



MIECZ I PIĘŚĆ

Przewodnik dla wojowników i mnichów



Jason Carl

MIECZ I PIĘŚĆ:

Przewodnik dla wojowników i mnichów

Wykonanie

Projekt: Jason Carl

Dodatkowy projekt i rozwinięcie: Andy Collins, Monte Cook, Bruce Cordell,
Dale Donovan, David Eckelberry, David Noonan, Jonathan Tweet, James Wyatt

Redaktor: Dale Donovan

Dyrektor kreatywny: Ed Stark

Ilustracja na okładce: Jeff Easley

Ilustracje wewnątrz: Wayne Reynolds, Lars Grant-West

Dyrektor artystyczny: Dawn Murin

Projekt graficzny: Sean Glenn, Sherry Floyd

Kartografia: Dennis Kauth

Typografia: Erin Dorries

Zarządzanie projektem: Larry Weiner, Josh Fischer

Kierownictwo produkcji: Chas DeLong

Doradztwo prawne: Brian Lewis

Otoczak niziołków i klasa prestiżowa – szermierz, po raz pierwszy pojawiły się na łamach „DRAGON® Magazine” nr 275.
Dziękujemy redakcji za udostępnienie materiałów.

Oparte na pierwotnych zasadach DUNGEONS & DRAGONS® stworzonych przez E. Garego Gygaxa i Dave'a Arnesona, oraz nowej grze DUNGEONS & DRAGONS opracowanej przez Jonathana Tweeta, Monte Cooka, Skipa Williamsa, Richarda Bakera i Petera Adkisona.

Ten produkt Wizards of the Coast nie podlega klauzuli ogólnego dostępu (Open Game Content).

Żadna część niniejszego opracowania nie może być w jakikolwiek sposób kopiowana bez pisemnej zgody wydawcy.

Więcej o licencji Open Game Content i licencji d20 System na stronie www.wizards.com/d20.

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



620-T11829

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

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



ISBN 83-88919-64-5

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Michał M. Rokita
Korekta: Tornek Kreczmar,
Aleksandra Gietka-Ostrowska
Skład i łamanie: Michał W. Dagajew

Loga DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, MISTRZA PODZIEMI i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc.

Logo d20 jest znakiem handlowym należącym do Wizards of the Coast, Inc.

Wszystkie postacie Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc.

Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiegokolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.

Materiał ten jest fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, jest całkowicie przypadkowe.

© 2000, 2003 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Prawa do wydania polskiego DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

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



SPIS TREŚCI

Wstęp 4

- Co znajdziesz, a czego
nie znajdziesz w tej książce..... 4
Jak korzystać z tej książki 4

Rozdział 1:

Atuty i umiejętności 5

Atuty zastępcze 5

Nowe atuty 5

Celny rzut 5

Chwyty strzał 5

Cios łaski 5

Dodatkowe oszałamiające ataki 5

Dotyk bólu 5

Kopnięcie z obrotu 6

Łucznictwo zen 6

Mistrz taktyki 6

Nieczysta gra 6

Obalenie 6

Oczy z tyłu głowy 7

Odtrącenie tarczy 7

Parowanie drugą ręką 7

Pierś w pierś 7

Poprawione przebiegnięcie 8

Poprawione roztrzaskanie 8

Ramię w ramię 8

Skok modliszki 8

Szpony orła 8

Szybkie naciąganie kuszy 8

Ślepowiedzenie, promień 1,5 metra 8

Tarczownik 8

Udawanie słabości 8

Utrzymać szyk 9

Walka w parterze 9

Wirujące pięści 9

Wycelowanie 9

Wypad 9

Zachowanie przytomności 9

Żelazne pięści 9

Żelazny chwyt 10

Umiejętności 10

Nowe dziedziny Wiedzy 10

Stare umiejętności, nowe możliwości 10

Blefowanie 10

Dyplomacja 10

Wycucie pobudek 11

Zbieranie informacji 11

Rozdział 2: Prestiżowe klasy 12

Biczownik 12

Gladiator 14

Kawaler 15

Mistrz oręża 17

Ninja Póksiężycy 18

Nowicjusz Zakonu Łuku 20

Obrońca plemienia 21

Oddany obrońca 22

Pięść Hextora 23

Pijany mistrz 25

Rycerz Protektor Wielkiego Królestwa 27

Kodeks Rycerza Protektora 27

Rzeźnik 28

Samuraj 30

Kodeks samuraja 30

Strateg 31

Stermierz 33

Szkarałtany Mściciel 34

Widmowy wędrowiec 36

Władca łańcuchów 37

Zwiadowca niziołków 38

Rozdział 3:

Światowe sprawy 40

Wojownicy i mnisi

a świat, w którym żyją 40

Wojownik i reszta świata 40

Mnich i reszta świata 42

Organizacje: Z niewielką

pomocą moich przyjaciół 43

Wykorzystywanie organizacji

w przygodach 44

Pięści Hextora 44

Rycerze Protektorzy

Wielkiego Królestwa 45

Rycerze Czuwający (zwani też

Rycerzami Strażniczymi) 47

Dwanaście Zasad 48

Rzeźnicy 49

Szkarałtani Mściciele 52

Szkarałtani Mściciele w twojej grze 51

Wendetta w grze 52

Rozdział 4: Gra w grę 53

Bądź, kim masz być 53

Gladiator 53

Jeździec pustyni 54

Pirat 54

Stermierz 55

Wojowniczy mnich z klasztoru Szaolin 55

Rozwój postaci: rozsądne wybory 55

Jak walczyć z prawie wszystkim (i przeżyć) 56

Przeciwnik o większym zasięgu 56

Nieumarły przeciwnik 56

Latający przeciwnik 57

Przeciwnik nie do pokonania 57

Taktyka 57

Jak używać Rozszczepienia? 57

Rachunki 59

Grad ciosów czy nie? 59

Właściwości broni magicznej 61

Potworni wojownicy i mnisi.....	61	Pojazdy.....	77
Duże potwory.....	61	Dwuosobowy rydwan.....	78
Odrzucenie.....	61	ST zderzeń rydwanu.....	78
Dodatkowe kończyny.....	62	Atuty związane z rydwanami.....	78
Wielozadaniowość.....	62	Atak bocznymi ostrzami.....	78
Latające potwory.....	63	Rozjeżdżanie rydwanem.....	79
Broń naturalna.....	63	Strzelanie z rydwanu.....	79
Szybkość.....	63	Szarża rydwanem.....	79
Przykładowe istoty.....	63	Walka z rydwanu.....	79
Walka z jeźdźcem.....	64	Wóz bojowy niziołków.....	79
Walka z siodła.....	64	Wieża, twierdze i zamki.....	79
Przykłady walki:		Stanica.....	81
1. Konna walka.....	65	Ile to kosztuje.....	81
2. Pojedynek.....	67	Elfia twierdza nadrzewna.....	82
Wyjaśnienie zasad.....	68	Ile to kosztuje.....	84
Alternatywne zasady.....	69	Latarnia morska.....	84
Uniemożliwienie użycia Upadania.....	69	Ile to kosztuje.....	86
Elastyczne Zogniskowanie łuku.....	69	Umocniony most gnomów.....	87
Rozbrajanie oburącz.....	69	Ile to kosztuje.....	87
Rozdział 5: Narzędzia.....	70	Zamek z dziedzińcem.....	89
Nowa broń egzotyczna.....	70	Ile to kosztuje.....	89
Wykaz odpowiedników broni.....	75	Krasnoludzkie orle gniazdo.....	90
Przedmioty magiczne.....	75	Ile to kosztuje.....	92
Opisy specjalnych mocy tarcz.....	76	Klasztor.....	93
Opisy specjalnych mocy broni.....	76	Ile to kosztuje.....	93
Ścisłe określona broń.....	76	Arena.....	95
Opisy eliksirów.....	77	Ile to kosztuje.....	95
Opisy pierścieni.....	77	Niezwyczajne przedstawienia	
Opisy cudownych przedmiotów.....	77	z udziałem gladiatorów.....	96

TABELE

2-1: Biczownik.....	12	2-16: Szkarłatny Mściciel.....	35
2-2: Gladiator.....	14	2-17: Widmowy wędrowiec.....	36
2-3: Kawaler.....	16	2-18: Władca łańcuchów.....	38
2-4: Mistrz oręza.....	17	2-19: Zwiadowca niziołków.....	39
2-5: Ninja Półksiężycy.....	19	4-1: Spodziewana liczba trafień	
2-6: Nowicjusz Zakonu Łuku.....	20	w rundzie przy wykorzystaniu	
2-7: Obrońca plemienia.....	21	gradu ciosów.....	60
2-8: Oddany obrońca.....	22	4-2: Właściwości	
2-9: Pięść Hextora.....	24	broni magicznej.....	60
2-10: Pijany mistrz.....	25	4-3: Rozmiar broni a obrażenia..	62
2-11: Rycerz Protektor.....	27	4-4: Obrażenia mnicha zależnie	
2-12: Rzeźnik.....	29	od rozmiaru.....	62
2-13: Samuraj.....	30	4-5: Prędkość mnicha zależna	
2-14: Strateg.....	31	od szybkości podstawowej... 63	
2-15: Sierzniarz.....	33	5-1: Broń egzotyczna.....	70
		5-2: Odpowiedniki broni.....	75
		5-3: Przedmioty magiczne.....	75

WSTĘP

Niewiele emocjonuje w fantasy bardziej niż finałowa bitwa pomiędzy dobrem a złem. Gdy w powietrzu zaczynają świstać strzały, smoki zioną ogniem, a śmierć czai się za każdym rogiem, nadchodzi czas uzbrojonych w zabójcze ostrza lub nagie pięści wojowników, pokonujących zło. Kapłani, czarodzieje i łotrzykowie odchodzą na dalszy plan: to zbrojni wygrywają bitwy. Zbliża się chwila chwały wojowników i mnichów!

Spomiędzy jedenastu dostępnych w *Podręczniku Gracza* postaci tylko wojownik i mnich rozpoczynają karierę z umiejętnościami walki, dzięki czemu mogą mierzyć się z napotkanymi na wybranej drodze życiowej niebezpieczeństwami. Niejedno potrafią przetrwać, gdyż obdarzeni są żołnierskim talentem i wiedzą, czym jest pole walki – to połączenie czyni z nich mistrzów bezpośredniej konfrontacji. Walka jest ich rzemiosłem, w którym wykorzystują mięśnie, szybkość i wytrzymałość. Mnisi i wojownicy nie mają dostępu do zaklęć wtajemniczeń i czarów objawień: muszą dążyć do celu bez takich ułatwień.

Zdajemy sobie z tego sprawę, dlatego też udostępniamy ci informacje, dzięki którym rozwiną się możliwości wojowników i mnichów, a ty będziesz czerpać z gry jeszcze więcej radości.

CO ZNAJDZIESZ, A CZEGO NIE ZNAJDZIESZ W TEJ KSIĄŻCE

Wszystkie zawarte tu materiały są zupełnie nowe. Zostały oparte na regułach ostatniego wydania *DUNGEONS & DRAGONS®*. Znajdziesz tu nowe zasady, opisy nowych atutów i klas prestiżowych oraz wiele innych informacji, niezbędnych twojemu wojownikowi lub mnichowi.

Żadna z podanych tu reguł nie zmienia tych opisanych w *Podręczniku Gracza*. Ten dodatek zawiera wyłącznie ich rozszerzenie.

Poza tym znalazły się tu również nowe opcje – a nie ograniczenia – które możesz wykorzystać podczas gry w *D&D*. Używaj ich wedle uznania, modyfikując to, co według ciebie powinno ulec zmianie; zanim jednak sięgniesz po reguły opisane w tym dodatku, skonsultuj się ze swoim Mistrzem Podziemi i zapytaj go o zgodę. Prowadzący grę może, oczywiście, swobodnie wykorzystywać zasady, nowe klasy postaci i pozostałe materiały w przypadku bohaterów niezależnych.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Ta książka ma jeden podstawowy cel – pomóc ci wyróżnić bohatera. *Podręcznik Gracza* daje ci wszystkie narzędzia niezbędne do stworzenia mnicha czy wojownika 1. poziomu. *Miecz i pięść* umożliwia natomiast nadanie bohaterowi niepowtarzalnych cech, które rozszerzą jego możliwości i zwiększą znaczenie w drużynie. Jeśli stworzysz zupełnie nową postać, sięgnij po *The Hero Builder's Guidebook*. W tym podręczniku znajdziesz nieocenione rady, dzięki którym łatwiej opracujesz detale z życia bohatera z czasów, gdy nie podążał jeszcze barwną, choć niebezpieczną ścieżką kariery poszukiwacza przygód.

Informacje zawarte w tym dodatku przeznaczone są zarówno dla graczy, jak i dla MP – można je więc wykorzystać przy tworzeniu postaci oraz bohaterów niezależnych. Pamiętaj, że podane nazwy geograficzne odnoszą się do świata *D&D* opisanego w *Żyjącym Greyhawku*. Mistrzowie Podziemi, którzy prowadzą przygody w innych uniwersach, mogą oczywiście zmieniać nazwy wedle własnego uznania.

Rozdział pierwszy prezentuje szeroki wachlarz nowych atutów, dzięki którym wojownicy i mnisi udoskonalą jeszcze swoją najważniejszą umiejętność – walkę.

Rozdział drugi dotyczy nowych klas prestiżowych, do których mnisi i wojownicy mogą dążyć.

W rozdziale trzecim opisano kilka stowarzyszeń i organizacji. Bohaterowie mogą wstąpić do nich podczas kampanii, by poznać smak prawdziwej przyjaźni wśród podobnych sobie. Zyskują wówczas szansę przeżycia wspaniałych przygód i pewność, że w ciężkich chwilach ktoś przyjdzie im z pomocą. Mistrzowi Podziemi rozwiązaniem takie oferuje nowe pomysły na nowe przygody.

W rozdziale czwartym znajdują się rady dotyczące możliwie najlepszego wykorzystania zasad oraz kilka nowych, opcjonalnych reguł, dzięki którym starcia staną się ciekawsze. Tu pojawiają się też obszerne przykłady walki.

Rozdział piąty rozszerza dotychczasowy asortyment dostępnego oręża, zbroi, ekwipunku i magicznych przedmiotów. Szczegółowo opisano w nim także konstrukcję ośmiu budowli (wraz z ich kosztem i inwentarzem), które bohaterowie mogą plądrować, zdobywać, budować czy kupować – wedle uznania i w dowolnej kolejności.

ROZDZIAŁ 1: ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI

Atuty to nowy element gry D&D, wprowadzony w jej trzeciej edycji. W poświęconym im rozdziale opisano zupełnie nowe możliwości przydatne w walce, a przeznaczone przede wszystkim dla mnichów i wojowników, choć wolno ich używać każdemu, kto spełnia warunki wstępne. Warunki te to między innymi minimalne wartości atrybutów oraz minimalna premia do ataku.

Atuty, które oznaczono gwiazdką (*), są dla wojownika atutami premiovymi.

ATUTY ZASTĘPCZE

Jeżeli bohater posiada moc klasową lub specjalną zdolność, która działa podobnie jak atut, należy uznać, iż spełnia on warunek wstępny. Co to oznacza? Jeżeli, na przykład, dysponuje klasową mocą czy specjalną zdolnością, której opis brzmi mniej więcej tak: „Działa analogicznie do Ruchliwości”, może uzyskiwać atuty, które wymagają posiadania Ruchliwości – na przykład Atak z doskoku. Jeżeli kiedykolwiek straci ów zastępczy warunek wstępny, traci również dostęp do wszelkich bazujących na nim atutów, które zdołał do tej pory uzyskać.

NOWE ATUTY

„Mam dla ciebie niespodziankę. Zbliź się, to ci ją pokażę.”

Regdar

Celny rzut [Ogólny]

Każda broń staje się w twoich rękach śmiertelnie skutecznym pociskiem.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Zr 15+.

Korzyści: Możesz cisnąć każdą broń, jaką umiesz się posługiwać, bez względu na to, czy takie jest jej

przeznaczenie, czy też nie. Zastosowanie tego atutu zapewnia broni przyrost zasięgu o 3 metry.

Chwywanie strzał [Ogólny]*

Dośkonalisz umiejętność chwywania nadlatujących strzał, beltów, oszczepów i innej broni miotanej oraz rzucanej.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, Odbicie strzał, Poprawiony atak bez broni, Zr 15+.

Korzyści: Aby użyć tego atutu, musisz mieć przynajmniej jedną rękę wolną. Wykorzystując atut Odbicie strzał, możesz chwytać lecące pociski, a nie ich unikać. Broń rzuconą – topory czy włócznie – możesz natychmiast odrzucić w kierunku właściciela (akcja darmowa) lub zachować na później. Broń miotaną – strzały i belty – możesz wystrzelić (najwcześniej w następnej rundzie, w swojej inicjatywie), jeżeli tylko posiadasz właściwy rodzaj łuku lub kuszy.

Cios łaski [Ogólny]*

Nie tracisz czasu, dobijając przeciwników.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Poprawiona inicjatywa.

Korzyści: Możesz wykonać coup de grace jako akcję standardową.

Brak: Coup de grace to akcja całorundowa.

Dodatkowe oszałamiające ataki [Ogólny]

Walczyć bez broni masz prawo do większej liczby oszałamiających ataków.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Oszałamiająca pięść.

Korzyści: Możesz dziennie wykonać trzy dodatkowe oszałamiające ataki, a atut ten wybierać wielokrotnie.

Dotyk bólu [Ogólny]

Oszałamiającym atakiem zadajesz przeciwnikowi straszliwy ból.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Oszałamiająca pięść, Rzt 19+.

Korzyści: Ofiara udanego oszałamiającego ataku odczuwa straszliwy ból i przez jedną rundę odczuwa mdłości, wcześniej jednak jest normalnie otumaniona przez rundę. Oszałamiający atak dotyczy zarówno zdolności klasowej mnicha, jak i atutu Oszałamiająca pięść. Atut



nie działa na stworzenia niepodatne na otumanienie i o rozmiarze większym od ciebie.

Kopnięcie z obrotu [Ogólny]

Możesz w tej samej akcji ataku spróbować trafić kilku przeciwników.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3, Poprawiony atak bez broni, Zr 15+.

Korzyści: Udany test ataku bez broni pozwala ci wykonać drugi rzut i zaatakować bez broni kolejnego przeciwnika, znajdującego się w twoim obszarze zagrożenia. Atut ten wymaga akcji pełnego ataku.

Łucznictwo zen [Ogólny]

Używając broni dystansowej, zdajesz się na intuicję.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, Rzt 13+.

Korzyści: Możesz użyć modyfikatora z Roztropności, a nie Zręczności, gdy wykonujesz atak dystansowy i gdy cel znajduje się w zasięgu 9 metrów.

Mistrz taktyki [Ogólny]*

Doskonale wykorzystujesz swoje umiejętności taktyczne.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa.

Korzyści: Ten atak umożliwia ci wykonanie jednego ataku wręcz (lub innej akcji, którą traktuje się jak atak wręcz lub atak dotykowy wręcz), wliczając w to próby rozbicia, przewrócenia oraz złapania w zwarcie przeciwnika, który jest w twoim zasięgu ataku wręcz i który z jakiegóż powodu nie ma wzglę-

dem ciebie modyfikatora ze Zręczności do KP. Otrzymujesz dodatkowy atak w swoim momencie inicjatywy – przed lub po zwykłej akcji. Jeśli w zasięgu ataku wręcz znajduje się kilku przeciwników, którzy z jakichś przyczyn nie mogą względem ciebie korzystać z modyfikatora ze Zręczności do KP, możesz ten atut wykorzystać tylko przeciw jednemu z nich.

Nieczysta gra [Ogólny]

Znasz brutalne, aczkolwiek efektywne sposoby walki rodem z ulicy i mrocznych zaułków.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa.

Korzyści: Wykonaj normalny test ataku wręcz. Jeżeli się powiedzie, zadajesz dodatkowo +1k4 punktów obrażeń. Ten atut wymaga poświęcenia akcji calorundowej.

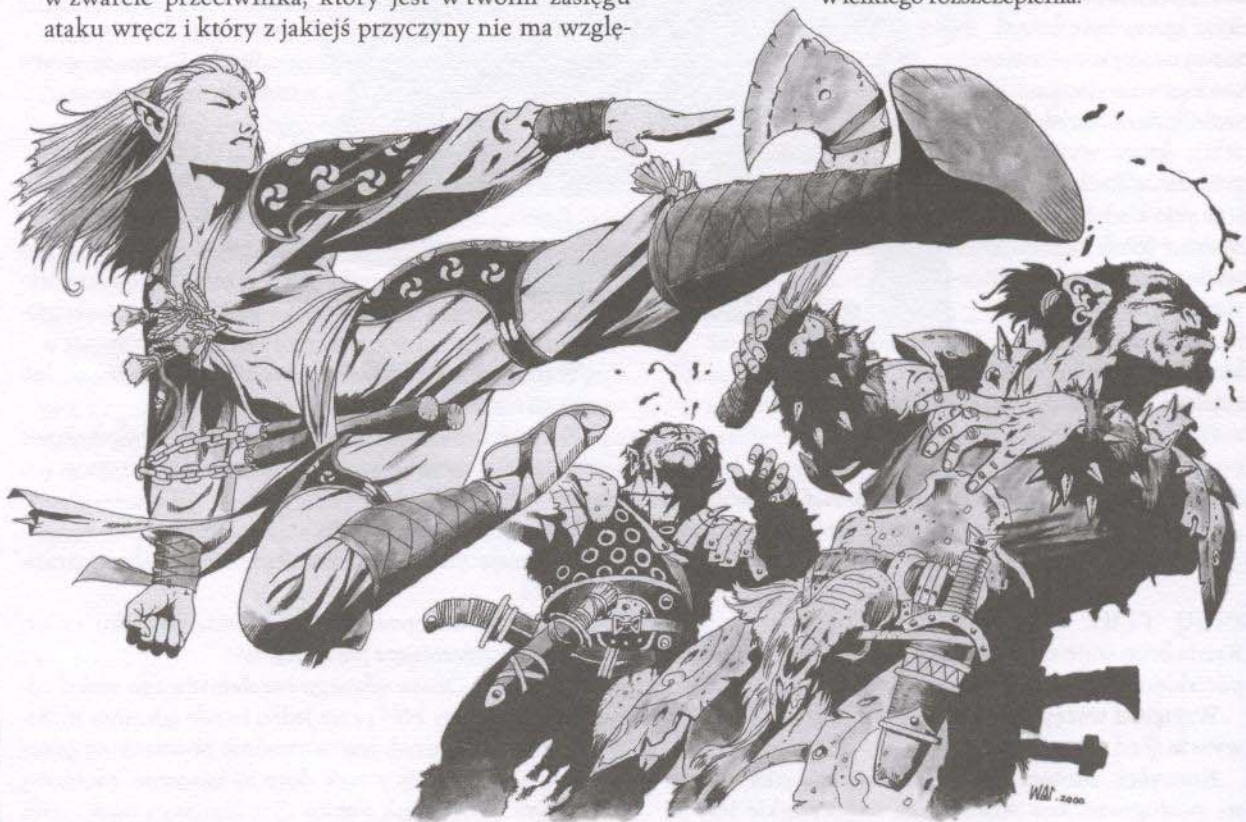
Obalenie [Ogólny]*

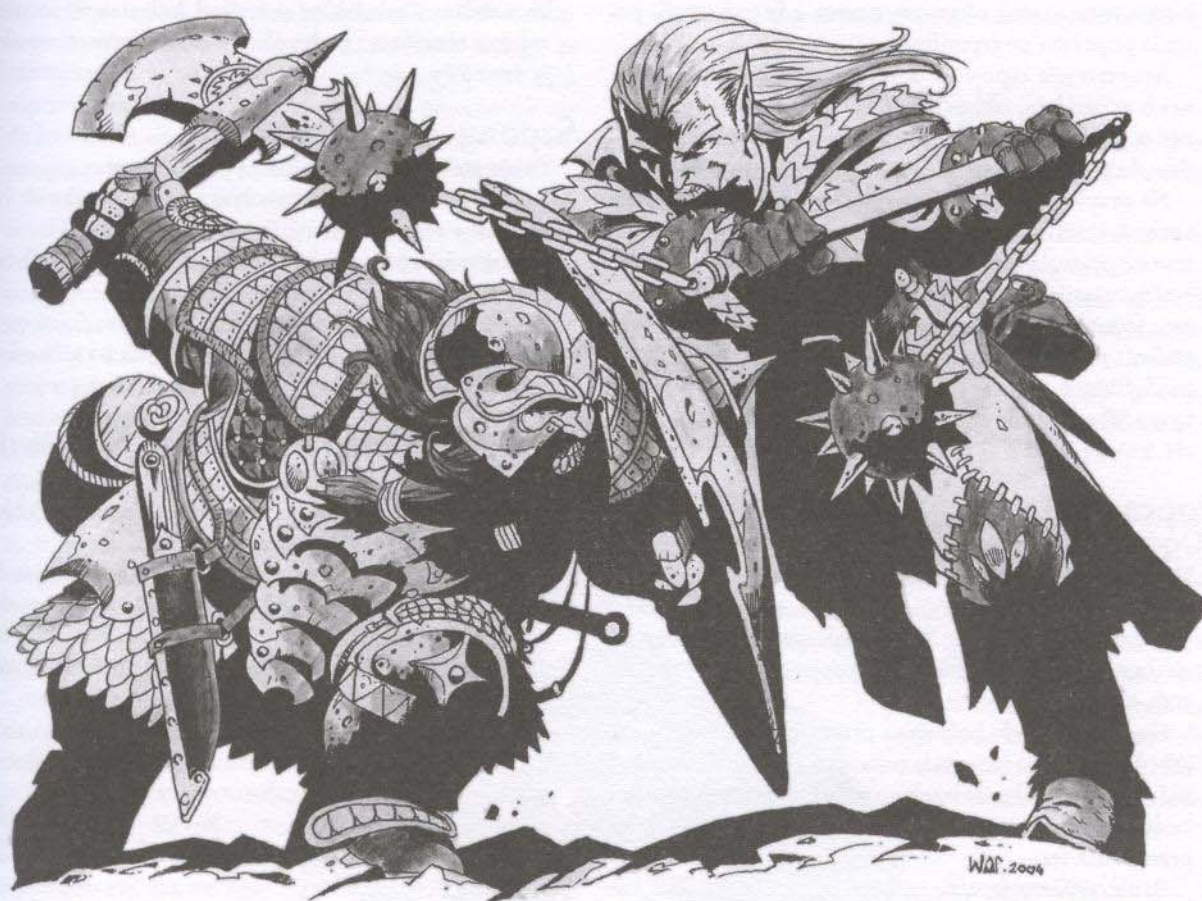
Twe potężne ciosy zwalają z nóg.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Poprawione przewracanie, S 15+.

Korzyści: Jeśli w walce wręcz zadasz przeciwnikowi za jednym razem co najmniej 10 obrażeń, możesz próbować go przewrócić, wykonując test ataku. Jest to akcja darmowa.

Tego atutu nie można używać wraz z Poprawionym przewracaniem, by uzyskać dodatkowy atak. Ponadto udane jego wykorzystanie nie zapewnia dodatkowego ataku, który otrzymuje się za sprawą Rozszczepienia czy Wielkiego rozszczepienia.





Oczy z tyłu głowy [Ogólny]

Wyostrome zmysły i orientacja w czasie walki zmniejszają ryzyko, że przeciwnicy zajdą cię z flanki.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, Rzt 19+.

Korzyści: Atakujący nie otrzymują zwyczajowej premii +2, kiedy atakują cię z flanki. Ten atut nie działa, gdy tracisz modyfikator Zręczności do KP, na przykład, kiedy jesteś nieprzygotowany.

Brak: Gdy przeciwnicy cię flankują, otrzymują premię +2 do testu ataku.

Odrzucenie tarczy [Ogólny]*

Wiesz, jak przedrzeć się przez obronę przeciwnika, odrzucając jego tarczę.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +4 lub wyższa, Walka dwoma rodzajami broni.

Korzyści: Atutu tego można używać tylko walcząc z przeciwnikiem wyposażonym w tarczę. Ponadto wasze rozmiary mogą się różnić tylko o jedną kategorię. Używając zasad uderzania w broń (*Podręcznik Gracza*, rozdział ósmy), wykonaj drugą ręką atak wymierzony w tarczę przeciwnika. Jeżeli test się powiedzie, na chwilę odrzucasz tarczę, przez co otrzymujesz okazyjny atak podstawową bronią z całą premią do ataku, a przeciwnik nie może

zwiększyć swego KP o premię wynikającą z używania tarczy. Aby używać tego atutu, musisz posiadać dwa oręże.

Parowanie drugą ręką [Ogólny]*

Możesz używać trzymanego w drugiej ręce oręża, by bronić się przed atakami w walce wręcz.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, biegłość w broni, Oburęczność, Walka dwoma rodzajami broni, Zr 13+.

Korzyści: Kiedy walczysz dwoma rodzajami broni i wykonujesz akcję całorundową, decydujesz, czy atakujesz normalnie, czy w tej rundzie zamieniasz wszystkie ataki z drugiej ręki na premię unikową +2 do KP. Jeżeli używasz puklerza, premia do KP się kumuluje. Możesz do tego celu używać tylko broni z ostrzem lub drzewcem, o rozmiarze mniejszym od twojego.

Pierś w pierś [Ogólny]*

Potrąfisz walczyć na bliski dystans i unikać zwania.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa.

Korzyści: Kiedy wróg próbuje doprowadzić do zwania, wszystkie obrażenia, jakie zadasz mu w udanym ataku okazyjnym (wynikającym z próby zwania) dodawane są do następnego testu uniknięcia zwania. Ponadto mo-

zesh wykonać atak okazyjny nawet, gdy napastnik posiada poprawione łapanie.

Atut ten nie zapewnia dodatkowych ataków okazyjnych w rundzie, zatem jeżeli nie jesteś w stanie wykonać takiego ataku, gdy przeciwnik próbuje doprowadzić do zwarcia, Pierś w pierś na nic się nie zda.

Na przykład, złowieszczy niedźwiedź atakuje cię pazurami. Jeżeli nie masz tego atutu, poprawione łapanie stwora pozwala mu natychmiast wykonać test zwarcia bez narażania się na twój okazyjny atak. Atak taki możesz jednak wykonać, jeśli posiadasz Pierś w pierś. Gdy trafisz i zadasz, na przykład, osiem obrażeń, otrzymujesz modyfikator +8 (oraz premię do ataku, premię wynikającą z Siły oraz modyfikator z rozmiaru) do testu zwarcia, który pozwala ci uniknąć uścisku niedźwiedzia.

Poprawione przebiegnięcie [Ogólny]*

Nauczono cię, jak skutecznie przebiec po mniejszym od ciebie przeciwniku.

Warunki wstępne: Wspecjalizowanie, Poprawiona bycza szarża, Poprawione przewracanie, Potężny atak, S 13+.

Korzyści: Kiedy próbujesz przebiec po przeciwniku, który jest o jedną kategorię rozmiaru mniejszy od ciebie, nie może cię uniknąć. Jeżeli go przewrócisz, natychmiast zyskujesz okazyjny atak ze zwyczajową premią +4, gdyż przeciwnik leży.

Brak: Ofiara przebiegnięcia może cię unikać lub blokować.

Poprawione roztrzaskanie [Ogólny]*

Nauczyłeś się uderzać dokładnie tam, gdzie chcesz.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Roztrzaskanie.

Korzyści: Gdy uderzasz w broń przeciwnika, zadajesz dwa razy więcej obrażeń.

Ramię w ramię [Ogólny]*

Potrafisz w czasie walki współpracować z innymi, co czyni cię groźniejszym przeciwnikiem.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, Zmysł walki.

Korzyści: Jeżeli ty i twój przyjaciel posiadacie ten atut i flankujecie tego samego przeciwnika, obaj otrzymujecie premię +4 do testu ataku.

Brak: Zwykły flankujący otrzymują premię +2.

Skok modliszki [Ogólny]

Potrafisz skoczyć na przeciwnika, wyprowadzając jednocześnie potężny atak.

Warunki wstępne: Mnich poziomu 7+, 5 rang w Skakaniu.

Korzyści: Wyznacz przeciwnika w maksymalnym zasięgu Skakania i wykonaj normalny test tej umiejętności. Jeżeli będzie on udany, możesz wyznaczonego przeciwnika

zaatakować tak, jakbyś szarżował. Jeśli atak się powiodł, zadajesz obrażenia z podwojonym modyfikatorem wynikającym z Siły.

Szpony orła [Ogólny]

Twe ataki bez broni niszczą przedmioty.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2, Poprawiony atak bez broni, Roztrzaskanie, Zr 15+.

Korzyści: Możesz bez broni atakować oręż lub tarczę przeciwnika.

Specjalny: Trwałość i punkty wytrzymałości oręza podano w *Podręczniku Gracza* – patrz Tabela 8-13: Trwałość i punkty wytrzymałości powszechnych broni i tarcz.

Szybkie naciąganie kuszy [Ogólny]*

Naciągasz kuszę szybciej niż inni.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, biegłość w używanej kuszy.

Korzyści: Naciągnięcie ręcznej i lekkiej kuszy do dla ciebie darmowa akcja, choć prowokujesz przy tym okazyjny atak. Natomiast kuszę ciężką naciągasz w akcji będącej odpowiednikiem ruchu, również prowokując okazyjny atak. Możesz tego atutu użyć raz w rundzie.

Brak: Naciągnięcie ręcznej i lekkiej kuszy to akcja będąca odpowiednikiem ruchu. Ładowanie kuszy ciężkiej to z kolei akcja całorundowa.

Ślepowidzenie, promień 1,5 metra [Ogólny]

Wyczuwasz przeciwników w ciemności.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +4 lub wyższa, Rzt 19+, Walka na ślepo.

Korzyści: Dzięki kombinacji różnych zmysłów – w tym czulego słuchu i wyczuwania drgań – możesz ustalić gdzie (w promieniu 1,5 metra od ciebie) znajduje się przeciwnik. Nie pomoże mu ani ciemność, ani niewidzialność. Nie zdołasz jednak wykryć w ten sposób istot bezcielesnych. Wyjawszy zmniejszony zasięg, atut ten działa identycznie jak zdolność nadzwyczajna ślepowidzenie, opisana w *Księdze Potworów*.

Tarczownik [Ogólny]*

Możesz używać tarczy jak broni trzymanej w drugiej ręce, zachowując dawaną przez nią premię do pancerza.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, biegłość w tarczy.

Korzyści: Możesz wykonać tarczą atak wykorzystując drugą rękę i zachowując premię, jaką dodaje ona do KP.

Brak: Użycie tarczy jako broni oznacza, że w danej rundzie nie daje ona premii do KP.

Udawanie słabości [Ogólny]

Przeciwnikowi wydaje się, że nie masz broni, a ty z tego korzystasz.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Poprawiony atak bez broni.

Korzyści: Wykonujesz test Blefowania sporny z te-

stem Wyczuciem pobudek przeciwnika. Jeśli zakończy się powodzeniem, uda ci się przekonać wroga, że nie masz broni i że może wykonać okazyjny atak. Tak naprawdę jesteś jednak uzbrojony, toteż przeciwnik nie do końca wie, co się dzieje (należy go traktować jak nieprzygotowanego) i nie wykonuje ataku okazyjnego.

Ten atut możesz wykorzystywać nie tylko w sytuacjach, gdy jesteś bezbronny, ale również gdy dysponujesz małą lub małą bronią (musisz biegle się nią posługiwać). Ukrywasz ją aż do ostatniej chwili, choć otrzymujesz karę do testu Blefowania – odpowiednio -2 i -6. Nie stosuje się kar, jeśli używasz oręża mającego jakiś kamuflaż, na przykład wachlarza bojowego.

Wykorzystanie tego atutu to akcja standardowa, podobnie jak finta w walce, z tą różnicą, iż po udanym teście umiejętności natychmiast wykonujesz atak. Udać słabość możesz tylko raz na spotkanie – potem twój przeciwnik staje się ostrożniejszy i nie da się znów podejść.

Utrzymać szyk [Ogólny]*

Nauczono cię, jak się bronić, gdy przeciwnik szarżuje.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Zmysł walki.

Korzyści: Możesz wykonać okazyjny atak przeciwko wrogowi, który szarżując znalazł się w twoim obszarze zagrożenia. Twój atak ma miejsce przed jego atakiem z szarży.

Walka w parterze [Ogólny]*

Walczysz w parterze bez kar.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Błyskawiczny refleks, Zr 15+.

Korzyści: Możesz atakować z pozycji leżącej bez kar do testu. Jeżeli test jest udany, możesz wstać (akcja darmowa).

Wirujące pięści [Ogólny]

Potrafisz wyprowadzić serię nieprawdopodobnie szybkich ciosów.

Warunki wstępne: Mnich poziomu 4+, Zr 15+.

Korzyści: Możesz wykonać dwa dodatkowe ataki w rundzie, ale wszystkie ataki w tej rundzie wykonujesz z karą -5. Ten atut wymaga akcji całorundowej.

Nie możesz w tym samym czasie korzystać z Wirujących pięści i gradu ciosów.

Wycelowanie [Ogólny]*

Tak biegle posługujesz się bronią dystansową, że jesteś w stanie trafić schowanego przeciwnika, do którego inny strzelec chybia z powodu osłony.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testu ataku dystansowego, jeśli cel jest schowany za osłoną. Atut nie działa, gdy osłony brak lub gdy jest całkowita.

Wypad [Ogólny]*

Zaskakujesz przeciwnika, atakując go z niesamowitym impetem.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, Potężny atak.

Korzyści: Udany test ataku podczas szarży pozwala ci podwoić modyfikator z Siły podczas obliczania obrażeń, bez względu na to, czy używasz broni jedno- czy dwuręcznej. Przeciwnik może jednak wykonać okazyjny atak.

Zachowanie przytomności [Ogólny]

Zachowujesz siłę woli nawet wtedy, gdy sprawy nie układają się najlepiej.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Krzepkość, Twardość, Żelazna wola.

Korzyści: Gdy twoje punkty wytrzymałości spadną do zera, masz prawo w każdej rundzie, w swojej inicjatywie, wykonać jedną akcję cząstkową. Oczywiście w momencie, kiedy twoje punkty wytrzymałości spadną do -10, tracisz przytomność.

Żelazne pięści [Ogólny]

Wiesz, jak skuteczniej atakować bez broni.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +2 lub wyższa, Poprawiony atak bez broni.

Korzyści: O użyciu atutu musisz zdecydować przed testem ataku (chybienie niweczy próbę). Udany atak bez broni zadaje o +1k4 obrażenia więcej. Tego atutu możesz używać tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Roztropności + 3.



Żelazny chwyt [Ogólny]

Rozmiar broni przestaje mieć dla ciebie znaczenie.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, S 13+, Zogniskowanie broni (w odpowiednim orężu).

Korzyści: Możesz używać jedną ręką broni do walki wręcz większej o jedną kategorię rozmiaru od ciebie. Na przykład: niziołek z Żelaznym chwytem może wlaść długim mieczem jedną ręką. Używając tego atutu otrzymujesz ujemny modyfikator -2 do testów ataku. Ten atut możesz brać wiele razy, za każdym razem dotyczy on jednak innego oręża.

Brak: W jednej ręce dzierżyć możesz tylko broń twojego rozmiaru lub mniejszą.

UMIEJĘTNOŚCI

– Lekceważysz mnie, bo nie odziewam się w metal. Lecz ja nie potrzebuję pancerzy. Posiadam umiejętności, których ty nigdy nie pojmiesz.

Ember

Umiejętności to ważny element, który pomaga stworzyć silnego i hardego bohatera. Kiedy twój mnich lub wojownik, awansując na wyższy poziom, otrzyma do dyspozycji kolejne punkty umiejętności, możesz odczuwać pokusę zlekceważenia tego faktu. Radzimy ci jednak nie robić tego błędu. Właściwe dobranie umiejętności może decydować o sukcesie i porażce, a nawet o życiu lub śmierci.

Opisane dalej umiejętności – podobnie do tych, które znasz z Podręcznika Gracza – zapewniają szeroki wachlarz możliwości i naprawdę będzie lepiej, jeśli poświęcisz im nieco więcej uwagi i punktów.

NOWE DZIEDZINY WIEDZY

Podobnie jak Rzemiosło czy Profesja, Wiedza obejmuje dużą grupę nie związanych ze sobą dziedzin. Reprezentuje wiele gałęzi nauki, w tym przedmioty akademickie, a nawet czysto teoretyczne. Poniżej podajemy kilka nowych dziedzin Wiedzy – możesz zapoznawać się z nimi za zgodą MP.

- Tradycje ludowe (folklor, mity, pochodzenie nazw miejscowych, medycyna ludowa);

- Literatura (opowieści, sztuki, ballady, epepeje, legendy);
- Matematyka (rachunki, geometria, algebra);
- Polityka (instytucje rządowe, podania, łapówkarstwo, kruczki prawne, sztuka kompromisu);
- Cwaniactwo (picie, flirt, hazard, śledzenie);
- Wojna (maszyny oblężnicze, podkopy, strategia i taktyka oblężeń).

STARE UMIEJĘTNOŚCI, NOWE MOŻLIWOŚCI

Umiejętności odgrywają ważną rolę w procesie tworzenia odpowiedniego bohatera. Bez nich nie byłbyś w stanie wykonać wielu czynności – zarówno tych prostych (nakierowanie dziobu łodzi na horyzont), jak i trudniejszych (ucieczka po stromej ścianie przed rozwścieczonym potworem). Staraliśmy się, by stworzony system umożliwił wykorzystywanie każdej umiejętności do więcej niż jednego celu, niekoniecznie tylko w oczywistych sytuacjach. Poniżej podsuwamy kilka sugestii, w jaki sposób można rozwinąć umiejętności opisane w Podręczniku Gracza.

