demony i narzucić im swą wolę. Udało mu się i z tym przedmiotem mógłby zyskać jeszcze większą potęgę, ale któregoś dnia jeden z demonów uwolnił się z *Żelaznej Flaszki* i porwał jego duszę.

Żelazna Flaszka jest bardzo mała i niepozorna – tylko zatyczkę pokrywają grawerunki i wypukłe rzeźbienia, tak naprawdę runy mocy. Znaleziona zawiera 1k4 demony. Rzuć k%, by ustalić według następującego podziału: 01-40 glabrezu, 41-80 nalfeshnee, 81-95 marilith, 96-00 balor. Gdy właściciel odkorkuje flaszkę, może rozkazać jednemu z demonów wyjść na okres do 8 godzin (lub do śmierci – zabity demon powraca do flaszki). Przez ten czas posiadacz przedmiotu kontroluje każdą akcję demona. Żadnego stwora nie można przyzywać częściej niż raz na tydzień.

W *Żelaznej Flaszce* można zamknąć więcej demonów. Stwór obrany za cel musi znajdować się w odległości do 9 metrów, a posiadacz przedmiotu musi poświęcić standardową akcję oraz wydać odpowiedni rozkaz. Następnie wykonuje on test odporności na czary (jeśli trzeba), wykorzystując poziom czarującego 20 (za sprawą tego artefaktu), a jeśli ów się powiedzie, demon musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 20 plus 1 za każdego demona we flaszy). Jeżeli stwór się obroni, rzuca się na posiadacza flaszki i próbuje go zabić.

Za każdym razem, gdy posiadacz przyzywa demona z *Żelaznej Flaszki*, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 20 plus 1 za każdy poprzedni rzut obronny plus 1 za każdego demona we flaszy) – nieudany oznacza zmianę charakteru na chaotyczny zły. Następnie za każdym razem musi także wykonać test poziomu (ST 10 plus 1 za każdy poprzedni rzut obronny plus 1 za demona we flaszy) – przy porażce wywołany demon uwalnia się i rzuca na właściciela.

Demon z *Żelaznej Flaszki*, który zabije posiadacza przedmiotu, może natychmiast porwać i unieść do Otchłani jego duszę.

DODATEK: TABELE SKARBÓW

Na najbliższych stronach znajdziesz table obejmujące większość przedmiotów opisanych w *Księdze broni i ekwipunku*. Jeżeli losujesz rodzaj skarbu (patrz Tabela 7-4 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*) i wypadnie jeden lub kilka przedmiotów, możesz skorzystać z przedstawionych dalej tabel, wprowadzając przedmioty z niniejszej książki do twojej kampanii.

Dla każdego przedmiotu w skarbie rzuć w Tabeli A-1 poniżej. Jeśli wynik rzutu k% jest odpowiednio wysoki, wykorzystaj table z tego rozdziału do wskazania ściśle określonego przedmiotu.

TABELA A-1: ŹRÓDŁO SKARBU

k%	
01-85	Jeśli skarbem jest przedmiot niemagiczny, rzuć w Tabeli 7-7 z <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i> . Jeżeli skarb to przedmiot magiczny, rzuć w Tabeli 8-2 z <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i> .
86-100	Jeśli skarbem jest przedmiot niemagiczny, rzuć w Tabeli A-2 (dalej). Jeżeli skarb to przedmiot magiczny, rzuć w Tabeli A-3 (dalej).

Jeżeli oprócz skarbów z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* wykorzystujesz w swojej scenerii skarby z *Magii Faerunu*, rzucaj w tej oto wersji Tabeli A-1:

TABELA A-1: ŹRÓDŁO SKARBU:

k%	
01-80	Jeśli skarbem jest przedmiot niemagiczny, rzuć w Tabeli 7-7 z <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i> . Jeżeli skarb to przedmiot magiczny, rzuć w Tabeli 8-2 z <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i> .
81-90	Jeśli skarbem jest przedmiot niemagiczny, rzuć w Tabeli 7-7 z <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i> . Jeżeli skarb to przedmiot magiczny, rzuć w odpowiednich tabelach z Rozdziału 6 <i>Magii Faerunu</i> .
91-100	Jeśli skarbem jest przedmiot niemagiczny, rzuć w Tabeli A-2 (dalej). Jeżeli skarb to przedmiot magiczny, rzuć w Tabeli A-3 (dalej).

TABELA A-2: PRZEDMIOTY NIEMAGICZNE I ALCHEMICZNE

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
01-02	Zbroja korowa	5 sz
03-04	Zbroja pierścieniowa	75 sz
05	Zbroja skorupowa	25 sz
06-08	Zbroja koralowa	225 sz
09	Kamienna zbroja krasnoludzka	1750 sz
10	Tarcza sztyletowa	30 sz
11	Liścioskóra	1000 sz
12-13	Zbroja wiklinowa	1 sz
14	Zbroja bluszczowa, standardowa	16 000 sz
15	Zbroja bluszczowa, wybuchowe zarodniki	16 500 sz
16	Zbroja bluszczowa, trujący bluszcz	16 500 sz
17	Zbroja bluszczowa, feromony	16 500 sz
18	Zbroja kościana	20 sz
19	Zbroja sznurkowa	15 sz
20	Zbroja drewniana	15 sz