Blefowanie (Cha)

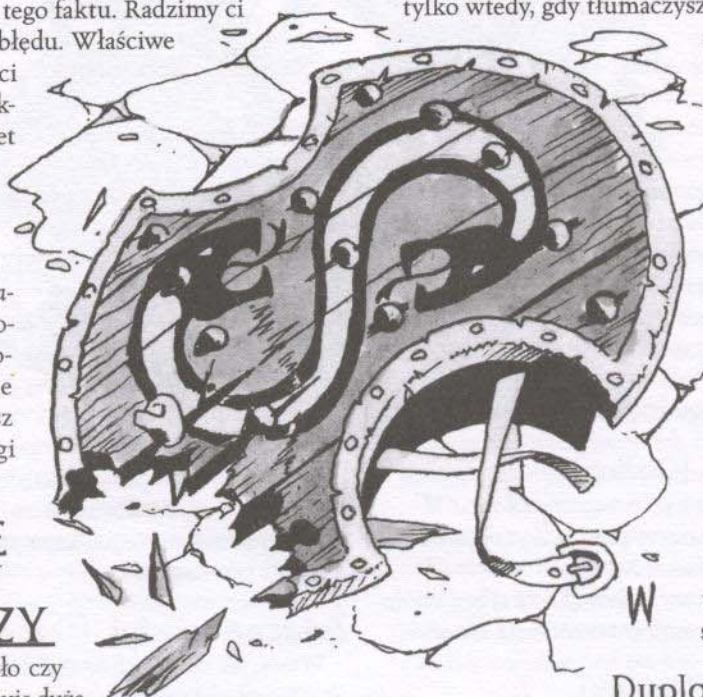
Zwykłe wykorzystanie: Czasem musisz komuś wmówić, że twoje wypowiedzi, choć brzmią mniej lub bardziej nieprawdopodobnie, to szczerą prawdą i że można ci zaufać. Przydaje się to w wielu sytuacjach – nie tylko wtedy, gdy tłumaczysz, że posiadane przez ciebie

przedmioty magiczne właśnie z narażeniem życia wyrwałś z łap szalonego czarnoksiężnika.

Nowe wykorzystanie: Uwodzenie. Możesz użyć Blefowania, by przekonać przedstawiciela płci przeciwnej, że twoje romantyczne intencje są jak najbardziej szczerze, uzyskując dzięki temu niewielką przysługę (jak pokazanie drogi innej, niż po wysokim murze i przez okno czy też zdradzenie hasła, które pozwoli ci uniknąć natarczości strażników). Oczywiście tak Blefowania nie da się używać w trakcie walki.

Dyplomacja (Cha)

Zwykłe wykorzystanie: Czasem warto, by inni uznawali cię za sympatycznego, chętnego do współpracy i ogólnie lubianego osobnika – nawet jeżeli taki nie jesteś. Zapewne twój wojownik wygląda zabójczo przystojnie w kolczudze schłapaną krwią i postrzępionym płaszczu, lecz mistrz ceremonii może mieć na ten





temat inne zdanie, i nie wpuści cię na królewski bal, dopóki nie wytłumaczysz mu, że masz nie cierpiącą zwłoki sprawę.

Nowe wykorzystanie: Właściwe tytułowanie. Nawet wykwalifikowany zabójca smoków nie może sobie pozwolić na zadzieranie z osobami zajmującymi wysokie stanowiska. A szlachetnie urodzeni i inni dygnitarze oczekują, że zwrócimy się do nich we właściwy sposób. Wiedząc, kiedy powiedzieć do bogatego potencjalnego patrona „Wasza łaskawość”, zamiast „Jaśnie panie”, możemy liczyć na jego przychyłność.

Wyczucie pobudek (Rzt)

Zwykle wykorzystanie: Przydaje się, gdy ktoś używa przeciwko tobie Błefowania. Wykonujesz test sporny i jeżeli wygrasz, nie zostaniesz oszukany.

Nowe wykorzystanie: Poznanie mocnych i słabych stron wroga. Masz ogólne rozeznanie w umiejętnościach przeciwnika. Użycie tej umiejętności w opisanym tu sposób wymaga obserwowania walczącego wroga przez co najmniej trzy rundy. Przez ten czas nie możesz robić nic, co odwróciłoby twoją uwagę – co najwyżej poruszać się normalnym tempem. ST wynosi 20 +1 za każdy poziom przeciwnika. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, otrzymujesz premię +4 do pierwszego testu ataku w walce z obserwowanym. Walka musi mieć miejsce w ciągu najbliższych 24 godzin lub premia przepadnie. Nie możesz otrzymać wspomnianej

premii dwa razy przeciw tej samej ofierze, chyba że między obserwacjami zmienił się jej poziom.

Nowe wykorzystanie: Rozszyfrowanie strategii. Oceniasz sytuację na polu walki i odkrywasz prawdziwe oblicze wroga. Musisz obserwować walkę przez co najmniej trzy rundy, zanim wykonasz test. ST wynosi 15 +1 za każdego przeciwnika. Po udanym teście możesz określić prawdziwe motywacje przeciwnika (czy potnie cię na plasterki, odciągnie lub doprowadzi w określone miejsce, uwolni jeńców itp.).

Zbieranie informacji (Cha)

Zwykle wykorzystanie: Ta umiejętność pozwala poznać plotki i legendy dotyczące lochu, który zamierzasz wkrótce zwiedzić, oraz dotrzeć do odpowiednich osób, które mają potrzebne ci informacje.

Nowe wykorzystanie: Kto dowodzi? Potrzebujesz pomocy ze Świątyni Czterech Wiatrów, ale nie wiesz, z kim rozmawiać? Powinieneś iść prosto do wielkiego mistrza, a może najpierw poprosić kogoś z jego sług o pomoc i radę? Ale którego? Właściwe użycie tej umiejętności pozwoli uniknąć takich wątpliwości i znaleźć rzeczywistego przywódcę.

Nowe wykorzystanie: Kto jest kim? Rozsądni poszukiwacze przygód zawsze sprawdzają, z kim mają do czynienia, zanim zaczną ubijać interes. Czy zakapturzony jegomość, który przysiadł się do stolika w karczmie, naprawdę jest służącym księcia Niccolo? A nawet jeżeli, to czy wspomnianemu księciu można ufać?

ROZDZIAŁ 2: PRESTIŻOWE KLASY

– Jak ty to robisz?

– Redgar

Przedstawionych w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI klas prestiżowych nie można zdobyć, ot tak. W opisie każdej z nich podano specjalne wymogi, które musi spełniać kandydat, pragnący podążać taką drogą. Jeśli nie napisano inaczej, w trakcie rozwoju postaci stosować należy normalne zasady wieloklasowości.

BICZOWNIK

Bicz staje się niejako częścią ciała członka tej klasy prestiżowej. W jego rękach zmienia się on w żywą, posłuszną każdemu rozkazowi istotę. Trening biczownika wybiega znacznie dalej, niż zwykła biegłość w posługiwaniu się bronią egzotyczną i tylko osoby naprawdę zdeterminowane są w stanie wytrwać do końca nauki.

Większość członków tej klasy prestiżowej walczy najczęściej biczem lub biczem z ostrzem (w obu wypadkach chodzi o broń egzotyczną). Wszyscy posiadają zdolności, które czynią z nich śmiertelnie groźnych przeciwników. Zwykle są to wojownicy, byli paladyni, tropiciele, byli druidzi i barbarzyńcy – przedstawiciele tych klas mają zacięcie do sztuki posługiwania się biczem i potrafią przekształcić to narzędzie w zabójczą broń. Niemniej również łotrzykowie, mnisi i bardowie mogą wiele osiągnąć w tej kwestii. Zaklinacze, czarodzieje i kapłani rzadko podążają tą drogą.

BN należący do tej klasy to indywidualista z uwielbieniem trzaskający batem. Niewątpliwie traktuje on walkę biczem jako rodzaj sztuki, wie jednak, że to przede wszystkim niezwykle groźna broń.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

Bazowa premia do ataku: +5.

Biegłość w broni egzotycznej: Bicz.

Zogniskowanie broni: Bicz.

Rzemiosło (rymarstwo): Ranga 2.

Stosowanie liny: Ranga 2.

Inne: Biczownik musi posiadać bicz lub bicz z ostrzem (patrz rozdział 5). Zwykle posiada oba rodzaje broni (ulepszone, jeżeli tylko stać go na to).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe biczownika (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Chą), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: W czasie szkolenia biczownik skupia się na nauce wykorzystywania wszelkiego rodzaju biczów. Nie jest biegły w posługiwaniu się żadnymi pancerzami oraz tarczami.

Ukradkowy atak biczem: Jeżeli biczownik ma okazję zaatakować przeciwnika, który nie może się bronić i który znajduje się w zasięgu (do 4,5 metra), jest w stanie trafić w punkt vitalny i zadać duże obrażenia biczem lub biczem z ostrzem (biczownik nie może wykonywać ukradkowego ataku innym orężem). W zasadzie zawsze, kiedy wróg pozbawiony jest premii ze Zręczności do KP (niezależnie od tego, czy w ogóle ma premię ze Zręczności, czy nie) lub gdy biczownik go flankuje, atak powoduje dodatkowe rany – +1k6 obrażeń i +1k6 na każde następne cztery poziomy (+2k6 na 5. i +3k6 na 9. poziomie). Jeżeli biczownikowi uda się trafić krytycz-

TABELA 2-1: BICZOWNIK

Poziom	Bazowa premia do ataku	Wytrzymałość	Rzut obronny na Refleks	Wolę	Specjalne
1	+1	+0	+2	+0	na bliski dystans, prawdziwe rany, smagnięcie, ukradkowy atak biczem +1k6
2	+2	+0	+3	+0	poprawione przewracanie, trzecia dłoń
3	+3	+1	+3	+1	trzask losu
4	+4	+1	+4	+1	chłoszczący bicz
5	+5	+1	+4	+1	ukradkowy atak biczem +2k6
6	+6	+2	+5	+2	poprawione rozbijanie
7	+7	+2	+5	+2	otumaniające smagnięcie
8	+8	+2	+6	+2	trzask zagłady
9	+9	+3	+6	+3	ukradkowy atak biczem +3k6
10	+10	+3	+7	+3	spiralą śmierci

nie za pomocą ukradkowego ataku, dodatkowe obrażenia nie mnożą się.

Zdolność ta kumuluje się z innymi ukradkowymi atakami.

Jeżeli członek tej prestiżowej klasy posługuje się zwykłym biczem (nie biczem z ostrzem), może ukradkowym atakiem powodować stłuczenia, zamiast normalnych obrażeń (patrz prawdziwe rany, dalej).

Biczownik może zaatakować ukradkiem tylko stworzenia z dostrzegalną anatomią – nieumarli, konstrukty, słuzy, rośliny i stworzenia bezcielesne nie mają witalnych punktów, w które można byłoby trafić. Także wszystkie stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne są automatycznie całkowicie niepodatne na ukradkowy atak. Ponadto biczownik musi widzieć cel wystarczająco dobrze, żeby dostrzec jego witalne punkty, oraz mieć możliwość ich osiągnięcia. Nie może ukradkiem zaatakować istoty w ukryciu ani też kończyn stworzenia, którego punkty witalne znajdują się poza zasięgiem.

Jeżeli biczownik otrzymuje premię do ukradkowego ataku z innego powodu (na przykład, jest łotrzykiem odpowiedniego poziomu), premie do obrażeń się kumulują.

Na bliski dystans: Od 1. poziomu członek tej klasy może atakować biczem i biczem z ostrzem przeciwników w obszarze zagrożenia, nie prowokując okazyjnych ataków.

Prawdziwe rany: Od 1. poziomu członek tej klasy może zwykłym biczem powodować normalne obrażenia, a nie stłuczenia (sam o tym decyduje). Dzięki temu jest w stanie ranić istoty z premią z pancerza +1 i większą oraz z naturalnym pancerzem +3 i większym. Jeżeli zdecyduje się na zadawanie stłuczeń, nie wyrządza krzywdy stworzeniom z premią z pancerza +1 i większą oraz z naturalnym pancerzem +3. Bicz z ostrzem zawsze powoduje normalne obrażenia.

Smagnięcie: Członek tej klasy może wykonać biczem lub biczem z ostrzem atak okazyjny na wroga znajdującego się w zasięgu 1,5 metra, jakby to była broń do walki wręcz.

Poprawione przewracanie: Na 2. poziomie biczownik zyskuje atut Poprawione przewracanie. Może wykorzystywać go używając bicza lub bicza z ostrzem. Nie musi spełniać warunku wstępnego Poprawionego przewracania, jakim jest atut Wyspecjalizowanie.

Trzecia dłoń: Na 2. poziomie członek tej klasy osiąga taką precyzję w posługiwaniu się biczem i biczem z ostrzem, że może ich używać niemal jak trzeciej dłoni, znajdującej się na elastycznej i długiej na 4,5 metra ręce. Większość czynności wymaga poświęcenia akcji standardowej, a przerzucenie chwyconego biczem przedmiotu do dłoni wymaga akcji będącej odpowiednikiem ruchu. Uwaga: Biczownik korzystający z tej mocy zwykle posługuje się zwykłym biczem, który – w odróżnieniu od bicza z ostrzem – nie powo-

duje żadnych obrażeń czy zniszczeń. Co prawda, gdy chwytny przedmiot (lub istota) jest wystarczająco wytrzymały, mógłby posłużyć się bronią ostrą, jednak lepiej zachować ostrożność – dlatego większość biczowników nosi dwa rodzaje biczów.

Udane użycie trzeciej dłoni wymaga testu ataku o podanej dalej Skali Trudności, zależnej od czynności.

- Uderzenie w przycisk, zgaszenie płomienia świecy, podbicie leżącej na ziemi monety itp. – akcje będące odpowiednikiem ruchu; zasięg 4,5 metra, ST 15.
- Pochwycenie przedmiotu o wadze do 10 kilogramów i przeniesienie go do drugiej ręki – akcja będąca odpowiednikiem ruchu; zasięg 4,5 metra, ST 20.
- Owinięcie końca bicza wokół tyczki, kolca czy innego wystającego przedmiotu w taki sposób, by węzeł samoistnie się nie rozluźnił – akcja będąca odpowiednikiem ruchu; zasięg 4,5 metra, ST 22. Jeżeli biczownik ułatwia sobie wejście na mur, ST wspinań należy zmniejszyć o 5. Jeśli zaś zahaczy bicz tak, by łatwiej przeskoczyć rozpadlinę, to może pokonać dystans 7,5 metra. Biczownik może również w ten sposób chwytać przedmioty ważące ponad 10 kilogramów, ale nie zdoła ich automatycznie przenieść do drugiej ręki – musi je przyciągnąć, przesuwając po ziemi. Odwiązanie bicza to akcja darmowa.
- Spadający biczownik może – po udanym rzucie obronnym na Refleks – owinać bicz wokół wystającego haka, słupka, krokwi itp., jeżeli tylko znajdują się one w odległości 4,5 metra od krawędzi dziury, przepaści czy mostu, z którego spada. Jeśli bat owinięty jest wokół nie przytwierdzonego przedmiotu (posąg, stół), musi on ważyć przynajmniej dwa razy więcej od spadającego, by powstrzymać upadek – w innym przypadku podzieli jego los. Członek tej klasy może też chwycić przyjaciela lub wroga stojącego na krawędzi, wykonując test dotykowego ataku na dystans (towarzysz nie wlicza do KP premii ze Zręczności, chyba że nie chce zostać złapany; wróg zawsze z niej korzysta). Udane trafienie oznacza owinięcie bicza wokół celu, który musi wykonać udany test Siły (ST 20) – dzięki temu i biczownik, i jego cel utrzymają się na krawędzi. Nieudany rzut oznacza, że obaj spadną w przepaść. Uwolnienie bicza jest akcją darmową.

Trzask losu: Na 3. poziomie biczownik zyskuje dodatkowy atak biczem. Wykonuje go ze swoją najwyższą premią do ataku, ale wszystkie ataki (dodatkowy i normalne) otrzymują karę -2. Biczownik, który chce skorzystać z dobrodziejstwa trzasku losu, musi wykonać akcję pełnego ataku.

Chłoszczący bicz: Na 4. poziomie biczownik otrzymuje premię +2 do obrażeń zadawanych biczem lub biczem z ostrzem. Jeżeli używa pierwszego wymienionego oręża, premia dotyczy zarówno zwykłych obrażeń, jak i stłuczeń. Jeśli biczownik posiada już Specjalizację

w broni dzięki innej klasie (na przykład: jest wojownikiem), premie się kumulują.

Poprawione rozbrajanie: Na 6. poziomie członek tej klasy otrzymuje atut Poprawione rozbrajanie, jeśli wykorzystując go posługuje się biczem lub biczem z ostrzem. Nie musi spełniać warunku wstępnego tego atutu, jakim jest Wyspecjalizowanie. Biczownik, który rozbroi adwersarza, może za pomocą trzeciej dłoni chwycić zdobyty oręż i przerzucić go do drugiej ręki. Oczywiście broń nie może ważyć więcej niż 10 kilogramów, biczownik musi wykonać odpowiedni test i poświęcić na to akcję będącą odpowiednikiem ruchu. Na potrzeby rozbrajania traktuj bicz jako średni oręż.

Otumaniające smagnięcie: Biczownik może nie tylko zadawać obrażenia czy stłuczenia, ale też otumaniać ofiarę. Może to robić jednak tylko raz w rundzie i nie częściej niż raz dziennie na poziom. Najpierw musi zadeklarować, jeszcze przed testem, że wykonuje otumaniające smagnięcie (pudło niweczy szansę). Trafiony przeciwnik otrzymuje obrażenia (lub stłuczenia), a ponad to wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + poziom biczownika + jego modyfikator z Siły) – jeśli mu się nie powiedzie, zostanie otumaniony na jedną rundę. Otumaniona postać nie jest zdolna do żadnych czynności i traci premię ze Zręczności do KP, a atakujący zyskuje premię +2 do testów atakowania go. Nieumarli, konstrukty, słuzy, rośliny, stworzenia bezcielesne oraz istoty niepodatne na trafienia krytyczne są całkowicie niepodatne również na otumaniający atak biczownika.

Trzask zagłady: Począwszy od 8. poziomu członek tej prestiżowej klasy może wykonać dwa dodatkowe ataki biczem lub biczem z ostrzem w rundzie. Ta zdolność zastępuje trzask losu (zdolności nie kumulują się). Test ataku wykonuje się z najwyższą premią, lecz każdy atak (dodatkowy i normalne) otrzymuje karę -4. Biczownik, który chce skorzystać z dobrodziejstwa trzasku zagłady, musi wykonać akcję pełnego ataku.

Spirala śmierci (zn): Na 10. poziomie biczownika i jego oręż łączy transcendentalne zrozumienie. Raz dziennie biczownik może nienaturalnie szybko zakreślić biczem (zwykłym lub z ostrzem) nad głową, a wtedy wszyscy wrogowie w promieniu 4,5 metra muszą wykonać rzut obronny na

Refleks (ST równa wynikowi testu ataku biczownika) – nieudany oznacza otumanienie na 1k4+1 rundy. Otumanione istoty wykonują rzut obronny na Wytrwałość, a jeżeli ten się im nie powiedzie, są przez 1k4-1 (co najmniej 1 rundy) bezradne. Spirala śmierci nie działa na wybranych przez biczownika sprzymierzeńców. Jest to zdolność nadnaturalna.

GLADIATOR

Niektórzy gladiatorzy to zwykli niewolnicy, wrzucani wprost na arenę, gdzie toczą walki z przerażającymi stworzeniami. Inni to bogaci zawodowcy, otoczeni me nadzercami, agentami i trenerami. Biedny czy bogaty – każdy gladiator staje twarzą w twarz ze śmiercią, gdy wchodzi na zroszony krwią piasek areny.

Gladiatorzy to wyszkoleni wojownicy, walczący przed publicznością na dużych i małych arenach. Zwykle ścierają się w pojedynkach z podobnymi im osobami, choć na większych arenach organizowane są także walki grupowe. Czasem też muszą stawić czoło potworom – samotnie lub wspólnie z innymi gladiatorami. Widzowie dopingują swych ulubionych zawodników, zwykle obstawiając wyniki walk i przegrywając lub wygrywając znaczne sumy. Nikt jednak nie ryzykuje więcej niż sami gladiatorzy, dla których wszak grą toczy się o życie i śmierć.

Większość gladiatorów to wojownicy lub barbarzyńcy, choć i łotrzykowie czy mnisi czasem zostają przedstawicielami tej klasy (i często zaskakują przeciwników). Zdarzają się też przypadki, że na arenie toczą się pojedynki czarowników lub gladiatorów z magami – pod warunkiem wszakże, że rzucane zaklęcia będą zarówno widowiskowe, jak i nieszkodliwe dla widzów.

Weterani aren zwykli mówić, że łatwo jest zostać gladiatorem. Często zachęcają nowicjuszy takimi słowami: „Przeżyj pierwszy pojedynek, a będziesz mógł nazwać się gladiatorem. Reszta przyjdzie z czasem...”

Większość BN to gladiatorzy podróżujący z miasta do miasta, choć niektórzy są na stałe zatrudnieni w większych osadach. Sławni wojownicy aren pracu

TABELA 2-2: GLADIATOR

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+2	+0	+0	poprawiona finta
2	+2	+3	+0	+0	obserwowanie przeciwnika +1
3	+3	+3	+1	+1	osłabienie przeciwnika
4	+4	+4	+1	+1	ryk tłumu
5	+5	+4	+1	+1	obserwowanie przeciwnika +2
6	+6	+5	+2	+2	poprawiony coup de grace
7	+7	+5	+2	+2	stosowanie trucizny
8	+8	+6	+2	+2	obserwowanie przeciwnika +3
9	+9	+6	+3	+3	niech krwawi
10	+10	+7	+3	+3	publiczność szaleje

ją czasem jako ochroniarze arystokratów. Weterani, którzy skończą karierę, poszukują zwykle nowych perspektyw lub zatrudniając się jako trenerzy gladiatorów rozpoczynających drogę do sławy.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

Bazowa premia do ataku: +5.

Atuty: Co najmniej dwa atuty z listy atutów premialnych wojownika. Przyszły gladiator nie musi ich zdobyć jako wojownik – wystarczy, że dany atut znajduje się na wspomnianej liście.

Występy lub Zastraszanie: Ranga 4 (kibice najchętniej oglądają najatrakcyjniejszych lub najbardziej przerażających zawodników).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe gladiatora (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Błefowanie (Cha), Jeździectwo (Zr), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Występy (Cha), Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Poprawiona finta: Gladiator uczy się różnych sztuczek i podstępów – na przykład: sypania piaskiem w oczy, udawania ciężko rannego czy zmuszania przeciwnika, by walczył pod słońce. Użycie opisanej w Błefowaniu finty w walce (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 63) to w przypadku gladiatora akcja będąca odpowiednikiem ruchu.

Obserwowanie przeciwnika: Gladiator jest mistrzem w dostrzeganiu słabych stron stylu walki przeciwnika. Jeżeli decyduje się na całkowitą obronę (odpowiednia akcja), to otrzyma podaną premię unikową do KP w stosunku do dowolnego wroga, który atakuje go wręcz w danej rundzie. Tę premię stosuje się w rundę po tym, jak przeciwnik go zaatakuje, i bierze się ją pod uwagę aż do końca walki.

Zmęczenie przeciwnika (zw): W trakcie walki gladiator może męczyć przeciwnika. W tym celu musi przez trzy rundy atakować tego samego wroga. Po trzeciej serii ciosów, przeciwnik musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość lub otrzymuje 1k6 stłuczeń z wyczerpania. ST rzutu obronnego wynosi na początku 15 i wzrasta o 1 na każdą rundę po trzeciej, w której gladiator atakuje tego samego wroga. Dlatego właśnie wielu gladiatorów początkowo walczy defensywnie, potem zaś zaczyna atakować. Jeżeli choćby przez jedną

rundę gladiator będzie atakował innego wroga, ST spada do zera.

Ryk tłumu: Może przekonać do siebie widzów, wykonując zamaszyste, przesadne i fantazyjne ruchy. Poświęcając akcję będącą odpowiednikiem ruchu, wykonuje test Występów (ST 15) – udany oznacza, iż otrzymuje na daną walkę premię +1 z morale do testów ataku i rzutów na obrażenia. Widzowie muszą być osobami niewalczącymi i musi być ich co najmniej sześciu.

Poprawiony coup de grace: Wrogów, którzy leżą na ziemi, gladiator dobija szybko i stylowo. Coup de grace wykonany bronią do walki wręcz to w jego przypadku akcja standardowa. Gladiator może również dobić ofiarę w sposób bardziej widowiskowy – będzie to akcja całorundowa, ale otrzymuje na resztę walki premię z morale +2 do ataku.

Stosowanie trucizny: Gladiator uczy się stosować trucizny jak skrytobójca. Szczegóły zna prowadzący, gdyż zasady dotyczące trucizn znajdują się w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

Niech krwawi (zw): Gladiator potrafi tak zranić przeciwnika, by jeszcze długo i obficie krwawił. Jeśli zada obrażenia bronią tnącą, wróg traci punkt wytrzymałości na rundę z powodu krwawienia – aż do udanego testu Leczenia (ST 15), użycia czaru *leczenie* lub gdy upłynie liczba rund równa 10 – modyfikator z Budowy ofiary. Kolejne rany się kumulują, tzn. z powodu krwawienia przeciwnik może tracić 2 i więcej pw. Względem stworów, których anatomię trudno jednoznacznie opisać (konstrukty, nieumarli, rośliny), ta umiejętność nie skutkuje.

Publiczność szaleje: Z każdym zadaniem przez gladiatora ciosem publiczność krzyczy coraz głośniejsze. Jeżeli wykorzystał już ryk tłumu, otrzymuje premię z morale +2 do obrażeń przy pierwszym udanym cieście. Premia rośnie o +2 z każdym ciosem, który spowoduje obrażenia. Jeżeli chybi, premia spada do +2.

KAWALER

Kawaler, absolutny mistrz walki z końskiego grzbietu, to kwintesencja rycerza w lśniącej zbroi. Szarżująca kawaleria jest jedną z najpotężniejszych sił, jakie pojawiają się na polach bitew, niezależnie od tego, kim są jeźdźcy.

Większość kawalerów wywodzi się z wyższych klas społecznych. Są oni całkowicie oddani władzy zwierzchniej – szlachcicowi, monarsze, bogu, zakonowi rycerskiemu lub religijnemu – bądź też jakiemuś wyższemu celowi. Zwykle pochodzą z arystokratycznych rodów, które wysoką pozycję społeczną opłacają długoletnią służbą krajowi, władcy lub innemu seniorowi.

Od kawalera oczekuje się, że bez wahania weźmie udział w każdej wojnie czy konflikcie wojskowym, jaki prowadzi jego zwierzchnik. Czasem pełni on

także obowiązki poza polem bitwy, używając swych rozlicznych umiejętności na chwałę władcy.

Kawalerowie często podejmują dodatkowe zobowiązania – choćby wieczną walkę ze złem i chaosem czy walkę w obronie sprawiedliwości, wdów i sierot. Mogą jednak być też okrutnymi tyranami, wykorzystującymi status i przywileje dla własnych niecznych celów.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

Charakter: Praworządny.

Bazowa premia do ataku: +8.

Atuty: Atak w przelocie, Konna walka

Porywająca szarża, Zogniskowanie broni (dla wolny miecz), Zogniskowanie broni (lanca).

Jeździectwo: Ranga 6.

Postępowanie ze zwierzętami: Ranga 4.

Wiedza (szlachta i władcy): Ranga 4.

Ekwipunek: ciężki pancerz i duża tarcza – oba mi strzowsko wykonane.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe kawalera (i atrybut klasowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Profesja (Int), Wiedza (szlachta i władcy) (Int), Zastraszanie (Cha). Opisy umiejętności. Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Kawaler biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami.

Wiedza (szlachta i władcy): Gdy kawaler korzysta z tej umiejętności, otrzymuje premię +2 do testów.

Twardo w siodle: Kawaler zyskuje podaną premię do testu Jeździectwa za każdym razem, gdy używa atutu Konna walka, by zanegować obrażenia zadawane jego rumakowi.



TABELA 2-3: KAWALER

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+2	+0	+2	premia do Jeździectwa +2, premia do walki w siodle: lanca +1, twardo w siodle +1
2	+2	+3	+0	+3	premia do walki w siodle: miecz +1, śmiercionośna szarża 1/dzień
3	+3	+3	+1	+3	nagłe przyspieszenie, premia do walki w siodle: lanca +2, twardo w siodle +2
4	+4	+4	+1	+4	śmiercionośna szarża 2/dzień, premia do Jeździectwa +4, premia do walki w siodle: miecz +2
5	+5	+4	+1	+4	premia do walki w siodle: lanca +3, twardo w siodle +3
6	+6	+5	+2	+5	atak z wierzchowca, premia do walki w siodle: miecz +3, śmiercionośna szarża 3/dzień
7	+7	+5	+2	+5	premia do Jeździectwa +6, premia do walki w siodle: lanca +4, twardo w siodle +4
8	+8	+6	+2	+6	premia do walki w siodle: miecz +5, śmiercionośna szarża 4/dzień
9	+9	+6	+3	+6	premia do Jeździectwa +8, premia do walki w siodle: lanca +5, twardo w siodle +5
10	+10	+7	+3	+7	śmiercionośna szarża 5/dzień

Śmiercionośna szarża: Wykonując konną szarżę, kawaler zadaje potrójne obrażenia bronią do walki wręcz lub poczwórne lancą. Może tę moc wykorzystać tyle razy dziennie, ile podano w tabeli. Śmiercionośna szarża zastępuje atut Porywająca szarża.

Premia do walki w siodle: Kawaler zyskuje premię do testu ataku, gdy walczy z wierzchowca podanym orężem.

Premia do Jeździectwa: Kawaler zyskuje premię za biegłość do testów Jeździectwa.

Nagle przyspieszenie (zw): Od 3. poziomu kawaler może zmusić rumaka, by poruszał się szybciej niż zwykle. Ta zdolność podwaja zasięg normalnej szarży. Przyspieszać można zasadniczo raz dziennie. Każde następne użycie tej zdolności tego samego dnia wymaga od wierzchowca rzutu obronnego na Wole (ST 20) natychmiast po zakończeniu dodatkowej szarży. Nieudany test oznacza otrzymanie przez niego 2k6 obrażeń.

Atak z wierzchowca: Od 6. poziomu kawaler może wykonać akcję pełnego ataku po tym, jak jego wierzchowiec wykona zwykły ruch (zakładając, iż istnieje jakiś przeciwnik, którego można zaatakować), i będzie to akcja nie częstkowa, a pojedynczy atak.

MISTRZ ORĘŻA

Mnich, Szkarłatny Mściciel, pijany mistrz czy samuraj – wszyscy oni wykorzystują energię ki. Jednak nie tylko oni się nią posługują. Są tacy, którzy wykorzystują energię ki do osiągnięcia mistrzostwa we władaniu orężem. Zjednoczenie broni z ciałem, uczynienie ich całością, stworzenie nowej kończyny – oto cel mistrza oręża.

Mniśi podążający tą ścieżką mogą wybrać atak bez broni, kama, nunchaku, siangham (patrz *Podręcznik Gracza*, rozdział 7) lub cep bojowy (patrz rozdział 5 tego podręcznika). Mistrz oręża, który chce wykorzystywać swe moce, musi posługiwać się dowolną wybraną bronią. Raz dokonawszy wyboru, nie może go zmienić.

Oczywiście, nie znaczy to, że wybranie choćby długiego miecza zmusza do posługiwania się tylko i wyłącznie tą bronią, którą bohater posiadał w chwili podjęcia decyzji. Jedyne

maturalne ograniczenie zakłada, iż oręż musi być mistrzowsko wykonany. Mistrz zyskuje zatem premię, gdy posługuje się dowolnym mistrzowsko wykonanym długim mieczem.

Walcząc inną bronią niż wybrany oręż, mistrz nie może używać żadnych zdolności tej klasy.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

Bazowa premia do ataku: +5.

Biegłość: W wybranej broni.

Atuty: Ruchliwość, Uniki, Wirujący atak, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni, *Atak z Dorku*

Zastraszanie: Ranga 4.

Broń: Mistrzowsko wykonana (chyba że bez broni).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe mistrza oręża (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Nasłuchiwanie (Rzt), Wiedza (oręż) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Obrażenia ki: Po udanym trafieniu wybranym orężem nie wykonuje się rzutu na obrażenia, a oblicza maksymalną liczbę ran, jaką dana broń zadaje (nie biorąc pod uwagę krytyka) – właśnie tyle obrażeń zada mistrz. Na przykład: Mistrz ma długi miecz, bazową premię do ataku +7 i Siłę 17. Oręż zadaje 1k8 obrażeń, więc maksymalne obrażenia wynoszą 8. Premia z Siły wynosi +3, zatem końcowy wynik to 11 punktów obrażeń. Dodatkowe obrażenia, na przykład za sprawą atutu Potężny atak (normalne zasady) czy ukradkowego ataku, są określone w normalny sposób – nie są maksymalizowane. Moc nie działa, jeśli trafienie jest krytyczne.

TABELA 2-4: MISTRZ ORĘŻA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrzymałość	Refleks	Wole	
1	+1	+0	+2	+0	obrażenia ki 1/dziennie/poziom
2	+2	+0	+3	+0	zwiększony mnożnik 1/dziennie
3	+3	+1	+3	+1	nadzwyczajne zogniskowanie broni
4	+4	+1	+4	+1	zwiększony mnożnik 2/dziennie
5	+5	+1	+4	+1	nadzwyczajny zmysł walki
6	+6	+2	+5	+2	zwiększony mnożnik 3/dziennie
7	+7	+2	+5	+2	krytyczne ki
8	+8	+2	+6	+2	zwiększony mnożnik 4/dziennie
9	+9	+3	+6	+3	wirujący atak ki
10	+10	+3	+7	+3	zwiększony mnożnik 5/dziennie

Bazowa premia do ataku: Tak jak mnich, przedstawiciel tej klasy wykonuje wielokrotne ataki z karą -3, nie -5.

Zwiększony mnożnik: Ta moc zwiększa zwykły mnożnik wybranego oręza o jeden. Na przykład: Długi miecz ma mnożnik $\times 2$, więc ta zdolność zwiększa go do $\times 3$ ($2+1=3$). Mistrz oręza może użyć tej mocy raz dziennie na poziom, jednak musi zadeklarować jej wykorzystanie przed wykonaniem rzutu na obrażenia.

Nadzwyczajne zogniskowanie broni:

To najpotężniejsze ze wszystkich zogniskowań broni, zapewniające członkowi tej klasy dodatkowe $+1$ do wszystkich testów ataku wybraną bronią.

Nadzwyczajny zmysł walki: Ta zdolność pozwala wykonać tyle ataków okazyjnych w rundzie, ile wynosi suma modyfikatora ze Zręczności i modyfikatora z Roztropności.

Krytyczne ki: Mistrz otrzymuje za darmo atut Poprawione trafienie krytyczne. Jeżeli posiadał go już wcześniej, zasięg zagrożenia wybranego oręza zwiększa się o $+2$. Wspomniana modyfikator $+2$ stosować należy na końcu, po wszystkich innych mnożnikach, otrzymanych na przykład za sprawą Poprawionego trafienia krytycznego lub ostrego oręza.

Wirujący atak ki: Mistrz może wykorzystać Wirujący atak jako akcję standardową, a nie akcję pełnego ataku. W danej rundzie ma prawo użyć wspomnianego atutu tylko raz.

Uwaga dla wieloklasowców: Mnich może bez problemu łączyć swą klasę z tą klasą prestiżową. Innymi słowy – może zyskać poziom mistrza oręza, powrócić do mnicha, by awansować na kolejny poziom, a potem wrócić do tej klasy prestiżowej itd.

NINJA PÓKSIĘŻYCA

Wielu mnichów szuka oświecenia. Innych kusi mrok.

Ninja Półksiężycy to klan najemników, którego członkowie specjalizują się w sabotażu i tajnych misjach. Dogmagają się dziwacznej opłaty, a zadanie podejmują tylko

wtedy, gdy odpowiada wymogom ich kodeksu. Ninja są solą w oku zarówno złych tyranów, jak i zwykłych arystokratów. Nikt – z wyjątkiem stojących na samym szczycie hierarchii zakonu – nie wie, jakie są prawdziwe cele tej sekty. Bazy i kryjówki

Ninja Półksiężycy od dawna są tajemnicą dla wszystkich, poza oczywiście członkami organizacji. Przy szli zleceniodawcy kontaktują się z nimi poprzez długie łańcuchy pośredników.

Wynajęty ninja niemal zawsze wykonuje zadanie przez następnym nowieniem (stąd nazwa). Ów ubrany na czarno osobnik zwykle śledzi cel, atakuje zniemack i rozpyływa się w mrokach nocy.

Większość ninja to mnichy, którzy zapragnęli odkryć ezoteryczne tajemnice. Z ciekawości poszukiwali na zapomnianych legendach o Półksiężycu, aż w końcu docierali do ich źródła. Każdemu mnichowi (ewentualnie

łotrzykowi lub wojownikowi), który odnajdzie zakon, oferuje się współpracę. Ci, którzy odmówią, zwykle znikają bez śladu.

Ninja BN pojawiają się znikąd i uderzają bez litości. Często wynajmowani są do kradzieży wartościowego przedmiotu, zabójstwa potężnego rywala lub rozpoznania twierdzy przed atakiem.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać Ninją Półksiężycy.

Bazowa premia do ataku: $+6$.

Atuty: Odbicie strzał, Poprawiony atak bez broni, Szybkie wyciąganie broni.

Ciche poruszanie: Ranga 10.

Ukrywanie: Ranga 10.

Inne: Zdolność klasowa Uchylenie; konieczność nawiązania kontaktu z przywódcami Półksiężycy.



Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe ninja (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Ciche poruszanie (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Ukrywanie (Zr), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Wyzwalanie się (Zr). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Biegość w broni i pancerzu: Ninja nie zyskuje dodatkowych biegości w broni i pancerzu.

Premie do KP mnicha: Kiedy ninja nie nosi zbroi ani tarczy, otrzymuje premie do KP podaną w Tabeli 3-11 w *Podręczniku Gracza*. Premia ta kumuluje się z tymi, które wcześniej zdobył jako mnich. Ponadto ninja bez zbroi dodaje do KP modyfikatory ze Zręczności i z Roztropności.

Ukradkowy atak: Jeżeli ninja ma okazję zaatakować przeciwnika, który nie może się bronić, jest w stanie trafić w punkt vitalny i zadać duże obrażenia. W zasadzie zawsze, kiedy wróg pozbawiony jest premii ze Zręczności do KP (niezależnie od tego, czy w ogóle ma premię ze Zręczności, czy nie) lub gdy ninja go flankuje, atak powoduje dodatkowe rany – +1k6 obrażeń i +1k6 na każde dwa poziomy (+2k6 na 3., +3k6 na 5. itd.). Jeżeli ninja uda się trafić krytycznie za pomocą ukradkowego ataku, dodatkowe obrażenia nie mnożą się.

Ta zdolność kumuluje się z innymi ukradkowymi atakami.

Ninja może zaatakować ukradkiem tylko stworzenia z wyraźnie wyodrębnioną anatomią – nieumarli, konstrukty, słuzi, rośliny i stworzenia bezcielesne nie mają vitalnych punktów, w które można byłoby trafić. Także wszystkie stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne są automatycznie całkowicie niepodatne na ukradkowy atak. Ponadto ninja musi widzieć cel wystarczająco dobrze, żeby dostrzec vitalne punkty, i mieć możliwość

ich osiągnięcia. Nie może ukradkiem zaatakować istoty w ukryciu ani też kończyć stworzenia, którego punkty vitalne znajdują się poza zasięgiem.

Jeżeli ninja otrzymuje premie do ukradkowego ataku z innego powodu (na przykład, jest łotrzykiem odpowiedniego poziomu), premie do obrażeń się kumulują.

Poprawione uchylanie: Na 2. poziomie ninja potrafi lepiej unikać pewnego typu ran. W tym przypadku nie odnosi obrażeń, jeżeli powiedzie mu się rzut obronny na Refleks przeciwko atakom w rodzaju kuli ognistej lub broni oddechowej. Jeśli zaś rzut jest nieudany, otrzymuje tylko połowę obrażeń.

Kuji-kiri (zc): Wykonując tajemnicze znaki ręką (standardowa akcja), ninja może sprawić, że przeciwnik będzie bezradny – analogicznie do rzucenia czaru *hipnotyczny wzór*. Ta moc działa na istoty o 2k4 KW plus 1 na każdy poziom ninja. Ofiary wykonują rzut obronny na Wole o ST 12 + modyfikator z Charyzmy ninja – udany oznacza oparcie się działaniu kuji-kiri. Moc działa dopóty, dopóki ninja wykonuje gesty oraz przez jeszcze jedną rundę po tym, jak przestanie poruszać rękami. Kuji-kiri można używać raz dziennie na poziom tej klasy prestiżowej.

Stosowanie trucizny: Ninja uczy się stosować trucizny jak skrytobójca. Szczegóły zna prowadzący, gdyż zasady dotyczące trucizn znajdują się w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

Szybkie wspinanie: Ninja potrafi wspiąć się po ścianach z niebywałą prędkością. Po udanym teście Wspinaczki porusza się z połową szybkości (akcja będąca odpowiednikiem ruchu) lub z pełną szybkością (akcja całorundowa). Ponadto podczas wspinaczki nie traci premii ze Zręczności do KP.

Uciszenie (zn): Nieprzygotowany przeciwnik trafiony w walce wręcz przez ninja nie jest w stanie przez jedną rundę wydać z siebie głosu. Uniemożliwia to rzucanie czarów wymagających werbalnych komponentów, a także krzyk czy podobne wszczęcie alarmu.

Szybkie skradanie: Ninja korzystający z Cichego poruszania i Ukrywania może poruszać się z normalną szybkością bez kar do tych umiejętności.

Niewidzialność (zc): Ninja może raz dziennie na każdy

TABELA 2-5: NINJA POŁKSIEŻYCA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrwałość	Refleks	Wole	
1	+0	+0	+2	+0	premie do KP mnicha, ukradkowy atak +1k6
2	+1	+0	+3	+0	kuji-kiri, poprawione uchylanie
3	+2	+1	+3	+1	stosowanie trucizny, ukradkowy atak +2k6
4	+3	+1	+4	+1	premia do KP +1, szybkie wspinanie, uciszenie
5	+3	+1	+4	+1	szybkie skradanie, ukradkowy atak +3k6
6	+4	+2	+5	+2	niewidzialność, okazja
7	+5	+2	+5	+2	postać gazowa, ukradkowy atak +4k6
8	+6/+1	+2	+6	+2	potężniejsze kuji-kiri
9	+6/+1	+3	+6	+3	premia do KP +2, ślepowidzenie, ukradkowy atak +5k6
10	+7/+2	+3	+7	+3	eteryczny spacer, podstępny krok

Bazowa premia do ataku: Tak jak mnich, przedstawiciel tej klasy wykonuje wielokrotne ataki z karą -3, nie -5.

poziom stać się niewidzialny (analogicznie do czaru niewidzialność, z tą różnicą, iż moc działa tylko na niego).

Okazja: Raz w rundzie ninja może wykonać atak okazyjny, celując w przeciwnika zranionego w walce wręcz przez kogoś innego. Ten cios należy uznać za okazyjny atak, który ninja ma prawo wykonać w każdej rundzie. Nawet Zmysł walki nie pozwala użyć tej zdolności częściej.

Postać gazowa (zc): Ninja może raz dziennie przybrać stan lotny – moc analogiczna do czaru opisanego w Podręczniku Gracza – raz dziennie na jedną rundę na każdy poziom. Użycie tej zdolności wymaga akcji calorundowej.

Potężniejsze kuji-kiri (zc): Poruszające się dłonie ninja stają się groźniejszą bronią. Kuji-kiri działa teraz na istoty o 3k6 KW plus 1 na poziom, a ST rzutu obronnego na Wole wynosi 15 + modyfikator z Charyzmy ninja.

Ślepowiedzenie (zw): Ninja wykorzystuje zmysły inne niż wzrok – wrażliwość na drgania, czuły węch lub słuch, ewentualnie echolokację – i porusza się oraz walczy w mroku równie dobrze jak w świetle dnia. Niewidzialność i ciemność są bez znaczenia, choć ninja nie wyczuwa istot eterycznych. Ślepowiedzenie ma zasięg 18 metrów.

Podstępny krok: Ninja zawsze otrzymuje wartość 10 w przypadku Cichego poruszania i Ukrywania. Dopóki nie zechce być dostrzeżony, należy wykonywać testy sporne Nasłuchiwanie i Zauważania, które pozwolą (lub nie) wykryć jego obecność.

Eteryczny spacer (zc): Gromadząc w sobie ki, ninja może na kilka chwil stać się eteryczny. Trzy razy dziennie może wykonać (akcja darmowa) eteryczny spacer – moc analogiczna do czaru o tej samej nazwie, z tą różnicą, iż czas trwania to tylko jedna runda.

NOWICJUSZ ZAKONU ŁUKU

Niektórzy podążają Drogą Łuku, aby doskonalić się duchowo, inni zaś traktują ją jako dziedzinę filozofii. Dla jeszcze innych jest to sposób na życie. Są i tacy, dla których Droga Łuku stała się religią. Istnieje także duża grupa, dla której sztuka skutecznego posługiwania się łukiem to użyteczna umiejętność, przydatna w niebezpiecznym świecie. Można więc uznać, iż Droga Łuku

jest dla podążających nią osób dokładnie tym, czym chcą ją uczynić. Niemniej u jej podstaw znajdują się pewne założenia.

Poprzez łucznictwo odkrywa się prawdziwą osobowość

Droga Łuku to sztuka duszy. Podążając nią, łucznik poznaje siebie. Rozwijając umiejętności strzeleckie, rozwija samego siebie.

Droga Łuku to kontemplacyjna sztuka walki, której najwyższymi celami są: Prawda, Dobro i Piękno.

Zapytany „Co jest Prawdą?” Mistrz Łucznik podnosi swój oręż, wypuszcza z niego strzałę i – nie wypowiadając ani słowa – pozwala, by umiejętności określiły stopień jego rozwoju na „drodze”, tym samym wykazując się wiedzą o rzeczywistości, czy raczej o „prawdzie”.

Droga Łuku to kwestia precyzji i więzi łączącej łucznika, umysł i ciało. To ciągła medytacja. Strzelając, łucznik widzi odbicie swego umysłu w zwierciadle, którym jest cel. Uwalniając strzałę, uwalnia też swoje ego. Obserwuje swoje myśli.

Nowicjuszami Zakonu Łuku zostają najczęściej wojownicy. Te umiejętności i filozofię mogą również wykorzystać potężni tropiciele, paladyni, a nawet barbarzyńcy.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać nowicjuszem Zakonu Łuku.

Bazowa premia do ataku: +5.

Biegłość: Krótki łuk, długi łuk lub też refleksyjna wersja któregoś z nich.

Atuty: Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał, Specjalizacja w broni (krótki lub długi łuk, bądź ich refleksyjne wersje), Szybki strzał, Zogniskowanie broni (krótki lub długi łuk, bądź ich refleksyjne wersje).

Wiedza (religia): Ranga 2.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe nowicjusza Zakonu Łuku (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (Zr), Pływanie (S), Rzemiosło (wytwarzanie łuków

TABELA 2-6: NOWICJUSZ ZAKONU ŁUKU

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na		Wole	Specjalne
		Wytrzymałość	Refleks		
1	+1	+0	+2	+2	ukradkowy atak na dystans +1k6
2	+2	+0	+3	+3	strzał w twarz
3	+3	+1	+3	+3	ukradkowy atak na dystans +2k6
4	+4	+1	+4	+4	nadzwyczajne zogniskowanie broni
5	+5	+1	+4	+4	ukradkowy atak na dystans +3k6
6	+6	+2	+5	+5	atak wolny, łucznictwo zen
7	+7	+2	+5	+5	nadzwyczajna specjalizacja w broni
8	+8	+2	+6	+6	ukradkowy atak na dystans +4k6
9	+9	+3	+6	+6	strzał po łuku
10	+10	+3	+7	+7	ukradkowy atak na dystans +5k6

(Int), Wiedza (religia) (Int), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Brak.

Ukradkowy atak na dystans: Jeżeli nowicjusz atakuje przeciwnika pozbawionego premii ze Zręczności do KP (niezależnie od tego, czy w ogóle ma premię ze Zręczności, czy nie), ów atak powoduje dodatkowe rany – +1k6 obrażeń i +1k6 na każde dwa poziomy (+2k6 na 3., +3k6 na 5. itd.). Ataki dystansowe mogą być ukradkowymi tylko wtedy, gdy cel znajduje się w odległości do 9 metrów. Poza tym zasięgiem nowicjusz nie może wykonywać ukradkowych ataków na dystans. W pozostałych aspektach zdolność tę należy traktować jak ukradkowy atak łotrzyka. Jeżeli postać posiada już ukradkowy atak (jest łotrzymkiem), może się kumulują.

Strzał w twarz: Począwszy od 2. poziomu nowicjusz może strzelić z broni dystansowej znajdując się w obszarze zagrożenia i nie prowokując okazyjnych ataków.

Nadzwyczajne zogniskowanie broni: To najpotężniejsze ze wszystkich zogniskowań broni, zapewniające nowicjuszowi dodatkowe +1 do wszystkich testów ataku łukiem.

Darmowy atak: Raz w rundzie, gdy znajdujący się w polu widzenia sprzymierzeniec wykonuje atak okazyjny, nowicjusz może wystrzelić (atak dystansowy) do tego samego przeciwnika, wykorzystując najwyższą premię do ataku. Jest to darmowa akcja.

Łucznicstwo zen: Nowicjusz otrzymuje ten atut za darmo (patrz strona 6). Jeżeli już go posiada, modyfikator z Roztropności kumuluje się z modyfikatorem ze Zręczności w przypadku ataków dystansowych.

Nadzwyczajna specjalizacja w broni: To najpotężniejsza ze wszystkich specjalizacji w broni, zapewniająca członkowi tej klasy dodatkowe +2 do obrażeń

zadawanych dowolnym łukiem (krótkim lub długim, zwykłym lub refleksyjnym).

Strzał po łuku (zw): Dzięki tej wyjątkowej zdolności nowicjusz może strzelić do celu znajdującego się w odległości 6 metrów od ściany (który jednak jej nie dotyka). Dla potrzeb obliczania KP i obrażeń przeciwnika należy traktować jak nieprzygotowanego. To niezwykle trudne zadanie wymaga poświęcenia akcji całorundowej.

OBROŃCA PLEMIENIA

Członkowie tej klasy prestiżowej są zwykle największymi bohaterami dzikich plemion. Oczywiście o sile bojowej prymitywnych szczepów stanowią zbrojni, barbarzyńcy zaś to najzacieklejsi żołnierze. Niemniej wszystkich ich do bitew prowadzi obrońcy plemienia.

Większość obrońców plemienia to wojownicy, zbrojni lub barbarzyńcy. Ta klasa prestiżowa sprawia, że opanowują (lub rozwijają) różne taktyczne zagrywki, uczą się przeprowadzać brutalne i skuteczne ataki oraz wykorzystywać przewagę, jaką daje im znajomość terenu. Czasem obrońcami plemienia zostają adepci, kapłani lub zaklinacze – wszystko zależy od zwyczajów szczepu.

BN należący do tej klasy najczęściej stanowią awangardę różnych armii. Jeżeli honor zależy od pojedynku najlepszych wojowników, do walki z pewnością stanie obrońca plemienia. W innych przypadkach szuka on dowódców wrogich sił i wyzywa ich na pojedynek, a w ostateczności sieje spustoszenie wśród szeregowych żołnierzy przeciwnika.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

Charakter: Jak większość jego plemienia.

Rasa: Humanoid lub humanoid-potwór – z wyjątkiem krasnoludów, elfów, gnomów, niziołków, półelfów i ludzi.

Bazowa premia do ataku: +5.

TABELA 2-7: OBROŃCA PLEMIENIA

Poziom	Bazowa premia	Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+2	+2	+0	atut premiowy, wróg plemienia, ziemia ojczysta
2	+2	+3	+3	+0	szaleńcza walka
3	+3	+3	+3	+1	terenowa premia do KP +2
4	+4	+4	+4	+1	ugodzenie wroga plemienia 1/dziennie
5	+5	+4	+4	+1	atut premiowy
6	+6	+5	+5	+2	terenowa premia do KP +3
7	+7	+5	+5	+2	ugodzenie wroga plemienia 2/dziennie
8	+8	+6	+6	+2	terenowa premia do KP +4
9	+9	+6	+6	+3	atut premiowy
10	+10	+7	+7	+3	ugodzenie wroga plemienia 3/dziennie

Atuty: Potężny atak, Rozszczepienie, Wielkie rozszczepienie.

Tajniki dziczy: Ranga 4.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe obrońcy plemienia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Ukrywanie (Zr), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Tajniki dziczy (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Biełość w broni i pancerzu: Obrońca plemienia biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami.

Atuty premiowe: Obrońca plemienia zyskuje atut premiowy na 1., 5. i 9. poziomie. Wybrany atut musi znajdować się na liście premiowych atutów wojownika.

Wróg plemienia: Na 1. poziomie obrońca wybiera grupę istot – wrogów jego plemienia, zaliczanych do nieco węższej kategorii niż ulubiony wróg tropiciela. Wrogami plemienia mogą być: inna rasa, członkowie jakiegoś kultu, sąsiednie plemię, drowy żyjące pod górami itp. Obrońca plemienia zyskuje premię +3 do testów Błefowania i Wyczucia pobudek przeciwko tym wrogom. Otrzymuje także premię +3 do obrażeń, jakie im zadaje. Premia nie działa w przypadku stworów niepodatnych na trafienia krytyczne oraz ataków dystansowych z odległości większej niż 9 metrów. Obrońca plemienia będący tropicielem wybiera wroga plemienia spośród ulubionych wrogów. Premie się kumulują.

Ziemia ojczysta: Obrońca zyskuje premię +2 do testów Cichego poruszania, Ukrywania, Wyczucia kie-

runku i Tajniki dziczy, gdy używa tych umiejętności na terenach zajmowanych przez jego plemię. Przykady ziemi ojczystej: Księstwo Urnst, Las Ardi, Dolina Maga. Ta premia odzwierciedla silną więź obrońcy z jego ziemią rodzinną.

Szaleńcza walka (zw): Podobnie jak mnicha wykorzystującego grad ciosów, począwszy od 2. poziomu obrońca może opanować szal bojowy, w którym atakuje przeciwników z niezwykłą zaciekłością. Postać zyskuje jeden dodatkowy atak w rundzie z najwyższą premią bazową, lecz wszystkie ataki w danej rundzie wykonuje z karą -2. Tę karę należy brać pod uwagę przez całą rundę, również w przypadku ewentualnych okazyjnych ataków.

Terenowa premia do KP: Dzięki znajomości wrogu i więzi, jaką odczuwa z ziemią ojczystą (patrz wyżej), obrońca otrzymuje premię z odbicia do KP, której wartość podano w tabeli.

Ugodzenie wroga plemienia (zn): Na 4. poziomie obrońca plemienia zyskuje nadnaturalną zdolność – może wykonać jeden atak wręcz dziennie, przeciwko wrogowi plemienia z premią do trafienia +4 i (jeżeli trafi) premią do obrażeń równą jego poziomowi. Obrońca musi zadeklarować przed atakiem, że zamierza ugodzić wroga plemienia. Począwszy od 7. poziomu obrońca może wykorzystać tę zdolność dwa razy dziennie, a na 10. – trzy razy dziennie.

ODDANY OBROŃCA

Oddany obrońca to zawodowiec wyszkolony w jednym tylko celu – ma chronić wskazaną osobę przed wszystkimi fizycznymi atakami, nawet gdyby wymagało to zaskłonięcia jej własnym ciałem. W zamian za służbę obrońca oczekuje godziwej zapłaty, wikaliczki i opierunku oraz innych świadczeń, choćby darmowego dostępu do magicznej pomocy medycznej. Już jednak kwestia umowy między zainteresowanymi stronami – obrońcą i klientem.

TABELA 2-8: ODDANY OBROŃCA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Premia do KP	Specjalne
		Wytrwałość	Refleks	Wola		
1	+1	+2	+2	+0	+1	na linii ognia
2	+2	+3	+3	+0	+1	uderzenie obronne
3	+3	+3	+3	+1	+2	odbicie ataku +1
4	+4	+4	+4	+1	+2	uderzenie obronne +1
5	+5	+4	+4	+1	+3	odbicie ataku +2
6	+6	+5	+5	+2	+3	uderzenie obronne +2
7	+7	+5	+5	+2	+4	odbicie ataku +3
8	+8	+6	+6	+2	+4	uderzenie obronne +3
9	+9	+6	+6	+3	+5	odbicie ataku +4
10	+10	+7	+7	+3	+5	uderzenie obronne +4

Premia do KP: Premię do Klasy Pancerza postaci należy zsumować z normalną premią do KP. Działa wyłącznie wtedy, gdy oddany obrońca aktywnie chroni pracodawcę przed atakiem. W innych przypadkach postać używa zwykłej premii do KP.

Członkowie tej prestiżowej klasy często wstępują na służbę do arystokratów lub innych ważnych osobistości. Niektórzy pracodawcy powierzają im nawet funkcję kierowania całą ochroną.

Większość oddanych obrońców to wojownicy, jednak każda postać, która podąży tą ścieżką, otrzymuje opisane tu korzyści. Obrońcami stają się często mnisi i kapłani oddelegowani do opieki nad ważnymi osobistościami należącymi do ich zakonu lub kościoła. Postacie tła należące do tej klasy to zwykle wojownicy, którzy opuścili szeregi armii i w ten sposób zarabiają na życie.

Kość Wytrzymałości: k12.

Wymagania

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

Bazowa premia do ataku: +5.

Atuty: Czujność, Zogniskowanie broni (dowolna do walki wręcz).

Przeszukiwanie: Ranga 4.

Wyczucie pobudek: Ranga 4.

Zauważanie: Ranga 4.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe oddanego obrońcy (i atrybut kłuczowy dla każdej z nich) to

Nasłuchiwanie (Rzt), Półśłówka (Rzt), Profesja (Int), Przeszukiwanie (Int), Skakanie (S), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Oddany obrońca biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami.

Premia do Klasy Pancerza: Oddany obrońca skupia się na obronie zarówno swojej osoby, jak i klien-

ta. Z tego też powodu otrzymuje premię unikową do Klasy Pancerza.

Na linii ognia (zw): Już od 1. poziomu oddany obrońca może stanąć na linii ataku wymierzonego w chronioną osobę. Za każdym razem, gdy znajduje się w promieniu 1,5 metra od klienta, który właśnie jest atakowany, może stanąć na jego miejscu, przyjmując atak na siebie. Musi jednak zadeklarować to przed wykonaniem testu ataku. Chronioną osobę wybiera podczas testu inicjatywy (jest to akcja darmowa), i w trakcie walki nie może zmienić tej decyzji.

Uderzenie obronne (zw): Obrońca może wykonać okazyjny atak, którego celem jest dowolny sąsiadujący z nim przeciwnik, atakujący wręcz jego pracodawcę. Otrzymuje do tego ataku premię +1 na każde dwa poziomy powyżej 2.

Odbicie ataku (zw): Poczynając od 3. poziomu, obrońca może sparować cios grożący jego pracodawcy. W tym celu musi znajdować się w odległości 1,5 metra od ochranianego i dzierżyć w rękach broń

do walki wręcz lub tarczę, a przy tym nie może być nieprzygotowany. Raz na rundę, kiedy jego pracodawca staje się celem ataku, może wykonać test sporny, otrzymując podaną w tabeli premię za biegłość. Jeśli pokonał w teście atakującego, udało mu się odbić cios.

PIĘŚĆ HEXTORA

Wielu uważa członków tej klasy prestiżowej za brutalnych, lecz skutecznych najemników. Jednak tak naprawdę należą oni do zakonu służącemu bezlitosnemu bogu, którego imię pojawia się w nazwie bractwa. Jak głosi Kościół Hextora, świat jest mrocznym i ponurym miejscem, w którym przeżywają tylko najsilniejsi. Aby wspierać te dogmaty, Kościół założył oddział elitarnych zakonników-wojowników, którego usługi są dostępne (za odpowiednią opłatą) każdemu, kto



respektuje podstawowe założenia wiary i kto jest w stanie opłacić ogromne koszty utrzymania takiego doborowego, świetnie wyszkolonego i uzbrojonego oddziału. Służący w szeregach Pięści Hextora słyną z niezwyklej brutalności – nigdy i nigdzie nie pojawiła się inna grupa najemników równie oddanych ustanawianiu prawa oraz udowadnianiu, iż jest ono potężniejsze od anarchii i zamętu.

Większość Pięści Hextora to wojownicy, mnisi i kapłani, choć w ich szeregach można też spotkać tropicieli i czarodziejów oraz byłych barbarzyńców i byłych paladynów. Najważniejsze wymagania stawiane kandydatom to – oprócz wiary w Hextora, Wybrańca Zła i Bitewnej Plagi – chęć szerzenia odpowiednich poglądów brutalną siłą i okrucieństwem, głębokie przekonanie, że potęga jest największą nagrodą, jaką można w życiu osiągnąć, oraz pragnienie pokonywania wszelkich trudności na drodze do ideału.

BN należący do tej klasy prestiżowej to zwykle najemnicy stacjonujący przy najbliższej świątyni Hextora. Czasem można spotkać małe grupki lub nawet pojedynczych zakonników – zwykle wykonują wtedy ważne misje dla swego Kościoła.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać Pięścią Hextora.

TABELA 2-9: PIĘŚĆ HEXTORA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+2	+0	+0	potężny cios +1
2	+2	+3	+0	+0	zwiększenie sił 1/dziennie
3	+3	+3	+1	+1	groza 1/dziennie
4	+4	+4	+1	+1	potężny cios +2
5	+5	+4	+1	+1	zwiększenie sił 2/dziennie
6	+6	+5	+2	+2	groza 2/dziennie
7	+7	+5	+2	+2	potężny cios +3
8	+8	+6	+2	+2	zwiększenie sił 3/dziennie
9	+9	+6	+3	+3	groza 3/dziennie
10	+10	+7	+3	+3	potężny cios +4

Charakter: Praworządny zły, neutralny zły lub prworządny neutralny.

Bazowa premia do ataku: +

Atuty: Biegłość w broni (i kawał nabijana), Potężny atak, Rozszczepienie

Wiedza (religia): Ranga

Zastraszenie: Ranga

Zauważanie: Ranga

Inne: Wyznawca He

tora musi przejść cere

nię inicjacji Pięści He

tora (patrz Stowarz

szenia, strona 441

książk

X BRON PŁOJITA

Umiejętność klasowe

Umiejętności klas

we Pięści Hexto

(i atrybut kluczow

dla każdej z nic

to Jeździectwo (Z

Profesja (Int), Wied

(religia) (Int), Ws

naczka (S), Wyczuc

połudek (Rzt), Zast

szanie (Cha), Zauważa

(Rzt). Opis tych umiejęt

ści znajdziesz w Rozdziale

Umiejętności w Podręcznik

Grac

Punkty umiejętności na każdym poziomie 2 + modyfikator z Intelaktu.

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Pięść Hextora biegluguje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi n dżajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami

Potężny cios (zw): Kościół Hextora ćwiczy zakonników tak, by walczyli z bezwzględną efektywności

W każdej akcji członek tej prestiżowej klasy może dodać podaną premię do jednego testu ataku lub jednego rzutu na obrażenia (albo-albo) – decyzję podejmuje się na początku akcji.

Zwiększenie sił (zw): Poczynając od 2. poziomu, członek tej prestiżowej klasy może raz dziennie wymodlić u Hextora premię +4 do Siły. Na każde trzy poziomy powyżej 2. może uzyskać tę premię kolejny raz w danym dniu. Premia działa przez liczbę rund równą 4+ poziom Pięści Hextora.

Groza (zw): Począwszy od 3. poziomu, Pięść Hextora otrzymuje nadzwyczajną zdolność wywoływania strachu w innych istotach – może to uczynić raz dziennie (akcja darmowa). Bohater musi zrobić coś, co grozę wywoła, mając świadomość, iż ofiarami tej mocy padają tylko stworzenia, które go widzą lub słyszą (zależnie od podjętych działań). Zdolność ta ma zasięg 1,5 metra na poziom. Wszyscy w tym promieniu (oprócz innych Pięści Hextora) są przez 5k6 rund prerażeni. Ci, którym powiedzie się rzut obronny na Wolę, są tylko wstrząśnięci. ST rzutu obronnego wynosi 10 + poziom Pięści Hextora + jego modyfikator z Charyzmy. Jest to zdolność nadzwyczajna i wpływająca na umysł efekt strachu. Na każde następne trzy poziomy powyżej 3. Pięść Hextora może wzbudzić grozę kolejny raz w danym dniu.

PIJANY MISTRZ

Istnieje bardzo dużo różnorodnych sztuk walki i mnóstwo szkół, w których się ich naucza. Większość z nich z czasem dorobiła się apologetów i krytyków, istnieje jednak kilka niezwykłych sztuk walki – na przykład pijany boks – które wciąż budzą kontrowersje. Adepci tej sztuki wykorzystują nieskoordynowane ruchy i zataczanie się właściwe osobom nietrzeźwym, by unikać ataków i wyprowadzać ciosy wtedy, kiedy przeciwnik się tego nie spodziewa. Jeśli pijani mistrzowie faktycz-

nie znajdują się przy tym pod wpływem alkoholu, potrafią dokonywać cudów siły i odwagi.

Żaden z pijanych mistrzów nie cieszy się szacunkiem uczniów innych szkół, adepci tego stylu walki płacą bowiem wysoką cenę za swe umiejętności. Nawet po wielu godzinach od stoczenia walki nie trzeźwieją, więc najczęściej spotkać ich można w karczmach i gospodach, gdzie drzemią na stołach i mamrocą coś w pijanym widzie. Taki sposób życia to prawdziwa zniewaga dla wstrzemięźliwości, promowanej przez inne szkoły. Miłośnicy odmiennych sztuk walk muszą jednak mieć się na baczności – nigdy nie wiadomo, czy wstawiony prostak przy barze to zwykły rozrabiaka, czy niepokonany pijany mistrz.

Znakomita większość adeptów tej sztuki walki to mnisi, którzy porzucają poprzednią szkołę, przez co często tracą twarz w oczach dawnych nauczycieli i towarzyszy z klasztoru. Jednak skuteczny i błyskotliwy pokaz umiejętności pijanego boksu może niejednemu zamknąć usta. Członkowie innych klas rzadko decydują się na taki rozwój, choć krążą liczne legendy o barbarzyńcach z północy, wstępujących w szeregi tej szkoły.

Mistrzowie pijanego boksu z uwagą obserwują obiecujących uczniów. Jeżeli student chętnie i szybko uczy się nowych technik, grupa mistrzów zabiera go na rajd po gospodach, sukcesywnie upijając, wpędzając w kłopoty i demonstrując podstawowe techniki walki. Każdy, kto przeżyje takie szkolenie, zostaje pijanym mistrzem.

Pijani mistrzowie BN przesiadują zwykle w karczmach i gospodach. Rzadko decydują się walczyć, choć zawsze chętnie pomogą w zmaganiach z liczniejszym przeciwnikiem. Zwykle starają się nie zwracać na siebie uwagi, ale wielu z nich zyskało sławę (lub niesławę) za sprawą czynów, do dokonania których zostali zmuszeni.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

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

TABELA 2-10: PIJANY MISTRZ

Poziom	Bazowa premia	Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+2	+2	+0	biegłość we fłaszce, obrażenia bez broni 1k8, pić jak smok, szybkość 15 m
2	+2	+3	+3	+0	zataczanie
3	+3	+3	+3	+1	kołysanie, szybkość 18 metrów
4	+4	+4	+4	+1	premia do KP +1, prowizoryczna broń
5	+5	+4	+4	+1	obrażenia bez broni 1k10, pijacki szal
6	+6	+5	+5	+2	szybkość 21 metrów, zwody
7	+7	+5	+5	+2	pijackie uściski
8*	+8	+6	+6	+2	leczniczy syrop
9*	+9	+6	+6	+3	korkociąg, obrażenia bez broni 1k12, premia do KP +2, szybkość 24 metry
10*	+10	+7	+7	+3	zianie ogniem

Bazowa premia do ataku: Podobnie jak mnich, pijany mistrz wykonuje wielokrotne ataki bez broni z karą -3, a nie -5.

*Pijany mistrz może atakować maksymalnie pięć razy w rundzie.



Bazowa premia do ataku: +4.

Bazowa premia do ataku bez broni: +4.

Atuty: Uniki, Wielka wytrwałość.

Upadanie: Ranga 6.

Inne: Zdolność Uchylanie; bohater musi też zostać wybrany przez innych pijanych mistrzów i przeżyć noc na wspólnej hulance, uniknąwszy uwięzienia, zatrucia alkoholowego czy innych podobnych nieprzyjemności.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe pijanego mistrza (i atrybut klasowy dla każdej z nich) to Błefowanie (Cha), Cichy poruszanie (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Profesja (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skoki (S), Ukrywanie (Zr), Upadanie (Zr), Wspinanie (S), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zr). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

Punkty umiejętności na każdym poziomie 4 + modyfikator z Intelaktu.

Właściwości klasowe

Pić jak smok (zw): Reagujesz na alkohol inaczej niż większość osób. Możesz wypić kufel piwa, butell wino lub odpowiadającą im ilość mocniejszego alkoholu, poświęcając na to akcję będącą odpowiednikiem ruchu. Każda porcja trunku, którą spożyjesz w trakcie walki, obniża jednocześnie wartość twojej Zręczności, Roztropności i Intelaktu o 1, ale o tyle samo podnosi Siłę lub Budowę (wedle wyboru). Mimo to premia do rzutu obronnego na Refleks, Upadania i KP pozostaje taka sama bez względu na ewentualne zmiany modyfikatora ze Zręczności. Twój organizm trawi każdą porcję alkoholu w godzinę, co odpowiednio wpływa na kary i premie. Premia do Siły lub Budowy liczy się tylko podczas walki i po jej zakończeniu znika. (Kary znikają bardziej stopniowo). Ilość alkoholu w porcji celowo nie została dokładnie określona.

Biegłość we flaszcze: Możesz używać butelek i kufli jako broni, dodając do testu ataku premię od wartości bez broni i wykonując największą możliwą liczbę ataków w rundzie. Butelki zadają 1k6 obrażeń miażdżących podczas pierwszego ciosu i 1k4 ciętych w każdym następnym. Kufle zadają 1k6 miażdżących ran. Potrafisz atakować w opisany powyżej sposób nie wlewając napojów znajdujących się w środku.

Zataczanie: Możesz wykonać zaskakującą przeciętników szarżę, potykając się, obijając o ściany i zataczając. Są tylko dwa warunki – po pierwsze, musisz mieć cel dokładnie przed sobą i wykonać podwójny ruch; po drugie, musisz wykonać test Upadania (ST 15), gdy zaczynasz szarżować – udany oznacza, że twój ruch przez obszary zagrożenia nie prowokuje okazyjnych ataków.

Koływanie: Ciężko ci złapać pion, gdy walczysz, przez co otrzymujesz premię unikową +2 do KP względem jednego przeciwnika, którego wyznaczasz w swoim momencie inicjatywy. Zastępuje to atut Uniki, choć działa w taki sam sposób.

Prowizoryczna broń: Meble, narzędzia rolnicze – praktycznie wszystko – może w twoich rękach stać się bronią. Poczynając od drabiny, poprzez udziec, kończąc na stołku barowym – każda rzecz, którą masz w rękach, to oręż kierowany twoją ki. Bez względu na wygląd przedmiotu, zawsze zadaje on 1k6 obrażeń. Większość tej prowizorycznej broni zadaje rany miażdżone, choć na przykład szpikulec do kebabu zadaje oczywiście obrażenia kłute. Długie przedmioty – choćby drabina – to oręż zasięgowy (zasięg zależy od ich długości), podczas gdy przedmioty o złożonej budowie – jak krzesła – zapewniają premię +2 do prób rozbrojenia. Natomiast duże przedmioty z szeroką, płaską powierzchnią (stoły) mogą być traktowane jako prowizoryczna pawęż.

Pijacki szal (zw): Możesz wpaść w szal tak, jak czynią barbarzyńcy, na czas równy sumie twojego (nowego) modyfikatora z Budowy i liczby wypitych drinków. Otrzymujesz +4 do Siły i +4 Budowy, premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę i –2 do KP. Ta moc neguje premię do Siły i Budowy wynikające z picia jak smok.

Zwody: Zwodnicze i nieskoordynowane ruchy pozwalają ci wykonać test Błefowania (sporny z Wyczuciem pobudek) w każdej rundzie, przy czym jest to akcja będąca odpowiednikiem ruchu. Otrzymujesz do tych testów premię za biegłość w wysokości +4.

Pijackie uściski (zw): Możesz zewrzeć się z przeciwnikiem, nie dając mu szans na atak okazyjny, w dodatku z premią za biegłość +4 do wszelkich spornych testów zwania.

Leczniczy syrop (zc): Łącząc swoje ki z napojem wysokowym możesz trzy razy dziennie zamienić porcję alkoholu w eliksir leczenia średnich ran. Alkohol aktywuje ki w twoim organizmie, więc leczenie działa tylko na ciebie. Tak zmienione porcje wysokoprocentowych substancji nie wpływają w żaden sposób na atrybuty.

Korkociąg: Wyskakujesz w górę i zaczynasz wirować w powietrzu, by nagle uderzyć przeciwnika głową – będzie to szarża, która zadaje normalne obrażenia i na do-

datek jest traktowana jak bycza szarża, nie prowokująca okazyjnych ataków. Aby użyć tej zdolności, musisz posiadać atut Potężny atak. Jeśli trafisz przeciwnika, musi on wykonać rzut obronny na Wolę (ST wynosi 17 + modyfikator z Roztropności pijanego mistrza) – nieudany oznacza, iż wróg jest otumaniony. Jeżeli jednak nie trafisz, padasz na ziemię przed adwersarzem.

Zianie ogniem (zc): Możesz użyć mocy ki i podpalić alkohol, którego pełno w twoim organizmie, po czym zionąć płomieniami. Strumień ognia zadaje 3k12 obrażeń każdej istocie, która znajduje się w stożku długości 6 metrów (udany rzut obronny na Refleks o ST 18 pozwala zmniejszyć liczbę otrzymanych obrażeń o połowę). Każde zionięcie oznacza zużycie jednej porcji alkoholu, która wpływa na twoje ciało, redukując tym samym premię i kary do atrybutów.

RYCERZ PROTEKTOR WIELKIEGO KRÓLESTWA

Nieliczni i dumni członkowie tego zakonu poświęcają się obronie rycerskich ideałów, nim te całkiem zaginą. Gdziekolwiek spojrzą, widzą zgniliznę moralną, pleniącą się wraz z upadkiem zasad etycznych, które przepadły wraz z Wielkim Królestwem. Są ostatnimi spadkobiercami potężnego zakonu rycerskiego, który poświęcił się obronie nieistniejącego już narodu. Szczęśliwie kilka wywodzących swe korzenie z Wielkiego Królestwa rodów wciąż istnieje. A choć z tego kraju pozostała już tylko nazwa i kilka dziedzin, które niegdyś wchodziły w jego skład, nieliczni podjęli się obowiązków ciężkich niegdyś na Zakonie Protektorów. Mają oni nadzieję na odrodzenie Wielkiego Królestwa i wierzą, że są w stanie je przyspieszyć, eliminując przy okazji więk-

Kodeks Rycerza Protektora

Kodeks Postępowania: Rycerz musi mieć charakter praworządny i musi stosować się do kodeksu postępowania zakonu (patrz niżej).

Wsparcie: Zakon wspiera swych członków, dlatego też protektor może oczekiwać, że wyposaży go w broń i zbroję, zapewni wikt i opierunek oraz konia z rzędem, póki pozostaje on w jego szeregach i przestrzega kodeksu.

Kodeks:

W służbie zakonu bądź odważny i pomysłowy.

Tylko śmierć uniemożliwi ci wypełnienie zadania.

Okazuj szacunek równym, a uprzejmość słabszym.

Walka przynosi chwałę, bitwa pozwala się sprawdzić, wojna zaś jest spełnieniem rycerskich ideałów.

W bitwie ponad wszystko dbaj o osobistą chwałę.

Nieś śmierć wrogom Wielkiego Królestwa.

Śmierć jest lepsza niż hańba.

TABELA 2-11: RYCERZ PROTEKTOR

Poziom	Bazowa premia	Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+0	+0	+2	cios w obronie +2, znak jasności
2	+2	+0	+0	+3	najwyższy wysięk +2, Żelazna wola
3	+3	+1	+1	+3	potężne rozszczepienie
4	+4	+1	+1	+4	cios w obronie +3
5	+5	+1	+1	+4	najwyższy wysięk +3
6	+6	+2	+2	+5	bez litości +1
7	+7	+2	+2	+5	cios w obronie +4
8	+8	+2	+2	+6	najwyższy wysięk +4
9	+9	+3	+3	+6	bez litości +2
10	+10	+3	+3	+7	cios w obronie +5, najwyższy wysięk +5

szość groźnych chorób społecznych. Warunkiem jest życie i postępowanie zgodnie z kodeksem rycerskim.

Podobnie jak paladyni, Rycerze Protektorzy podporządkowują się rygorystycznemu kodeksowi postępowania, który zawiera takie niemodne pojęcia jak honor, uczciwość, rycerskość i odwaga. Jednakże oni w pierwszej kolejności są wierni swym zasadom i nieistniejącemu już ludowi, podczas gdy paladyni poświęcają życie służbie jakiegoś bóstwa. Od protektora oczekuje się, że zawsze będzie przestrzegał ideałów – bez względu na to, jak trudne może się to okazać. Rycerz, który nieświadomie złamie zasady kodeksu lub uczyni coś takiego w przekonaniu, że wybiera mniejsze zło, może odkupić swe winy. Musi w tym celu podjąć się trudnego zadania lub wyruszyć z misją wyznaczoną przez zwierzchników. Protektor, który świadomie nie przestrzega kodeksu bez ważkich powodów, zostaje usunięty z zakonu i nie może już zdobywać kolejnych poziomów w tej klasie.

Kość Wytrzymałości: k10.



Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać Rycerzem Protektorem Wielkiego Królestwa.

Charakter: Praworządny.

Bazowa premia do ataku: +4.

Rasa: Człowiek, elf, krasnolud, półelf.

Atuty: Konna walka, Potężny atak, Rozszczepienie, Wielkie rozszczepienie.

Dyplomacja: Ranga 6.

Jeździectwo: Ranga 6.

Wiedza (szlachta i władcy): Ranga 4.

Biegłość w ciężkim pancerzu.

Inne: Przynależność do zakonu.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe obrońcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Zastraszanie (Cha), Wiedza (szlachta i władcy) (Int), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Protektor biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami.

Ciosy w obronie: Gdy rycerz chce chronić w walce stworzenie słabsze od siebie (mniej KW lub niższy poziom) albo bezbronne, zyskuje podaną premię z morale do testów ataku i rzutów na obrażenia.

Znak jasności (zw): Protektor jest ucieleśnieniem wszelkich ideałów, dlatego może jego sprzymierzeni w promieniu 3 metrów zyskują premię z morale do rzutów obronnych na strach. Protektor nie bierze się pod uwagę, gdy rycerz jest wstrzymany, nieprzestomny lub nie może służyć pomocą z innego powodu.

Najwyższy wysiłek (zw): Cel, ku którym zmierzają rycerz, nie mał zawsze wymogają najwyższego wysiłku i pełnego skupienia.

Dlatego też, poczynawszy od 2. poziomu, może on prawo raz dziennie wykorzystać podaną premię do dowolnego testu umiejętności. Rycerz musi jednak zadeklarować przed wykonaniem rzutu, że chce wykorzystać tę moc.

Żelazna wola: Na 2. poziomie rycerz zyskuje atut Żelazna wola.

Potężne rozszczepienie: Poczynawszy od 3. poziomu protektor może między atakami wykonać 1,5-metrowy krok, gdy wykorzystuje atut Rozszczepienie lub Wielkie rozszczepienie. Bohater może wykonać tylko jeden 1,5-metrowy krok w rundzie i tylko jeśli wcześniej w danej rundzie się nie poruszył i nie wykonał takiego kroku.

Bez litości: Na 6. poziomie rycerz zyskuje zdolność wykonywania dodatkowych okazyjnych ataków. Może wykonać ich tyle, ile wynosi podana w tabeli premia – każdy z pełną premią do ataku.

RZEŹNIK

Budzących strach Rzeźników rozumieją nieliczni. Są otoczeni złą sławą osobnicy, którzy poświęcili się służbie Erythnulowi, bogowi rzezi. Życie tych indywidualistów wypełnione jest przemocą i okrucieństwem. Cały czas szukają okazji do rozszerzania wpływów swego bóstwa, gdziekolwiek się udadzą – a ponieważ ścigają ich siły dobre, nigdy nie zostają długo w jednym miejscu.

TABELA 2-12: RZEŹNIK

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+2	+0	+0	dotyk bólu 1/dziennie
2	+2	+3	+0	+0	aura strachu 3 m, 1/dziennie
3	+3	+3	+1	+1	okrutny cios 1/dziennie
4	+4	+4	+1	+1	dotyk bólu 2/dziennie
5	+5	+4	+1	+1	aura strachu 6 m, 2/dziennie
6	+6	+5	+2	+2	okrutny cios 2/dziennie
7	+7	+5	+2	+2	dotyk bólu 3/dziennie
8	+8	+6	+2	+2	aura strachu 9 m, 3/dziennie
9	+9	+6	+3	+3	okrutny cios 3/dziennie
10	+10	+7	+3	+3	widmo grozy

Wojownicy i mnisi, którzy wybiorą tę klasę prestiżową, szybko stwierdzą, że wiele bojowych mocy Rzeźnika zwiększa ich możliwości. Czarodzieje, zaklinacze, klerycy i druidzi zapewne wykorzystają nabyte zdolności, by wzbudzić strach w sercach wrogów i wzmocnić swą obronę. Rzeźnicy większość czasu spędzają w towarzystwie podobnych im indywiduów, tworząc niezbyt liczne drużyny wojskowe. Wędrują po świecie, atakując znieścacka wioski i osady, a następnie wycofując się w lesne ostępy, gdzie planują następny atak. Czasem kapłani Erythnula nakazują pojedynczemu Rzeźnikowi podjęcie misji, która może wymagać przyłączenia się do grupy osób nie mających nic wspólnego z tą klasą prestiżową, jednak tego typu przymierze trwa krótko i zwykle kończy się w sposób nagły i bolesny.

Rzeźnicy BN występują zwykle w niewielkich grupkach (2-6 osób), choć można też spotkać samotnego przedstawiciela tej klasy, który wypełnia jakąś misję.

Wszyscy Rzeźnicy rozpoznają się za sprawą dziwnych i strasznych zdobniczych ich twarze tatuaży, samotnego symbolu, iż dany osobnik jest narzędziem Erythnula.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

Charakter: Chaotyczny zły, chaotyczny neutralny, neutralny zły.

Bazowa premia do ataku: +5.

Atrybuty: Nieczysta gra, Potężny atak, Roztrzaskanie.

Tajniki dziczy: Ranga 4.

Wiedza (religia): Ranga 3.

Zastraszanie: Ranga 3.

Inne: Konieczność odprawienia rytuału inicjacyjnego Rzeźników (patrz opis organizacji na stronie 49).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe Rzeźnika (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Ciche poruszanie (Zr), Jeździectwo (Zr), Profesja (Int), Wiedza (religia) (Int), Za-

straszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Rzeźnik biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami.

Dotyk bólu (zn): Erythnul naucza, że życie nieustannie wiąże się z bólem, a dotknięcie Rzeźnika może owo cierpienie powodować – wykonując atak dotykowy zadaje 1k8 obrażeń +1 na poziom klasy. Tę moc przenosi również oręż, lecz tylko w wysokości 1k4 obrażenia +1 na poziom. Rzeźnik ma prawo do jednego dotyku bólu dziennie na 3 poziomy tej prestiżowej klasy.