k%	Przedmiot	Cena rynkowa
21	Zbroja skórzana łuskowa	35 sz
22	Brygantyna	30 sz
23-25	Zbroja lamelkowa	150 sz
26	Dastana	25 sz
27	Zbroja dendrytowa	2000 sz
28	Gwizdek zwierzęcy	20 sz
29	Zestaw do konserwacji zbroi	1 sz
30	Przyrząd zaciskowy	20 sz
31	Przecinak do metalu	6 sz
32	Krasnoludzka piwowarnia	40 sz
33	Świeca na owady, 1k10	1 ss za szt.
34-35	Proszek widzenia w ciemnościach	10 sz
36	Stalowe paznokcie	20 sz
37	Przecinak do szkła	2 sz
38	Hak, składany	3 sz
39	Piłka do metalu, zwykła	5 sz
40	Uprząż włamywacza	20 sz
41-42	Czekan	10 sz
43	Latarnia przeciwmgielna	20 sz
44-45	Kulki	2 sz
46	Maszynka do kawy	1 sz
47	Peryskop	20 sz
48	Kołczan z pochwą	10 sz
46	Elfia lina (6 m)	50 sz
50	Piła, składana	2 sz
51	Ciche buty	10 sz
52-53	Zapalniczka	2 sz
54-55	Pajęcza drabinka	35 sz
56	Ściana z drutu	60 sz
57	Złodziejski hełm	10 sz
58-59	Szpagat, kłębek (15 m)	1 ss
60-61	Woda prawa	25 sz
62-63	Woda chaosu	25 sz
64-65	Buty przemysłnika	10 sz
66	Pocisk kwasowy 1k4	10 za szt.
67	Pocisk ogniasty 1k4	20 sz za szt.
68	Jastrzębia maść (1k4 fiołki)	50 sz za szt.
69	Rozkrwawiacz (1k4 flaszki)	50 sz za szt.
70-72	Świeca koncentracji, 1k10	100 sz za szt.
73-75	Świeca odpoczynku, 1k10	100 sz za szt.
76	Pochłaniacz zapachów	50 sz za szt.
77	Szkodnik	20 sz za szt.
78	Liofilizowana żywność	2 sz dziennie
79	Oślepiacz krasnoludów	50 sz za szt.
80	Oliwa jasnego płomienia	2 sz
81	Iskierki	20 sz
82	Szybkobiegacz	50 sz za szt.
83	Odstraszacz truposzy	50 sz za szt.
84	Lina w płynie	25 sz
85	Długi oddech	50 sz za szt.
86	Łyk natury	50 sz za szt.
87	Oliwa duchów	50 sz za szt.
88-89	Pocisk kapłański	25 sz
90-91	Pochodnia sygnałowa, 2k6	1 sz za szt.
92-94	Iskrzący kamień, 2k6	50 sz za szt.
95	Kwas kamieniożrący (1k4 flaszki)	20 sz za szt.
96	Ogień orężny (1k4 flaszki)	20 sz za szt.
97	Odstraszacz owadów (1k4 flaszki)	20 sz za szt.
98-100	Rzadka broń mistrzowsko wykonana (rzuć w Tabeli A-14, dalej)	

TABELA A-3: LOSOWANIE PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

Słaby	Przeciętny	Potężny	Przedmiot
01-04	01-10	01-10	Pancerz lub tarcza (Tabela A-4)
05-09	11-20	11-20	Broń (Tabela A-12)
10-44	21-30	21-25	Eliksir (Tabela A-18)
45-46	31-40	26-35	Pierścień (Tabela A-19)
—	41-50	36-45	Berło (Tabela A-20)
47-81	51-65	46-55	Zwój (Tabele 8-21, 8-22 i 8-23 w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI)
—	66-68	56-75	Laska (Tabela A-21)
82-91	69-83	76-80	Różdżka (Tabela 8-27 w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI)
92-100	84-100	81-100	Cudowny przedmiot (Tabele A-22, A-23 i A-24)

TABELA A-4: PANCERZE I TARCZE

Słabe	Przeciętne	Potężne	Przedmiot
01-50	01-30	01-50	Losowy materiał pancerza ¹
51-87	31-57	51-87	Losowy materiał tarczy ¹
—	58-60	88-100	Ściśle określony pancerz (Tabela A-8)
—	61-63	—	Ściśle określona tarcza (Tabela A-9)
—	64-82	—	Specjalna moc pancerza ²
88-100	83-100	—	Specjalna moc tarczy ²

¹ Chcąc sprawdzić, czy pancerz lub tarcza ma premię z usprawnienia, rzuć w Tabeli A-5 poniżej. Później rzuć w Tabeli A-6 (dla pancerza) lub Tabeli A-7 (dla tarczy), by określić rodzaj materiału.

² Każda zbroja lub tarcza z mocą specjalną musi mieć premię z usprawnienia co najmniej +1. Rzucaj w Tabeli A-5 poniżej, póki nie osiągniesz odpowiedniego wyniku. Następnie rzuć znowu w Tabeli A-4 – jeśli rzut ten wskaże, że pancerz lub tarczę wykonano z nietypowego materiału, rzuć w Tabeli A-6 (dla pancerza) lub A-7 (dla tarczy), by określić rodzaj materiału. Na koniec rzuć w Tabeli A-10 (dla pancerza) lub A-11 (dla tarczy), by określić specjalną moc przedmiotu.