Aura strachu (zn): Wrogowie znajdujący się w pewnej odległości od Rzeźnika (patrz tabela) otrzymują karę z morale -2 do wszystkich rzutów obronnych, dopóki nie oddalą się od niego na większy dystans. Jest to zdolność nadnaturalna, której Rzeźnik może używać określoną liczbę razy dziennie (patrz tabela).

Okrutny cios (zn): Rzeźnik dobrze poznaje ból i strach, nic więc dziwnego, że z czasem jego ataki wręcz stają się niezwykle precyzyjne. Wykorzystanie okrutnego ciosu należy zadeklarować przed wykonaniem testu ataku – chybiecie oznacza użycie mocy (nieudane, niestety). Trafienie poza ranami powoduje tymczasową utratę 1k4 punktów Budowy. Rzeźnik ma prawo do jednego okrutnego ciosu dziennie na 3 poziomy tej prestiżowej klasy.

Widmo grozy (zc): Rzeźnik na 10. poziomie dociera do najgłębszych pokładów strachu i beznadziei. Odtąd może raz dziennie użyć (akcja standardowa) zdolności czaropodobnej działającej jak czar wtajemniczeń *widmowy zabójca* – ST rzutu obronnego wynosi 14 + poziom Rzeźnika. Dla wybranego przez niego wroga Rzeźnik wygląda na najbardziej przerażającą rzecz, jaką ów jest w stanie sobie wyobrazić. Inni, łącznie z Rzeźnikiem, nie dostrzegają żadnych zmian w jego wyglądzie. Przeciwnik pada ofiarą niniejszej mocy, jeśli członkowi tej klasy powiedzie

się atak dotykowy. W pozostałych aspektach moc działa analogicznie do czaru opisanego w Podręczniku Gracza.

SAMURAJ

Kodeks samuraja

Samuraj jest posłuszny swemu panu.

Samuraj ma prawo protestować przeciwko złym sądom lub rozkazom swego pana. Ostateczną formą protestu jest śmierć.

Samuraj jest gotów umrzeć w każdej chwili.

Porażka nie istnieje. Istnieje tylko sukces lub śmierć.

Umrzeć w służbie pana to najwyższa zasługa, jaka czeka samuraja.

Hańba pana lub rodziny jest hańbą samuraja.

Splacać należy wszelkie długi – honorowe i związane z zemstą.

Wróg nie zasługuje na litość.

Tchórzostwo to hańba.

Samuraj to oddany sługa feudalnego pana, żyjący według kodeksu postępowania, w którym większe znaczenie ma honor niż życie. W niektórych kulturach samurajowie to członkowie szlacheckiej elity wojowników.

Kodeks samuraja jest dosyć specyficzny. Wymaga bezwzględnej posłuszeństwa feudałowi, nawet gdy rozkaz może doprowadzić do śmierci sługi. Samuraj jest gotowy w każdej chwili zginąć za pana lub honor, swoją śmierć traktując jako coś mało znaczącego. Ma tak silne poczucie honoru, że splaca wszelkie długi. Chyba najważniejsza zasada kodeksu nakazuje nie podejmować niehonorowych działań oraz nie okazywać najmniejszego strachu przed ranami lub śmiercią. Samuraj, który nie żyje zgodnie z tymi regułami, okrywa się wstydem tak wielkim, że najczęściej decyduje się umrzeć, zamiast żyć w hańbie.

Wojownicy, tropiciele i paladyni to wspaniali kandydaci na samuraja, którego moce rozwiną ich umie-

jętności klasowe. Mnisi również sprawdzają się w tej profesji, ponieważ kodeks bushido w naturalny sposób wiąże się z ich filozofią i wiarą w potęgę umysłu. Przed czarodziejami i zaklinaczami profesja stawia większe wyzwania, jeśli jednak chcą rozwijać umiejętności walki, powinni poddać wymaganiom.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

TABELA 2-13: SAMURAJ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+0	+2	+2	premia do Upadania, wielkie rozszczępienie
2	+2	+0	+3	+3	ostrza gniewu, potężne rozszczępienie
3	+3	+1	+3	+3	olbrzymia ruchliwość
4	+4	+1	+4	+4	ostrza śmierci
5	+5	+1	+4	+4	siła ki 1/dziennie
6	+6	+2	+5	+5	atak ki 1/dziennie
7	+7	+2	+5	+5	siła ki 2/dziennie
8	+8	+2	+6	+6	atak ki 2/dziennie
9	+9	+3	+6	+6	siła ki 3dziennie
10	+10	+3	+7	+7	atak ki 3dziennie

Bazowa premia do ataku: Podobnie jak mnich, pijany mistrz wykonuje wielokrotne ataki bez broni z karą -3, a nie -5.



Bazowa premia do ataku: +5.

Atuty: Konna walka, Konne łucznictwo, Poprawa na inicjatywa, Potężny atak, Rozszczępienie, Zogskowanie broni (miecz półtoraręczny).

Jeździectwo: Ranga 4.

Wiedza (szlachta i władcy): Ranga 4.

Zastraszanie: Ranga 4.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe samuraja (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (Zr), Skakanie (S), Upadanie (Zr), Wiedza (kodeks honorowy) (Int), Wiedza (szlachta i władcy) (Int), Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Samuraj biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, wszystkimi pancerzami oraz tarczami.

Kodeks postępowania: Samuraj musi mieć praworządny charakter i postępować zgodnie z kodeksem honorowym (patrz ramka). Jeżeli kiedykolwiek złamie te zasady, powinien odpokutować winy, wykonując żmudne lub nieprzyjemne zadanie. Jeśli występek jest szczególnie plugawy, winę zmazać może jedynie rytualne samobójstwo. W niektórych kulturach samuraj winien poświęcić swe życie również wtedy, gdy jego pan zginie, zostanie pokonany lub okryje się hańbą.

Wsparcie: Zwykle samuraj otrzymuje od feudałnego pana niezbędne środki do życia – ma więc zapewniony wikt i opierunek, dach nad głową, transport, typową broń (często mistrzowsko wykonaną) i zbroję. Samurajowie, którzy nie służą żadnemu panu, zwani są roninami i nie otrzymują żadnego wsparcia.

Upadanie: Na 1. poziomie samuraj otrzymuje premię za biegłość +2 do testów Upadania.

Wielkie rozszczepienie: Na 1. poziomie samuraj otrzymuje ten atut za darmo.

Potężne rozszczepienie: Począwszy od 2. poziomu, samuraj może między atakami wykonać 1,5-metrowy krok, gdy wykorzystuje atut Rozszczepienie lub Wielkie rozszczepienie. Bohater może wykonać tylko jeden 1,5-metrowy krok w rundzie i tylko jeśli wcześniej w danej rundzie się nie poruszył i nie wykonał takiego kroku.

Ostrze gniewu: Jeśli samuraj w danej rundzie opóźni atak kataną tak, iż zostanie zaatakowany przed zadaniem ciosu, wykorzystuje sytuację i otrzymuje premię +2 do testu ataku i rzutu na obrażenia. Innymi słowy, wstrzymując akcję do momentu, gdy zostanie zaatakowany w walce wręcz, zyskuje przewagę.

Ostrze śmierci: Samuraj walczący kataną oburącz dodaje do obrażeń podwojony modyfikator z Siły.

Nadzwyczajna ruchliwość: Samuraj otrzymuje premię unikową +6 do KP przeciwko okazyjnym atakom, gdy wkra-
cza w lub przechodzi przez czyjś obszar zagrożenia. Uwaga: Gdy postać traci modyfikator ze Zręczności do KP (jeśli jakiś posiada), traci również niniejszą premię. Ta premia unikowa zastępuje premię zapewnianą przez atut Ruchliwość.

Siła ki (zw): Począwszy od 5. poziomu, samuraj umie kontrolować ki – wewnętrzną energię, którą posiada każde żywe stworzenie. Może dodać +2 do wartości Siły na liczbę rund równą premii z Roztropności.

Atak ki (zw): Począwszy od 6. poziomu, samuraj zyskuje nadzwyczajną zdolność wzmacniania (darmowa akcja) jednego udanego ataku wręcz mocą ki, dzięki czemu może zadać obrażenia nawet istotom posiadającym redukcję obrażeń. Tak używaną broń należy traktować jak oręż magiczny z premią równą modyfikatorowi z Roztropności samuraja. Uaktywniona moc działa, dopóki samuraj nie zrani kogoś bronią nasączoną mocą ki.

STRATEG

Na zielonych wzgórzach nieopodal Chendl, stolicy Furryondy, stoi wielka, otoczona umocnieniami rezydencja z licznymi stajniami. Większość przechodniów uważa, że to siedziba jakiegoś bogatego pana, lecz bystre oko wojskowego dostrzeże, iż wiele murów i katapult jest skierowana nie na zewnątrz, ale jakby w siebie. A jeżeli ów wojskowy jest oficerem, nie będzie miał najmniejszego problemu z rozpoznaniem Furryondyńskiej Akademii Wojskowej.

Absolwenci Akademii Wojskowej – noszący tytuł strategów – od pokoleń służą w armii Furryondy, stanowiąc większość generalicji. Przydział do tej szkoły to największe marzenie każdego młodego oficera. Ci

TABELA 2-14: STRATEG

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+2	+0	+0	bractwo, premia do Zdolności przywódczych +1
2	+2	+3	+0	+0	okrzyk bojowy
3	+3	+3	+1	+1	premia do Zdolności przywódczych +2, rozkazywanie żołnierzom
4	+4	+4	+1	+1	mobilizowanie oddziałów, wieża
5	+5	+4	+1	+1	forsowny marsz, premia do Zdolności przywódczych +3
6	+6	+5	+2	+2	twierdza
7	+7	+5	+2	+2	premia do Zdolności przywódczych +4, sztandar
8	+8	+6	+2	+2	zamek
9	+9	+6	+3	+3	premia do Zdolności przywódczych +5, umrzeć za ojczyznę
10	+10	+7	+3	+3	zamczysko

szczęśliwcy, którzy ukończą naukę z wyjątkowo dobrymi wynikami, wkrótce dają się poznać z jak najlepszej strony, oczywiście na polu bitwy.

Strategowie zazwyczaj wywodzą się z regularnej armii, więc w akademii najczęściej jest wojowników. Na rekrutację często wpływ ma polityka (jak zresztą na wszystko w Furryondzie), zatem i cywile okrzyknęci „bohaterami królestwa”, często trafiają na tę uczelnię. Wielu kapłanów i paladynów Heironeusa oraz św. Cuthberta decyduje się na tę drogę rozwoju, lecz członkowie innych klas podejmują ją raczej rzadko (choć w każdym roczniku można znaleźć w akademii przynajmniej kilku czarodziejów i tropicieli). Przyszli strategowie to w większości ludzie, lecz wśród studentów ma swych przedstawicieli każda rasa rozumna.

Strategowie BN stoją na czele niemal każdej armii – zarówno tej maszerującej do walki, jak i stacjonującej w ważnym strategicznie zamku. Większość utrzymuje przyjaźnie i kontakty zawarte w czasach studenckich – absolwenci tworzą „stowarzyszenie starych wojaków”. Czasem ta więź przekracza linie frontu, choć strategowie słyną z lojalności.

Ta klasa prestiżowa nie zawsze odpowiada każdej kampanii, ponieważ strategowie mają wiele obowiązków w twierdzach czy zamkach. Oczywiście ostatnie słowo ma w tym względzie MP.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

Charakter: Jakikolwiek, byle nie chaotyczny i nie zły.

Bazowa premia do ataku: +7.

Atuty: Biegłość w broni żołnierskiej, Specjalizacja w broni, Zdolności przywódcze (opis w *Przewodniku Między Podziemi*).

Dyplomacja: Ranga 5.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe stratega (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Profesja (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Bractwo: Strategowie tworzą organizację, której członkowie są zobligowani do pomocy braciom. Dlatego też członek tej klasy prestiżowej trzymuje premię za biegłość +4 do wszystkich testów Dyplomacji wykonywanych podczas kontaktów z innymi strategami. Oczywiście więc działa w obie strony – od każdego stratega oczekuje się, że będzie traktował współbraci z należytym honorem i szacunkiem.

Premia do Zdolności przywódczych: Strateg otrzymuje premię do Zdolności przywódczych (poziom postać + premia z Charyzmy), dzięki czemu może zdobywać početnějszych kompanów i popleczników, gdy wykorzystuje wspomniany atut awansując na wyższy poziom.

Okrzyk bojowy (zn): Okrzyk stratega dodaje odwagę oddziałom na polu bitwy. Ta zdolność działa jak inspirowanie odwagi barda (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 28). Premia działa przez liczbę rund równą premii z Charyzmy stratega. Postać może użyć tej mocy raz dziennie na każdy poziom.

Rozkazywanie żołnierzom (zn): Poświęcając całą rundową akcję strateg może zmusić oddziały do wykonywania jego rozkazów. Wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 9 metrów otrzymują premię za biegłość +2 do testów ataku i testów umiejętności. Premia działa przez liczbę rund równą premii z Charyzmy stratega.

Wieża: Jednostka, w której szeregach znajduje się strateg (np. armia ważnego posiadacza ziemskiego), proponuje mu wybudowanie i administrowanie wieżą, oczywiście dla obopólnej korzyści. Dopóki strateg nie sprzeciwia się ideałom swej organizacji, może zarządzać wieżą, przy czym sam ponosi wszelkie koszty. Wieża to trzykondygnacyjny budynek z kamienia, okrągły lub kwadratowy.

Mobilizowanie oddziałów (zn): Sama obecność stratega wystarcza, by wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 9 metrów mieli prawo przerzucić nieudany rzut obronny strach i uroki, choćby już im ulegli. Nawet jeżeli drugi rzut nie powiedzie, efekty *strachu* są mniej bolesne: spanikowane postacie są tylko przerażone, przerażone są tylko wstrząśnięte, a wstrząśnięte pozostają w ogóle niewzruszone.

Forsowny marsz: Strateg może skłonić podległe oddziały do szybszego marszu. Każdy z podróżujących z nim sprzymierzeńców otrzymuje premię z morale do testów Budowy wymaganych przy forsownych marszach i innych czynnościach wiążących się z wysiłkiem fizycznym. Zdolność nie wpływa na zwierzęta.

Twierdza: Jak opisana wcześniej wieża. Twierdza to ufortyfikowany budynek zawierający od 15 do 25 komn

Sztandar (zn): Widok barw i herbu stratega wystarcza, by odmienić przebieg bitwy. Na sprzymierzeńców w promieniu 9 metrów od sztandaru działa zarówno okrzyk bojowy, jak i mobilizowanie oddziałów (patrz wcześniej) – dopóki strateg trzyma chorągiew. Jeżeli wróg w czasie bitwy zdobędzie flagę, wszyscy sprzymierzeńcy tracą opisane tu premie i dodatkowo otrzymują ujemny modyfikator z morale -1 do testów ataku i rzutów na obrażenia, dopóki strateg nie odzyska sztandaru.

Zamek: Jak opisana wcześniej wieża. Zamek to twierdza (patrz wcześniej) otoczona 4,5-metrowym murem z mienia o grubości 25 centymetrów z czterema basztami.

Umrzeć za ojczyznę (zn): Strateg inspirowa żołnierzy do największych poświęceń. Wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 9 metrów walczą dalej i bez względu na nych kar nawet, gdy są okaleczeni lub umierający. Oczywiście trwa to do chwili, gdy ich punkty wytrzymałości osiągną wartość -10.

Zamczysko: Jak opisana wcześniej wieża. Obejmuje dodatkowe budynki (stajnie, kuźnia, spichlerze itp.) otoczone 6-metrowym murem z kamienia o grubości 3 metrów. Zamczysko ma też zewnętrzny mur obronny i dziedziniec, a w murze znajduje się sześć baszt.

SZERMIERZ

W świecie ciężko opancerzonych rycerzy na wielkich galopujących rumakach bojowych i potężnych magów, rzucających ograniczające umysł czary nie ma miejsca dla bohaterów polegających na sprycie i refleksie, prawda? Nieprawda. Szermierz dowodzi, że precyzja i umiejętności są alternatywą dla wielkich mieczy, a sprawność – dla ciężkiej zbroi.

Szermierz jest zwinny i inteligentny wojownikiem, który umie wykonywać precyzyjne ataki lekką bronią (np. rapierem). Ten zwany czasem fechtmistrem osobnik w walce przede wszystkim korzysta ze sprytu i refleksu. Rezygnuje z ciężkiej broni, wiedząc, że najlepszym sposobem na zwycięstwo jest nie dać się trafić.

Szermierze to najczęściej wojownicy lub tropiciele, choć często trafiają się wśród nich także lotrzykowie i bardowie. Ponieważ nie korzystają z pancerzy, również czarodzieje, zaklinacze i mnisi mogą wziąć pod uwagę tę klasę prestiżową, gdyż wiele zyskają – szczególnie jeśli chodzi o umiejętności posługiwania się orężem. Nie najgorzej wiedzie się w tym fachu również paladynom i barbarzyńcom, którzy zboczyli ze ścieżki wyznaczonej im przez klasę.

Na szermierzy lepiej nadają się elfy niż krasnoludy, a za rapier często chwytają też niziołki i gnomy. Życie szermierza nie ęci natomiast półorków.

Typowy BN należący do tej klasy to samotnik szukający przygody lub szybkiego i łatwego zarobku. Czasem szermierze działają w grupach, zgranych i wyszkolonych pod względem taktycznym.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

Bazowa premia do ataku: +6.

TABELA 2-15: SZERMIERZ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+0	+2	+0	sprytna obrona
2	+2	+0	+3	+0	precyzyjny cios +1k6
3	+3	+1	+3	+1	poprawiona ruchliwość
4	+4	+1	+4	+1	gracja
5	+5	+1	+4	+1	akrobatyczny atak
6	+6	+2	+5	+2	precyzyjny cios +2k6
7	+7	+2	+5	+2	kunsztowne parowanie
8	+8	+2	+6	+2	błyskawiczna reakcja
9	+9	+3	+6	+3	odbicie strzał
10	+10	+3	+7	+3	precyzyjny cios +3k6



Atuty: Biełość w broni (rapier), Oburęczność, Ruchliwość, Uniki.

Upadanie: Ranga 5.

Występy: Ranga 3.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe szermierza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Błefowanie (Cha), Nasłuchiwanie (Rzt), Półśłówka (Rzt), Równowaga (Zr), Skakanie (S), Upadanie (Zr), Wyczucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zr), Zauważanie (Rzt). Opis

tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Szermierz biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni. Nie jest jednak biegły w użyciu pancerzy, a sposób tarcz umie posługiwać się jedynie puklerzem.

Sprytna obrona: Szermierz, który nie ma na sobie zbroi, za to dzierży broń do walki wręcz, dodaje swoją premię z Intelaktu (i oczywiście premię ze Zręczności) do Klasy Pancerza. Jeżeli jednak jest nieprzygotowany lub w jakikolwiek inny sposób traci premię ze Zręczności, traci również tę premię.

Precyzyjny cios: Na 2. poziomie szermierz zdobywa umiejętności wyprowadzania nadzwyczajnie celnych uderzeń jednoręczną bronią kłującą, przez co zadaje nią dodatkowe 1k6 obrażeń. Jeśli chce wykonać precyzyjny cios, nie może atakować orężem trzymanym w drugiej ręce, lecz może używać go do obrony. Ta zdolność działa tylko, jeśli ofiarą jest żywe stworzenie o rozpoznawalnej anatomii. Istoty niepodatne na trafienia krytyczne (nieumarli, konstrukty, słuzi, rośliny i stworzenia bezcielesne) są także niewrażliwe na precyzyjne uderzenie. Również przedmioty i zdolności chroniące przed trafieniem krytycznym (na przykład *pancerz skutecznej ochrony*) zabezpieczają posiadacza jednocześnie przed działaniem precyzyjnego ciosu. Na każde następne cztery poziomy, począwszy od 2., szermierz zadaje kolejne 1k6 dodatkowych obrażeń.

Poprawiona ruchliwość: Szermierz, który nie ma na sobie pancerza, otrzymuje premię +4 do KP przeciwko okazjnym atakom, gdy wkracza w lub przechodzi przez czyjś obszar zagrożenia.

Gracja: Na 4. poziomie szermierz zyskuje premię za biegłość +2 do wszystkich rzutów obronnych na Refleks – oczywiście jeśli nie ma na sobie zbroi.

Akrobatyczny atak: Na 5. poziomie szermierz uczy się wykonywać akrobatyczne ataki. Jeżeli atakuje, skacząc co najmniej 1,5 metra w kierunku przeciwnika lub kołysząc się na linie (bądź czymś podobnym), zyskuje +2 do testów ataku i rzutów na obrażenia. Wykonaj test Skakania – jeśli wynik wskazuje, że szermierz pokonał dystans mniejszy niż 1,5 metra, nie możesz w danym ataku wykorzystać tej zdolności. W przypadku gdy skoczy na odległość większą niż dzieląca walczących, może ją bez problemu pokonać – będzie to akcja darmowa. Akrobatyczny atak to zdolność nadzwyczajna.

Kunsztowne parowanie: Począwszy od 7. poziomu szermierz, który decyduje się na walkę defensywną lub całkowitą obronę, zyskuje dodatkowe +1 do KP na każdy posiadany poziom. Jest to zdolność nadzwyczajna.

Błyskawiczna reakcja: Na 8. poziomie szermierz otrzymuje +2 do testu inicjatywy. Ta moc kumuluje się z Poprawioną inicjatywą.

Odbicie strzał: Szermierz otrzymuje atut Odbicie strzał (patrz *Podręcznik Gracza*), którego może używać gdy włada jednoręczną bronią kłującą.

SZKARŁATNY MŚCICIEL

Szkarłatny Mściciel to mistrz w opanowywaniu mocy – starożytnej i budzącej grozę sztuki, dzięki której można dokonać niemożliwego. Za sprawą nauki i treningów potrafi on kierować tę energię i używać jej na wiele sposobów, wliczając w to zadawanie przeciwnikowi ran dzięki uwalnianiu ki jego ciała. Choć główne celem mścicieli dotyczą przeszłości (patrz opis organizacji na stronie 53), zgadzają się czasem pracować dla kogoś, kto stać na ich usługi – a wtedy niosą ból i zniszczenie.

Większość Szkarłatnych Mścicieli jest mnichami, których mistrzowskie opanowywanie energii ki to naturalne rozwinięcie klasowych zdolności. Członkami tej prestiżowej klasy zostają czasem także wojownicy, tropiciele i paladyni, gdyż premie do inicjatywy i opanowanie mocy ki zwiększa ich zdolności bojowe. Łotrzyków cieszy możliwość używania ki na rozmaite sposoby, podczas gdy dla idom energia ta pozwala lepiej kontaktować się z naturą.

BN należący do tej klasy to mnisi, którym nowa zdolność pozwala lepiej realizować cele szkoły, zakonu czy innej grupy.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać Szkarłatnym Mścicielem.

Bazowa premia do ataku: +5.

Atuty: Oszalamiająca pięść, Poprawiony atak bez broni.

Nasłuchiwanie: Ranga 8.

Upadanie: Ranga 8.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe Szkarłatnego Mściciela (i atrybuty kluczowy dla każdej z nich) to Ciche poruszanie (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Równowaga (Zr), Ukrywanie (Zr), Upadanie (Zr), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Szkarłatny Mściciel biegle posługuje się wszystkimi prostymi rodzajami broni oraz lekkimi i średnimi pancerzami, a także tarczami. (Uwaga: Zbroja cięższa niż skórzna powoduje kary do Cichego poruszania i Ukrywania).



Ki: Mściciel 1. poziomu umie kontrolować i używać ki –energii, która powstaje i przepływa w ciałach wszystkich żywych istot. Szkolenie Szkarłatnych Mścicieli niemal w całości poświęcone jest zrozumieniu ki i sztuce jego gromadzenia. Daje to różnorodne efekty, zależne od poziomu członka tej klasy prestiżowej.

Otumaniający krzyk (zc): Szkarłatny Mściciel uwalnia ki w ataku dźwiękowym, mającym postać stożka o długości 9 metrów. Wszystkie istoty znajdujące się w obszarze dzia-

łania mocy wykonują rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + modyfikator z Roztropności mściciela) – nieudany oznacza otumanienie na rundę. Atak jest akcją standardową i wymaga od postaci możliwości użycia głosu.

Ki obrony (zw): Na 2. poziomie mściciel zyskuje moc kierowania ki w taki sposób, by bronić się przed niebezpieczeństwem. Dostaje premię równą modyfikatorowi z Roztropności do dowolnego rzutu obronnego, musi jednak zadeklarować użycie tej zdolności przed wykonaniem rzutu.

Ki umiejętności (zw): Na 3. poziomie mściciel zyskuje premię równą modyfikatorowi z Roztropności do dowolnego testu umiejętności klasowej. Musi zadeklarować użycie tej zdolności przed wykonaniem testu. Wolno mu jej użyć raz dziennie na każdy poziom mściciela.

Ki leczenia (zc): Począwszy od 4. poziomu, Szkarłatny Mściciel umie przemienić ki w energię leczącą. Kładąc dłonie na żywej istocie potrafi tak ukierunkować przepływające przez jej ciało ki, że każdego dnia może uleczyć liczbę obrażeń równą poziomowi mściciela pomnożonemu przez jego premię z Roztropności. Tę leczniczą moc można rozdzielić pomiędzy kilku potrzebujących (mściciel nie musi zużywać całej w jednym leczeniu). Ki leczenia to zdolność czaropodobna, której użycie wymaga akcji standardowej. Na 8. poziomie moc staje się potężniejsza i zwana jest ki uzdrowienia – mściciel może uleczyć dwa razy więcej obrażeń (poziom razy premia z Roztropności razy 2).

Zabójczy krzyk (zc): Szkarłatny Mściciel uwalnia ki w ataku dźwiękowym, mającym postać stożka o długości 9 metrów. Wszystkie istoty znajdujące się w obszarze działania mocy otrzymują obrażenia 3k6 plus premia z Roztropności mściciela. Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + modyfikator z Roztropności mściciela) oznacza otrzymanie połowy ran. Atak jest akcją standardową i wymaga od postaci możliwości użycia głosu.

Nieograniczone ki: Szkarłatny Mściciel osiąga mistrzostwo we władaniu i gromadzeniu ki. Za każdym razem gdy używa jakiejś zdolności bazującej na ki, może podwoić dodawaną premię z Roztropności.

Uwaga dla wieloklasowców: Mnich może bez problemu łączyć swą klasę z tą klasą prestiżową. Innymi słowy – może zyskać poziom Szkarłatnego Mściciela, po-

TABELA 2-16: SZKARŁATNY MŚCICIEL

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+2	+2	+2	otumaniający krzyk 1/dziennie
2	+2	+3	+3	+3	ki obrony 1/dziennie
3	+3	+3	+3	+3	ki umiejętności 1/dziennie
4	+3	+4	+4	+4	ki leczenia
5	+4	+4	+4	+4	zabójczy krzyk 1/dziennie, otumaniający krzyk 2/dziennie
6	+5	+5	+5	+5	ki obrony 2/dziennie
7	+6	+5	+5	+5	ki umiejętności 2/dziennie
8	+6	+6	+6	+6	ki uzdrowienia
9	+7	+6	+6	+6	zabójczy krzyk 2/dziennie, otumaniający krzyk 3/dziennie
10	+8	+7	+7	+7	nieograniczone ki

wrócić do mnicha, by awansować na kolejny poziom, a potem wrócić do tej klasy prestiżowej itd.

WIDMOWY WĘDROWIEC

Do miasta przybywa tajemnicza postać – niezauważona i niezapowiedziana. Kroczy błotnistymi uliczkami, a jej jedynym towarzyszem jest cisza. Dzieci porzucają zabawy i czym prędzej chowają się w bezpiecznych miejscach, skąd pilnie obserwują przybysza. Ukryci za zatrzaśniętymi okiennicami i zamkniętymi drzwiami rodzice, przepuknie i inni przerywają rozmowy, a ich oczy śledzą ciche kroki nieznanego. Dochodzący z kuźni dźwięk młotów urywa się raptownie, a ciszę przerywa gwałtowne i przeraźliwe rżenie konia. Nikt go wcześniej nie widział, ale wszyscy zdają sobie sprawę, że z chwilą gdy obcy pojawił się w drgającym powietrzu upalnego lata, ich życie zmieniło się i już nigdy nie będzie takie samo.

Widmowy wędrowiec to rola, która nie odpowiada większości bohaterom. Jak sama nazwa wskazuje, taka osoba nieustannie podróżuje z miejsca na miejsce, zwykle samotnie, podążając za swoimi sprawami. Powody tej niekończącej się marszruty z miasta do miasta zależą od widmowego wędrowca. Wielu z nich to mnisi, którzy opuścili klasztory, nie mogąc dłużej znieść życia poświęconego medytacji i kontemplacji lub buntując się przeciwko uporządkowanej, bezpiecznej egzystencji, gdy świat jest ogarnięty chaosem. Jeden widmowy wędrowiec może tropić pradawne zło, podczas gdy inny będzie szukał zemsty na dawnym wrogu, a jeszcze inny pokutował za błędy przeszłości. Niektórzy wymierzają bezlitosną sprawiedliwość, naprawiając błędy i karząc zło. Inni podróżują od wioski do wioski, niosąc pomoc potrzebującym. Są też i wędrowcy przenikający do społeczności, w których plugawe żądze i nienawistne zło rozwijają się niczym rak. Niemniej pojawiają się oni zawsze tam, gdzie ich tajemnicze i mistyczne umiejętności są najbardziej potrzebne.

Większości widmowych wędrowców to osoby oddane walce – a więc wojownicy, mnisi lub tropiciele. Byli barbarzyńcy, upadli paladyni, łotrzykowie i bardowie również czasem decydują się wieść takie życie. Czarodzieje, kapłani, druidzi i zaklinacze podążają ścieżką tej klasy niezwy-

kle rzadko, choć od czasu do czasu zdarza się i taki widmowy wędrowiec.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać widmowym wędrowcem.

Charakter: Praworządny dobry, praworządny zły, charyzmatyczny dobry, chaotyczny zły, neutralny.

Bazowa premia do ataku: +6.

Atuty: Krzepkość, Twardość, Żelazna wola.

Ciche poruszanie: Ranga 4.

Zastraszanie: Ranga 4.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe widmowego wędrowcy (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Nasłuchiwanie (Rz), Profesja (Int), Wiedza (prawo) (Int), Wyczucie pobudki (Rzt), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha), Wyczuwanie kierunku (Rzt). Opis tych umiejętności znajduje się w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Widmowy wędrowiec biegle posługuje się wszystkimi prostymi i złożonymi rodzajami broni, lekkimi i średnimi pancerzami oraz wszystkimi tarczami.

Porachunki: Jeżeli widmowy wędrowiec straci połowę normalnych punktów wytrzymałości w walce z jednym przeciwnikiem (i przeżyje), otrzymuje premię do KP, testów ataku i rzutów na obrażenia za każdy razem, gdy ponownie spotka tego właśnie wroga.

Aura stanowczości (zw): Widmowy wędrowiec podporządkowuje sobie humanoidy, wywołując strach, respekt czy też szacunek. Może dodać swój poziom dowolnego testu Zastraszania. Tak więc widmowy wędrowiec 5. poziomu otrzymuje premię +5 do wszystkich testów Zastraszania.

TABELA 2-17: WIDMOWY WĘDROWIEC

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrzymałość	Refleks	Wola	
1	+1	+2	+0	+2	anonimowość, aura stanowczosci, porachunki +1
2	+2	+3	+0	+3	porachunki +2, udawanie umarego
3	+3	+3	+1	+3	nadzwyczaj elazna wola, porachunki +3
4	+4	+4	+1	+4	eteryczność 1/dziennie, porachunki +4
5	+5	+4	+1	+4	chód cienia, porachunki +5
6	+6	+5	+2	+5	porachunki +6
7	+7	+5	+2	+5	eteryczność 2/dziennie, porachunki +7
8	+8	+6	+2	+6	porachunki +8
9	+9	+6	+3	+6	porachunki +9
10	+10	+7	+3	+7	eteryczność 3/dziennie, porachunki +10

Anonimowość: Widmowy wędrowiec czerpie siłę z anonimowości. Jeżeli wrogowie poznają jego imię, traci wiele ze swej potęgi. Na przeciwników, którzy wiedzą, jak widmowy wędrowiec się nazywa, nie działa aura stanowczości. Jeżeli zamierzają go zaatakować, nie może udawać umarłego, stać się eteryczny ani używać chodu cienia w ich obecności (czyli w odległości do 30 metrów), a premię uzyskaną za sprawę mocy porachunku w ich przypadku dzieli się na dwa.

Udawanie umarłego (zc): Raz dziennie widmowy wędrowiec może wejść w kataleptyczny stan, którego nie sposób odróżnić od śmierci – zwykle czyni to pod koniec spotkania. Ten stan utrzymuje się przez 10 rund na każdym poziomie prestiżowej klasy. Udaający umarłego wędrowiec słyszy, rozpoznaje zapachy i wie, co się dzieje wokół niego, nie odczuwa jednak bodźców dotykowych i nic nie widzi. Nie czuje więc żadnych zranień, a ponadto dostaje tylko połowę obrażeń, które normalnie by otrzymał. Na widmowego wędrowcę w tym stanie nie działa również paraliż, trucizny i wysączanie energii. Jednak wprowadzona w jego ciało trucizna zaczyna działać, gdy przestanie on udawać umarłego.

Nadzwyczaj żelazna wola: Ta zdolność zapewnia dodatkową premię +2 to rzutów obronnych na Wole. Oczywiście wciąż należy brać pod uwagę atut Żelazna wola.

Eteryczność (zn): Widmowy wędrowiec może przyzywać tajemnicze siły, które prowadzą go przez świat, i stać się eteryczny – moc analogiczna do czaru *eteryczny spacer*. Pozostaje w takim stanie przez rundę na poziomie tej klasy prestiżowej. Jest to zdolność nadnaturalna.

Chód cienia (zn): Widmowy wędrowiec potrafi podróżować poprzez cienie – moc analogiczna do czaru o tej samej nazwie. Postać pokonuje 1,5 kilometra w czasie równym: 11 minus poziom widmowego wędrowcy minut. Bohater może podróżować w ten sposób przez maksymalnie godzinę na poziom dziennie, lecząc przy okazji 3 punkty wytrzymałości na godzinę na poziomie tej prestiżowej klasy. Z tej mocy widmowy wędrowiec może skorzystać trzy razy dziennie. Jest to zdolność nadnaturalna.

WŁADCA ŁAŃCUCHÓW

Władcy łańcuchów specjalizują się w walce łańcuchem, najchętniej kolczastym. Zwykle tych osobników otacza złowroga aura, między innymi dlatego, iż żaden z nich nie jest na wskroś dobry. Dla nich łańcuch to nie tylko broń, ale też narzędzie siania terroru i strachu. Oprócz władania brzęczącym żelastwem, znają się jeszcze na ślusarce.

Na władców łańcuchów najlepiej nadają się wojownicy, choć lotrzykowie, tropiciele czy barbarzyńcy również mogą stanowić wspaniały materiał na członków tej małej, ale budzącej strach grupy.

Przedstawiciele tej klasy często zakładają pod ziemią siedziby, które wypełniają łańcuchy – walające się po ziemi i zwisające z sufitu. Pomieszczenia zdobne w dźwięczące żelastwo potęgują atmosferę strachu, której niewielu intruzów potrafi się oprzeć.

Władcy łańcuchów to samotnicy, choć dla doraźnych korzyści potrafią współpracować z przedstawicielami innych klas i profesji. Często sprzymierzają się natomiast z przybyszami znanymi pod mianem kytony (patrz *Księga Potworów*), do których są dość podobni.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać władcą łańcuchów.

Charakter: Jakikolwiek, byle nie dobry.

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (kolczasty łańcuch), Poprawione przewracanie, Poprawione rozbijanie, Specjalizacja w broni (kolczasty łańcuch), Wyspecjalizowanie, Zogniskowanie broni (kolczasty łańcuch).

Otwieranie zamków: Ranga 4.

Wyzwalanie się: Ranga 6.

Zastraszanie: Ranga 4.

Wartość atrybutu: Intelpekt 13+ (wymagane do Wy-specjalizowania).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe władcy łańcuchów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Otwieranie zamków (Zr), Równowaga (Zr), Rzemiosło (kwalstwo) (Int), Ukrywanie (S), Wspinaczka (S), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni i pancerzu: Władca łańcuchów nie posługuje się biegłą żadną bronią ani żadnym pancerzem czy tarczą.

Wystraszanie (zn): Dzwoniąc łańcuchami (akcja standardowa), władca może wywołać *strach* w przeciwniku – moc analogiczna do zaklęcia o tej samej nazwie o poziomie czarującego równym poziomowi władcy łańcuchów (patrz *Podręcznik Gracza*). Członek tej klasy prestiżowej może wykorzystać tę nadnaturalną moc raz dziennie.

Walka na linie: Władca, który wspina się po linie lub łańcuchu, nie otrzymuje żadnych kar do ataku, a jego przeciwnicy nie otrzymują żadnych premii (nie traci modyfikatora ze Zręczności, a wrogowie nie otrzymują premii +2 do testu ataku). Jeżeli władca zwisa z łańcucha i jest w stanie rozkołysać się na co najmniej 1,5 metra, może otrzymać premię unikową +2 do KP.

Nadzwyczajne zogniskowanie broni: To najpotężniejsze ze wszystkich zogniskowań broni, zapewniające członkowi tej klasy dodatkowe +1 do wszystkich testów ataku kolczastym łańcuchem.

Związywanie łańcuchem: Począwszy od 4. poziomu, władca łańcuchów potrafi przemienić swą broń w specyficzny rodzaj więzów (wymaga to akcji calorundowej) i skrepić

jedną istotę o rozmiarze małym, średnim lub dużym. Jest to działanie analogiczne do ataku siecią, z tą różnicą, iż ST Wyzwalania się wynosi 25, a rozerwania 30. Łańcuch musi mieć co najmniej 3 metry długości. Jeżeli będzie to łańcuch kolczasty, opłatany otrzymuje punkt obrażeń na każdą rundę obwiązania, dopóki nie przestanie się poruszać.

Zbroja z łańcuchów: Od 5. poziomu władca może owinać się swym łańcuchem (długim na co najmniej 6 metrów), otrzymując +5 do KP. Ponadto dla członka tej klasy taki pancerz ma następujące właściwości: kara do testu –2, dowolna maksymalna premia ze Zręczności, niepowodzenie czar u wtajemniczeń 30%, nie wpływa na szybkość.

Podwójny łańcuch: Od 5. poziomu władca może używać koczastego łańcucha jak broni podwójnej, a nie zasięgowej (w każdej rundzie decyduje, jak używa oręża).

Chłošnięcie: Od 6. poziomu władca zadaje dodatkowe +1k6 obrażeń kolczastym łańcuchem, jeśli trafi nim przeciwnika. Użycie tej zdolności wymaga akcji pełnego ataku.

Odbicie ataku: Począwszy od 6. poziomu, władca może wprowadzić łańcuch w ruch wirowy, zapewniając sobie premię z odbicia +4 do KP przeciwko wszystkim atakom nadchodzącym z wybranego półkola (kąta 180°). Jest to zdolność nadzwyczajna.

Nadzwyczajna specjalizacja w broni: To najpotężniejsza ze wszystkich specjalizacji w broni, zapewniająca członkowi tej klasy dodatkowe +2 do obrażeń zadawanych łańcuchem (zwykłym i kolczastym).

Ulepszony kolczasty łańcuch: Począwszy od 8. poziomu, władca potrafi tak zmodyfikować kolczasty łańcuch, że po udanym trafieniu w ciele ofiary pozostają ostre haczyki, co powoduje krwawienie (punkt obrażeń w rundzie) – aż do udanego testu Leczenia (ST 15) lub magicznego uzdrowienia. Koszt tej modyfikacji to 25 sz plus 10 sz za nowe haczyki (po pięciu użyciach ulepszony kolczasty łańcuch staje się zwykłym). Tylko władca łańcuchów na poziomie 8. i wyższym potrafi używać zmodyfikowanej broni we właściwy sposób – w innych rękach jest to zwykły kolczasty łańcuch.

Atak wahadłowy: Od 9. poziomu władca może zacząć koniec łańcucha (akcja całorundowa) w jakimś wyso-

ko umieszczonym punkcie (położonym wyżej od niego i kołysząc się na nim pokonać odległość 3 metrów. Zakłócanego w ten sposób przeciwnika należy traktować jako nieprzygotowanego, więc władca otrzymuje premię +2 do ataku, a w jednym ataku (tylko jeden jest możliwy) zadaje dodatkowe +3k6 obrażeń.

Panowanie nad łańcuchem (zn): Ta zdolność nadzwyczajna umożliwia władcy ożywianie na 10 rund łańcucha (analogicznie do czaru *ożywienie liny*) o długość do 15 metrów. Może to robić tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +3.

ZWIADOWCA NIZIOŁKÓW

Na polu koczownicza rasa niziołków często napotyka na swej drodze rozmaite niebezpieczeństwa. Dlatego w wielu plemionach narodziła się kasta doborowych zwadowców, którzy mieli za zadanie strzec i chronić współziomków przed zagrożeniami. Ci niziołkowie szkolą w sztuce jeździectwa i zwiadu.

Większość zwadowców to byli wojownicy, tropiciele druidzi i łowcy, z premii do KP i umiejętności defensywnych tej klasy mogą jednak skorzystać i inni.

Napotkany BN zwadowca zwykle pełni swe obowiązki lub wypoczywa w przerwie między jedną a drugą misją. Obecność członków tej klasy niechybnie wskazuje na to, że reszta plemienia jest gdzieś daleko.

Czasem zdarza się, że zwadowca czuje silny pociąg przygody. Porzuca wtedy swe plemię i dom, by prowadzić ekscytujące życie na szlaku.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać zwadowcą niziołków.

Bazowa premia do ataku: +5.

Rasa: Niziołek.

Atuty: Konne łucznictwo, Konna walka.

Jeździectwo: Ranga 6.

Nasłuchiwanie: Ranga 4.

Zauważanie: Ranga 4.