TABELA A-5: PREMIE Z USPRAWNIEŃ PANCERZY I TARCZ

Słabe	Przeciętne	Potężne	Przedmiot
01-90	01-50	01-10	Brak premii z usprawnienia
91-97	51-70	—	+1
98-100	71-85	—	+2
—	86-95	11-35	+3
—	96-100	36-80	+4
—	—	81-100	+5

TABELA A-6: LOSOWY MATERIAŁ PANCERZA

k%	Pancerz	Koszt ¹
	Żelazo kwarcowe	
01-08	lekki	+2000 sz
09-16	średni	+5000 sz
17-24	ciężki	+10 000 sz
	Brazodrzew	
25-32	lekki	+1000 sz

k%	Pancerz	Koszt ¹
33-40	średni	+4000 sz
41-48	ciężki	+9000 sz
49-55	Urdukar	+1000 sz/kg
56-62	Chityna	+10 000 sz
	Glina elukiańska	
63-70	lekki	+1000 sz
71-78	średni	+2000 sz
79-86	ciężki	+4000 sz
87-93	Ciemnoliść, elfi	+750 sz
94-100	Liściosplot, elfi	+750 sz

¹ Chcąc obliczyć całkowitą cenę rynkową, dodaj podaną wartość do kosztu zbroi z Tabeli 8-4: Losowy pancerz z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

Jeśli losujesz materiał pancerza w Tabeli A-6, musisz określić rodzaj zbroi, korzystając z tabeli 8-4: Losowy pancerz w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI.

TABELA A-7: LOSOWY MATERIAŁ TARCZY

k%	Tarcza	Koszt ¹
01-20	Żelazo kwarcowe	+4000 sz/kg
21-40	Brazodrzew	+1000 sz/kg
41-60	Urdukar	+1000 sz/kg
61-80	Chityna	+4000 sz/kg
81-100	Glina elukiańska	+400 sz/kg

¹ Chcąc obliczyć całkowitą cenę rynkową, dodaj podaną wartość do kosztu tarczy z Tabeli 8-5: Losowa tarcza z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

Jeśli losujesz materiał tarczy z Tabeli A-7, musisz określić rodzaj tarczy, korzystając z tabeli 8-5: Losowa tarcza w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI.

TABELA A-8: ŚCIŚLE OKREŚLONE PANCERZE

Przeciętne	Potężne	Ściśle określony pancerz	Cena rynkowa (sz)
01-10	—	Mikstura elektrycznego węgorza	2050
11-22	—	Mikstura jeżozwierza	2300
23-34	—	Malunek ciała	5000
35-46	—	Mikstura żuka	8300
47-58	01-10	Pancerz rozbrajania	10 875
59-70	11-20	Zguba roślin	11 240
71-82	21-30	Mozaikowa	11 560
83-94	31-40	Mikstura nosorożca	17 500
95-100	41-51	Skalny zmysł	32 130
—	52-63	Nienawistne oko	37 360
—	64-75	Zbroja zbrojmistrza	42 305
—	76-87	Wróg spojrzeń	74 050
—	88-100	Zbroja łowcy wampirów	100 000

TABELA A-9: ŚCIŚLE OKREŚLONE TARCZE

Przeciętna	Ściśle określona tarcza	Cena rynkowa (sz)
01-10	Tarcza roju	6160
11-33	Zmienna tarcza	6560
34-63	Puklerz z żuka	6600
64-93	Poręczny puklerz	10 265
94-100	Pajęczna tarcza	40 800

TABELA A-10: SPECJALNE MOCE PANCERZY

Przeciętna	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynkowej ¹
01-09	Wód	+2
10-18	Dowodzenie	+2
19-28	Światło dnia	+2
29-38	Groza	+2
39-48	Upierzenie	+2
49-58	Poświęcona	+2
59-63	Ochrona przed wysączeniem	+3
64-69	Wód (z oddychaniem pod wodą)	+3
70-75	Oślepianie wrogów	+3
76-80	Przeszkadzanie	+3
81-100	Kwas	+4

¹ Chcąc obliczyć cenę rynkową, dodaj podaną wartość do premii z pancerza z Tabeli 8-3: Pancerze i tarcze i do kosztu pancerza w Tabeli 8-4: Losowy pancerz (tabela z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

Jeśli losujesz dla pancerza specjalną moc z Tabeli A-10, musisz wylosować jego typ, korzystając z Tabeli 8-5: Losowa zbroja w Rozdziale 8 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI. Premię z usprawnienia pancerza określasz dzięki Tabeli 8-3: Pancerze i tarcze w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI (ignorujesz i powtarzasz każdy rzut, który nie da pancerza z premią pomiędzy +1 do +5).

TABELA A-11: SPECJALNE MOCE TARCZ

Słaba	Przeciętna	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynkowej
01-43	01-09	Przywieranie	+1
44-87	10-19	Łapacz strzał	+1
88-93	20-59	Tańczenie	+3
94-100	60-100	Przeszkadzanie	+3

Jeśli losujesz dla tarczy specjalną moc z Tabeli A-11, musisz wylosować jej typ, korzystając z Tabeli 8-5: Losowa tarcza w Rozdziale 8 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI. Premię z usprawnienia określasz dzięki Tabeli 8-3: Pancerze i tarcze w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI (ignorujesz i powtarzasz każdy rzut, który nie da tarczy z premią między +1 do +5).

TABELA A-12: BROŃ

Słaba	Przeciętna	Potężna	Premia broni	Cena bazowa ¹
01-55	01-10	—	+1	2000 sz
56-70	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 ²	72 000 sz
—	—	—	+7 ²	98 000 sz
—	—	—	+8 ²	128 000 sz
—	—	—	+9 ²	162 000 sz
—	—	—	+10 ²	200 000 sz
71-85	63-68	50-100	Ścisłe określona broń ³	—
86-100	69-100	—	Specjalna moc i rzuć ponownie ⁴	—

¹ Cena za 50 strzał, bełtów lub kulek do procy.

² Broń zazwyczaj nie może zapewniać premii wyższej niż +5. Te wiersze pozwalają natomiast określić cenę przedmiotu obdarzonego specjalnymi mocami. *Przykład:* sztylet +3 obdarzony specjalną mocą aura energii (modyfikator +3; patrz Tabela A-15: Specjalne moce broni do walki wręcz) należy traktować jak oręż +6, przez co jego cena wynosi 72 000 sz.

³ Patrz Tabela A-17: Ścisłe określona broń.

⁴ Patrz Tabela A-15: Specjalne moce broni do walki wręcz lub Tabela A-16: Specjalne moce broni dystansowej.

Po skorzystaniu z Tabeli A-12 użyj tabeli A-13 (poniżej), jeśli chcesz określić rodzaj broni (do walki wręcz, do walki na dystans, nietypowa)

TABELA A-13: OKREŚLENIE RODZAJU BRONI

k%	Rodzaj broni
01-70	Pospolita broń do walki wręcz (patrz: Tabela 8-12 w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI)
71-80	Nietypowa broń (patrz: Tabela A-14 dalej)
81-100	Pospolita broń dystansowa (patrz: Tabela 8-14 w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI)

TABELA A-14: BROŃ RZADKA

k%	Broń	Koszt
01-02	Gnomi kalkulus	50 sz
03	Podwójny łuk, elfi	1000 sz
04-05	Szpadryna	10 sz
06-07	Potrójny sztylet	10 sz
08-10	Proteza nożowa	8 sz
11	Szpony pantery	75 sz
12-13	Smocze pazury, 2	30 sz
14-16	Tygrysie pazury, 2	5 sz za szt.
17-19	Czekan, gnomi	10 sz
20-21	Pazury rosomaka	30 sz
22-23	Wachlarz bojowy	30 sz
24-26	Miecze motylkowe, 2	10 sz za szt.
27-30	Sai, 2	1 sz za szt.
31-33	Tonfa, 2	2 sz za szt.
34-36	Łańcuch ze sztyłem	4 sz
37	Długi miecz rtęciowy	400 sz
38	Wielki miecz rtęciowy	600 sz
39-40	Duom	20 sz
41	Olbrzym	100 sz
42	Śmiercionośny kiścień	90 sz
43-44	Manti	15 sz
45-47	Cep bojowy	4 sz
48	Sejmitar, podwójny	125 sz
49-50	Ciężki młot	15 sz
51-52	Długi obuch	12 sz
53	Sapara	15 sz
54	Khopesh	20 sz
55-56	Fukimi-bari, 2k20	1 sz za szt.
57-62	Otoczak niziołków	3 sz
63-65	Bolas o dwóch kulach	5 sz
66-67	Czakram	15 sz
68-69	Oszczep wirujący, 2k6	2 sz za szt.
70	Rękawica sprężynowa	200 sz
71	Kusza, wielka	100 sz
72-73	Harpun	15 sz
74-75	Kula, orkowa	10 sz

k%	Broń	Koszt
76	Bicz, potężny ¹	różnie
77-78	Bicz z ostrzem	25 sz
79	Bicz z ostrzem, potężny ¹	różnie
80	Strzała, alchemiczna	75 sz
81-85	Strzała, tępą, 2k6	5 ss za szt.
86-89	Strzała, lotną, 2k6	8 ss za szt.
90-93	Strzała, sygnałowa, 2k6	5 ss za szt.
94-95	Strzała, grzmotu, 2k6	2 sz za szt.
96	Chwiejny belt, 2k6	5 sz za szt.
97	Buzdygan, podwójny	125 sz
98-100	Rzucane ostrza, 1k4	8 sz za szt.

¹ Rzuc 1k4 na określenie maksymalnej premii z Siły.

TABELA A-15: SPECJALNE MOCE BRONI DO WALKI WRĘCZ

Słaba	Przeciętna	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynkowej
01-05	—	Spętanie	+1
06-10	—	Pomyślność	+1
11-21	—	Szaleństwo	+1
22-27	01	Harmonia	+1
28-33	02	Skurczenie	+1
34-39	03	Zogniskowanie ki	+1
40-45	04	Miłosierdzie	+1
46-51	05	Pewne rany	+1
52-57	06	Zajadłość	+1
58-63	07	Korożja	+1
64-69	08	Uderzenie ¹	+1
70-75	09	Wrzask	+1
76-81	10	Obalanie	+1
82	11	Jaśniejąca	+2
83	12	Rozbrajanie	+2
84	13	Kwasowy	+2
85	14	Wyważony	+2
86	15	Władanie	+2
87	16	Gorliwość	+2
88	17	Waleczność	+2
89	18	Bojowa sprawność	+2
90	19	Przebijacz serc ¹	+2
91	20	Biegłość	+2
92	21	Promienność	+2
93	22-23	Cienisty cios	+2
94	24	Otumanienie	+2
95-96	25-50	Moc	+3
97-98	51-75	Aura energii	+3
99-100	76-100	Odepchnięcie	+3

¹ Jeśli wylosujesz tę moc dla nieodpowiedniej broni, rzuć jeszcze raz.