TABELA 2-18: WŁADCA ŁAŃCUCHÓW

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę	
1	+1	+0	+2	+0	wystraszenie
2	+2	+0	+3	+0	walka na linie
3	+3	+1	+3	+1	nadzwyczajne zogniskowanie broni
4	+4	+1	+4	+1	związanie łańcuchem
5	+5	+1	+4	+1	podwójny łańcuch, zbroja z łańcuchów
6	+6	+2	+5	+2	chłošnięcie, odbicie ataku
7	+7	+2	+5	+2	nadzwyczajna specjalizacja w broni
8	+8	+2	+6	+2	ulepszony kolczasty łańcuch
9	+9	+3	+6	+3	atak wahadłowy
10	+10	+3	+7	+3	panowanie nad łańcuchem

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe zwiadowcy niziołków

(i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Przeszukiwanie (Int), Zauważanie (Rzt), Zwierzęca empatia (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Biegłość w broni

i pancerzu: Zwiadowca niziołków biegle posługuje się wszystkimi prostymi i żołnierskimi rodzajami broni, lekkimi pancerzami oraz tarczami.

Wierzchowiec: Już na 2. poziomie zwiadowca otrzymuje wierzchowca, stosownego dla społeczności, z której się wywodzi. W większości wypadków są to kuce bojowe, choć nieliczni niziołkowie znani są z tego, że wyposażają zwiadowców w konie (nieco mniejsze niż zwykłe rumaki) albo rozmaite egzotyczne bestie. Zwiadowca nie musi płacić za wierzchowca, podkucie go, uprzęż i rządy.

Czułość: Zwiadowca otrzymuje premię +2 do testów Nasłuchiwania i Zauważania.

Premia do Jeździectwa: Zwiadowca otrzymuje premię za biegłość +2 do wszystkich testów Jeździectwa.

Jazda obronna (zw): Natura obowiązków ciężących na zwiadowcy wyrabia w nim różne przydatne nawyki obronne,

które może wykorzystać, rezygnując z innych działań. Używając tej zdolności nie może atakować, ale za to otrzymuje +2 do Zręczności i premię unikową +4 do KP. Ponadto, jego wierzchowiec zyskuje: szybkość $\times 2$, premię +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wole i premię unikową +4 do KP.

Jazda obronna trwa przez liczbę rund równą 3 + nowy modyfikator ze Zręczności. Oczywiście zwiadowca może stosować tę moc

krócej. Niemniej po zakończeniu jazdy obronnej zarówno wierzchowiec, jak i jeździec są zmęczeni – otrzymują karę -2 do Siły, dopóki nie odpoczną przez przynajmniej 10 minut.

Zwiadowca może stosować jazdę obronną tyle razy dziennie, ile wskazuje jego aktualny poziom w tej klasie. Rozpoczęcie korzystania z tej mocy to akcja darmowa, jednak zwiadowca można ją „włączyć” tylko w swoim momencie inicjatywy.

Odbicie ataku (zw): Poczynając od 3. poziomu, zwiadowca może sparować cios grożący jego wierzchowcowi. W tym celu musi

dzierżyć w rękach broń do walki wręcz lub tarczę i nie może być nieprzygotowany. Raz w rundzie, kiedy wierzchowiec jest atakowany, może wykonać test sporny, otrzymując podaną w tabeli premię za biegłość. Jeśli pokonał w teście atakującego, udało mu się odbić cios.

Skok z siodła (zw): Zwiadowca może zsiąść z wierzchowca poruszającego się maksymalnie z podwojoną szybkością. W tym celu musi wykonać test Postępowania ze zwierzętami (ST 20) – udany oznacza, że wylądował tuż obok rumaka (akcja darmowa). Jeżeli po wylądowaniu stwierdzi, że w obszarze zagrożenia znajduje się jakiś przeciwnik, może zaatakować go z szarży. Całość to akcja pełnego ataku.

TABELA 2-19: ZWIADOWCA NIZIOŁKÓW

Poziom	Bazowa premia do ataku	Premia do KP	Rzut obronny na			Specjalne
			Wytrwałość	Refleks	Wole	
1	+1	+1	+0	+2	+0	czułość, premia do Jeździectwa
2	+2	+1	+0	+3	+0	jeździectwo obronne 1/dziennie
3	+3	+2	+1	+3	+1	odbicie ataku +1
4	+4	+2	+1	+4	+1	jeździectwo obronne 2/dziennie
5	+5	+3	+1	+4	+1	skok z siodła
6	+6	+3	+2	+5	+2	jeździectwo obronne 3/dziennie
7	+7	+4	+2	+5	+2	odbicie ataku +2
8	+8	+4	+2	+6	+2	jeździectwo obronne 4/dziennie
9	+9	+5	+3	+6	+3	odbicie ataku +3
10	+10	+5	+3	+7	+3	jeździectwo obronne 5/dziennie

Premia do KP: Jest to niemagiczna premia unikowa, którą posiadający rumaka bohater dodaje do swojej Klasy Pancerza.

ROZDZIAŁ 3: ŚWIATOWE SPRAWY

Zapoznaliśmy cię już z nowymi atutami i klasami prestiżowymi, które mogą wzbogacić twoje przygody. Zarówno atuty, jak i klasy wprowadzają nowe zasady i oferują nowe możliwości. Nie byłoby jednak właściwe mówić o nich, nie wspominając jednocześnie o świecie otaczającym bohaterów – i tego właśnie dotyczy ów rozdział. Skupimy się w nim na roli, jaką odgrywają w świecie przygód wojownicy i mnisi, opowiemy, jak gracze i MP mogą z niej korzystać oraz przedstawimy kilka grup, do których nasi śmiałkowie mogą dołączyć lub które MP może wpleść w bieg kolejnej wielkiej przygody.

WOJOWNICY I MNISI A ŚWIAT, W KTÓRYM ŻYJĄ

„Každy gdzieś przynależy. Každy.”

– Tordek

Żadna postać nie istnieje w próżni. Nic na to nie poradzi – ona oddziałuje na otaczający ją świat, a świat wpływa na nią. Dotyczy to także, a może przede wszystkim, bohaterów graczy – ich sposób zarabiania na chleb wymaga częstszych interakcji z otoczeniem, niż dzieje się to w przypadku zwykłych mieszkańców świata. Wieśniacy, rybacy, a nawet szlachta nieczęsto znajdują się w tak skomplikowanych i niebezpiecznych sytuacjach jak te, w które wplątują się postacie graczy. Za każdym razem gdy poszukiwacz przygód trafi do miasta, podziemi, lasu lub na pustynię, świat i jego liczne elementy – mieszkańcy, potwory, budowle, geografia, klimat itp. – mają wpływ na decyzje i możliwości śmiałka oraz oddziałują na awanturniczą karierę tak jego, jak i jego kompanów.

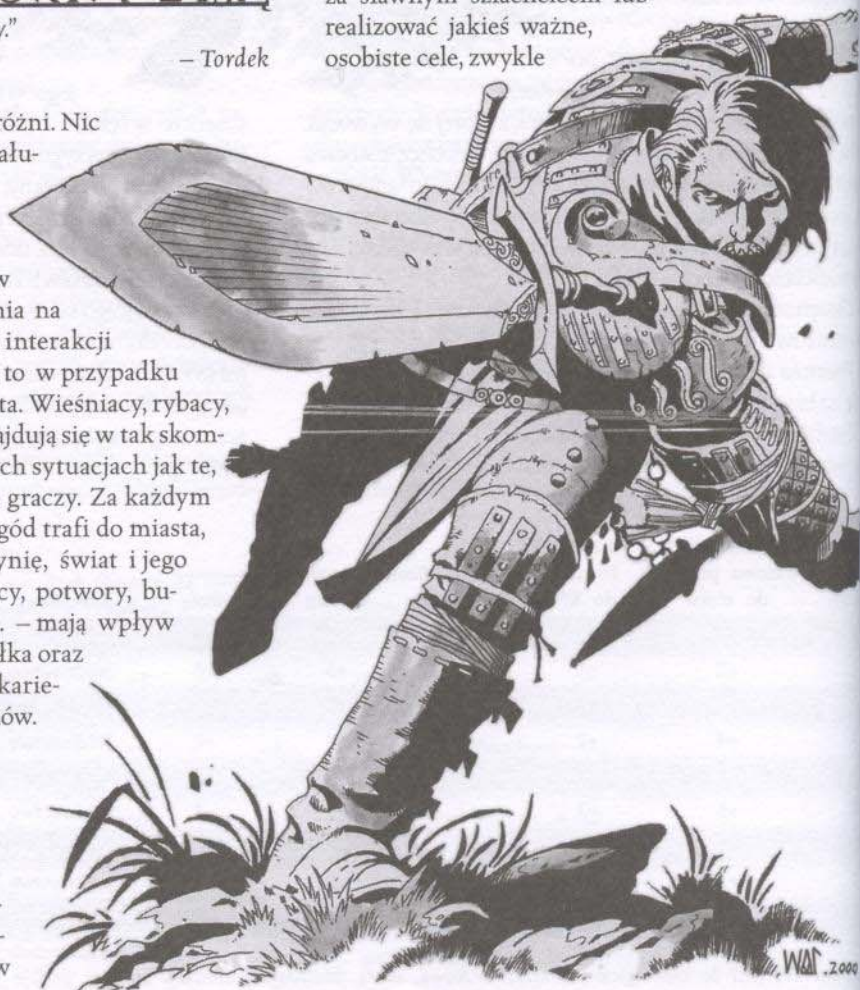
Wojownik i reszta świata

Gdy wcielasz się wojownika – honorowego błędnego rycerza, bezdusznego najemnika, szarmanckiego kawalera lub herszta zbójców

– świat, w którym żyjesz i przeżywasz przygody, wpływa zarówno na twoje możliwości, jak i podejmowane wybory. Większość wojowników ulega jednemu utartemu stereotypowi: stają się zwykłą postacią, która wnosi do drużyny wyłącznie umiejętność chwiania mieczem. Oczywiście owo posługiwanie mieczem (toporem, maczugą czy halabardą) jest zawsze najważniejszym zadaniem wojownika podczas sesji, zwróć jednak uwagę, jak jego relacje ze światem mogą mu pomóc wyjść poza ten stereotyp.

Wojownicy żyjący w świecie, gdzie dominuje rola odgrywają czarodzieje i zaklinacze, mogą się postrzegać jako postacie wspierające – chronią magów, gdy ci rzucają czary. W innych przygodach najistotniejsza będzie religia i to kapłani okażą się wtedy najważniejsi. Wojownicy staną się wtedy wiernymi lub nawet – gdy sytuacja na to pozwoli – hierarchami w kościołach, wcielając się w templariuszy lub słynnych strażników.

Istnieje niewiele organizacji zrzeszających w szeregi wojowników – w odróżnieniu od paladynów czy kapłanów nie są oni wpisani w żadne struktury i należą do żadnej grupy, innej niż drużyna. Choć mogą być oddanymi wyznawcami jakiegoś bóstwa, podobnie jak sławnym szlachcicem lub realizować jakieś ważne, osobiste cele, zwykle



kroczyć po drogach życia samotnie, bez żadnego wsparcia ze strony organizacji. Najczęściej to po prostu byli żołnierze lub najemnicy, zarabiający na chleb umiejętnościami bojowymi.

Oczywiście, wojownik ma czasem możliwość przystąpienia do jakiejś organizacji, zrzeszenia czy stowarzyszenia podobnych mu osób – zakonu rycerskiego (na przykład: Rycerze Czuwający – patrz strona 47) lub kompanii najemników. Może też zademonstrować swoje zalety komuś wysoko postawionemu – arystokracie lub kapłanowi – i, zrobiwszy na nim wrażenie, otrzymać propozycję pracy jako ochroniarz lub agent. W takiej sytuacji rola wojownika w drużynie ulega zmianie – przestaje być tylko rzeźnikiem potworów czy kimś, kto rozwała drzwi. Ma teraz liczne obowiązki oraz zobowiązania wobec innych osób, nie tylko towarzyszy z drużyny, a to otwiera przed nim nowe możliwości. Istnieje jednak ryzyko, iż doprowadzi to również do sporów w grupie.

Role w drużynie

Niemal każdy wojownik, który przystał do drużyny poszukiwaczy przygód, spełnia te same zadania: rusza pierwszy do walki, zabija spotkane potwory i ochrania kompanów, i nic w tym dziwnego, ponieważ takie właśnie ma predyspozycje. Dalej znajdziesz kilka sugestii dla wojowników, którzy chcą być kimś więcej niż tylko krwiożerczym osiłkiem. (Jeżeli chcesz dowiedzieć się, jakie jeszcze życiorysy i przeszłość mogą mieć bohaterowie, zajrzyj do *Hero Builder's Guidebook*).

Zawodowy żołnierz: Ten wojownik służy w regularnej armii lub siłach porządkowych, powołanych przez władze. Może przynależać do lokalnej klasy wyższej. Zwykle przyłącza się do drużyny na życzenie zwierzchnika, żeby pilnować, czy jej członkowie realizują cele, do których zostali wynajęci (ach, ten brak zaufania...), lub by wspierać ich podczas misji.

Najemnik: Ten wojownik – podobnie jak żołnierz – sprzedaje swe umiejętności, najczęściej jednak wynajmuje się do celów bardziej doraźnych. Zwykle zawiera kontrakt na określony okres, choć czas służby nie zawsze musi być dokładnie sprecyzowany. Najemnicy często przyłączają się do drużyn poszukiwaczy przygód w przerwach pomiędzy zawarciem kontraktów, oczywiście w zamian za obietnice udziału w łupach.

Rycerz: To specjalny rodzaj wojownika. Należy do zakonu i przysięgł przestrzegać ideałów i etosu wyznawanego przez bractwo. Rycerze często przyłączają się do poszukiwaczy przygód zaangażowanych w misje ważne dla zakonu lub realizujących jego cele (a przynajmniej takie, które nie stoją z nimi w sprzeczności).



Kwestie rasowe

Rozważania o klasach nie będą pełne, jeśli pominie się nader istotną dla postaci kwestię, a mianowicie rasę. Te sprawy grają ważną rolę zarówno podczas tworzenia bohatera, jak i później, w czasie zabawy.

Człowiek: Dodatkowy atut na 1. poziomie i kolejne, gwarantowane przez klasę, sprawiają, że człowiek-wojownik to oczywisty i znakomity wybór. Liczba dostępnych atutów oferuje twórcy – graczowi lub MP – wiele wariantów. Jeśli chodzi o atuty, warto rozpocząć grę od wybrania Bezpośredniego strzału, Konnej walki, Potężnego ataku, Uników czy Wyspecjalizowania – pozwalają one na ewolucję bohatera w wielu kierunkach.

Elf: Premia ze Zręczności sugeruje wybór atutu Finezja w broni na samym początku kariery. Z racji owej premii elfy skupiają się też raczej na walce bronią dystansową, choćby długim łukiem, niż orężem do walki wręcz, zatem na początku listy powinny znaleźć się atuty w rodzaju Bezpośredniego strzału, Dalekiego strzału, Precyzyjnego strzału i podobne.

Gnom: Kara do Siły oznacza, że w przypadku gнома atrybut ten rzadko osiągnie optymalną wartość. Wynagradza to premia do Budowy. Dobrze jest powiązać ją z Twardością, wykorzystując fakt, iż atuty te się kumulują.

Krasnolud: Przedstawiciele tej rasy doskonale nadają się na wojowników. Jeżeli odgrywasz krasnoluda-wojownika, szybko odkryjesz, że jego cechy

dają ci spore korzyści. Chociaż nie dostaniesz, jak człowiek, dodatkowych atutów, zrekompensuje ci to zapewne widzenie w ciemnościach, premia do Budowy, nienajgorsze premie do ataku i KP przeciwko niektórym typom stworzeń (jak np. giganty). Atuty – Poprawiona bycza szarża, Potężny atak, Rozszczepienie czy Zogniskowanie broni – doskonale uzupełnią rasowe zdolności członków tej rasy.

Niziołek: Podobnie jak elf, niziołek powinien wykorzystać premię ze Zręczności i na początek wybrać Finezję w broni. Mały rozmiar zwiększa też KP, co – w połączeniu z wysoką Zręcznością – pozwala na rozpoczęcie gry z lepszą, ale za to tańszą zbroją. Lepiej to zrobić, niż ponosić później konsekwencje noszenia cięższych pancerzy. Premia do ataków bronią dystansową sprawia, że sztylet, topór ręczny czy proca to w rękach niziołka zabójczy oręż.

Półelf: Na pierwszy rzut oka wydaje się, że tylko najodważniejszy gracz sięgnie po wojownika, jeśli jego bohater wywodzi się z tej rasy. Półelf nie posiada premii do atrybutów, ataków, rzutów obronnych czy Klasy Pancerna. Niemniej jest to dość korzystny wybór, pomimo wyszczególnionych tu wad. Półelf nie ma przecież minusów do żadnego atrybutu, co oznacza, że jeżeli podczas losowania atrybutów uzyskasz dwa razy wartość 16, twoja postać zachowa ją w obu atrybutach i żaden z nich nie spadnie do 14. Niemniej jednak największą zaletą półelfa jest to, że może stosować wieloklasowość bez strat PD, bo wszystkie klasy są jego w jego przypadku ulubionymi. To odróżnia półelfy od członków innych ras, nawet elfów – wyjątek stanowią oczywiście ludzie.

Półork: Premia do Siły czyni z półorków idealnych kandydatów na wojowników. Rasowe widze-

nia w ciemnościach może okazać się nieocenioną pomocą podczas przygód toczących się w podziemiach. Niestety, półorki mają karę do Intelaktu, co oznacza mniej punktów na umiejętności i niższy ich poziom, jeżeli jednak masz Siłę 20, nie musisz martwić się o umiejętności.

Mnich i reszta świata

Mnich zgrabnie dopasowuje się do stereotypu zakonnika w sobie ascety, który – jeżeli akurat nie bierze udziału w jakiejś przygodzie – poświęca życie kontemplacji i poszukiwaniu oświecenia. Typowy mnich należący do drużyny trzyma się zwykle z dala od reszty kompanów. Jest za to odpowiednio uchochowany i potrafi z równą łatwością atakować bronią, jak i orężem miotanym prowadzonym siłą. Jednakże mnicha charakteryzuje nie tylko dążenie do duchowej i fizycznej doskonałości. Podobnie jak wojownik, świetnie daje sobie radę w walce, atakując gołymi rękami, stopami lub specjalną bronią. Nie jest w stanie przetrwać tylu obrażeń, jak wojownik, nie musi się jednak o nie martwić. Zdolności klasowe, które posiada lub zdobędzie na wyższych poziomach, uchronią go od ciosów i ran.

Życie mnicha jest dość uporządkowane – zwykle przebywa w jakimś klasztorze albo też należy do konu lub innego bractwa. Czasem owe organizacje tylko wpajają swym członkom określone przekazy i wartości i umożliwiają mnichowi kontakt ze światem zewnętrznym, jeśli przestrzegają zasad. W niektórych przypadkach mają nieco bardziej zhierarchizowaną strukturę, a wtedy muszą słuchać poleceń i wykonywać zadania zlecone przez bezpośrednich zwierzchników. Bywa i tak, że mnich wstępuje do bractwa licząc na wsparcie, jakie organizacja może mu zapewnić – wszystko zależy jednak od kongregacji.

Role w drużynie

Czasem warto się zastanowić, dlaczego mnich, który nie pożąda niczego – może poza dotarciem do niemal mitycznej jedności umysłu, ciała i ducha – opuszcza klasztor, by poświęcić się tak naprawdę niebezpiecznemu zajęciu, jakim jest poszukiwanie przygód. Każdy dzień spędzony na wspieraniu kamratów podczas eksploracji podziemi w poszukiwaniu skarbów i kłopotów lub obronie wiernych przed bandą humanoidów, w którym nie oddaje się medytacji, nie studiuje i nie zajmuję się tym, co dla niego najważniejsze.

Tylko czy taka właśnie jest prawda? Niektóre zakony uczą, że świat to kłopot, a każda napotkana istota, każde



wiedzone miejsce i każde przeżyte zdarzenie czegoś nas uczy, zaś tylko nauka umożliwia znalezienie właściwego miejsca we wszechświecie. Inne kongregacje natomiast wręcz sugerują mnichom, by opuszczali klasztory na pewien czas, dowiedzieli się, jak żyją mieszkańcy świata i odkryli, co dla różnych istot jest najważniejsze.

Oto kilka propozycji.

Skruszony: To mnich, który podejmuje się – mniej lub bardziej dobrowolnie – wykonania misji lub innych prac poza klasztorem, w ten sposób starając się odpokutować popełnione błędy. Wina może być prawdziwa lub wydumana, a jej znaczenie zależy od rodzaju nauk zakonu. Czasem skruszony mnich przyłącza się do drużyny, by doświadczyć ważnej lekcji i dowiedzieć się czegoś o sobie oraz świecie poza murami klasztoru.

Mistrz zen: Taki mnich przyłącza się do drużyny przede wszystkim dlatego, iż wierzy, że podejmowane przez nią wyzwania są ważną częścią jego próby na drodze do fizycznej i duchowej doskonałości. Uważa poszukiwanie przygód za dobry sposób na ćwiczenie i doskonalenie sztuk walki.

Duchowy doradca: Mnich, który przyłącza się do drużyny w przekonaniu, że jeden z jej członków wiele na tym skorzysta. Na przykład, może być zobligowany do roztoczenia opieki nad obiecującym kandydatem do zakonu lub samodzielnie decyduje się wziąć go pod swe skrzydła, by pokazać mu korzyści płynące z bycia mnichem.

Duchowy egzekutor: Ten mnich przyłącza się do śmiałków tylko na określony czas, wypełniając polecenie zwierzchników lub nakaz sumienia, kiedy cele drużyny są zbieżne z celami hierarchii zakonu, a działania grupy mieszczą się w ramach etosu bractwa. Zwykle kierują nim tylko i wyłącznie własne motywacje, choć posiada umiejętność i wiedzę, które znacznie wzbogacają całą drużynę.

Kwestie rasowe

W przypadku wojowników rasa ma znaczenie tylko z uwagi na zdolności bojowe, w odniesieniu do mnichów wpływa także na sposób odgrywania postaci. Zasady dotyczące bohaterów rozmiaru małego i średniego podano w *Podręczniku Gracza*, a dotyczące większych znajdują się na stronie 62 tej książki.

Człowiek: Ludzka natura doskonale predestynuje członków tej rasy do klasztornej życia – znacznie bardziej niż przedstawiciele jakiejkolwiek innej rasy. Właśnie dlatego najwięcej jest mnichów ludzi.

Elf: Umysł elfa jest dobrze przygotowany do tego, by dążyć do najbardziej nawet ezoterycznych celów (a takie są zwykle nauki mnichów). Premia ze Zręczności to oczywiście dodatkowy plus dla bohatera należącego do tej klasy, ponieważ musi on polegać na szybkości zarówno w ataku, jak i w obronie, zwłaszcza na niższych

poziomach. Spośród atutów sugerujemy Finezję w broń i Poprawioną inicjatywę.

Gnom: Niewielu członków tej rasy przejawia predyspozycje do podjęcia czasochłonnych nauk w klasztorach, a jeszcze mniej ma ochotę narażać się na śmieszność (mniejsze obrażenia i szybkość, wynikające z niewielkich rozmiarów). Dlatego też niełatwo spotkać gнома-mnicha. Oczywiście, gnom może zostać mnichem, nawet zupełnie dobrym, jeżeli tylko znajdzie sposób (choćby magiczny) na podniesienie niskich wartości niektórych cech. Będzie też musiał nauczyć się posługiwać jakimś orężem mnicha, walcząc nim z użyciem najlepszych premii tej klasy.

Krasnolud: Sposób myślenia przeciętnego krasnoluda różni się znacznie od poglądów charakteryzujących przedstawiciela klasy mnichów. Dlatego też członkowie wspomnianej rasy raczej nie mają szansy, by zostać dobrym mnichem. Oczywiście, jeżeli jesteś bardzo zdeterminowany, możesz wspólnie ze swoim Mistrzem Podziemi wymyślić jakieś racjonalne powody, dla których krasnolud dokonał takiego właśnie wyboru. Pamiętaj, że taka postać może z trudem znosić rygorzy klasztornej życia. W dodatku ryzykuje, że jego rodzina, klan czy społeczność nie pogodzą się z takim wyborem i zostanie wygnany (albo i co gorszego). Jeśli decydujesz się na krasnoludzkiego mnicha, warto wyposażać go w atuty przydatne w obronie, jak choćby Wyspecjalizowanie.

Niziołek: Podobnie jak w przypadku gnomów, mniejsze obrażenia i szybkość czynią profesję mnicha niezbyt atrakcyjną dla niziołków. Mało tego – kultura tego małego ludu nie sprzyja indywidualistom zdolnym dostosować się do sztywnych reguł klasztornej życia. Niziołkom nie służy też przebywanie długo w jednym miejscu oraz długie kontemplacje.

Półelf: Półelfy wychowane wśród ludzi nie mają żadnych kłopotów z zaakceptowaniem ograniczeń i stylu życia w klasztorze. Te, które wzrastały w społeczności elfów, zostają mnichami nie mniej i nie bardziej chętnie niż ich elfi pobratymcy.

Półork: Półork, który wychował się wśród ludzi lub w którego żyłach płynie więcej ludzkiej niż orkowej krwi, nie ma większych kłopotów z zaakceptowaniem rygorów klasztornych. Inni przedstawiciele tej rasy rzadko posiadają wystarczająco dużo cierpliwości i samoświadomości, by zostać dobrym mnichami.

ORGANIZACJE: Z NIEWIELKĄ POMOCĄ MOICH PRZYJACIOŁ

Gdy stajesz twarzą w twarz z niebezpieczeństwami tego świata, miło jest wiedzieć, że możesz liczyć



na czyjaś pomoc. Twój bohater wcale nie musi stawić czoła niebezpieczeństwu samotnie: opisane dalej organizacje gwarantują mu niezbędne zasoby, wsparcie i informacje, a dzięki temu znaczną przewagę nad ewentualnym napastnikiem.

Wykorzystywanie organizacji w przygodach

Każda organizacja ma specyficzną strukturę, wymagania, cele i cechy. Stworzyliśmy je tak, by łatwo pasowały do świata i prowadzonych w nim przygód. Oczywiście może się zdarzyć, że któryś pomysł na organizację nie sprawdzi się w twoich przygodach czy stylu gry. Gracze i MP powinni wspólnie poszukać potencjalnych problemów, wynikających z natury opisanych tu organizacji, a następnie tak zmodyfikować detale, by pomysł dobrze wpasowywał się w świat, w którym toczy się ich zabawa.

Możesz uznać, że Rycerz Protektor to idealny pomysł dla twojego 5-poziomowego wojownika, ale w świecie, w którym żyje, nie ma ni wspomnień, ni pozostałości po ongiś potężnym państwie – Wielkim Królestwie. Nie ma problemu: jeżeli wszyscy się zgodzą, możesz wymyślić alternatywne pochodzenie zakonu, czerpiąc z historii tego świata, by znaleźć inne podstawy dla utworzenia bractwa Rycerzy Protektorów Wielkiego Królestwa, i decydując o jego nowych celach.

Weź pod uwagę, że członkowie niektórych organizacji związani są z klasami prestiżowymi opisanymi w rozdziale drugim. Zachęcamy M i graczy do korzystania z nich, gdy tylko pojawi się taka możliwość, oraz do tworzenia własnych klas i grup opartych na wzmiankach zawartych w tej książce.

Pięści Hextora

„Siła zapewnia porządek. I całkiem wygodne życie.”

Często nadchodzi chwila, gdy nawet najbardziej okrutny despota staje przed militarnym wyzwaniem, które przekracza możliwości jego i jego wojsk. Inwazje humanoidów, powstania i chłopskie rebelie obaliły niejednego tyrana, który na czas nie zaprowadził na swych ziemiach porządku. Na szczęście każdy z nich może znaleźć pomoc – wystarczy, że dobrze potrząśnie sakiewką. Jeżeli tylko stać go na to, może wynająć najskuteczniejszych i najbardziej brutalnych najemników, jacy kiedykolwiek chodzili po świecie: Pięści Hextora.

Stworzony i wspierany przez Kościół Hextora zakon jest jego częścią. Pięści służą Bitewnej Plagie, walcząc w sprawach akceptowanych i sankcjonowanych przez kapłanów Hextora. Słyną zarówno z niezwyklej skuteczności, jak i ścisłego dotrzymywania umów, zatem ten, kto zechce wynająć członków tej organizacji, musi dokładnie wywiązywać się ze swej części paktu, jeżeli nie chce paść ofiarą nieszczęśliwego nieporozumienia (najczęściej brak porozumienia pomiędzy Pięściami Hextora a chlebodawcą kończy się tym, że najemnicy w trakcie bitwy opuszczają w decydującym momencie byłego pracodawcę, by otoczyć troskliwą opieką jego przeciwników).

Potencjalny pracodawca Pięści musi wpiąć zwrócić się do Kościoła Hextora i wyjaśnić dyskindianom (kapłanom) naturę swej prośby. Zwykle musi przy tym udowodnić, że walka, którą będą toczyć zakonnicy, wpisuje się w dogmaty wiary Bitewnej Plagi lub przynajmniej nie stoi z nią w sprzeczności. Władcy chcący zdławić bezprawną rebelię, odeprzeć atak łupieżczych hord humanoidów lub wprowadzić ład i porządek na nieowilizowane tereny to petenci, którym najczęściej udaje się przekonać dyskindian. Im większym ranem jest suplikant, tym większe ma szanse powodzenia.

Jeżeli strony osiągną porozumienie, najwyższy kapłan i wynajmujący podpisują umowę, która zobowiązuje pracodawcę do ścisłego przestrzegania wszystkich jej warunków, o ile nie chce popaść w konflikt zarówno z Pięściami, jak i z Kościołem (zdarza się bowiem, iż nie każdy, kto skorzysta

z pomocy tych zakonników, jest zadowolony z ich zwycięstwa).

Ci, którzy złamią zasady kontraktu, nie tylko ponoszą oczywiste konsekwencje, ale też nigdy już nie będą mogli wynająć Pięści Hextora. Ponadto Kościół żąda okazałych datków, będących zapłatą za użyczenie jego najlepszych wojowników.

Cena za wynajęcie Pięści zależy do wielu czynników – są to między innymi aktualne potrzeby Kościoła, liczba wynajmowanych najemników, planowane starcia (za walkę w sprawie satysfakcjonującej Hextora opłata jest niższa) i stopień ryzyka. Zakonnicy z radością przyjmują też zlecenia, w których zmagać się mają z Kościołem Heironeusa. Jeżeli wynajmujący ma dużo szczęścia i głęboką sakiewkę, istnieje szansa, że oddziały poprowadzi osobiście generał-patriarcha – bezlitosny postrach pól bitewnych.

Wynajęci członkowie zakonu Pięści Hextora walczą z zimną, bezlitosną skutecznością. Realizują cele nie oglądając się na nic, wiedzeni niepokonaną furją, przez co zdobyli sobie reputację wyjątkowo okrutnych. Pięści walczą dopóki przeciwnik żyje, warunki kontraktu nie zostały wypełnione lub nie skończył się czas umowy. Nie zdarzyło się dotąd, by słudzy Hextora opuścili pole bitwy z innego powodu – są przygotowani na śmierć w służbie Wybrańca Zła. Wiara, jakiej Kościół oczekuje od Pięści, pokonuje największe trudności i dostarcza niezbędnej motywacji, potrzebnej do zwycięstwa. Porażka nie wchodzi w grę, co niewątpliwie jest powodem, dla którego zakonnicy z taką determinacją dążą do kolejnych zwycięstw: jeżeli zawiodą i nie osiągną wyznaczonych celów, po powrocie czeka ich los znacznie gorszy niż honorowa śmierć.

O wiele łatwiej jest wstąpić w szeregi tych niesławnych najemników. Każdy, kto zapragnie zostać jednym z nich, musi w pierwszej kolejności odnaleźć świątynię poświęconą Hextorowi, udać się do kapłanów i zgłosić swą kandydaturę. Używanie audiencji nie stanowi problemu – prawdziwe niebezpieczeństwa zaczynają się później. Duchowni Hextora nie potrzebują byle rzezi-mieszków i łapserdaków – angażują tylko najbardziej bezdusznych i okrutnych brutalów. Kandydaci muszą udowodnić swą wartość podczas serii niezwykle trudnych i nierzadko sadystycznych testów, znanych pod wspólną nazwą Próby Hextora. Mają one wyeliminować kandydatów o zajętych sercach i słabej woli, dlatego też wiążą się z zdawaniem wielkich cierpień, a czasem prowadzą nawet do śmierci. Duchowni Hextora wierzą, że próby pozwalają kandydatom wykazać właściwą postawę i uczą umiejętności niezbędnych Pięściom. Ponadto pozwalają z łatwością wykryć nasłanych

na organizację szpiegów i sabotażystów – niejednego dzielny paladyn lub kawaler został zdemaskowany, ponieważ odmawiał uczestnictwa w rzeziach i haniebnych czynach, których dopuszczali się przyszli członkowie zakonu, wybierając raczej śmierć niż złamanie moralnych zasad. Co straszliwsze szczegóły pozostawiamy twojej wyobraźni – zależą one od kampanii.

Gdy kandydat już usatysfakcjonuje kapłanów, musi wrócić do tej samej świątyni, w której aplikował, i czekać na ceremonię inicjacyjną. Kościół organizuje inicjacje dla nowych Pięści Hextora tylko kilka razy do roku, podczas świąt – do tego dnia nowicjusze muszą oczekiwać w świątyni. Opuszczenie jej, choćby na krótko, grozi bolesną śmiercią.

W oczekiwaniu na ceremonię przyszłe Pięści przebywają pod opieką kapłanów, poznając dogmaty religii Hextora oraz wykonując różne niewdzięczne i poniżające prace, które mają udowodnić ich poświęcenie dla Wybrańca Zła, a przy okazji zdejmując owe uciążliwe obowiązki z barków kleryków.

Gdy nadejdzie czas inicjacji, kapłani gromadzą wszystkich kandydatów, prowadzą ich na miejsce ceremonii – zwykle oddalone od świątyni i dobrze ukryte, choć niektóre większe świątynie mają takie miejsce w obrębie murów (zwykle ukryte w lochach, by odgłosy ceremonii nie wydostały się na zewnątrz). Plotki głoszą, że sama ceremonia jest tak okrutna i plugawa, że raz na zawsze zmienia tych, którzy ją przeżyją – w ten sposób stają się oni prawdziwymi Pięściami Hextora. Niektórzy opowiadają ścisłymi głosami, rzucając nerwowe spojrzenia na boki, o ofiarach z ludzi i innych rozumnych istot, rytualnych morderstwach i orgiach tak okrutnych, że późniejsze czyny członków zakonu są w porównaniu z tym wszystkim niewinnym spacerkiem po letniej łące. Jednak zarówno Pięści, jak i duchownych Hextora obowiązuje ścisła tajemnica, nie sposób więc tym plotkom ani zaprzeczyć, ani je potwierdzić.

Jedyne fakty to oczywiste dowody: kandydaci, którzy przetrwali ceremonię i stali się pełnoprawnymi Pięściami, zawsze wychodzą z niej pokryci paskudnymi bliznami na twarzach, plecach i ramionach. Ich pochodzenia nikt nie jest w stanie wyjaśnić, a zachowanie zapytanych o to zakonników oscyluje pomiędzy dumą a strachem.

Rycerze Protektorzy Wielkiego Królestwa

– Dobry panie, stajesz pomiędzy mną a mą powinnością. Zejdź mi zatem z drogi lub doładź miecza.

Zgnilizna moralna. Upadające wartości etyczne. Zbrukany honor. Oto wrogowie Rycerzy Protek-

torów (zwanych rzadziej Rycerzami Obrońcami), z którymi zakon walczy z fanatycznym zapalem. Jego członkowie wierzą, że tylko oni mogą ochronić świat przed upadkiem, a ich największym sukcesem będzie przywrócenie dawno minionej chwały.

Pośród pojawiających się na kartach historii zakonów rycerskich, żaden nie okrył się taką chwałą, jak legendarni Rycerze Protektorzy Wielkiego Królestwa. Ongiś bractwo liczyło setki członków, dziś pozostała ich zaledwie garstka, nie więcej niż dwie dziesiątki. Poprzez całe swe długie dzieje protektorzy byli znakomitymi wojownikami, cieszyli się opinią honorowych i nieustraszonych. Stanowili przykład dla niezliczonych zakonów rycerskich, które zakładano w dniach ich największej chwały. Legendy o ich czynach nadal powtarzają mieszkańcy najdalszych nawet zakątków byłego Wielkiego Królestwa. Od chwili powstania zakon słynął w całym świecie z tego, że jego kandydatów wybierano podczas turniejów odwagi i umiejętności, a członkostwa nie można było otrzymać ani kupić. A choć w ich szeregach znajdowali się zarówno wyznawcy Heironeusa, jak i Hextora, którzy rywalizowali ze sobą na każdym kroku, niewiele konfliktów kończyło się śmiercią.

W przeszłości podstawowym celem zakonu była obrona Wielkiego Królestwa, którym władał światły monarcha. Niestety, szczytne ideały nie przetrwały i bractwo podupadło, przyspieszając rozkład państwa, które stało się zaledwie cieniem dawnej świetności, aż wreszcie rozpadło się do cna. Dziś Rycerze Protektorzy rozpaczliwie trzymają się nadziei, że powrót Wielkiego Królestwa uchroni świat przed moralnym upadkiem i przywróci jego mieszkańcom ład, pokój oraz dostatek.

Rycerze starają się przede wszystkim zawsze zachowywać tak, by sprostać surowym regułom ko-

deksu honorowego przodków i dawać innym przykład godny naśladowania. Drugie zadanie – znane niebezpieczniejsze – to nieustanna walka z potworami, osobami, a nawet instytucjami, które w mniemaniu Rycerzy Protektorów odpowiadają za upadek cywilizacji. Ostatecznym celem planu jest odnalezienie prawdziwego spadkobiercy władców Wielkiego Królestwa i przywrócenie tronu.

Realizacja ostatniego punktu nie jest, niestety, taka pewna, gdyż protektorzy nie wiedzą, gdzie ów spadkobierca może się znajdować. Krążą plotki głoszące, że mistrz zakonu posiada pewne wskazówki; ponoć wysłał rycerzy na misje, które krok po kroku przybliżają ich do owego celu.

Wiadomo, że Rycerzy Protektorów Wielkiego Królestwa spotkać można w Ratik, do którego uszli z Marchii Kości, gdzie jednym z ważnych członków zakonu był Clement. Niedługo rezygnowali też w Chathold, dziś zaś wędrują po ziemiach Wielkiego Ahlissy. Niektórzy z nich (jak głosi wieści) ukrywają się w Wielkim Borze i Le Adri, a kilku przyłączyło się do Żelaznej Ligi. Żyje pomiędzy uchodźcami na ziemiach Crand. Sądzi się, że w obliczu wojny, która wybuchła po pozornej śmierci Ivida Vin Rauzesa, protektorzy być może opuszczą kryjówki i zaczną odbudowywać Wielkie Królestwo.

Współcześni Rycerze Protektorzy postępują zgodnie z regułą, która – jak zakładają – przysłała ich antenatom. Etos zakonników jest prosty: oczywiście w teorii, gdyż jak wszystkie zasady moralne z trudem wytrzymuje konfrontację z rzeczywistością. A oto, jak wygląda.

- Broń honoru i dobrego imienia Wielkiego Królestwa do ostatniego tchu. Nie toleruj braku szacunku i kpin zarówno z Królestwa, jak i twego statusu. Przecistawiaj swą siłę wszystkim, którzy naśmiewają się z najbardziej honorowego i szlachetnego ze wszystkich narodów i jego rycerzy. Lepiej zginąć w służbie Królestwu, niż cierpieć upokorzenia.
- Broń tych, którzy nie potrafią się sami obronić. Bierz stronę słabych i bezbronnych. Wspieraj tych, którzy tego potrzebują. Nie pozwalaj, by silniejsi górowali nad słabymi, i samemu nie ulegaj tak pokusie.
- Kieruj się prawdą i honorem we wszystkich działaniach. Nigdy nie pozwól, by okrzyknięto cię kłamcą, gdyż kłamstwa zniszczyły kręgosłup Królestwa. Niech twoje słowo będzie wiążące i niech wszyscy wiedzą, że twoje przysięgi, uczynki i intencje stanowią jedność. Nigdy nie pozwól nikomu zważywać twoje obietnice i w twój honor.
- Walcz ze złem, gdziekolwiek je napotkasz. Po-



przymiemy napór chaosu swym mieczem i ciałem. Wymierzaj sprawiedliwość każdemu, kto czyni zło.

• Dochowuj lojalności mistrzowi zakonu i wykonuj wszystkie jego rozkazy. W obliczu przeciwności jednocz się z innymi członkami Zakonu, by wspólnie pokonywać trudności i podejmować wyzwania. Tylko jedność i świadomość celu przywróci świetność Królestwa.

Łatwo jest aspirować do tych szczytnych ideałów, trudniej realizować je w codziennym życiu. Mimo to Rycerze Protektorzy stają przed takim wyzwaniem codziennie (a czasem i częściej, gdy przeciwności poważnie zagrażają ich przekonaniom).

Kandydat pragnący stać się członkiem zakonu musi wprawdzie udowodnić swe walory w walce. Raz w roku rycerze organizują wielki turniej w miejscu ukrytym tajemnicą, chcąc uniknąć wykrycia przez wrogów. To poważne utrudnienie dla kandydatów, lecz jeśli potrafią je odnaleźć i biorą udziału w turnieju, nie zdradzając przy tym jego położenia nieprzyjaciółom, dają pierwsze świadectwo swojej wartości. Turniej trwa kilka dni i składa się z wielu konkurencji, w tym konnego pojedynku, zapasów, walki jeden na jeden, podnoszenia ciężarów, łucznictwa i jeździectwa. Rany są tu chlebem powszednim, choć rzadko naprawdę zagrażają życiu kandydatów. W turnieju nie chodzi o zabijanie, ale o demonstrowanie umiejętności.