TABELA A-16: SPECJALNE MOCE BRONI DYSTANSOWEJ

Słaba	Przeciętna	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynkowej
01-07	—	Spętanie	+1
08-14	01	Pomyślność	+1
15-21	02	Skurczenie	+1
22-28	03	Miłosierdzie	+1
29-35	04	Samonaprowadzanie	+1
36-42	05	Pewne rany ¹	+1
43-49	06	Korożja	+1
50-56	07	Uderzenie ¹	+1
57-63	08	Precyzja	+1
64-70	09	Wrzask	+1

Słaba	Przeciętna	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynkowej
71-72	10	Szybkie przetładowanie ¹	+2
73-74	11	Jaśniejąca	+2
75-76	12	Kwasowy	+2
77-78	13	Władanie	+2
79-80	14	Waleczność	+2
81-82	15	Wyważenie	+2
83-84	16	Biegłość	+2
85-86	17-18	Promienność	+2
87-88	19-20	Cienisty cios	+2
89-90	21-22	Otumanienie	+2
91-93	23	Moc	+3
94-97	24-61	Aura energii	+3
98-100	62-100	Odepchnięcie	+3

¹ Jeśli wylosujesz tę moc dla nieodpowiedniej broni, rzuć jeszcze raz.

TABELA A-17: ŚCIŚLE OKREŚLONA BROŃ

Słabsze	Przeciętne	Potężne	Ściśle określona broń	Cena rynkowa (sz)
01-15	—	—	Kolec księżycowego srebra	50
16-30	—	—	Szmaragdowe pajęczki	166
31-36	—	—	Belt swobody	247
37-42	—	—	Ucieczka niziołka	247
43-47	—	—	Strzała wezwań	257
48-52	—	—	Baśniowa strzała	297
53-57	—	—	Belt głosów	767
58-62	—	—	Eteryczny belt	797
63-64	—	—	Belt żądlaka	1007
65-70	—	—	Strzała oczu	1007
71-75	—	—	Mroźny sopel	1052
76-80	—	—	Pocisk pajęczej sieci	1057
81-84	—	—	Elfia strzała liściasta	1167
85-86	—	—	Oszczep piorunów, potężniejszy	1501
87-88	—	—	Oszczep łańcucha błyskawic	3301
89-90	—	—	Strzała dezintegracji	3307
91-94	—	—	Wytchnienie żołnierza	4808
95-97	01	—	Ostrze loun	6302
98-100	02	—	Ostrze pieśni	6400
—	03-04	—	Łamacz drzwi	8310
—	05-06	—	Trójząb głębin	8315
—	07-11	—	Łuk tajemnej potęgi	8600
—	12-15	—	Oszczep dezintegracji	9301
—	16-20	—	Kusza różdżkarska	10 335
—	21-30	—	Gnomi zestaw narzędzi	10 335
—	31-35	—	Tarczowe ostrze	10 630
—	36-40	—	Łuk-drag	10 975
—	41-44	—	Samoladująca kusza	12 350
—	45-46	—	Kusza odebrania	13 400
—	47	—	Pojedynekowe ostrze	16 320
—	48	—	Przyszpilający dziurę	18 300

Słabsze	Przeciętne	Potężne	Ściśle określona broń	Cena rynkowa (sz)
—	49	—	Widmowe dłonie	18 300
—	50	—	Włócznia przemian	18 301
—	51	—	Łamacz szarż	18 305
—	52	—	Niebiańskie ostrze	18 335
—	53	—	Mamuci miecz	18 350
—	54	—	Kaleczące kukri	18 308
—	55	—	Gizarma bolesnych upadków	18 309
—	56	—	Łamiące ostrze	18 310
—	57	—	Potężny topór	18 310
—	58	—	Kord pewności	18 310
—	59	—	Rozdzierająca lanca	18 310
—	60	—	Młot łamania kości	18 312
—	61	—	Młot rozbijania czaszek	18 312
—	62	—	Ostrze przepowiadni	18 315
—	63	—	Sejmitar wysiłku	18 315
—	64	—	Miecz okazji	18 315
—	65	—	Topór gniewu	18 320
—	66	—	Żywa sieć	18 320
—	67	—	Wirujący topór	18 320
—	68	—	Kusza nieuchronna	18 335
—	69	—	Dłoń zaklinacza	18 335
—	70	—	Miecz rycerski	18 335
—	71	—	Korbacz rozbrojenia	18 395
—	72	—	Sztylet wejścia	18 502
—	73	—	Łuk stepów	18 525
—	74	—	Gnorni łuk parowy	18 530
—	75	—	Kusza śledzącego płomienia	18 550
—	76	—	Kusza, młot krasnoludów	18 700
—	77	—	Kwasowy kił	19 102
—	78	—	Miecz schronienia	19 115
—	79	—	Siangham skupienia	19 303
—	80	—	Topór kółców	19 330
—	81	—	Mylące ostrze	19 820
—	82	—	Halabarda susów	20 310
—	83	—	Ostrze mantikory	20 350
—	84	—	Nunchaku mistrzostwa	22 302
—	85	—	Miecz pierścieni	22 315
—	86	—	Łańcuch wiecznego ognia	22 725
—	87	—	Sztandar Ulek	23 830
—	88	—	Szpon lodu	24 320
—	89	—	Niebiański buzdygan	25 312
—	90	—	Łuk nieba	25 975
—	91	—	Sierp szponów	26 306
—	92	—	Łuk potężnego naciągu	26 375
—	93	—	Laska równowagi	26 600
—	94	01	Włócznia jeźdźca	26 615
—	95	02	Włócznia łowów	28 302
—	96	03	Morgensztern wzmocnienia	28 308
—	97	04	Bliźniące ostrze	29 829
—	98	05	Proca rozkojarzenia	30 300
—	99	06	Dłoń cienia	30 301

Słabsze	Przeciętne	Potężne	Ściśle określona broń	Cena rynkowa (sz)
—	100	07	Lanca dzielności	30 310
—	—	08	Buzdygan ślimaków	30 992
—	—	09	Rykoszetująca proca	32 300
—	—	10	Thuk otumanienia	32 301
—	—	11	Włócznia szybkiego ciosu	32 301
—	—	12	Włócznia partyzancka	32 302
—	—	13	Kama czystego celu	32 302
—	—	14	Kamienna włócznia	32 302
—	—	15	Borsuczy szpon	32 304
—	—	16	Przebijająca włócznia	32 305
—	—	17	Lanca równych szans	32 306
—	—	18	Kamienny nadziak	32 308
—	—	19	Glewia łamania szyków	32 308
—	—	20	Byczy topór bitewny	32 310
—	—	21	Młot ofiarny	32 312
—	—	22	Rozpruwacz wrogów	32 318
—	—	23	Oplatający łańcuch	32 325
—	—	24	Łuk podwójnego usprawnienia	32 330
—	—	25	Łuk pieśni	32 330
—	—	26	Kusza z ostrzami	32 350
—	—	27	Drzewko maczugowe	32 540
—	—	28	Laska pamięci	32 600
—	—	29	Łuk mocy	32 700
—	—	30	Korbacz zabójca strzał	33 690
—	—	31	Miecz kontrujący	33 905
—	—	32	Kołący język Kath Kadana	35 305
—	—	33	Sejmitar kolorów	36 515
—	—	34	Miecz gotowości	36 700
—	—	35	Miecz kombinowany	36 700
—	—	36	Buzdygan głosów	37 712
—	—	37	Żmijowy bicz	38 301
—	—	38	Pazury lamparta	38 305
—	—	39	Lustrzane ostrze	38 315
—	—	40	Miecz opiekuńczy	38 315
—	—	41	Tasak odbicia czarów	38 708
—	—	42	Stróż siedzib	40 310
—	—	43	Łuk promienisty	40 375
—	—	44	Smoczy kił	40 720
—	—	45	Miecz krypt	42 315
—	—	46	Miecz prawdy	43 115
—	—	47	Młot magicznej kuźni	45 912
—	—	48	Ostrze znikania	47 120
—	—	49	Korbacz cieni	48 155
—	—	50	Szeptające ostrze	48 520
—	—	51	Korbacz przywódcy sfory	48 708
—	—	52	Elektryczny bicz	50 301

Słabsze	Przeciętne	Potężne	Ścisłe określona broń	Cena rynkowa (sz)
—	—	53	Oszczep precyzji	50 301
—	—	54	Chwytyjący sztylet	50 302
—	—	55	Zemsta Gruumsha	50 305
—	—	56	Topór lewej ręki	50 306
—	—	57	Topór upadków	50 308
—	—	58	Lanca niepowstrzymanej szarży	50 310
—	—	59	Runka gotowości	50 310
—	—	60	Kopia turniejowa	50 310
—	—	61	Dłoń Heironeousa	50 315
—	—	62	Ostrze maga	50 315
—	—	63	Wirujące ostrze	50 315
—	—	64	Larethiański obrońca	50 375
—	—	65	Laska dyscypliny	50 300
—	—	66	Łuk strażniczy	50 700
—	—	67	Młot szczerzego kamienia	51 120
—	—	68	Płonący topór	51 510
—	—	69	Młot budowniczych	51 824
—	—	70	Broniozera	58 300
—	—	71	Sztylet obronny	58 302
—	—	72	Ostrze bliskiego zwarcia	58 700
—	—	73	Miecz dyplomaty	64 310
—	—	74	Topór wichrów	65 893
—	—	75	Batóg Pomarj	68 690
—	—	76	Serce pustyni	71 175
—	—	77	Rzeź Erythnula	72 308
—	—	78	Miecz zręcznych ciosów	72 310
—	—	79	Czuja halabarda	72 310
—	—	80	Pijące ostrze	72 315
—	—	81	Sieć mocy	72 320
—	—	82	Miecz odwetu	72 335
—	—	83	Miecz ofiarności	72 335
—	—	84	Miecz białości	72 400
—	—	85	Glewia udręki	74 308
—	—	86	Szary splot	74 320
—	—	87	Miecz ucieczki	88 310
—	—	88	Ostrze nieładu	98 320
—	—	89	Burzowy topór	98 660
—	—	90	Łuk solarów	100 100
—	—	91	Buzdygan kształtu	100 312
—	—	92	Siewca zarazy	104 715
—	—	93	Topór radosnego tańca	107 906
—	—	94	Balorowy miecz płomieni	115 870
—	—	95	Balorowy miecz piorunów	115 870
—	—	96	Szarpiące ostrze	116 700
—	—	97	Balorowy miecz ugodzenia	118 670
—	—	98	Buzdygan nieumarłych	138 312
—	—	99	Balorowy miecz kradzieży duszy	219 870
—	—	100	Miecz solarów	3 920 335

TABELA A-18: ELIKSIRY

k%	Eliksir	Cena rynkowa (sz)
01-50	Wodnistego oddechu	300
51-100	Zwierzęcych zmysłów	380