Dobry Rycerz Protektor Wielkiego Królestwa to więcej niż zwykły żołnierz. Musi postępować tak, by każdy jego czyn wlewał nadzieję w serca pragnących powrotu potęgi zniszczonego państwa oraz wszystkich, którzy wierzą w dobro i ład. Do samego końca turnieju kandydaci muszą wykazywać się nie tylko umiejętnościami bojowymi – w końcu byle łotr potrafił władać mieczem czy machać toporem. Przyszli protektorzy muszą też zademonstrować mniej namacalne wartości, takie jak honor, posłuszeństwo, łitość i mądrość. Dlatego też zachowanie kandydatów podczas serii prób – a także później – jest bacznie obserwowane. O wiele mniejsze znaczenie ma to, jakimi rezultatami zakończą się próby. W przeszłości do zakonu trafiali ci, których umiejętności walki świadczyły o ponadprzeciętnych możliwościach i którzy swym zachowaniem nie odbiegali od ideałów Rycerzy Protektorów. Motto turniejów brzmi: „Każdego można wyszkolić na mistrza miecza, ale nikogo nie można nauczyć honoru”.

Każdego roku w szeregi zakonu trafia tylko garstka szczęśliwców – jeśli w ogóle znajdą się godni takiego zaszczytu. Wybrańcy, którzy wyrażą chęć członkostwa, zostają przydzieleni do Rycerza Protektora – na rok i jeden dzień staje się on nauczy-

cielem, przewodnikiem i kompanem przyszłego zakonnika. Przez ten czas są nierozłączni. Tam, gdzie podąża starszy rycerz, wędruje i młodszy. Wspólnie wypełniają rozkazy i misje nakazane przez zakon. Gdy czas próby dobiegnie końca, starszy rycerz musi obwieścić zakonowi, czy jego uczeń nadaje się na pełnoprawnego członka bractwa. Tylko nadzwyczajne okoliczności mogą sprawić, że rekomendacja zostanie odrzucona. Jedyne udokumentowane przypadki miały miejsce, gdy rycerze zakonnicy podejrzewali (skądinąd słusznie), że nauczyciel jest pod wpływem magii, nakazując mu świadczyć za kandydatem. Nowo mianowanych protektorów starszyzna zaprasza na ucztę, podczas której zostają pasowani na pełnoprawnych członków zakonu.

Rycerze Czuwający (zwani też Rycerzami Strażniczymi)

„Kodeks jest wszystkim.”

Zakon Rycerzy Czuwających powstał wiele wieków temu, by bronić ziem swego ludu przed atakami dzikich plemion z zachodnich stepów. Bazując na podstawach wcześniejszego bractwa, wywodzącego się z Gran March, strażnicy (jak się ich czasem nazywa) mają za zadanie chronić ziemie i ludność Keolandu, Gran March, Bissel i Geoffu przed wędrownymi plemionami Paynimów i innych ludów Zachodu. Zakon posiada kilka zamków, fortec i warowni wzdłuż granicy z Ket oraz w zachodnich górach, skąd wyruszają nadgraniczne patrole. Najsilniejsze ośrodki zakonu znajdują się w Gran March (Sierpowe Wzgórze), Geoff (Hochoch) i Bissel (Pellak), choć trafiają do niego najlepsi i najmądrzejsi członkowie stanu rycerskiego z całej doliny Sheldomar.

Mieszkańcy chronionych ziem uważają Rycerzy Czuwających za oddanych obrońców, zapewniających spokój i bezpieczeństwo; niektórzy nazywają ich nawet bohaterami. Większość z nich sądzi, że strażnicy realizują swe cele wyłącznie dzięki sile i umiejętnościom bojowym, choć publiczny wizerunek zakonu odbiega nieco od stereotypu rycerskości. Podziwiający przejeżdżających członków bractwa mieszkańcy chronionych ziem widzą tylko zewnętrzne oznaki ich żołnierskiego fachu – wypolerowane i dopasowane zbroje oraz broń, wspaniałe rumaki, tarcze z wymalowaną srebrną sową (herbem zakonu), a także widniejący na ich twarzach wyraz gotowości, stanowczości i odwagi. Nie widzą tego, co kryje starannie dopracowany wizerunek.

Rycerze Czuwający są tak naprawdę wyznawcami niemal religijnej szkoły filozoficznej opartej na starożytnych zapiskach mędrca Azmarendera, który spisał kodeks postępowania i wiary, zwany

Dwanaście Zasad

Tytułuj każdego rycerza właściwym mianem – to przypomina o szacunku i honorach, jakie jesteście sobie winni.

Bądź zawsze posłuszny starszemu rangą.

Niech wygląd twego oręża oraz pancerza świadczy całtemu światu o twojej wartości i gotowości.

Stawiaj honor zakonu nad własnym, a dobro zakonu ponad życie.

Nieś pomoc potrzebującym jak przystało na rycerza; wspomagaj niedouczonego i nierozsądnego aż do przesady, lecz nie toleruj obelg i szyderstw tych, których nie uważasz za sprawiedliwych.

Każdy dzień poświęć służbie zakonowi oraz Dwunastu i Siedmiu Zasadom, których przysięgliśmy bronić za cenę życia.

Nigdy nie łam raz danego słowa. Nigdy nie składaj przysięg, których nie będziesz mógł dopełnić.

Atakuj wrogów jawnie, by mogli poznać, kto przyczynił się do ich klęski; nie uciekaj się do zasadzek i innych sztuczek, by zwyciężyć.

Okaż litość tym, którzy o nią błagają, a jeńców zatrzymaj do honorowej wymiany.

Nie pozwól ni patrolowi, ni drużynie zbrukać się tchórzostwem; gdy wróg atakuje, niech polegnie z naszej ręki albo też my oddajmy życie.

Dwanaście i Siedem Zasad. Dwanaście Zasad określa codzienne obowiązki rycerza, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki wojennej – to zwyczaje i reguły, których strażnicy próbują dochowywać w trakcie bitew i zwykłym życiu. Członkowie zakonu starają się przyswoić owymi zasadami każdy aspekt swego żywota, są one zatem obecne niemal wszędzie – począwszy od sposobu, w jaki zwracają się do innych i właściwego tytułowania przełożonych, po sposoby patrolowania i toczenia militarnych konfliktów. Dłuższa obserwacja rycerza bractwa ujawni pewne cechy zachowania, a wraz z nimi uwidoczni, jakie wartości niesie Dwanaście Zasad.

Z kolei Siedem Zasad dotyczy „życia poza nim samym”, pozwalając zrozumieć sens istnienia nie wiążący się z wojnami i bitwami. O ile z zachowania Rycerzy Czuwających można wywnioskować Dwanaście Zasad, jakimi się kierują, o tyle pieczołowicie chronią oni pozostałe Siedem. Poznają je tylko bracia zakonnicy, jedna po drugiej, w miarę jak udowadniają swe zalety i wartość oraz awansują w hierarchii organizacji. Siódma Zasada znana jest tylko rycerzowi piastującemu najwyższe stanowisko w bractwie – Wielkiemu Imperialnemu Wywernowi (aktualnie funkcję tę pełni podupadły na zdrowiu Hugo z Geoffu). Kilku mędrców dowodzi – opierając się na nielicznych zapiskach Azmarendera, które można znaleźć poza murami twierdzy Rycerzy Czuwających – że Siódma Zasada dotyczy pradawnych sekretów powstania Oerth. Jedyna znana próba kradzieży tajemnicy tej reguły miała miejsce dziesięć lat temu i zakończyła się spektakularną porażką. Niedoszli złodzieje, którzy jakoś odnaleźli

drogę do komnat Wielkiego Imperialnego Wywerna, nie zdołali poradzić sobie z magią chroniącą cel. To, co pozostało z ciał śmiertelnych, rycerze wiesili na blankach twierdzy, by zwłoki przypominały wszystkim, że czasem za wiedzę trzeba zapłacić bardzo wysoką cenę.

Jak przystało na mistyczną organizację, ci bracia zakonnicy słyną z przybierania wymyślnych tytułów. Zwykli rycerze, stojący najniżej w hierarchii, zwani są czujkami, a dodane do tego wyrazu słowo określa ich rangę (lojalna czujka, prężna czujka, promienna czujka itd.). Wraz z awansem,

przymiotniki stają się coraz wymyślniejsze, a raz „czujka” zastępują nazwy fantastycznych stworzeń (np. mantikora, hipogryf, gryfon). I tak wódca średniego szczebla zwany jest Wspaniałą Starszą Gorgoną. Nieliczne osoby spoza zakonu rozumieją ten system, co znajduje odzwierciedlenie w ludowym powiedzeniu „przerażają jak tytuł Rycerza Strażnika” – tak określają tych, którzy pragną uchodzić za większych niż w rzeczywistości.

Schizma

Ostatnie wojny przyniosły niepożądane zmiany w stanie rycerskim, a sam zakon rozpadł się na dwie frakcje – oddanych tradycji Rycerzy Czuwających i nowych Rycerzy Uśmiercających. Pierwsi kultywują dawne zwyczaje, patrolując granice cywilizowanego świata i chroniąc jego mieszkańców przed atakami stepowych łupieżców.

Rycerze Uśmiercający porzucają natomiast tradycyjne zakonne zasady prowadzenia wojny, częściej sięgając w małe zwiadowcze grupki patrolujące pobliże Geoff (do niedawna też Sterich). Zamienili nienawiść do Zachodu na nienawiść do niebezpiecznych humanoidów, którzy przez ostatnią dekadę sprawiali wiele kłopotów. Poprzysięgli całkowitą eksterminację tych stworzeń, gdziekolwiek je napotkają i w jak najdłuzszym możliwym sposobem, wliczając w to także i sposoby zakazane przez Dwanaście Zasad (choćby zasadzki). Ci rycerze słyną również z tego, że potrafią wycofać się z pola bitwy, jeżeli szczęście się odwróci, co stoi w jawnej sprzeczności z regułami Rycerzy Czuwających.

Większość Rycerzy Czuwających gardzi takimi liwami taktyką swych dawnych towarzyszy, broniąc oskarżając ich o sprzeniewierzenie się Dwunastu i Siedmiu Zasadom. Tymczasem Rycerze Uśmiercający tytułują byłych braci pogardliwym mianem „jajogłowych” dodając, iż zapomnieli oni chyba o naukach Azmarendera głoszących: przetrwać i rozwijać można tylko dzięki przystosowaniu do zmieniającej się rzeczywistości obecnego świata. Aktualne rozbieżności między obiema frakcjami są tak głębokie, że budzą słuszny niepokój tych wszystkich, których zakon miał ochraniać.

Z powodów niezrozumiałych dla nikogo, łączy rycerzami, mistrzowie obu zakonów przyznają sobie wzajemne wsparcie i nakazali podwładnym współpracę. W dodatkową konsternację – zarówno ochraniających, jak i ochranianych – wprowadza fakt, że oba zakony zachowały tę samą hierarchię i reguły. Poszczególnych członków można przypisać do jednego z odłamów tylko dzięki obserwacji ich zachowania lub rozmowie, która pozwala stwierdzić, czy ma się do czynienia z Rycerzem Czuwającym czy Uśmiercającym. Pierwsi działają i walczą w

sób nakazany przez tradycję, drudzy zaś postępują znacznie bardziej elastycznie.

Kandydat pragnący wstąpić w szeregi Rycerzy Czuwających musi stawić się osobiście w twierdzy Wielkiego Imperialnego Wywerna. Musi pochodzić z doliny Sheldomar, choć liczne wojny, które przetrzebiły narody, zmusiły braci zakonnych do coraz częstszych odstępstw od tej zasady. Kandydatów wybiera i egzaminuje elitarny oddział rycerzy,

starannie wyselekcjonowanych przez Wielkiego Imperialnego Wywerna. Sprawdzian jest dokładnie taki, jak można się spodziewać po wojskowym zakonie: pretendent musi wykazać się umiejętnością walki z różnymi przeciwnikami. W dawnych czasach strażnicy mieli skłonność do testowania wyłącznie cech fizycznych, lecz dzisiaj pogodzili się już z faktem, że najlepsi kandydaci mogą wniesić do zakonu inne, nie-wojskowe, a mimo to użyteczne zdolności. Tak więc bractwo organizuje testy mające na celu poznanie różnych talentów kandydata – umiejętności skradania się, władanie magią, a nawet śpiew.

Kandydaci, którzy pomyślnie przejdą próby, mogą na jakiś czas pozostać w twierdzy – pod obserwacją rycerzy, ustalających szczegóły ostatecznego sprawdzianu przydatności i zdolności młodych kandydatów. Gdy bracia zdecydują wreszcie, jak wyglądać ma druga próba, aspirant spędza trzy kolejne dni z doświadczonym rycerzem, który wyklada mu Dwanaście Zasad i tłumaczy ich znaczenie oraz historię. Ostateczny sprawdzian kandydat musi przejść w pojedynkę – samotna misja może być prosta i krótkotrwała (choćby zabicie złego

potwora) lub złożona i czasochłonna (na przykład zgromadzenie ingrediencji do eliksiru, znajdujących się na terenie okupowanym przez wrogie siły). Pretendent do rycerskiego tytułu musi

wykazać się umiejętnościami oraz przez cały czas trwania próby przestrzegać Dwunastu

Zasad. Bracia zakonni magicznie obserwują jego postępy i oceniają dokonania.

Nie interweniują podczas próby i to bez względu na okoliczności, więc kandydat nie może oczekiwać ich pomocy.

Zdarza się, że aspirant ginie w trakcie sprawdzianu – a wtedy członkowie zakonu oplakują jego śmierć, choć jednocześnie utrzymują, że dał tym samym wyraz swej niedoskonałości i że nie był wart wstąpienia w szeregi Rycerzy Czuwających. Kandydat może zakończyć próbę w dowolnej chwili, po prostu informując, że rezygnuje ze starań o przyjęcie do zakonu. Tych, którzy to

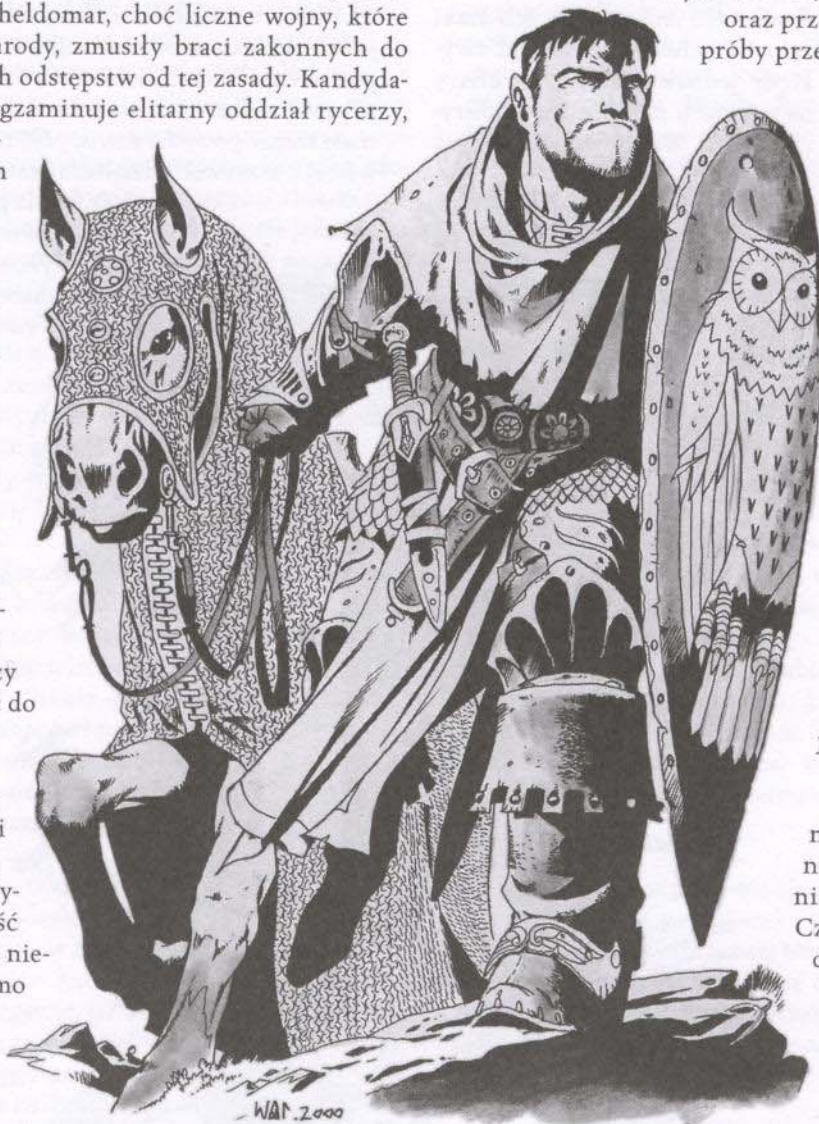
zrobią, bracia zostawiają w spokoju

– nie każdy predysponowany jest do rycerskiego stanu – ale też nie pozwalają im spróbować ponownie.

Rzeźnicy

– Błaganiem o litość tylko mnie rozwścieczasz.

Cywilizowane krainy mają prawdziwe szczęście – tu Rzeźników jest stosunkowo niewiele, nieco ponad stu. Nadrabiają to jednak okrucieństwem. Gromadzą się w oddziały liczące od trzech do dwunastu osobników i uderzają bez uprzedzenia na bezbronne miasteczka, wioski i osady. Nie przepuszczają nawet samotnym gospodarstwom i ka-



rawanom kupieckim. Niespodziewane najazdy są tym straszliwsze, iż głównym celem Rzeźników jest okaleczanie i zabijanie, a nie rabunek czy porwanie dla okupu.

Najazd Rzeźników przypomina szal bezsensownej – wydawałoby się – śmierci i zniszczenia. Ich ataki mogą w pierwszej chwili uchodzić za napad zwykłych bandytów, kiedy jednak nieszczęsne ofiary dostrzegą tatuaże na twarzach napastników, odkryją, z kim mają do czynienia. Wtedy jednak jest już za późno.

Rozpoczyna się rzeź, a napadniętym nieszczęśnikom pozostaje tylko bronić życia i dobytku.

Atak Rzeźników przeżywają nieliczni, choć czasami komuś udaje się zbiec – może mówić wtedy o sporym szczęściu. Opowieści ocalałych niezmienne wspominają o tym, że mordercy walczą z niezwykle kłopotliwym zapalem, granicznym wręcz z sadytyczną radością, w żaden sposób nie zdradzając celu najazdu. Nieliczni uratowani mówią często, że ich ziomkowie próbowali się poddać, jednak najeźdźcy pozostawiali głusi na te błagania. Opowiadają także, że Rzeźnicy opuszczają miejsca zbrodni równie niespodziewanie, jak się pojawiają, pozostawiając za sobą jedynie trupy i zgłiszcza. Niektórzy twierdzą, że głównym celem tej grupy jest terror, pozostawiają bowiem skarby i kosztowności, które wszak łatwo mogliby zagrabić.

Kim są Rzeźnicy? To pytanie raz po raz pada z ust ocalałych i od wieków nurtuje szlachtę oraz monarchów, których ziemie ucierpiały podczas najazdów. Jeżeli ktoś zna odpowiedź na to pytanie lub dyspo-

nuje głębszą wiedzę na temat zabójców, milczy (śli nie, mordercy szybko go uciszają).

Rzeźnicy nie ufają nikomu spoza swej grupy – wierz lub nie – wśród nich zaufanie też jest takim towarem. Wiedza na ich temat pochodzi z relacji nielicznych ocalałych. Dobrzy władcy oraz nieliczne jednostki czasem wspominają o tym, że warto było posłać wywiadowców, by wykupili się w szeregi Rzeźników – szybko jednak przyznają, że taka akcja małe szanse powodzenia, dopóki nie będzie wiadomości o motywach działania i miejscu pobytu grupy.

Oczywiście, każda próba szpiegowania od wewnątrz jest niezwykle ryzykowna, lecz niektórzy bohaterowie decydują

na ten krok, stawiając na szali swe życie i mając nadzieję, że przyczynią się do rozbicia, a nawet całkowitego zniszczenia złowrogiej organizacji. Nie trzeba chyba wspominać, że nagroda za sukces będzie o wiele wyższa niż „bar

wyso...
Mówi się o osobach wstępujących w szeregi Rzeźników, czynią to, gubiąc życie – i jest to przerażające. Nienawiść, zło i rozgoryczenie skierowane przeciwko istotom to rdzeń i zachowanie członków sekcji, ale prawdziwą przyczyną są rzeczy, które u podstaw organizacje jeszcze bardziej przerażają.

Otóż Rzeźnicy są narzędziem Erythnula, Boga Rzezi, zwanego czasem Wielością. Większość najazdów plugawych, najbrzydszych zdarzeń, które miały miejsce na świecie, to dzieło Rzeźników, noszących się w imieniu Erythnula. Członkowie sekty zostają najgorsze i najpodlejsze istoty, jakie kiedykolwiek chodziły po ziemi. Żołnierze, którzy zdradzili swój kraj i złamali przysięgę dla zysku,



rywacze, którzy zabili uprowadzonego, gdy okup został zapłacony; seryjni mordercy, których czyny są zbyt nikczemne, by je wspominać – takich osobników Rzeźnicy witają w swych szeregach z otwartymi ramionami, są bowiem idealnymi kandydatami do niesienia przesłania Erythnula w świat. Służą swemu panu, wzbudzając panikę i dopuszczając się okrutnych, obrzydliwych czynów, gdziekolwiek się pojawią. Atakują na oślepy, zabijając, kalecząc, rabując i niszcząc wszystko, co wpadnie im w ręce, a zostawiają po sobie tyle chaosu i strachu, ile tylko zdołają. Jednie Rzeźnicy wiedzą, że za tymi aktami nieuzasadnionej niczym przemocy kryje się jakiś cel.

Ścigani i niepewni jutra Rzeźnicy nie mogą mieć siedziby czy kwatery głównej. Z tego samego powodu większość ośrodków kultu Erythnula jest dobrze ukryta przed oczami postronnych. W niemal każdej większej społeczności istnieje niewielki kult Boga Rzezi, którego wyznawcy kryją się gdzieś w podlegszych dzielnicach miasta – zwykle w takich właśnie miejscach bandy Rzeźników szukają bezpiecznego schronienia, choć bardzo rzadko zatrzymują się tu na dłużej.

Bandy prowadzą więc na poły koczowniczy tryb życia, zakładając kilka stałych obozowisk, ukrytych gdzieś w głuszy czy leśnych ostępach. Od czasu do czasu odwiedzają miejscowości, w których znajduje się świątynia Erythnula, zwykle potajemnie, chcąc uniknąć rozpoznania i podstępnych ataków. Przy tych okazjach zwykle uzupełniają zapasy i ekwipunek, czasem również otrzymują opis osoby czy miejsca, które przyciągnęło szczególną uwagę Wielości. Tych, którzy przypadkiem natkną się na obozowisko Rzeźników, czeka ten sam los, co inne ofiary: Bóg Rzezi nie zna łaski.

Życie w ukryciu, w mało zaludnionych częściach krain powoduje, że Rzeźników nie mogą odnaleźć zarówno ich wrogowie, jak i potencjalni członkowie. Odnaleźć sektę oraz przeżyć wystarczająco długo, by wyjaśnić przyczyny poszukiwań – oto dwa poważne wyzwania stojące na drodze w szeregi organizacji, której i tak ciężko zdobywa się sojuszników. Plotki głoszą, że Rzeźnicy porywają nowych członków z atakowanych wiosek i kradną małe dzieci z kołyszek, by wcielić je później w swe szeregi, są to jednak informacje niepotwierdzone. Członkowie sekty nie muszą zresztą uciekać się do takich sposobów, by zdobyć nowych rekrutów – smutna prawda jest taka, że doskonale wiedzą, iż sława ich czynów przyciąga podobne im indywidua, dla których sposoby postępowania wyznawców Erythnula stanowią wspaniały sposób na życie.

Kiedy obiecujący kandydat dotrze do grupy i wyjawia swe intencje, standardowa taktyka Rzeźników polega na przeprowadzeniu na niego zmasowanego ataku. Jeżeli aspirant przeżyje odpowiednio długo (zwykle pomiędzy 3 a 10 rund, w zależności od li-

czebności grupy i bezwzględności dowodzącego), zyskuje szansę wstąpienia w szeregi sekty; w przeciwnym razie ląduje w płytkim grobie. Następnie z grupy zostaje losowo wyłoniona osoba, z którą kandydat musi stoczyć pojedynek pozbawiony wszelkich reguł – z wyjątkiem jednej: zakazu rzucania czarów. Wedle Rzeźników, każdy chętny musi zwyciężyć w pojedynku jeden na jeden. Jeżeli kandydat wygra – a walka się toczy się do śmierci – uznany zostaje za potencjalnego Rzeźnika i może przystąpić do ostatniej próby: Ofiary Ognia.

W czasie gdy kandydat modli się do Erythnula o napełnienie serca nienawiścią i bezwzględnością, Rzeźnicy wyszukują odpowiednią ofiarę (zwykle jest to człowiek, ale w ostateczności może być też elf, krasnolud, gnom lub niziołek). Przyszły członek sekty musi poświęcić nieszczęśnika Erythnulo wi zgodnie z rytuałem, który wymaga przelania krwi i spalenia biedaka żywcem. Podczas tego okrutnego i strasznego obrzędu grupa ozdabia twarz nowego kompana tatuażem, który na zawsze czyni go Rzeźnikiem. Gdy ceremonia dobiegnie końca, jedynym sposobem opuszczenia szeregów sekty jest śmierć.

Uwaga: Przyłączenie się do Rzeźników oznacza, że postać musi porzucić wszystko, co dobre i uczciwe. Nie istnieją sposoby, by odkupić taką winę i zmasać plugawe czyny. Każdy, kto przyłączy się do Rzeźników, musi uczestniczyć w misjach zleconych przez Wielość lub ponie-

Szkarłatni Mściciele w twojej grze

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że MP, który chce włączyć do swej gry Białe Klan lub Szkarłatnych Mścicieli, musi zdecydować się na oba. Tak jednak nie jest – każda sekta może być samodzielnym elementem kampanii, pozbawionym opo-nenta. W przypadku Szkarłatnych Mścicieli, możesz Klan Białych przemienić na pojedynczą osobę, organizację czy stwora, który bardzo pasuje do twoich planów i scenariuszy. Możesz celem wspomnianej sekty uczynić określone miasto, nację lub rasę. Być może Szkarłatni Mściciele istnieją tylko po to, by zgładzić wszystkich spadkobierców krasnoludzkiego króla, który wszedł im w drogę przed dwustu laty. Być może sekrety klanu wykradła gildia złodziei lub kabała zaklinaczy, więc teraz jego członkowie nie spoczną, dopóki nie odzyskają swej prawowitej własności, a winni nie poniosą odpowiedniej kary. Szkarłatni Mściciele mogą nawet, zamiast z Klanem Białych, rywalizować z przedstawicielami innej klasy prestiżowej, na przykład z mistycznymi łucznikami, mistrzami wiedzy, Rzeźnikami czy Pięściami Hextora. Określ tylko naturę wroga, wprowadź niezbędne poprawki i baw się dobrze.



Wendetta w grze

Żądza zemsty może być ważnym motywem przygody, kampanii lub postaci. Niemniej istnieje też ryzyko, że wendetta zacznie stwarzać problemy, jeżeli w jakiś sposób jej nie ograniczysz. Chęć zemsty może sprawić, że dana postać nie będzie miała wiarygodnych powodów do przyłączenia się do drużyny poszukiwaczy przygód. Ponadto mało kto zechce angażować się w zemstę. Szkarłatnego Mściciela i zadzierać z jego wrogami. Szybko zrodzą się też różne pytania. Dlaczego Szkarłatny Mściciel przyłączył się do drużyny poszukiwaczy przygód? Co chce w ten sposób zyskać? Dlaczego nie realizuje celów swego klanu?

Na szczęście obecność Szkarłatnego Mściciela można łatwo wytłumaczyć. Na przykład, drużyna zajmuje się czymś (wyrzwanie potworów w podziemiach itp.), dzięki czemu nabierze on sił i zyska nowe umiejętności, co z kolei ułatwi mu dokonanie zemsty, albo też grupa zamierza zdobyć skarb, w którym znajduje się przedmiot ułatwiający zniszczenie wrogów klanu. W takim przypadku mściciel przyłączy się do drużyny, by zdobyć ową rzecz, lub poprosi jej członków o pomoc w realizacji swych planów.

sie surową karę z rąk kompanów. Rzeźnicy najlepiej pasują do kampanii o mrocznym, ponurym klimacie, bardziej przytłaczających niż zwykle – zresztą sama ich obecność zwykle tworzy taką atmosferę.

MP ma wolną rękę i sam decyduje, jak bardzo odpychająca i budząca wstręt będzie ceremonia inicjacyjna – wszystko zależy tylko od jego wyobraźni (i poczucie smaku graczy).

Szkarłatni Mściciele

„Żyjemy dla zemsty.”

Szkarłatni Mściciele żyją po to, by dokonać pomsty. Przekazywane w organizacji legendy mówią o straszliwych krzywdach, jakie spotkały ich przed laty za sprawą największych wrogów – Klanu Białych. Zrodzone z tych krzywd hańba i gniew to rany jęczące się w duszach mścicieli od dnia, w którym członkowie białej sekty wykradli im sekretną wiedzę o *ki*. Każdy członek Szkarłatnego Klanu musi przez całe życie pielęgnować w sercu owe krzywdy i ze wszystkich sił starać się zniszczyć odwiecznego wroga.

Historia Szkarłatnych Mścicieli głosi, że wieki temu klan odkrył istnienie *ki* i od tej pory pracował nad jak najlep-

szym zrozumieniem i wykorzystaniem tej mocy. Członkowie tej sekty wierzą, że w każdym żywym organizmie jest obecne *ki*. Większość treningów i nauk mścicieli obraca się wokół zrozumienia sztuki gromadzenia go, uzyskiwania za jego sprawę pewnych efektów oraz nieustannego doskonalenia się w tej sztuce. Nauczanie i szkolenia odbywają się w małych, dobrze ukrytych świątyniach, rozrzuconych po całym znanym świecie. Główny klasztor znajduje się gdzieś w nieprzebytej puszczy.

Szczegóły, historia i moce *ki* (prawdopodobnie całkowicie odmienne) Białego Klanu zależą od kampanii.

Szkarłatnym Mścicielem trzeba się zwykle urodzić, więc większość przedstawicieli tej sekty łączy wiek krwi. Członkowie klanowych rodzin, oczywiście jeśli mają ku temu talent, od najmłodszych lat dowodzą się, czym jest *ki*. Inni, nie tak zdolni, poznają tę wiedzę i nie poznają tajemnic Szkarłatnych Mścicieli, choć zostają pełnoprawnymi członkami klanu, pełniąc w nim inne role i mają inne obowiązki.

Bardzo rzadko się zdarza, żeby członkowie klanu przekazali wiedzę o *ki* obcemu. Dzieje się tak tylko wtedy, gdy ten ktoś odda znaczne przysługi Szkarłatnym Mścicielom. Oczekuje się, że będzie używał swych umiejętności na chwałę klanu i na pokorę jego wrogom. Każdy, kto nadużyje zaufania Szkarłatnych Mścicieli lub będzie działał niezgodnie z zamierzeniami sekty, stanie się ofiarą wendetty.

ROZDZIAŁ 4: GRA W GRĘ

W tym rozdziale znajdziecie kilka rad, dzięki którym zarówno gracze, jak i Mistrzowie Podziemi, mogą nauczyć się wykorzystywać zasady na swoją korzyść. Zawarte tu porady i reguły wyjaśniają też oraz rozszerzają rozmaite aspekty dokonywanych w czasie gry wyborów, przy okazji wspominając o ewentualnych konsekwencjach.

BĄDŹ, KIM MASZ BYĆ

„Większość bitew rozstrzyga się, zanim wyprowadzisz pierwszy cios. Twoją największą bronią jest rozum.”

– Ember

Jedną z największych zalet DUNGEONS & DRAGONS pozostaje elastyczność. Zapewne nieraz pragnąłeś, by w grze pojawiły się klasy umożliwiające ci wcielenie się w dokładnie takiego wojownika czy mnicha, na jakiego masz ochotę. Nie mogłeś jednak zostać rębajłą, który bogaci się uprawiając piractwo, a nie włóczy po podziemiach, czy napadającym na karawany mistrzem sztuk walki, który nie siedzi w klasztorze. Pamiętaj, że wolno ci swobodnie modyfikować swoją postać i to bez wymyślania dla niej nowej klasy – wystarczy inaczej przyporządkować wartości atrybutów i uważnie dobrać umiejętności oraz atuty. Niektóre z opisanych dalej koncepcji mają identyczną nazwę lub opierają się na tym samym pomysle, co opisana w rozdziale drugim klasa prestiżowa – to po prostu propozycja alternatywnej ścieżki rozwoju, przeznaczona dla graczy, którzy nie mogą się doczekać chwili, gdy ich bohater spełni wymagania postawione przez upragnioną klasę.

Gladiator

Żyjesz, by walczyć, a walczysz, by żyć. Może kochasz ryk rozgorączkowanego tłumu i aplauz widowni, może robisz to dla pieniędzy. Może nie potrafisz oprzeć się kolejnym sprawdzianom siły i odwagi w pojedynku na śmierć i życie... A może jesteś niewolnikiem zmuszonym do walki, by bawić panów i by ewentualnie wywalczyć sobie wolność. Niezależnie od powodów, jesteś zawodowym wojownikiem, który rzuca na szalę swe ciało i umiejętności, zmagając się z najróżniejszymi przeciwnikami na oczach publiczności, która cieszy się z twych zwycięstw lub życzy ci porażki.

Rola w drużynie

Instytucja gladiatora ma rację bytu w społeczeństwach, które lubią publiczne walki – uznając je za sport czy spektakularny sposób wykonywania wyroków. Gladiator, który przyłącza się do poszukiwaczy przygód, robi to najczęściej z dwóch powodów: czasem jest wolną osobą, która walczy na arenie dla pieniędzy i sławy, może więc robić w wolnym czasie co mu się żywnie podoba; czasem zaś okazuje

się być zbiegłym niewolnikiem. Niezależnie od motywacji, jego rola w drużynie będzie oczywista – ma walczyć. Jako pierwszy rzuca się w wir potyczki, wykorzystując umiejętności i sztuczki, których nauczył się na arenie, by zapewnić towarzyszom zwycięstwo.

Wartości atrybutów

Jak większość wojowników, gladiator niemal zawsze walczy wręcz, twarzą w twarz z wrogiem, powinien więc zadbać o wysoką Zręczność i Budowę, gdyż one decydują o przetrwaniu. Walki gladiatorów są często sposobem wymierzania kary za przestępstwo, nawet jeśli nie toczy się ich do śmierci, wysoka Siła pomaga więc szybciej pokonać przeciwnika, podnosząc zarówno szansę trafienia, jak i liczbę zadawanych obrażeń.

Umiejętności i atuty

Wybieraj umiejętności, które wzmacniają zdolności bojowe i pomagają przetrwać, zwłaszcza gdy walczysz na arenie z kilkoma przeciwnikami.

Umiejętności

Otwieranie zamków (Zr), Równowaga (Zr), Upadanie (Zr), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Cha), Zwierzęca empatia (Cha).

Atuty

Krzepkość, Oburęczność, Odtrącenie tarczy, Poprawiony atak bez broni, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawione trafienie kry-



tyczne, Potężny atak, Rozszczepienie; ślepowidzenie promień 1,5 metra, Tarczownik, Twardość, Uniki, Walka dwoma rodzajami broni, Walka na ślepo, Zogniskowanie broni.

Jeździec pustyni

Ten wojownik prowadzący koczowniczy tryb życia potrafi przetrwać w okrutnym środowisku – na piaskach pustyni. Twoją najważniejszą powinnością jest ochronianie ludu przed rozlicznymi niebezpieczeństwami, czającymi się w tym nieprzyjawnym świecie: od wrogich plemion poczynając, na przerażających potworach kończąc. Aby plemię mogło przetrwać, bierzesz też udział w najazdach na obozowiska innych mieszkańców pustyni oraz położone w oazach miasteczka, w których zdobywasz to, co najcenniejsze – wodę.

Rola w drużynie

Na pustyni służysz często za przewodnika i strażnika drużyny, które zaskarbiły sobie twoją przychylność – czy to za sprawą przyjaźni, czy brzęku monet. Z dala od gorących piasków stajesz się egzotyczną i cokolwiek złowrogą postacią, zmagającą się z zawiłościami obcej kultury. W każdej z tych sytuacji jesteś śmiertelnie niebezpiecznym przeciwnikiem.

Wartości atrybutów

Najważniejsza jest dla ciebie Roztropność, pustynia nie ma bowiem litości dla głupców. Ciężka zbroja zabija tam znacznie częściej, niż ratuje życie, powinieneś więc mieć również wysoką Zręczność.

Umiejętności i atuty

Chcąc przetrwać w tak nieprzyjawnym świecie, polegać musisz na własnych umiejętnościach. Wybieraj mądrze, bo od tego zależy twoje życie.

Umiejętności

Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Tajniki dzicy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wiedza (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Zauważanie (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha).

Atuty

Atak w przelocie, Czujność, Konna walka, Konne łucznictwo, Krzepkość, Porywająca szarża, Potężny atak, Rozszczepienie, Tratowanie, Tropienie, Walka na ślepo, Zogniskowanie broni.

Pirat

Nie wszyscy poszukiwacze przygód zarabiają na życie zwiedzając podziemia. Niektórzy upodobili sobie statki i zamorskie kolonie. Piraci są postrachem szlaków handlowych na morzach, jeziorach, a nawet odpowiednio dużych rzekach, jak świat gry długi i szeroki.

Rola w drużynie

Piraci są wyjęci spod prawa. Uprawiają proceder, który prawie wszystkie kraje świata uznają za występki, a popycha ich ku niemu nieodparta potrzeba wolności osobistej oraz niepokromiona chciwość. Dlatego też dla jednych pirat to podły przestępca, dla innych zaś bohater, który nade wszystko ukochał swobodę.

Wartości atrybutów

Morski rozbójnik, by znieść trudy życia, musi być silny i wytrzymały, położyć więc nacisk na Siłę i Budowę. Na uwagę zasługuje też Zręczność, bowiem noszenie zbroi jest w tej profesji pewną drogą na morskie dno.

Umiejętności i atuty

Piraci czują się najlepiej na pokładzie statku, powinieneś więc wybierać umiejętności, które przydadzą się w czasie rejsu.

Umiejętności

Pływanie (S), Profesja (cieśla, rybak, szkutnik) (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (szkutnictwo) (Int), Stosowanie liny (Zr), Wiedza (łódzie, kartografia, geografia, nawigacja, znajomość morza) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt).

Atuty

Atak z doskoku, Krzepkość, Oburęczność, Parowanie drugą ręką, Poprawiony atak bez broni, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Potężny atak, Rozszczepienie, Ruchliwość, Twardość, Uniki, Walka dwoma rodzajami broni, Zmysł walki, Zogniskowanie broni.



Szermierz

Może poszukiwanie szczęścia w mrocznych podziemiach i szarżowanie z toporem na smoka zwyczajnie ci nie odpowiada? Może wolałbyś bujać się na żyrandolach, potykać w stylu florenckim i wymieniać z towarzyszami cięte uwagi w znacznie subtelniejszym otoczeniu? Jak zrobić taką postać? Czytaj, to się dowiesz.

Rola w drużynie

Dowcip szermierza jest tak ostry, jak jego miecz – zwłaszcza, gdy bohater rzuca się w wir przygody w dobrze znanym mu miejscu. Często okazuje się być wtedy motorem działań drużyny, a czasem wręcz jej rzeźnikiem. Choć jego lekkomyślny i ekstrawagancki sposób bycia może być, zależnie od sytuacji, zarówno zbawieniem, jak i zgubny dla całej grupy, bez wątpienia jednak urok i umiejętność władania orężem czynią szermierza cennym sprzymierzeńcem każdej drużyny, która porzuciła podziemia dla światła wielkiego miasta.

Wartości atrybutów

Twoim najlepszym przyjacielem jest Zręczność. Szermierz przedkłada zwykle szybkość nad ochronę zapewnianą przez zbroję, musisz więc wyprowadzać błyskawiczne ataki i równie szybko przechodzić do obrony. Jeśli nie zdołasz uniknąć ciosu nieprzyjaciela, wysoka Budowa pozwoli ci zachować życie. A skoro to dowcip i urok decydują, czy odwiedzić dwór, czy zamkowe lochy, nie powinieneś też lekceważyć Charyzmy. Odnacza się nią każdy szanujący się szermierz.

Umiejętności i atuty

Szermierz najlepiej czuje się w dużym mieście, nie znaczy to jednak, że przyjaciele nie mogą liczyć na jego pomoc w leśnej głuszy czy podziemiach. Powinien więc odznaczać się szerokim wachlarzem umiejętności, na których może polegać zarówno flirtując z damami dworu, jak i walcząc z sowoniedźwiedziem.

Umiejętności

Blefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Rzt), Półśłówka (Cha), Równowaga (Zr), Skakanie (S), Upadanie (Zr), Wiedza (Int), Wspinaczka (S).

Atuty

Atak z doskoku, Błyskawiczny refleks, Finezja w broni, Oburęczność, Parowanie drugą ręką, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Ruchliwość, Szybkie wyciąganie broni, Uniki, Walka na ślepo, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki.

Wojowniczy mnich z klasztoru Szaolin

Legendarni wojowniczy mnisi od czasów starożytnych słynęli zarówno ze znajomości sztuk walki, jak i oddania, z jakim dążyli do wewnętrznej harmonii i jedności

z całym światem. Choć zamieszkiwali klasztory na odludziu, w przeciwieństwie do wielu zamkniętych zakonów, nie gardzili ziemskim życiem. Z uwagą śledzili sytuację polityczną i społeczną oraz bez wahania działali, gdy tylko leżało to w ich interesie.