TABELA A-19: PIERŚCIENIE

Słaby	Przeciętny	Potężny	Pierścień	Cena rynkowa (sz)
01-80	01-06	—	Przyjaciół rabusiów	500
81-87	07-20	—	Magicznych kłów	6000
88-93	21-34	—	Wprowadzenia w błąd	7000
94-100	35-48	—	Otwierania zamków	7700
—	49-80	01-02	Grzmotów	11 200
—	81-100	03-12	Skuteczniejszego kontrczarowania	16 000
—	—	13-80	Zbroi mocy	45 000
—	—	81-94	Uniwersalnej odporności na żywioły, słaby	144 000
—	—	95-96	Świadomości roju	180 000
—	—	97	Władania charakterem, chaotyczny	200 000
—	—	98	Władania charakterem, zły	200 000
—	—	99	Władania charakterem, dobry	200 000
—	—	100	Władania charakterem, praworządny	200 000

TABELA A-20: BERŁA

Przeciętne	Potężne	Berło	Cena rynkowa (sz)
01-23	01-08	Ambadorskie	20 000
24-46	09-18	Macek, słabsze	21 000
47-69	19-28	Paraliżu	22 000
70-79	29-38	Mimikry	30 000
80-86	39-48	Lokalizacji	37 800
87-90	49-58	Widmowe	50 000
91-94	59-68	Macek, potężniejsze	57 000
95-98	69-70	Ostrzegawcze	58 000
99-100	71-80	Kontroli konstruktów	68 850
—	81-90	Drzew	120 000
—	91-100	Mocy	125 000

TABELA A-21: LASKI

Przeciętne	Potężne	Laska	Cena rynkowa (sz)
01-12	01-05	Skrytobójcy	24 000
13-24	06-11	Upadłych	24 000
24-37	12-18	Władcy goblinów	26 625
38-50	19-26	Nieśmierci	27 375
51-58	27-36	Prawości	34 000
59-65	37-46	Pająka	42 600
66-72	47-56	Tworzenia	45 000
73-80	57-66	Wyzwolenia	45 000
81-84	67-71	Kakofonii	60 000
85-88	72-76	Świętego ognia	60 000
89-92	77-81	Rzemieślnika	69 800
93-95	82-86	Braterstwa	80 000
96-98	87-91	Chwały	80 000
99-100	92-97	Zniszczenia	98 500
—	98-100	Szałości	110 000

TABELA A-22: SŁABE CUDOWNE PRZEDMIOTY

k%	Cudowny przedmiot	Cena rynkowa (sz)
01-30	Drążące haki wspinaczkowe	380
31-45	Naszyjnik dzikiej bestii (uspokojenia)	500
46-55	Wiecznie pełny kubek	800
55-59	Naszyjnik elokwencji (stąbszy)	1500
60-63	Naszyjnik dzikiej bestii (posłuszeństwa)	1500
64-67	Naszyjnik dzikiej bestii (kłów)	1500
68-71	Pochwa lekkości	1600
72-74	Kamień loun odporności (+1)	2000
75-77	Naszyjnik dzikiej bestii (przyzywania)	2000
78-80	Piła wydajnego cięcia	2000
81-83	Niewyczerpana torba pajęczków	2300
84-86	Piecyk wiecznego ognia	2400
87-89	Kula młotów	2500
90-91	Naszyjnik dzikiej bestii (wielkiej bestii)	2500
92-93	Skrzaci pył	2700
94-95	Obręcz pomniejszenia	3000
96-97	Stój konserwowy	3000
98	Rysik mistrzowskiej ręki	3000
99	Muszla trytonów (bez powietrza)	3000
100	Naszyjnik dzikiej bestii (przebudzenia)	3750

TABELA A-23: PRZECIĘTNE CUDOWNE PRZEDMIOTY

k%	Cudowny przedmiot	Cena rynkowa (sz)
01-03	Rękawiczki nadzwyczajnej podróży	4000
04-06	Dzienne okulary	4000
07-09	Kielich smaku	4000
10-12	Medalion kontaktu	5000
13-15	Obręcz uciskowa	5400
16-18	Siodło ochrony przed pogodą	5400
19-21	Szpikulec owocowania	5800
22-24	Naszyjnik elokwencji (potężniejszy)	6000
25-27	Moneta wiecznego spokoju	6000
28-30	Zapinka sędziwych	6000
31-33	Solidne buty	6000
34-36	Kadzidło gorgony	6600
37-39	Piekielne węgle	7650
40-42	Burzliwe krople	7650
43-45	Proszek wichru	7650
46-48	Odłamek szczeliny	7650
49-52	Kamień loun odporności (+2)	8000
53-55	Opaska nieprzeniknionych ciemności	9000
56-57	Pas wytrzymałości	10 000
58-61	Karwasze ucieczki	11 200
62-65	Ptasie oko	10 000
66-69	Relikwiarz zmiany	11 200

k%	Cudowny przedmiot	Cena rynkowa (s)
70-73	Kamienny sznur	11 800
74-77	Naszyjnik szalejącej bestii (rozdrażniony niedźwiedź)	11 840
78-81	Płaszcz schronienia	12 080
82-85	Naszyjnik szalejącej bestii (wściekły rekin)	12 160
86-89	Naszyjnik szalejącej bestii (szalejący dzik)	12 440
90-93	Dar trębacza	12 700
94-97	Pełna torba z obrokiem	15 000
98-100	Nasiona drzewców	15 300

TABELA A-24: POTĘŻNE CUDOWNE PRZEDMIOTY

k%	Cudowny przedmiot	Cena rynkowa (s)
01-02	Siodło pegaza	16 875
03-04	Maska kłamstw	17 000
05-06	Pryzmat innego wymiaru	17 600
07-09	Kamień loun odporności (+3)	18 000
10-12	Muszla trytonów (z powietrzem)	18 000
13-15	Wachlarz gniewnych płomieni	18 750
16-18	Paciorki wyroczni	19 192
19-21	Śpiewająca misa	19 440
22-24	Rysik innych wymiarów	22 950
25-27	Buty przemierzania lasów	23 600
28-30	Wiecznochołonna gąbka	26 400
31-33	Maska królowej piór	27 120
34-36	Medalion ważki	29 760
37-39	Nienasycona szarańcza	29 975
40-42	Ćwiczebny manekin mistrzów	30 000
43-45	Skóra zwierzęcych zmysłów	30 080
46-48	Kamień loun odporności (+4)	32 000
49-51	Kamienny mur	32 400
52-54	Buty zacierania śladów	33 500
55-57	Posązek mylnego widzenia	33 500
58-60	Anonimowy kapelusz	34 050
61-63	Świeca lodowej śmierci	34 800
64-66	Przenośny most	36 000
67-69	Rogaty hełm	38 000
70-72	Medalion likantropii	42 200
73-74	Siodło wzrastania	48 600
75-77	Buty króla gór	48 810
78-80	Kamień loun odporności (+5)	50 000
81-83	Buty mórz	56 500
84-86	Sztandar męstwa	61 000
87-88	Latarnia jasnego blasku	66 520
89-90	Kadzielniczka wieszczania	77 000
91-92	Kadzielniczka odwetu	77 000
93-94	Kadzielniczka ochrony	77 000
95-96	Koło wozu Yondalli	92 880
97-98	Lusterko ujawnionych sekretów	95 000
99	Kajdanki zguby magów	132 000
100	Inkunabuł ciała	178 000

KSIĘGA BRONI I EKWIPUNKU

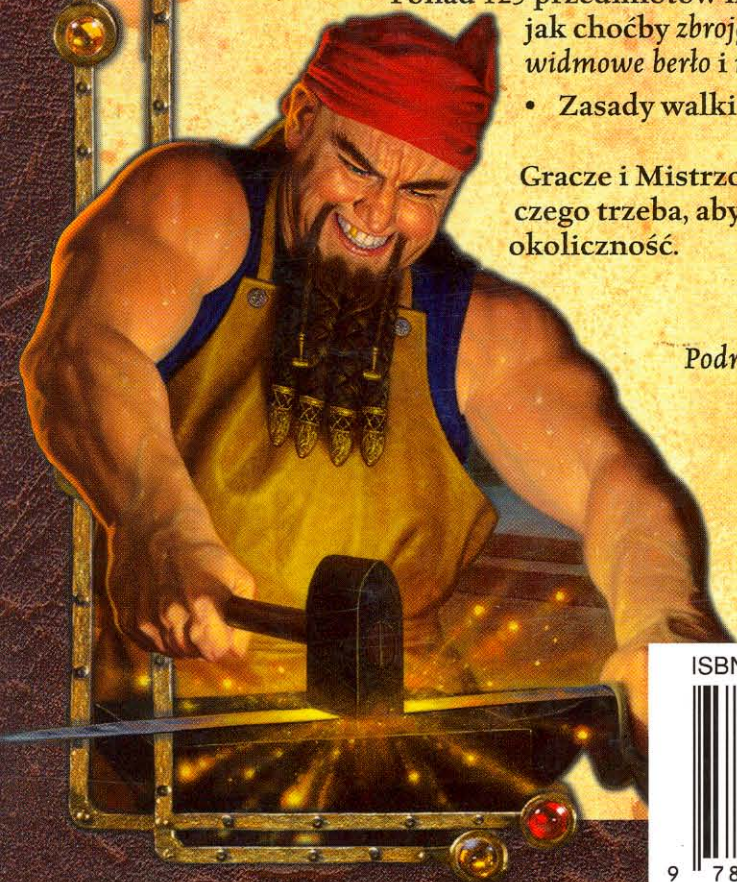
Przygotuj się na wszystko,
co może cię spotkać

Bohaterowie muszą być przygotowani na wszystko. Inaczej mówiąc, w każdej chwili powinni mieć pod ręką odpowiednią broń i ekwipunek. Na wypchanych towarami kartach tej książki, znajdziecie olbrzymi skład przedmiotów. Mogą one wpędzić was w różne kłopoty, ale także z nich wydobyć. Znajdziecie tu między innymi:

- Wielki kram z ekwipunkiem, towarami handlowymi, przedmiotami alchemicznymi, truciznami, wierzchowcami i pojazdami.
- Ponad 230 magicznych pancerzy i broni, na przykład *płonący topór*, *lancę niepowstrzymanej szarży* i *zbroję łowcy wampirów*.
- Ponad 125 przedmiotów magicznych, między innymi nowe artefakty, jak choćby *zbroję w miksturze*, *pierścień umysłu roju*, *widmowe berło* i *niewyczerpaną torbę pajęczków*.
- Zasady walki pojazdów na ziemi, w wodzie i w powietrzu.

Gracze i Mistrzowie Podziemi znajdą tu wszystko, czego trzeba, aby wyekwipować bohaterów na każdą okoliczność.

Podręcznik Gracza oraz Przewodnik MISTRZA PODZIEMI są niezbędne, aby Mistrz Podziemi mógł wykorzystać ten dodatek. Graczowi wystarczy sam Podręcznik Gracza.



ISBN 83-7418-024-2



9 788374 180245
Cena detaliczna: 49,00 zł



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