Rola w drużynie

Wojowniczy mnisi rzadko porzucają zaciszne klasztory, angażując się w sprawy tego świata tylko wtedy, gdy uznają, iż taka jest potrzeba chwili. Rzadko też podróżują samotnie. Kiedy okoliczności zmuszają mnicha, by wędrował w pojedynkę, często przebiera się, ukrywając swą tożsamość i profesję. Wojowniczy mnich może więc dołączyć do drużyny poszukiwaczy przygód pod fałszywym pretekstem i przeszkadzać lub pomagać jej w misji, zgodnie z instrukcjami klasztoru.

Wartości atrybutów

Jak każdy przedstawiciel swojej klasy, wojowniczy mnich polega przede wszystkim na Roztropności i Zręczności. Przydać mu się może również wysoka Charyzma, często bowiem cel misji osiągnąć można jedynie podstępem.

Umiejętności i atuty

Wojowniczy mnich powinien posiadać umiejętności, które pozwolą mu wypełnić przydzielone przez zwierzchników zadanie i dzięki którym nie zwróci on przy okazji zbytnej uwagi na swoją osobę.

Umiejętności

Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Leczenie (Rzt), Nashukiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (dowolne), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Upadanie (Zr), Wiedza (dowolna) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

Atuty

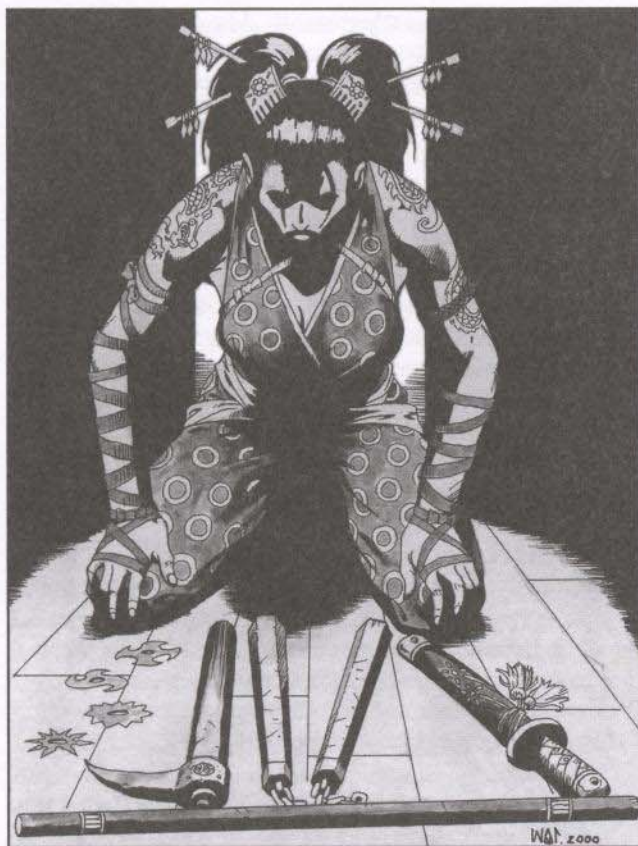
Atak z doskoku, Chwytywanie strzał, Czujność, Dodatkowe oszłamiające ataki, Dotyk bólu, Kopnięcie z obrotu, Krzepkość, Oburęczność, Odbicie strzał, Poprawiony atak bez broni, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Ruchliwość, Skok modliszki, Uniki, Walka dwoma rodzajami broni, Walka na ślepo, Wirujące pięści, Wirujący atak, Wyspecjalizowanie, Zogniskowanie umiejętności.

ROZWÓJ POSTACI: ROZSĄDNE WYBORY

Masz tyle punktów doświadczenia, by awansować z poziomem 2. na 3., pora więc zdecydować się na nowy atut. Który powinieneś wybrać? Zanim podejmiesz decyzję, zastanów się nad odpowiedzią na takie oto pytania.

Co zamierzasz robić w przyszłości?

Co już zrobiłeś?



Czy zamierzasz spełnić wymagania, które stawia klasa prestiżowa? Jeśli tak, właśnie nimi powinienes się kierować, wybierając na nowe atuty. Spójrz na taki oto przykład.

Postać: 2-poziomowy półelf wojownik.

Cel: klasa prestiżowa rycerz ciemności.

Posiadane atuty: Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie.

Najrozsądniej jest w tej sytuacji wybrać atut Roztrzaskanie, decydując się na niego spełniamy bowiem wszystkie wymagania stawiane przez klasę prestiżową (przynajmniej jeśli chodzi o atuty).

Teraz załóżmy, że w przyszłości zamierzasz raczej sięgnąć po klasę prestiżową kawalera z niniejszej książki (szczegóły znajdziesz na stronie 15). Zastanówmy się, co należy wybrać w takiej sytuacji.

Postać: 2-poziomowy półelf wojownik.

Cel: klasa prestiżowa kawaler.

Posiadane atuty: Konna walka, Unikni, Walka na ślepo.

Wśród wymagań dla kawalera znajduje się Porywająca szarża. Zwróć uwagę, że do jej wybrania potrzebujesz poza Konną walką jeszcze atutu Atak w przelocie. Oplaca się więc działać przewidująco i wziąć właśnie ten atut, by na 4. poziomie uzyskać Porywającą szarżę.

JAK WALCZYĆ Z PRAWIE WSZYSTKIM (I PRZEŻYĆ)

„Ostrożność jest lepsza od męstwa, chyba że w grę wchodzi życie przyjaciół.”

— Ember

Przeciwnik o większym zasięgu

Oto najlepsza rada ułatwiająca pokonanie przeciwnika dysponującego większym zasięgiem: Trzymaj się poza zasięgiem jego broni! Oczywiście, można skorzystać i z innych strategii.

- Atakuj bronią dystansową. Niech posmakuje twoich strzał, oszczepów, beltów, kamieni i zaklęć ze stosownej odległości.
- Korzystaj z atutów w rodzaju Ruchliwości, które podnoszą Klasę Pancerza, gdy padasz ofiarą okazyjnego ataku. Szansa pokonania przeciwnika o większym zasięgu wzrasta, gdy zmniejszasz jego przewagę na tym polu.
- Niech postać z Ruchliwością i dobrą Klasą Pancerza zwiąże przeciwnika walką, gdy inny bohater zachodzi go z flanki (lub – jeszcze lepiej – atakuje ukradkiem).
- Jeśli możesz, wznieś się w powietrze i zasyp nieprzyjaciela gradem ciosów, pozostając bezpiecznie poza zasięgiem.

Nieumarły przeciwnik

Gdy masz walczyć z nieumarłymi, powinienes dobrze się do tego przygotować. Jeśli z góry wiesz, że zmierzysz się z tego rodzaju przeciwnikiem, nie oddalaj się od kapłana – inaczej pożałujesz, że nie masz kilku poziomów w tej klasie. Kiedy podróżujecie przez zagrożony obszar, starajcie się, by kapłan mógł w każdej chwili odegnąć żywe trupy. Oznacza to mniej więcej tyle, że musisz ochraniać go podczas walki z innymi przeciwnikami, by nie odniósł obrażeń, mogących wpłynąć na jego zdolności bojowe, gdy spotkacie nieumarłych. Nie patrz krzywo na kapłana, który zużywa bezcenne lecznicze moce, by uleczyć samego siebie przed rozpoczęciem walki z żywymi trupami – jeśli on padnie, całą drużynę czeka zagłada.

Kiedy już walczysz z nieumarłymi, pamiętaj, że mają oni niewiele słabych stron typowych dla żywych. Nie wystarczy atakować ich pięścią i mieczem do czasu, gdy czarodziej rzuci *uspienie*, żywe trupy są bowiem niepodatne na tego typu zaklęcia. Mało tego, dotyk nieumarłych powoduje rozmaite nieprzyjemności – paraliż ghoulów czy wysączanie energii przez upiory. Ataki dotykowe ignorują pancerz, nie myśl więc, że kolczugi ocali cię przed widmem!

Mając do czynienia z nieumarłymi, staraj się walczyć na dystans, unikając starcia wręcz. W ten sposób zyskasz nieco czasu, a jeśli przy okazji uda ci się powalić jednego czy dwóch, zanim zbliżą się na tyle, by zaatakować – tylko się cieszyć.

E latający przeciwnik

Możliwość równej walki z latającym przeciwnikiem zależy w głównej mierze od tego, czy również potrafisz latać. Jeśli nie możesz wzbić się w powietrze, nie zdołasz wykorzystać większości atutów. Wtedy najlepiej chyba ukryć się i razić przeciwnika bronią dystansową oraz czarami – póki nie zniechęci się lub nie zginie.

Jeśli umiesz latać, powinieneś szybko oderwać się od ziemi i walczyć w powietrzu. Pamiętaj, że fakt unoszenia się w przestworzach nie ogranicza bojowych możliwości – wciąż masz prawo zaszarżować na przeciwnika i flankować go (i to zarówno w pionie, jak w poziomie).

Przeciwnik nie do pokonania

Czasami spotkasz przeciwnika, którego – mimo najszczerzejszych chęci – nie sposób pokonać. Jeśli nie bierzesz udziału w kampanii, która celowo stwarza pewne (bardzo niezwykle) okoliczności, czterech mnichów 1. poziomu nijak nie poradzi sobie z trzema zwykłymi niedźwiedziami. Powinieneś na samym początku kariery nabyć umiejętność odróżniania potyczek, w których nie masz szans zwyciężyć – chyba że nie zamierzasz żyć długo i szczęśliwie.

Ta rada może wydać się niezwykła, zwłaszcza, że heroizm wymusza często walkę do ostatniej kropli krwi, nawet z przeciwnikiem posiadającym przytłaczającą przewagę. Z drugiej jednak strony, jeśli zamierzasz żyć z miecza i nie uznawać kompromisów, możesz spodziewać się krótkiego żywota poszukiwacza przygód. Przy okazji masz też szansę zdemotywować kompanów, którzy wiedzą, że czasem lepiej wycofać się na z góry upatrzone pozycje, niż wyginać co do nogi w walce ze zbyt potężnym wrogiem. Zasada ta sprawdza się zwłaszcza w sytuacji, w której grupie powierzono ważną misję – próba walki na śmierć i życie z każdym napotkanym przeciwnikiem z pewnością nie przybliży was do celu.

Jeśli masz wątpliwości dotyczące tego, czy powinieneś podjąć walkę, porównaj potencjalne ryzyko, które niesie ze sobą potyczka, z zyskami po ewentualnym zwycięstwie. Dajmy na to, drużyna zapuściła się w las poszukując leża zielonego smoka, którego zamierza zabić (i zdobyć jego skarb). Wiecie doskonale, że gad mieszka gdzieś w puszczy, nie znacie jednak dokładnej lokalizacji jego siedziby. Nagle pomiędzy drzewami mającą wam sylwetki dwóch wzgórzowych gigantów, którzy zatrzymali się, by pogadać – dokładnie na waszej drodze! Czy powinieneście podjąć walkę?

Odpowiedź zależy od porównania zysków i strat, jakie potyczka może przynieść.

Zastanówcie się nad możliwościami drużyny i pomyślcie, jak bohaterowie mogą się przygotować. Czy macie broń, umiejętności, atuty i wyposażenie niezbędne do pokonania takich przeciwników? Jeśli odpowiedź brzmi „nie”, należy nie tylko unikać gigantów, ale zastanowić się też nad sensem łowów na smoka.

Jeśli zaś jesteście dobrze przygotowani do walki, macie dużo punktów wytrzymałości i magię leczniczą na pod-

rędziu? Jeżeli naprawdę zamierzacie pokonać smoka, to też z pewnością jesteście w stanie poradzić sobie z gigantami.

Tylko czy po walce z dwoma gigantami pozostanie wam dość sił i środków, by zmierzyć się ze smokiem? Jeśli nie, warto się zastanowić, czy pierwotny cel jest ważniejszy od walki z tymi przygodnie napotkanymi przeciwnikami. Jeżeli zwycięstwo nad gigantami pochłonie znaczną część waszej wytrzymałości i magii leczniczej, łowy na smoka trzeba będzie odłożyć do czasu odzyskania sił.

Czy giganci wzgórzowi wyglądają na istoty posiadające jakieś precjoza lub – w tym konkretnym przypadku – coś, co ułatwi znalezienie czy pokonanie smoka, o którego obecności wiecie? Jeśli tak (może jeden z gigantów ma na ramieniu maczugę, a wy bez trudu rozpoznajecie, że to *maczuga zguby smoków* +3), zastanówcie się, czy korzyść płynąca z posiadania takiego przedmiotu równoważy straty poniesione w walce z potworami.

A może macie powody przypuszczać, że pokonani i wzięci do niewoli giganci staną się użytecznym źródłem informacji prowadzących do właściwego celu? Jeśli tak, warto zaangażować się w walkę, pamiętając przy tym, żeby schwycić lub ogłuszyć przynajmniej jednego z nich.

TAKTYKA

Zarówno *Podręcznik Gracza* jak i *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI* zawierają wiele ciekawych sugestii dotyczących rozgrywania walki. Niemniej jednak są tak naładowane informacjami, że nie wyjaśniają nazbyt dokładnie stosowania niektórych zasad. Skorzystaliśmy więc z okazji, by wyjaśnić ci kilka subtelności w taktyce walk.

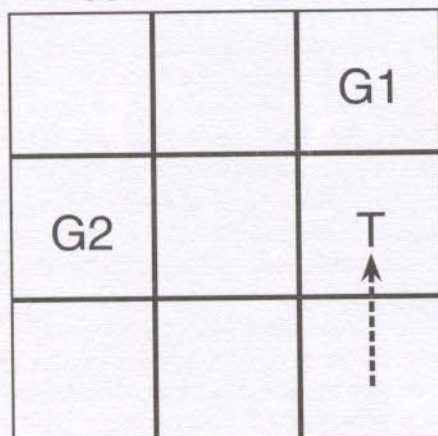
Jak używać Rozszczepienia?

Zanim zdecydujesz, czy poświęcić na atak standardową, czy calorundową akcję, upewnij się, że twój bohater znajduje się w miejscu najdogodniejszym do wykorzystania wszystkich bohaterskich umiejętności i atutów, jakie ma w zanadrzu. Oto przykład.

Tordek, wojownik 15. poziomu, posiadający zarówno Potężny atak, jak i Rozszczepienie, walczy z dwoma gigantami ogniowymi. Oto ustawienie krasnoluda i przeciwników w chwili gdy zaczyna działać (jedno pole = 1,5 × 1,5 metra):

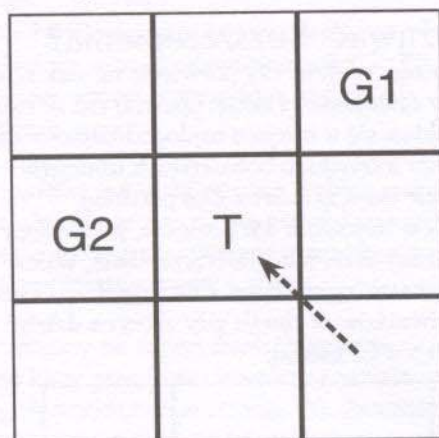
		G1
G2		
		T

Nadchodzi kolej Tordeka, który myśli o akcji pełnego ataku, którego ofiarą padnie gigant 1, rusza więc do przodu i zadaje cios. Ponieważ zamierza wykonać akcję pełnego ataku, może przejść tylko 1,5 metra (przed, podczas lub po ataku), zatem porusza się w kierunku giganta 1.



Na czym polega błąd? Tordek ruszył się tak, że nie może wykorzystać wszystkich możliwości, które zapewnia akcja pełnego ataku i Rozszczepienie. Stojąc w tym miejscu zagraża tylko gigantowi 1, więc jeśli zdoła go przewrócić, nie będzie mógł wykorzystać wspomnianego atutu, by zadać cios gigantowi 2. (Rozszczepienie nie pozwala na wykonanie 1,5-metrowego kroku z wykorzystaniem atutu).

Tordek powinien więc ruszyć tak, by znaleźć się w takim oto położeniu.



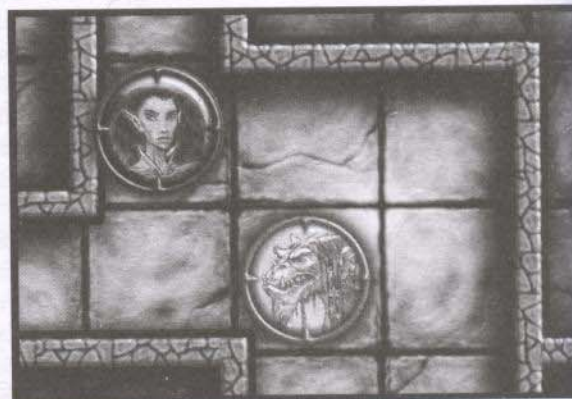
W tym miejscu Tordek zagraża zarówno gigantowi 1, jak i gigantowi 2, może więc w pełni wykorzystać akcję pełnego ataku oraz Rozszczepienie. Oto jakie korzyści odnosi, ryzykując przy tym tylko jedno dodatkowe trafienie.

- Tordek nie musi określać celu przed wykonaniem ataku.
- Może zwlekać z decyzją o tym, czy będzie stosował akcję pełnego ataku, czy też nie, do chwili wyprowadzenia pierwszego ataku.

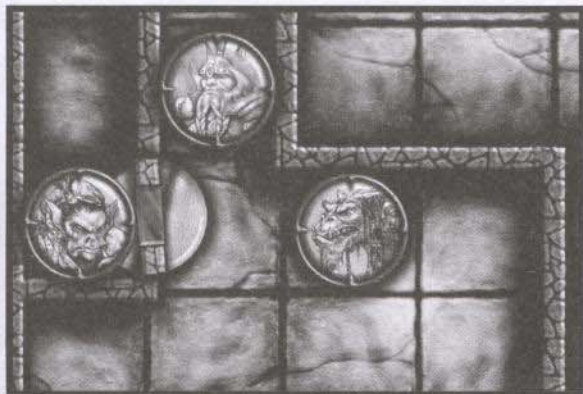
- Jeśli nie obali giganta pierwszym ciosem, może zadeklarować akcję pełnego ataku i próbować go dosięgnąć jeszcze dwukrotnie.
- Jeżeli gigant 1 przewróci się po pierwszym ciosie, Tordek – jak już mówiliśmy – może użyć Rozszczepienia i zaatakować giganta 2.



Korzyści płynące z zasięgu: Ogr – zasięg 3 metry – może zaatakować elfkę Mialec, która nie zdoła się zrewanżować, gdyż jej zasięg wynosi tylko 1,5 metra. Jeśli natomiast zdecyduje się strzelać do przeciwnika z łuku, wystawi się na atak okazyjny. Mialec jest więc w poważnych opałach...



... a jej sytuacja pogarsza się jeszcze, gdy ogr zbliża się o 1,5 metra. Teraz Mialec nie może się cofnąć, nie prowokując ataku okazyjnego – odwrót pozwala pokonać bezpiecznie tylko pierwsze pole, a ogr ma przecież zasięg 3 metry. Tak więc bez względu na to, czy Mialec pójdzie na północ, czy na południowy zachód, nie opuści obszaru zagrożenia ogra. Stwór ma łeb na karku – gdyby przeszedł 1,5 metra na północny zachód, a nie wprost na zachód, Mialec zdołałaby uciec na północ, gdyż nie mógłby zaatakować okazyjnie postaci mającej co najmniej połowiczną osłonę (a na owym polu zyskałaby taką właśnie osłonę). Walka zza węgła: Róg korytarza zapewnia osłonę 1/2, gdy toczy się walkę z przeciwnikiem stojącym za wę-



głem, i 3/4, jeżeli się tylko zza rogu wygląda. Tordek ma więc premię +4 do KP wobec ogra, podobnie zresztą jak stwór wobec niego. Jeśli stojący za drzwiami goblin uchyli je i wyjrzy, co się dzieje na korytarzu, będzie miał premię +7 do KP. Jeżeli natomiast otworzy je i rzuci oszczepem, otrzyma premię +4 do KP, podobnie jak cel jego ataku – Tordek. Krasnolud nie będzie mógł wykorzystać okazyjnego ataku względem goblina, gdyż uniemożliwia to polowiczna osłona.



Flankowanie: Tordek i Lidda otrzymują premię +2 do testów ataku ogra, znajdują się bowiem dokładnie po przeciwnych stronach wroga. Mało tego, Lidda może w każdej rundzie próbować ukradkowo zaatakować stwora. Jeśli ogr zdecyduje się na ruch (akcja), by wyrwać się z niekorzystnego położenia, wystawi się na okazyjny atak przynajmniej jednego ze śmiałków (a może i obojga). Może jednak przesunąć się o 1,5 metra, nie prowokując okazyjnych ataków i nie tracąc żadnego ze swoich ataków. Jeśli ruszy na północ, Lidda i Tordek mogą znów zająć go z flanki, przesuwając się o jedno pole na północ. Jeśli ruszy na północny zachód, południe lub południowy wschód, wyrwie się z pułapki, gdyż Tordek, pragnąc poruszać się tylko o 1,5 metra, będzie musiał poświęcić 2 rundy na doprowadzenie do flankowania. Jeżeli zaś ogr przesunie się



na północny-wschód, nie będzie można go flankować. Czasem dobrze mieć mur za plecami.

RACHUNKI

Kiedy mnich powinien skorzystać z gradu ciosów?
Kiedy broń +2 przydaje się bardziej niż ořeź ostrości +2?
Bez obaw – wszystko obliczyliśmy za ciebie.

Grad ciosów czy nie?

Kiedy mnich korzysta z gradu ciosów, zyskuje dodatkowy atak kosztem kary –2 do każdego ataku. Nietrudno się zorientować, że ta zdolność przydaje się w walce z przeciwnikami, których łatwo trafić, a jest bezużyteczna w przypadku wrogów o wysokiej KP. Umieszczona dalej tabela podsumowuje, ilu trafień możesz się spodziewać, jeśli używasz gradu ciosów, a ilu, gdy z niego rezygnujesz – zależnie od tego, jaki wynik musisz uzyskać na k20, by trafić (swoim pierwszym, najlepszym atakiem), i od liczby ataków bez tej mocy.

Na przykład, 6-poziomowa Ember w rundzie może zaatakować bez broni dwa razy, z premią +7 i +4. Jeśli używa gradu ciosów, atakuje trzy razy, z premią odpowiednio +5, +5 i +2. Jeśli walczy z niedźwiedziem o KP 17, to pierwszym atakiem trafi, gdy na k20 wyrzuci co najmniej 10. Jeżeli Ember nie używa gradu ciosów, gracz powinien spodziewać się 0,95 trafienia w rundzie. Pierwszy atak ma 55% szans powodzenia, a drugi – 40%. Jeśli zaś Ember korzysta z gradu ciosów, każdy atak ma

TABELA 4-1: SPODZIEWANA LICZBA TRAFIEŃ W RUNDZIE PRZY WYKORZYSTANIU GRADU CIOSÓW

Normalna liczba ataków	Konieczny do trafienia wynik rzutu			
	5+ (80%)	10+ (55%)	15+ (30%)	18+ (15%)
Jeden atak	0,8	0,55	0,3	0,15
Jeden atak + grad ciosów	1,4 (0,7+0,7)	0,9 (0,45+0,45)	0,4 (0,2+0,2)	0,1 (0,05+0,05)
Dwa ataki	1,45 (0,8+0,65)	0,95 (0,55+0,4)	0,45 (0,3+0,15)	0,2 (0,15+0,05)
Dwa ataki + grad ciosów	1,95 (0,7+0,7+0,55)	1,2 (0,45+0,45+0,3)	0,45 (0,2+0,2+0,05)	0,15 (0,05+0,05+0,05)
Trzy ataki	1,95 (0,8+0,65+0,5)	1,2 (0,55+0,4+0,25)	0,5 (0,3+0,15+0,05)	0,25 (0,15+0,05+0,05)
Trzy ataki + grad ciosów	2,35 (0,7+0,7+0,55+0,4+0,25)	1,35 (0,45+0,45+0,3+0,15)	0,5 (0,2+0,2+0,05+0,05)	0,2 (0,05+0,05+0,05+0,05)
Cztery ataki	2,3 (0,8+0,65+0,5+0,35)	1,3 (0,55+0,4+0,25+0,1)	0,55 (0,3+0,15+0,05+0,05)	0,3 (0,15+0,05+0,05+0,05)
Cztery ataki + grad ciosów	2,6 (0,7+0,7+0,55+0,4+0,25)	1,4 (0,45+0,45+0,3+0,15+0,05)	0,55 (0,2+0,2+0,05+0,05+0,05)	0,25 (0,05+0,05+0,05+0,05+0,05)
Pięć ataków	2,5 (0,8+0,65+0,5+0,35+0,2)	1,35 (0,55+0,4+0,25+0,1+0,05)	0,6 (0,3+0,15+0,05+0,05+0,05)	0,35 (0,15+0,05+0,05+0,05+0,05)
Pięć ataków + grad ciosów	2,7 (0,7+0,7+0,55+0,4+0,25+0,1)	1,45 (0,45+0,45+0,3+0,15+0,05+0,05)	0,6 (0,2+0,2+0,05+0,05+0,05+0,05)	0,3 (0,05+0,05+0,05+0,05+0,05+0,05)

mniejszą szansę trafienia, ale gracz może spodziewać się – statystycznie – nieco więcej niż jednego trafienia na rundę (dokładnie 1,2). Ember walczącej z rawidem

o KP-25 nie opłaca się używać gradu ciosów, gdyż trafiłaby wtedy wyłącznie na 20.

TABELA 4-2: WŁAŚCIWOŚCI BRONI MAGICZNEJ

Broń	Klasa Pancerza celu		
	20	26	32
Topór +2			
# trafień	0,95+0,7	0,65+0,4	0,35+0,1
Obrażenia	15,95	15,95	15,95
Średnia	26,3	16,7	7,2
Ostry topór +1			
# trafień	0,9+0,65	0,6+0,35	0,3+0,05
Obrażenia	16,2	16,2	16,2
Średnia	25,1	15,4	5,7
Topór energii +1*			
# trafień	0,9+0,65	0,6+0,35	0,3+0,05
Obrażenia	18,35	18,35	18,35
Średnia	28,4	17,4	6,4

*Oręż ognisty, mrozu lub porażenia.

trafień: Przeciętna liczba celnych ataków, jakie Tordek wyprowadza w ciągu rundy, rozdzielona na pierwszy i drugi atak.
Obrażenia: Przeciętna liczba obrażeń, jaką Tordek zadaje jednym trafieniem. Wliczono obrażenia w wyniku trafień krytycznych.
Średnia: Średnia liczba obrażeń, jaką Tordek zadaje w rundzie

Właściwości broni magicznej

Moce magicznego oręża: ognisty (1k6 obrażeń od ognia), mrozu (1k6 obrażeń od zimna), ostrości (dwa razy większy zakres zagrożenia krytykiem) i porażenia (1k6 obrażeń od elektryczności) pod względem kosztu należy traktować tak, jakby każda zapewniała dodatkową premię z usprawnienia +1 (patrz Przewodnik MISTRZA PODZIEMI). Jednak zależnie od szansy trafienia i zadawanych przez postać obrażeń, każda z tych zdolności może okazać się lepsza lub gorsza niż dodatkowa premia +1.

Pobliska tabela pokazuje, jak te zdolności wpływają na średnie obrażenia zadawane przez daną postać w ciągu rundy. W tym przypadku założmy, że broń to krasnoludzki topór bojowy, który dzierży Tordek. Ten wojownik na 10. poziomie ma Siłę 21 (wliczając w to premię z usprawnienia +4, zapewnianą przez pas siły giganta), a posiada też Zogniskowanie broni oraz Specjalizację w broni – oczywiście wybrał krasnoludzki topór bojowy. Premia do ataku Tordeka wynosi +16/+11 plus premia z usprawnienia broni. Zadaje obrażenia w wysokości 1k10+7 plus premia broni.

W przypadku zwykłych obrażeń topór ostrości zadaje ich mniej niż pozostałe rodzaje magicznej broni. Pamiętaj jednak, że nie każdy oręż i nie w każdych rękach zyskuje na wspomnianej mocy. Należy zauważyć, że im więcej obrażeń zadaje broń i im większy ma zakres zagrożenia oraz mnożnik krytyka, tym większa korzyść z ostrości. Tylko dlatego, że nie opłaca się to Tordekowi, nie znaczy, że nikt na tym nie skorzysta. Ponadto ostrość zwiększa szanse na zadanie dużej liczby obrażeń jednym ciosem.

POTWORNI WOJOWNICY I MNISI

Przy wejściu do klasztoru zła stoi na straży niedźwiedź. Uznawszy potwora za minimalne zagrożenie, doświadczeni łowcy przygód ruszają na bramę. Nim na dobre zorientują się, co zaszło, niedźwiedź wyprowadza grad ciosów gołymi łapami, uderzając z precyzją wysokopoziomowego mnicha.

– CO JEST? – zakrzykną zapewne w tej sytuacji gracze.

Dlaczego nie? Niedźwiedźki mają nieprzeciętną Siłę i Zręczność, a ich Roztropność nie ustępuje wcale ludzkiej. Gdyby ich kultura była nieco bardziej zorganizowana i zaawansowana, byłyby doskonałymi mnichami. Mimo to prymitywne społeczeństwo nie zabrania nielicznym niedźwiedźkom – albo też gnollom, minotaurom czy nawet ogrowym magom – szkolić się w takim kierunku. Niektóre z tych istot osiągają nawet prawdziwe mistrzostwo we wspomnianej dyscyplinie.

Wojownicy są wśród potworów jeszcze powszechniejsi, choć bardziej prawdopodobne klasy dla niezwykle bojowo nastawionych osobników to zbrojny (klasa bohaterów niezależnych, opisana w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI) i barbarzyńca. Nie znaczy to, oczywiście, że jeśli ork zdoła okiełznać dzikie instynkty i opanować taktykę oraz manewry wojownika, można go będzie zlekceważyć. Znaczna siła,

połączona z atutami wojownika, uczyni z niego śmiertelnie groźnego przeciwnika.

Zdolności i atuty wojownika (tudzież ataki bez broni i specjalne moce mnicha) potrafią przemienić zwykłego potwora – zwłaszcza obdarzonego wysoką Siłą i Budową – w strasznego przeciwnika. Wyjątkowo rosy minotaur może mieć Siłę wartości nawet 26, więc w jego wypadku Potężny atak będzie dość skutecznym atutem. Ogromny mag będący mnichem i uzupełniający klasowe moce zdolnościami czaropodobnymi (choćby *stanem lotnym*) oraz umiejętnością latania staje się strasliwym nieprzyjacielem, którego ataki bez broni są niezwykle potężne. Doprawdy, potwory posiadają wiele predyspozycji czyniących z nich znakomitych mnichów i wojowników – wymieńmy choćby rozmiar, dodatkowe kończyny, umiejętność latania czy broń naturalną.

Duże potwory

Istoty o dużych rozmiarach mają znaczną przewagę nad mniejszymi przeciwnikami – większy zasięg, obrażenia i premie do specjalnych manewrów.

Zasięg to cudowna właściwość, przysługująca wszystkim istotom o rozmiarze większym od średniego (i średnim istotom posługującym się specyficznym dużym orężem), dzięki której można dosięgnąć przeciw-

Odrzucenie (ogólny)

Możesz uniemożliwić przeciwnikom zbliżenie się do ciebie, gdy są w twoim zasięgu.

Warunki wstępne: zasięg (rozmiar duży lub większy), S 17+.

Korzyść: Jeśli trafisz okazalnym atakiem przeciwnika wchodzącego w twój obszar zagrożenia, możesz zmusić go do cofnięcia się na pole, z którego próbował się do ciebie zbliżyć. Po celnym okazalnym ataku należy przeprowadzić sporny test twojej Siły z Siłą wroga. Otrzymujesz premię +4 za każdą kategorię rozmiaru, która was dzieli, oraz dodatkowe +1 za każde 5 obrażeń, które zadałeś wspomnianym okazalnym atakiem. Jeśli zwyciężysz w teście, twój przeciwnik zostaje odrzucony o 1,5 metra – na pole, z którego próbował się do ciebie zbliżyć.



nika, nie ryzykując kontrataku. W obszarze zagrożenia potwora o zasięgu 3 metrów znajdują się wszyscy w promieniu tychże 3 metrów od niego. Oznacza to, że wojownik o średnim rozmiarze szarżujący na dużego potwora wystawia się na okazyjny atak – chyba że atakuje wyjątkowo ostrożnie (1,5-metrowy krok nie prowokuje wyjątkowo ostrożnie istota średniego rozmiaru może wejść w obszar zagrożenia potwora, a następnie – w kolejnej rundzie – pokonać pozostałe 1,5 metra i zaatakować, oczywiście pod warunkiem że potwór nie rusza się szybciej). Tak czy inaczej, zasięg pozwala trafić kogoś, kto nie może trafić nas.

Wprawni wojownicy o rozmiarze dużym i większym uczą się czerpać korzyści z przewagi zasięgu. Jedną z nich jest atut Odrzucenie (opisany nieopodal). Posiadając tę zdolność, duży przeciwnik może sprawić paskudną niespodziankę mniejszym wojownikom, którzy planują zaatakować okazyjny atak, by się zbliżyć. Jeśli przeprowadzony za pomocą tego atutu atak zakończy się sukcesem,

przeciwnik pozostaje w zasięgu wrogiego potwora, nie może jednak samemu go dosięgnąć.

Ogromny długi miecz różni się od ludzkiej wersji tej broni. Obrażenia zadawane orężem rosną wraz z jego rozmiarem, podobnie jak naturalne ataki potworów. Chcąc obliczyć nowe obrażenia, jakie zadaje powiększona broń, określ najpierw, o ile kategorii rozmiaru różni się od oryginału. Długi miecz (normalnie broń o rozmiarze średnim, używana przez istoty średniego rozmiaru) w rękach wielkiego giganta chmurowego jest o dwie kategorie większy. Weź pod uwagę każdą kategorię różnicy i sięgnij po tabelę (taka sama znajduje się w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*), znajdując pierwotne obrażenia w lewej kolumnie i nowe w kolumnie prawej.

TABELA 4-3: ROZMIAR BRONI A OBRAŻENIA

Oryginalne obrażenia (każda kostka)	Nowe obrażenia
1k2	1k3
1k3	1k4
1k4	1k6
1k6	1k8
1k8 i 1k10	2k6
1k12	2k8

Przykład: Normalny miecz półtoraręczny – rozmiar średni – zadaje 1k10 obrażeń. Zwiększenie go o jedną kategorię – rozmiar duży – zmodyfikuje obrażenia do 2k6. O kolejną – wielki rozmiar – zmienia każdą 1k6 w 1k8. Po dodaniu premii +12 z Siły chmurowego giganta, drobniagowe doliczanie +2 za Specjalizację w broni byłoby po prostu śmieszne.

Obrażenia zadane w wyniku ataku bez broni mnicha również zwiększają wraz ze wzrostem jego rozmiaru. Rany, które zadaje mnich niestandardowego

rozmiaru, podano w poniższej tabeli. Mnisi małego rozmiaru zadają obrażenia korzystając z Tabelki 3-12, zamieszczonej w *Podręczniku Gracza*.

TABELA 4-4: OBRAŻENIA MNICHA ZALEŻNIE OD ROZMIARU

Poziom	Malutki	Duży	Wielki	Olbrzymi	Kolosalny
1-3	1k3	1k8	1k10	1k12	2k8
4-7	1k4	1k10	1k12	2k8	2k10
8-11	1k6	1k12	2k8	2k10	2k12
12-15	1k8	2k8	2k10	2k12	4k8
16-20	1k10	2k10	2k12	4k8	4k10

Istoty rozmiaru dużego, wielkiego, olbrzymiego i kolosalnego otrzymują specjalne premie, gdy używają takich manewrów jak bycza szarża, przewracanie, rozbrajanie czy zwarcie. Bycza szarża i przewracanie wymagają spornych testów Siły pomiędzy walczącymi. A duże istoty nie tylko są zazwyczaj silne, ale na dodatek otrzymują jeszcze premię z racji rozmiaru. Rozbrajanie również wymaga testu spornego, tu zaś premię otrzymuje posiadacz większej broni. A ponieważ duże istoty posiadają proporcjonalnie większe uzbrojenie, zyskują dodatkową przewagę. Zwarcie wymaga spornych testów zwańcia, do których dolicza się zarówno premię wynikającą z Siły, jak i z rozmiaru. Posiadanie takich zalet sprawia, że przeciwnicy dużego i większego rozmiaru powinni śmiało korzystać z atutów w rodzaju Poprawiona bycza szarża, Poprawione przebiegnięcie (opisane w rozdziale pierwszym), Poprawione przewracanie czy Poprawione rozbrajanie.

Dodatkowe kończyny

Athachy, marilithy (demony), zmutowani sahuaginowie, xillowie i inne istoty są obdarzone co najmniej dwiema parami kończyn, w których mogą dzierżyć broń, tarcze i inne narzędzia. Niektóre potwory posiadają ponadto atut Niezwykła zręczność, który pozwala im atakować wszystkimi kończynami bez kary, inne zaś wykorzystują atut Wielokrotny atak, zmniejszającym karę za dodatkowe ataki bronią naturalną. Atut Walka kilkoma rodzajami broni zmniejsza karę, gdy istota podczas starcia dzierży więcej niż jeden oręż. Wszystkie te atuty opisano w *Księdze Potworów*.

Jeśli Mistrz Podziemi tego chce, istoty posiadające więcej niż dwa ramiona mogą zyskiwać premię podczas walki w zwarcu, gdy obezwładniają przeciwnika wszystkimi kończynami (nie powinno się jej brać pod uwagę na przykład wtedy, gdy marilith dusi ofiarę). Premia wynosi +4 za każdą dodatkową parę rąk – tak więc marilith zyska +8 (oprócz tego otrzyma normalną premię wynikającą z różnicy rozmiarów), a xillowie i zmutowani sahuaginowie dostaną +4.

Istota posiadająca cztery lub więcej ramion może dzierżyć kilka sztuk oręża dwuręcznego – wielki miecz czy długi łuk – używając dwóch rąk umieszczonych po tej samej stronie ciała. Niemniej jednak nikt nie jest w stanie walczyć jednocześnie więcej niż jedną bronią podwójną, gdyż taki oręż trzyma się w poprzek ciała (w prawej i lewej

Wielozadaniowość (ogólny)

Możesz wykonywać odmienne czynności różnymi kończynami.

Warunki wstępne: Int 13+, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Walka dwoma rodzajami broni, Wielokrotny atak, Zr 15+.

Korzyść: Jeśli masz cztery lub więcej rąk, możesz używać każdej pary do przeprowadzenia innej akcji cząstkowej. Masz zatem prawo zaatakować jedną parą, a jednocześnie drugą używać magicznego przedmiotu, ładować kuszę czy nawet rzucać czar.

dłoni). Potwór może jednak dzierżyć jedną broń podwójną oraz tarczę lub zwykły oręż.

Niezależnie od tego, ile tarcz używa potwór, tylko jedna wpływa na jego KP. Choć dodatkowe tarcze nie zapewniają dodatkowej obrony, ich posiadacz otrzymuje większą karę do testów z pancerza.

Istota posiadająca więcej niż dwa ramiona może – nawet jeśli trzyma broń – wykonywać akcje, które wymagają użycia dwóch dłoni (naciąganie kuszy, zapalanie pochodni, a nawet picie eliksiru), nie prowokując okazyjnych ataków, może bowiem bronić się pozostałymi rękami. Nauczysz się zaprezentowanego nieopodał atutu – Wielozadaniowości – takie stworzenie może wykonywać akcje cząstkowe każdą parą rąk osobno.

Latające potwory

Człowiek, który wypije *eliksir latania*, nie jest najlepszym lotnikiem, choć zyskuje pewną istotną przewagę nad stąpającym po ziemi przeciwnikiem. Potwór, który przyszedł na świat ze skrzydłami lub posiada inną wrodzoną umiejętność unoszenia się w przestworzach – gargulec, ogrowy mag lub półsmok – może poznać atuty, które ułatwią mu jeszcze walkę w powietrzu. Atak z powietrza (opisany w *Księdze Potworów*) działa znacznie lepiej niż Atak z doskoku, pozwala bowiem wykonać podczas ruchu dowolną akcję cząstkową, niekoniecznie atak. Półsmok może więc wykorzystać Atak z powietrza do podniesienia upuszczonej broni (akcja będąca odpowiednikiem ruchu) w połowie ruchu. Smoki i półsmoki mogą – jeśli tak zadecyduje Mistrz Podziemi – zdobyć dwa inne atuty wspomagające latanie: Unoszenie się i Zwrot przez skrzydło, opisane w *Księdze Potworów*, w części poświęconej smokom.

Ruchliwość nie jest warunkiem wstępnym Ataku z powietrza, ale mimo to czasem przydaje się również istotom latającym – wszak kiedy podlatują do celu, mogą prowokować okazyjne ataki. Zwróć uwagę, że istoty latające mogą atakować pikując, a to jest niewątpliwie skuteczna powietrzna szarża, pozwalająca zadać podwójne obrażenia szponami czy pazurami.

Szybkość poruszania się latających mnichów nie zwiększa się wraz z poziomami (patrz *Szybkość*, dalej).

Broń naturalna

Wojownik lub mnich wywodzący się z rasy obdarzonej naturalną bronią – pazurami lub kłami – używa jej jak zwyczajnego uzbrojenia. Oznacza to, między innymi, że w zasadzie posiada Poprawiony atak bez broni. Każdy atut, który zwiększa możliwości zwykłego oręża – choćby Finezja w broni, Poprawione trafienie krytyczne, Specjalizacja w broni czy Zogniskowanie broni – w przypadku takich wojowników może stosować się do ich broni naturalnej. Rzecz jasna nie można rozbroić nikogo z przyrodzonego mu uzbrojenia.

Szybkość

Niektóre potwory poruszają się szybciej lub wolniej niż rasy opisane w *Podręczniku Gracza*. W tabelce znajdziesz



wartości, o jakie zwiększa się szybkość mnicha-potwora w miarę awansu na kolejne poziomy, obliczone w oparciu o naturalną szybkość potwora. Mnisi o bazowej szybkości 6 metrów, chcąc obliczyć przyrost szybkości, powinni korzystać z Tabeli 3-12 z *Podręcznika Gracza*.

TABELA 4-5: PRĘDKOŚĆ MNICHA ZALEŻNA OD SZYBKości PODSTAWOWEJ

Poziom	4,5 m	12 m	15 m	18 m
1-2	4,5 m	12 m	15 m	18 m
3-5	6 m	15 m	19,5 m	24 m
6-8	7,5 m	18 m	24 m	30 m
9-11	9 m	21 m	28,5 m	36 m
12-14	10,5 m	24 m	33 m	42 m
15-17	12 m	27 m	37,5 m	48 m
18-20	13,5 m	30 m	42 m	54 m

Jeśli w opisie rasy mnicha pojawia się też szybkość wspinięcia, ona również wzrasta wraz z jego poziomem. Prędkość latania, pływania i rycia nie ulega zmianie

Przykładowe istoty

➤ **Gesk:** minotaur mężczyzna, Wjk4, SW 8, duży humanoid-potwór, KW 6k8+12 (minotaur), +4k10+16 (wojownik); pw 89; Init +1 (Zr); Szyb 9 m; KP 21 (dotyk 10, nieprzygotowany 20), Atak +17/+12 wręcz (2k8+9/×3, ogromny topór* +1), +10 wręcz (1k8+3, bodnięcie); Front/Zasięg 1,5 m na 1,5/3 m; SA szarża 4k6+9; SC węch, wrodzony spryt; Char CZ; MRO Wytrw +12, Ref +7, Wola +6; S 22; Zr 13, Bd 19, Int 7, Rzt 10, Cha 7.

* Wielki topór rozmiaru wielki.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie 8, Skakanie 14,

Przeszukiwanie 6, Zastraszanie 4, Zauważanie 8; Od-rzucenie, Poprawiona bycza szarża, Potężny atak, Roz-szczepienie, Zogniskowanie broni (wielki topór).

Specjalne ataki: Szarża – szarżując może wykonać jedno bodnięcie (atak z premią +16 do walki wręcz, zadający 4k6+9 obrażeń).

Specjalne cechy: Węch – wykrywanie węchem istot w promieniu 9 metrów (18 metrów z wiatrem, 4,5 metra pod wiatr); +8 do testów tropienia, podstawowy ST zawsze równy 10. Wrodzony spryt – nie działa na niego czar labirynt, nie gubi się i potrafi szybko wytropić wrogów, ponadto nigdy nie jest nieprzygotowany.

Wyposażenie: eliksir byczej siły, eliksir przekształcenia siebie, napierśnik słabej osłony +1, ogromny topór +1, pierścieni wspinania.

➤ **Keiri:** kobieta ogrowy mag, Mni6; SW 13; duży gigant, KW 5k8+15 (ogrowy mag) + 6k8+30 (mnich); pw 102; Inic +8 (+4 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 15 m, latanie 12 m (dobra); KP 29 (dotyk 21, nieprzygotowany 25), Atak +14/+9 wręcz (1k10+12, bez broni) i +12 wręcz (1k10+4, bez broni) lub +7/+2 dystansowy (2k6+5/×3, +1 wielki potężny refleksyjny [+4] luk długi); SA zdolności czaropodobne, uderzenie bez broni, grad ciosów, oszalamiający atak; SC regeneracja 1, uchylanie, spokojny umysł, powolny upadek, czystość ciała; OC 18; Char PZ; MRO Wytrw +14, Ref +9, Wola +11; S 26, Zr 19, Bd 20, Int 12, Rzt 20, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie 8, Czarstwo 3, Koncentracja 8, Nasłuchiwanie 13, Równowaga 8, Upadanie 8, Zauważanie 13; Odbicie strzał, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Potężny atak, Uniki.

Specjalne ataki: Zdolności czaropodobne – jak Zak9 (ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru); na życzenie ciemność i niewidzialność, raz dziennie polimorfowanie siebie, stan lotny, stożek zimna, uśpienie, zauroczenie osoby. Uderzenie bez broni – walczy bez oręża nie prowokując ataków okazyjnych. Grad ciosów – 3 ataki bez broni w rundzie, z premią +13/+13/+10. Oszalamiający atak (zn) – 6 razy dziennie, przeciwnikowi musi powieść się rzut obronny na Wytrw (ST 18) lub zostanie na 1 rundę otumaniony.

Specjalne cechy: Uchylanie – nie otrzymuje obrażeń po udanym rzucie obronnym na Refleks pozwalającym zmniejszyć liczbę ran o połowę. Spokojny umysł – premia +2 do rzutów obronnych przeciw czarom i efektom zaklinania. Powolny upadek – otrzymuje obrażenia od upadku jakby spadała z wysokości o 6 metrów mniejszej, jeśli ma ścianę w zasięgu ręki. Czystość ciała – niepodatność na choroby niemagiczne.

Wyposażenie: karwasze pancerza +3, pas mnicha, pierścieni ochrony +2, rękawiczki zręczności +2, wielki potężny (+4) refleksyjny luk długi +1.

Walka z jeźdźcem

Choć przeciwnik dosiadający wierzchowca nie musi być szczególnym wyzwaniem dla postaci stojącej na ziemi, wyćwiczony jeździec na dobrym rumaku potra-

fi wzbudzić lęk w każdym, kto nie jest do takiej walki przygotowany. Nie dość, że konny nieprzyjaciel porusza się znacznie szybciej od ciebie, to jeszcze dostaje premię +1 do ataku i z pewnością posiada atuty pozwalające mu znacznie zwiększyć zadawane obrażenia. Nawet sam wierzchowiec może być groźnym przeciwnikiem – wyszkolony rumak zadaje bez wysiłku 10-15 obrażeń w rundzie.

Ponadto prędzej czy później jakiś przeciwnik na ciebie zaszarżuje – po to, by nadziać na lancę lub stratować kopytami konia. Jeśli wiesz, że grozi ci takie niebezpieczeństwo, przygotuj się do ataku na wierzchowca (nie zwracaj sobie głowy jeźdźcem, chyba że masz broń z zasięgiem). Jeżeli nie uda ci się zabić lub okaleczyć zwierzęcia, ze wszystkich sił staraj się umknąć spod kopyt (czego raczej nie zdołasz uczynić, gdy przeciwnik ma atut Tratowanie, który nie daje szans na ucieczkę).

Walcząc pieszo z konnym przeciwnikiem, powinienś postarać się jak najszybciej wyrównać szanse. Zakładając, że samemu nie masz na podorędziu wyszkolonego wierzchowca (niewyszkolony koń to kiepski pomysł), najlepszym wyjściem jest pobawić wroga rumaka.

Możesz poradzić sobie z tym na wiele sposobów – niektóre z nich przypominają walkę z przeciwnikiem posiadającym zasięg. Nieźle sprawdza się walka na dystans, choć prędkość wierzchowca sprawi, że przeciwnik prędzej czy później cię dostanie. Dobrym pomysłem jest również atak z lotu, chyba że przeciwnik posiada gryfa czy innej latającej bestii.

Najlepszy sposób na wyrównanie szans to całkowita eliminacja wierzchowca. Nie jest to zadanie łatwe, zwłaszcza że przeciwnik posiadający Konną walkę może zastąpić KP konia wynikiem testu Jeździectwa. Zwykle jednak wróg ma więcej pw niż jego wierzchowiec – wyjątek stanowi jeździec, który ma niewiele poziomów.

Alternatywą jest próba ściągnięcia przeciwnika z siodła. Taki atak przypomina przewracanie, z tą różnicą, że wykonuje się nieco inny test sporny – twojej Siły z Jeździectwem, a nie Siłą lub Zręcznością wroga. Jeśli to możliwe, używaj do przewracania broni mającej zasięg – choćby gizarmy, kolczastego łańcucha czy bicia.

Walka z siodła

Odwrotna strona medalu to sytuacja, w której ty siedzisz na grzbiecie rumaka i atakujesz jednego lub kilku pieszych. W tym wypadku nieustannie się poruszaj – jeśli nie chcesz, by przeciwnicy podjęli próbę ściągnięcia cię na ziemię – i często szarżuj, najlepiej posługując się lancą. Dzięki Atakowi w przelocie i Porywającej szarży nie zbliżając się do wroga zadasz mu dużo obrażeń. Z kolei Konne łucznictwo sprawi, że twój wierzchowiec wykona podwójny ruch w czasie, gdy ty spokojnie strzelisz z karą do trafienia wynoszącą zaledwie -2. Zmuszony do walki wręcz pamiętaj, że testy Jeździectwa (ST 10) pozwalają rumakowi atakować wraz z tobą, a wyszkolony koń bojowy zadaje naprawdę znaczne obrażenia!

Nie zapominaj o testach Jeździectwa, gdy używasz wierzchowca jako osłony (ST 15). Zwykle okazuje się to przydatne, gdy: a) twój koń ma znacznie więcej *pw* niż ty; b) ma redukcję obrażeń. Możesz też wykorzystać wspomnianą umiejętność, by nie pozwolić na trafienie wierzchowca. Pamiętaj, że nie da się połączyć opisanych tu możliwości – jeśli używasz konia jako osłony, nie możesz potem wykonać testu Jeździectwa, by zanegować trafienie, gdyż celem byłś ty, nie koń.

PRZYKŁADY WALKI: 1. KONNA WALKA

Niniejszy przykład przedstawia potyczkę dwóch jeźdźców o tym samym poziomie, lecz zupełnie różnych możliwościach. Obaj walczący używają rozmaitych atutów i umiejętności, by jak najlepiej wykorzystać w walce swój potencjał i zyskać przewagę.

Zły tropiciel, Druga, od wielu lat podąża śladami wroga – paladyna Alariona. Nagle dostrzega go na niewielkim wzniesieniu, odległym o jakieś 120 metrów. Druga i Alarion wykonują test inicjatywy. Druga uzyskuje 14 i dodaje +2, otrzymując 16. Wynik Alariona to 12, więc tropiciel wygrywa inicjatywę. Przeciwnicy mierzą się przez chwilę spojrzeniem, po czym Druga wypuszcza dwie strzały, z których jedna godzi wiernego rumaka Alariona. Tropiciel wyciąga krótki łuk (akcja darmowa – dzięki atutowi Szybkie wyciąganie broni) i wykonuje akcję pełnego ataku, by wystrzelić w konia Alariona dwie strzały. Ponadto deklaruje, że będzie unikał ataków paladyna (odpowiedni atut). Dystans między walczącymi wynosi 120 metrów. Ponieważ Druga dysponuje atutem Daleki strzał, przyrost zasięgu wynosi w jego przypadku 27 metrów ($1,5 \times 18$ metrów), tak więc kara wynosi -8 ($120 / 27 = 4,4$). Koń Alariona (oraz paladyn) jest nieprzygotowany, zatem traci premię ze Zręczności do KP. Druga wyrzuca 16, dodaje premię do ataku (+12) i odejmuje -8 , uzyskując w sumie 20, czyli trafienie. (Gdyby Alarion był przygotowany, mógłby zapobiec trafieniu, wykonując test Jeździectwa). Teraz tropiciel wykonuje test obrażeń $-1k6+3$ – zadając rumakowi 7 ran, co zmniejsza jego *pw* do 38. W drugim teście ataku wypada 7, do czego należy dodać premię +7 i odjąć -8 ze względu na zasięg. Daje to 6 – za mało, by trafić.

Alarion spina rumaka i rusza szybkim klusem, dobywając oszczep i modląc się do Heironeusa o siłę oraz mądrość. Koń paladyna wykonuje akcję będącą odpowiednikiem ruchu i pokonuje 15 metrów. W trakcie jazdy Alarion rzuca na siebie boskie względy, które na jedną minutę zapewniają mu premię +1 do testów ataku oraz obrażeń. Ponieważ jego rumak wykonuje tylko zwykły ruch, nie wymaga to testu Koncentracji. Alarion poświęca akcję będącą odpowiednikiem ruchu na dobyte oszczepu.

Teraz naprzód rusza również otchłanny rumak Drugi, a tropiciel wypuszcza kolejne dwie strzały – jedna z nich trafia konia paladyna. Wierzchowiec Drugi wykonuje akcję ruchu. Przemieściwszy się na odległość 7,5 metra, jeździec decyduje się na akcję pełnego ataku, by wystrzelić kolejne dwie strzały do rumaka Alariona. Ponieważ odległość pomiędzy walczącymi spadła do 97,5 metra, zasięg przyrasta już tylko trzy razy

(modyfikator -6). Tym razem Druga wyrzuca 17, dodaje premię +12, odejmuje -6 i osiąga w sumie 23 – trafienie.

Alarion wykorzystuje atut Konna walka, by zanegować trafienie. Musi wykonać test Jeździectwa i uzyskać wynik wyższy, niż miał tropiciel. Wypada 6 – nawet dodanie premii z umiejętności +10 nie oznacza skutecznego użycia wspomnianej mocy. Druga wykonuje rzut na obrażenia $-1k6+3$ – i zadaje koniowi Alariona 7 obrażeń, redukując jego punkty wytrzymałość do 31.

Wystrzeliwując drugą strzałę, Druga uzyskuje 3 – pudło.

Wierzchowiec Alariona rusza klusem. Alarion decyduje, że jego koń wykona podwójny ruch. Paladyn stara się w tym czasie uzdrowić wiernego rumaka za pomocą magii, lecz siedząc na końskim grzbiecie nie może się odpowiednio skupić – zakłęcie zawodzi. Po przejechaniu 15 metrów Alarion usiłuje rzucić leczenie lekkich ran, by uzdrowić wierzchowca z obrażeń zadanych przez Drugę. Wymaga to testu Koncentracji o ST 11 – paladyn wyrzuca tylko 3, dodaje modyfikator z umiejętności równy +6, otrzymując w sumie 9, a to za mało, by rzucić czar. Alarion kręci z niedowierzaniem głową i unosi tarczę, szykując się do boju. Teraz wykorzystuje akcję będącą odpowiednikiem ruchu, by przygotować tarczę. Rumak pokonuje kolejne 15 metrów – przeciwników dzieli już tylko 67,5 metrów.

Twarz Drugi wykrzywia okrutny grymas. Jego otchłanny rumak rusza spokojnym galopem. Koń Drugi wykonuje podwójny ruch w kierunku Alariona. Jeździec wypuszcza ostatnią strzałę w bok rumaka paladyna, po czym wkłada łuk do sajdaka i dobywa czarny długi miecz. Po przebyciu 15 metrów Druga strzela kolejny raz do konia przeciwnika. Wyrzuca 18, dodaje premię do ataku +12, odejmuje -2 za odległość oraz dalsze -2 , gdyż jego rumak wykonuje podwójny ruch (gdyby nie miał atutu Konnego łucznictwa, kara wyniosłaby -4). W sumie uzyskuje 26 – trafienie.

Alarion znów usiłuje wykorzystać Konną walkę i zanegować trafienie, ale drugi raz rzuca 12 i, nawet po dodaniu premii +10, uzyskuje 22 – za mało, by strzała przeszła boki. Druga rzuca $1k6+3$ i zadaje 8 obrażeń. Wytrzymałość konia Alariona wynosi teraz 23.

Paladyn zmusza rumaka, by poruszał się stępą, i ciska oszczepem w nieprzyjaciela – pocisk odbija się jednak od nienaturalnie twardej skóry piekielnego wierzchowca. Koń Alariona wykonuje normalny ruch. Pokonawszy 7,5 metra, paladyn ciska oszczepem. Druga reaguje natychmiast, usiłując zsunąć się z siodła i skryć za grzbiem konia. Aby to zrobić, musi wykonać test Jeździectwa (ST 15). Wyrzuca 9, dodaje modyfikator z umiejętności +15, i uzyskawszy w sumie 24, z łatwością znika Alarionowi z oczu.

Alarion wyrzuca 14, dodaje premię do ataku +9, i odejmuje -2 (ze względu na zasięg). Wynik 21 wystarczyłby do pokonania KP Drugi (19), jednak ten jest do połowy skryty za koniem, otrzymując premię z osłony w wysokości +4, która podnosi jego KP do 23. Zamiast w tropiciela, oszczep godzi jednak w konia. Alarion rzuca $1k6+3$ i uzyskuje 5 obrażeń, jednak otchłanny rumak ma redukcję obrażeń $5/+1$, więc atak nie wyrządza mu żadnej szkody.

Paladyn sięga wreszcie po lancę i gotuje się do uderzenia na znienawidzonego wroga. Alarion poświęca akcję

będącą odpowiednikiem ruchu na sięgnięcia po ciężką lancę, a tymczasem jego koń porusza się, stając w odległości 15 metrów od Drugi.

Druga spodziewa się ataku przeciwnika, więc zarówno on, jak i jego rumak, szykują się, by zakatować wierzchowca Alariona, gdy tylko ten znajdzie się w zasięgu. Druga i jego koń przygotowują się do akcji ataku – tropiciel długim mieczem, a rumak kopytem.

Alarion spina konia i szarżuje na Drugę. Wierzchowiec niesie go przez pozostałe 15 metrów, docierając do pola, któremu zagraża rumak z piekła rodem. Wtem koń tropiciela wymierza potężne kopnięcie w bok wiernego zwierzęcia paladyna. Koń Drugi wykonuje test ataku. Na kostce wypadła 14, koń ma premię +6 – w sumie 20. To wystarczy, by przebić KP rumaka paladyna, wynoszącą 19 (w normalnych warunkach wynosi 21, teraz jednak obniżyła się o –2 z racji szarży). Druga rzuca 1k6+4 i uzyskuje 5 obrażeń, sprowadzając punkty wytrzymałości konia Alariona do 18. (Ponieważ długi miecz Drugi nie ma zasięgu, nie zagraża wierzchowcowi paladyna, póki ten nie znajdzie się obok niego – a to nastąpi dopiero po ataku lancą).

Napelniona mocą Heironeusa lanca paladyna godzi w bok piekielnego wierzchowca, zabijając go. Alarion używa przeciwko otchłannemu rumakowi ugodzenia zła, które zapewnia mu premię +2 do ataku i +7 do obrażeń. Rzuca 13, dodaje premię +13 i jeszcze +2 z szarży, uzyskując 28. Trafia.

Druga stara się użyć Konnej walki i Jeździectwa, by zane-gować trafienie, jednak wyrzuca 2, co zmodyfikowane nawet o jego wyszkolenie w umiejętności +15, daje tylko 17, a to o wiele mniej niż wymagane 29.

Ponieważ Alarion posiada atut Porywająca szarża, nacierając z końskiego grzbietu zadaje lancą potrójne obrażenia. Rzuca więc 3k8+33 i zadaje 47 punktów obrażeń, które zabijają konia Drugi.

Potworny rumak wali się na ziemię, a Druga stacza się z siodła i bezpiecznie ląduje na zrytej kopytami murawie. Śmierć konia zmusza tropiciela do natychmiastowego wykonania testu Jeździectwa (ST 15) – udany pozwala miękko wylądować. Wyrzuca 6 i dodaje +15 premii z umiejętności. Wynik 21 wystarczy, by spadając z siodła, nie otrzymał obrażeń.

Koń Alariona nie zwalnia biegu, galopując obok leżącego Drugi. Ponieważ Alarion ma atut Ataku w przelocie, może kontynuować ruch po wykonaniu szarży (do maksymalnej odległości równej podwojonej szybkości rumaka) i to nie wystawiając się na okazyjny atak ofiary. Kiedy jednak paladyn mija tropiciela, ten tnie potężnie jego konia czarnym mieczem. MP pozwala Drudze na test Zr o ST 15, by sprawdzić, czy spadając z konia utrzymał w ręce broń – tropiciel uzyskuje w sumie 17, może więc wykorzystać przygotowany atak oraz atak okazyjny, celując w mijającego go wierzchowca Alariona (wspomniany Atak w przelocie chroni paladyna wyłącznie przed atakami ofiary szarży – w tym wypadku jest to koń Drugi). Ponieważ tropiciel leży, odejmuje od obydwu ataków karę –4. W przypadku przygotowanego ataku uzyskuje 14, które rośnie do 20 – trafienie (zadaje 6 obrażeń); w ataku okazyjnym ma tylko 7, które nawet wzrastając do 17, oznacza pudło. Rumak paladyna ma już tylko 12 pw.

Druga zrywa się na nogi i rusza biegiem, starając się unikać ciosów paladyna. Tropiciel używa dwóch akcji będą-

cych odpowiednikami ruchu – wstaje i odsuwa się od przeciwnika. Ponadto decyduje się na całkowitą obronę, która zapewni mu premię unikową +4 do KP, podnosząc ją do 22 (lub 23 przeciwko wrogowi, wobec którego tropiciel stosuje Uniki – w tym wypadku Alarionowi). Paladyn zawraca konia i szarżuje powtórnie, przebijając przeciwnika swą lancą. Koń pokonuje dzielące postaci 24 metry, a Alarion naciera. Tym razem szczęście mu sprzyja – wyrzuca naturalne 20, uzyskując zagrożenie krytycznym. Paladyn sprawdza, czy nastąpi trafienie krytyczne: wypadła 13, co po modyfikacji daje 26. Atak powoduje obrażenia x5 (pamiętaj: x3 z Porywającej szarży i x3 z trafienia krytycznego w sumie mnożnik x5). Alarion rzuca 5k8+15+7 i zadaje 43 obrażenia. Tropicielowi zostaje tylko 7 punktów wytrzymałości. Rumak nie jest gorszy od pana i również wymierza wrogowi dwa potężne kopnięcia, wdeptując go w ziemię. Koń szarżuje i atakuje Drugę (jednym kopytem), starając się go przewrócić, co będzie elementem przebiegnięcia – jeśli przeciwnik padnie, koń uzyska darmowy atak kopytem. Pierwszy test trafienia wynosi 9, a po modyfikacji 18 – pudło. Teraz rumak staje na polu tropiciela, wystawiając się na atak okazyjny. Druga rzuca 3 – chybia, choć KP konia zmniejszyła się z powodu szarży. Ponieważ Alarion posiada atut Traktowanie, tropiciel nie może próbować uniknąć przebiegnięcia. Koń podejmuje próbę przewrócenia i uzyskuje w sumie 19, trafiając (pamiętaj, że to atak dotykowy wręcz, nie liczy się więc zbroja tropiciela). Wierzchowiec wykonuje teraz test Siły, sporny ze Zręcznością Drugi – koń otrzymuje premię +4, jest bowiem o jedną kategorię rozmiaru większy od średniego przeciwnika. Wypadła 12, dodaje wspomnianą premię +4 oraz +4 z Siły, uzyskując 20. Na kości tropiciela pojawia się 14 i do tej liczby dodaje on premię ze Zręczności +3, uzyskując w sumie 17. Rumak pokonuje go w teście spornym i przewraca na ziemię – może teraz wykonać darmowy atak kopytem (dzięki atutowi Traktowanie). Wyrzuca 16 i dodaje premię +6 oraz premię z atakowania leżącego przeciwnika (+4) – w sumie 26, czyli trafienie. Cios powoduje 8 obrażeń, sprowadzając punkty wytrzymałości Drugi poniżej zera. Rycerz prawości i dobra zwyciężył – tropiciel kona u jego stóp.

Druga: półelf mężczyzna, Wjk4/Trp3; SW 7; średni humanoid; KW 4k10+4 (wojownik), +3k10+3 (tropiciel); pw 50; Inic +2 (Zr); Szyb 10 m lub 15 m konno; KP 18 (+3 Zr, +4 zbroja, +1 pierścień) + Uniki; Atak +7 bazowa premia +2 S +1 długi miecz (–2 gdy walczy dwoma rodzajami broni) w sumie daje +10/+5 (+8/+3) wręcz (1k8+3 krytyk 19-20, długi miecz +1); +7 bazowa premia +2 S +1 krótki miecz (–2 gdy walczy dwoma rodzajami broni) w sumie daje +10 (+8) wręcz (1k6+1 krytyk 19-20, mistrzowsko wykonany krótki miecz); +7 bazowa premia +3 Zr +1 potężny refleksyjny łuk krótki +1 strzała w sumie daje +12/+7 dystansowy (1k6+3 krytyk 19-20, potężny refleksyjny łuk krótki +1); SC ulubiony wróg (ludzie +1), może walczyć jakby miał atuty Oburęczność i Walka dwoma rodzajami broni; Char CZ; MRO Wytrw +8, Ref +5, Wola +3; S 14; Zr 16; Bd 12; Int 8; Rzt 13; Cha 10.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +15, Postępowanie ze zwierzętami +6, Tajniki dziczy +7; Bezpośredni strzał,

Daleki strzał, Konna walka, Konne łucznictwo, Szybkie wyciąganie broni, Tropienie (za darmo), Uniki.

Wyposażenie: kolczuga +1, krótki miecz mistrzowsko wykonany, miecz długi +1, pierścień ochrony +1, potężny (S 14) refleksyjny huk krótki +1, strzały (20 sztuk) mistrzowsko wykonane.

➤ **Wierzchowiec Drugi:** otchłanny ciężki rumak; SW 3, duża magiczna bestia; KW 4k8+12; pw 30; Init +1 (Zr); Szyb 15 m; KP 17 (-1 za rozmiar, +1 Zr, +3 ćwiekowane skórzane lądry mistrzowsko wykonane, +4 naturalna); Atak 2 kopyta +6 wręcz (1k6+4 kopyto); ugryzienie +1 wręcz (1k4+2 ugryzienie); SC węch, widzenie w ciemnościach (18 m), odporność na zimno/ogień 10, redukcja obrażeń 5/+1, OC 8; Char CZ; MRO Wytrw +7, Ref +5, Wola +2; S 18; Zr 13; Bd 17; Int 3; Rzt 13; Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +7, Zauważanie +7.

➤ **Alarion:** człowiek mężczyzna Pal7; SW 7; średni humanoid; KW 7k10+7 (paladyn); pw 50; Init +0; Szyb 6 m, 15 m konno; KP 19 (+9 zbroja), Atak +7 bazowa premia +2 S +1 długi miecz w sumie daje +10/+5 wręcz (1k8+2 krytyk 19-20, długi miecz mistrzowsko wykonany); +7 bazowa premia +2 S +1 ciężka lanca w sumie daje +10/+5 wręcz (1k8+3 krytyk x3, ciężka lanca +1); +7 bazowa premia +0 Zr +1 oszczep w sumie daje +8/+3 dystansowy (1k6+2 oszczep mistrzowsko wykonany); SA ugodzenie zła; SC zdolności paladyna; Char PD; MRO Wytrw +8, Ref +4, Wola +6; S 14; Zr 10; Bd 12; Int 8; Rzt 14; Cha 15.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +10, Koncentracja +6, Wiedza (religia) +4, Zastraszanie +8; Atak w przełocie, Konna walka, Porywająca szarża, Tratowanie.

Czary (-/2): boskie względy, leczenie lekkich ran.

Wyposażenie: ciężka lanca +1, długi miecz mistrzowsko wykonany, duża metalowa tarcza mistrzowsko wykonana, oszczepy (3 sztuki) mistrzowsko wykonane, zbroja płytowa +1.

➤ **Wierzchowiec Alariona:** ciężki rumak paladynski; SW 6; duża magiczna bestia; KW 6k8+18; pw 45; Init +1 (Zr); Szyb 15 m; KP 21 (-1 rozmiar, +1 Zr, +3 ćwiekowane skórzane lądry mistrzowsko wykonane, +8 naturalna); Atak 2 kopyta +6 wręcz (1k6+4 kopyto); ugryzienie +1 wręcz (1k4+2 ugryzienie); SC węch, poprawione uchylanie, wspólne czary, więź empatyczna, wspólne rzuty obronne; MRO Wytrw +7, Ref +5, Wola +2; S 19; Zr 13; Bd 17; Int 6; Rzt 13; Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +7, Zauważanie +7.

2. POJEDYNEK

Poniższy przykład przedstawia walkę jeden na jeden między przeciwnikami na podobnym poziomie i z podobnymi umiejętnościami. Oboje używają manewrów w rodzaju: bycza szarża, rozbrojenie czy przewracanie – w ten sposób chcą osiągnąć przewagę w równej walce.

Shaez Mar-Yinan wchodzi do gospody „Pod Śpiącym Smokiem”, gdzie jej odwieczny rywal, François, flirtuje

z młodą kobietą przy barze. Widząc go, krzykiem wyzywa go do walki i dobywa rapiera, którego ostrze otacza płomień.

Shaez i François wykonują test inicjatywy. François uzyskuje 11 i po dodaniu +8 otrzymuje 19. Shaez rzuca 15 i dodaje +4, co daje 19! Zręczność François wynosi 19, a jego przeciwniczki tylko 18. To oznacza zwycięstwo François. Jego pierwsza akcja to zadeklarowanie użycia Uniku (atut), co podnosi jego KP do 22. Dodatkowo korzysta z Wyspecjalizowania, dostając w zamian za karę -2 do testów ataku premię +2 do KP. Jego KP wynosi teraz 24, a ataki (jeśli nie zdecyduje inaczej) mają premie odpowiednio +15/+10/+5.

François zrywa się ze stołka i wskakuje na stół, podczas gdy pozostali bywalcy baru szukają bezpiecznego schronienia. Jego Skakanie zapewnia mu premię +12, rzuca 7, więc bez problemu lądując na wysokim na metr stole (wynik testu to 19, o 9 więcej niż 10, wymagane przy skoku z miejsca w górę na wysokość metra). Potem przeskakuje na następny stół, by dosięgnąć przeciwniczki. Wyrzuca 20, więc w sumie wynik testu wynosi 32, co przekłada się na możliwość wykonania skoku z miejsca na odległość 4,2 metra, zmniejszone do 3,75 metra (podwojony wzrost), co i tak wystarcza na pokonanie dystansu pomiędzy stolami, wynoszącego 1,5 metra.

Teraz atakuje rapierem, raniąc Shaez w ramię. François po pokonaniu 3 metrów może wykonać tylko jeden atak. Rzuca 15, dodaje modyfikator ataku +15 i dodatkowe +1 za lepszą pozycję (jest wyżej), co w sumie daje 31 – bez problemu pokonuje KP 14 nieprzygotowanej Shaez. Zadaje 7 obrażeń, więc jej pw spadają do 91.

W swojej akcji Shaez również deklaruje Uniki i Wyspecjalizowanie. Jej KP wynosi teraz 24, a ataki mają premie odpowiednio +15/+10/+5.

Zaskoczona nagłym atakiem François, Shaez szybko dochodzi do siebie, odskakując od przeciwnika i wskakując na stół, który ten właśnie opuścił. Przetoczenia się obok przeciwnika bez narażenia się na atak okazyjny wymaga udanego testu Upadania o ST 15. Shaez rzuca 5, dodaje modyfikator umiejętności +15 – nie ma więc z tym problemu. Rzucając 5 na Skakanie osiąga 20 (5+15), co wystarcza, by wskoczyć na stół. François jest jeszcze odwrócony, gdy rapier jego przeciwniczki przebija mu ramię – krzyczy z bólu. Shaez wyrzuciła naturalne 20, a potem 15, by ustalić, czy trafienie było krytyczne. 15+15=30 – mamy krytyka. Na obrażenia rzuca 2k8+4, potem dodaje 1k6 z racji precyzyjnego ciosu i 1k6 gdyż oręż jest ognisty, zadając w sumie 18 punktów obrażeń. François ma teraz 69 pw.

Zaskoczony tak poważnymi ranami i utratą przewagi wysokości, François odskakuje od Shaez na wolne pole koło kominka. Upadanie ma tak wysokie, że nawet przy wyrzuceniu 4 unika ataku okazyjnego Shaez. Wyciąga z sakiewki eliksir i wypija go jednym haustem, kojąc ból w ramieniu i powstrzymując krwawienie. Dzięki eliksirowi leczenia poważnych ran odzyskuje 11 punktów obrażeń podnosząc pw do 80.

Shaez także zeskakuje ze stołu, zbliżając się do przeciwnika. Chcąc zaatakować, musi pokonać 3 metry, więc może wykonać tylko jeden atak. Lądując, zadaje cios i rani François w nogę. Shaez wyrzuca 17+15=32 i zadaje 19 obrażeń, i to bez krytyka! François ma teraz 61 pw.

Wyjaśnienie zasad

Poniżej znajduje się uzupełnienie do zasad, które zaprezentowaliśmy w *Podręczniku Gracza*. Są to oficjalne reguły D&D.

Atak shurikenami

Kiedy rzucasz trzema shurikenami, wykonaj trzy testy ataku, choć liczą się one jak jedna akcja. Premie do ataków ukradkowych i wynikające ze zdolności tropiciela – ulubiony wróg – dolicza się tylko do pierwszego testu – rzucając drugiego shurikena nie masz dość czasu, by wymierzyć go równie precyzyjnie jak pierwszego.

Uderzanie czarem dotykowym

Zazwyczaj, kiedy rzucasz czar dotykowy, starasz się tylko dotknąć przeciwnika i uaktywnić zaklęcie. Z równym powodzeniem możesz trafić go atakiem bez broni. Choć wprowadzenie solidnego ciosu może być bardziej kłopotliwe, niż muśnięcie, jeśli trafisz, osiągniesz jednocześnie dwa efekty. Atak traktuj jak zwykły atak bez broni (większość postaci atakujących w ten sposób wystawia się więc na atak okazyjny) – jeśli trafisz, zadaj obrażenia i użyj czaru; jeżeli chybisz, nie stracisz zaklęcia

François postanawia wreszcie zaatakować Shaez całą mocą i zasypuje ją serią ciosów. Skupiając wszystkie wysiłki na ataku, wytrąca ogniste ostrze z jej dłoni i rani ją poważnie w rękę. Rezygnuje z Wyspecjalizowania (KP wraca do 22, a ataki do normalnego poziomu) i próbuje najpierw rozbroić wroga. Ma atut Poprawione rozbrajanie, więc Shaez nie otrzymuje okazyjnego ataku. Oboje walczący wykonują sporny test ataku. François rzuca $14+17=31$, a Shaez $15+15=30$. Jej rapier łąduje na ziemi. Drugi atak François to $15+12=27$ – zadaje diableciu 12 obrażeń, zmniejszając jej pw do 79. Trzeci atak to $11+7=18$ – pudło.

Shaez kuca, by podnieść broń i wystawia się na trafienie, pozwalając François zadać kolejny cios. Podniesienie przedmiotu to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, prowokująca okazyjny atak (patrz Tabela 8-4 w *Podręczniku Gracza*). Ani Ruchliwość, ani Upadanie nie pomogą Shaez – oto jeden z powodów, dla których rozbrajanie to dobra opcja. François rzuca $11+17=28$ i trafia, zadając 9 obrażeń, co sprowadza pw Shaez do 70.

Chwyciwszy broń, Shaez atakuje i przewraca François. Odplacając się za upokarzające rozbrojenie, wykorzystuje manewr przewracania. Rzuca $8+15=23$, co wystarcza, by trafić François atakiem dotykowym wręcz. Wykonują teraz przeciwny test – Shaez Siły, a François Zręczności, gdyż ten atrybut w jego przypadku ma wyższą wartość niż Siła. Diablel uzyskuje 14 i dodaje modyfikator z Siły +1 (ma 15), a François rzuca nieszczęśliwie 6 i nawet po dodaniu premii ze Zręczności +4 (w sumie 10) łąduje na ziemi. Atut Poprawione przewracanie pozwala Shaez natychmiast wykonać atak. Zanim jeszcze François dotknie ziemi, rapier przeciwniczki ponownie przebiega jego ramię. Shaez rzuca $17+15$ plus dodatkowe +4, gdyż jej wróg leży, co w sumie daje 36. Zadaje

14 obrażeń, zmniejszając pw François do 47.

François szybko staje na nogi i równie szybko wbija diableciu ostrze między żebra. Podniesienie się z ziemi to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, nie prowokująca ataku okazyjnego – wstawanie pozwala zachować czujność i obronę. François ponownie decyduje się na użycie Wyspecjalizowania; KP wraca do 24, a premie do ataków do $+15/+10/+5$. Ponieważ wstawał, może w tej rundzie zaatakować raz – co też czyni, rzucając $12+15=27$ i zadając 17 obrażeń. Shaez zostało 53 pw.

Shaez reaguje – prostuje się i szarżuje na przeciwnika, przeslizgując się pod jego ostrzem, i pcha go w stronę paleniska, nie zważając na ostrze opadające jej na plecy. François w ostatniej chwili łapie równowagę. Bez atutu Poprawiona bycza szarża Shaez naraża się na okazyjny atak, wykonując manewr byczej szarży. François rzuca $11+15=26$, zadając 17 obrażeń (Shaez ma teraz 36 pw). Oboje wykonują test Siły. Shaez rzuca 12 i dodaje premię +1 z – w sumie 13. François rzuca 9 i nic nie dodaje. Shaez przepycha go o 1,5 metra i decyduje się ruszyć razem z nim przez dodatkowe 1,2

metra – 0,30 metra za każdy punkt więcej w teście. 30 centymetrów więcej i François znalazłby się w płomieniach.

François odpowiada serią ciosów, zagłębiając ostrze w ciele przeciwniczki. Pierwszy atak – $18+15=33$, a potem $14+15=29$, co potwierdza krytyka. Zadaje 18 obrażeń i Shaez zostaje tylko 18 pw. Pozostałe ataki to $12+10=22$ i $11+5=16$ – dwa razy pudło.

Shaez wykonuje krok w tył, oddalając się od wirującego ostrza François, i wyciąga eliksir. Poruszyła się tylko o 1,5 metra, więc nie prowokuje okazyjnego ataku, choć była w obszarze zagrożenia. Wypija eliksir leczenia średnich ran, dzięki czemu odzyskuje 14 pw, podnosząc je do 32.

François nie daje Shaez chwili wytchnienia, kontynuując natarcie. Wyprowadza jeden dobry cios, którego diabeł nie odbija. François wykonuje 1,5-metrowy krok i przeprowadza akcję pełnego ataku. Rzuca $17+15=32$ i trafia, zadając 12 ran i redukując pw Shaez do 20. Pozostałe ataki ($2+10=12$ i $1+5=6$) chybają.

Drżąc o życie, Shaez wyprowadza jeden cios, a następnie odskakuje za bar, by zwiększyć dystans do przeciwniczki. Wykonuje atak – $11+15=26$, zadając 17 obrażeń (François zostało jeszcze 30 pw). Następnie używa umiejętności Upadanie, by uniknąć okazyjnego ataku. Rzuca $7+15=22$. Wystarczy.

François ciężko dyszy i powstrzymuje się na moment od dalszego natarcia. Wyjmuje kolejny leczący eliksir i zbliża się Shaez, ale nie na tyle, żeby znaleźć się w zasięgu jej ostrza. Dzięki eliksirowi leczenia poważnych ran odzyskuje 15 pw – w sumie ma ich teraz 45. Przemieszcza się o 3 metry, nie chcąc wchodzić w zasięg diablecia, gdyż i tak nie może zaatakować.

Shaez doskakuje do przeciwnika, przebiega mu ramię ognistym ostrzem i odskakuje, zanim ten zdąży zareagować. Diablel ma atut Atak z doskoku, który pozwala jej wykonać opisaną akcję. Test ataku – $19+15=34$; niestety, nie ma krytyka – $8+15=23$ nie wystarcza. Mimo to François otrzymuje 17 obrażeń i zostaje mu tylko 28 pw.

Wyczyny Shaez zaczynają niecierpliwić François. Skraca dystans i zadaje cios, który jednak diabeł bez trudu odbija. François rzuca $5+15=20$ – pudło. Shaez odskakuje, łądując na blacie za przeciwnikiem, następnie tnie go po szyi. Umiejętności Upadania i Skakania czynią tę operację łatwą: test pierwszej – $2+15=17$; test drugiej – $10+15=25$. Atak to z kolei $19+15+1$ za wysokość = 35. Rzut $17+15=32$ oznacza krytyka i François traci kolejne 24 pw. Teraz może otrzymać już tylko 4 obrażenia.

François czuje, że zwycięstwo, które było w zasięgu, wymyka mu się z rąk i pomimo płamiącej koszuli krwi atakuje, stawiając wszystko na jeden decydujący cios. Pchnięcie w korpus, finta w kierunku nóg i wreszcie cięcie w szyję wystarczają do pokonania diablecia. François rezygnuje z Wyspecjalizowania i rzuca $7+17=24$ (trafienie zadające 13 obrażeń, Shaez ma teraz 7 pw), $5+12=17$ (pudło) i w końcu $17+7=24$ (7 obrażeń). Punkty wytrzymałości Shaez spadają do 0 – jest okaleczona, ale jeszcze nie umiera.

Z trudem łapiąc oddech, Shaez cofa się za stół i wypija ostatnią miksturę wnoszącą nieco życia w jej umęczone ciało. Elixir leczenia średnich ran przywraca jej 9 pw – tylko tyle jej pozostało. Nie zniechęcony François kontynuuje atak, kierując rapier prosto w serce przeciwniczki. Pierwszy atak

– 18+17=35 i mimo że ma krytyka (wynik rzutu to 1), zadaje 12 obrażeń, co sprowadza Shaez do –3. Jest umierająca, a François szybko ją dobija, kończąc w ten sposób wieloletnią rywalizację.

➤ **François:** człowiek mężczyzna Wjk7/szermierz4; SW 11; średni humanoid; KW 7k10+7 (wojownik) + 1k10+4 (szermierz); pw 87; Init +8 (+4 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 9 m; KP 21 (+4 Zr, +2 Int, +3 karwasze, +1 pierścień, +1 amulet) + Uniki; Atak +11 bazowa premia +4 Zr +1 rapier +1 zogniskowanie w sumie +12/+7 wręcz (1k8+3 +1k6 precyzyjny cios / krytyk 18-20, rapier +1); SA precyzyjny cios +1k6; SC poprawiona ruchliwość (+4 do KP); Char CD; MRO Wytrw +7, Ref +12, Wola +2; S 10, Zr 19, Bd 12, Int 14, Rzt 8, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +14, Równowaga +17, Skakanie +12, Upadanie +17, Występy +14; Finezja w broni (rapier), Poprawiona inicjatywa, Poprawione rozbrajanie, Ruchliwość, Specjalizacja w broni (rapier), Uniki, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (rapier).

Wyposażenie: amulet naturalnego pancerza +1, eliksir leczenia poważnych ran (2 sztuki), karwasze pancerza +3, pierścień ochrony +2, rapier +1, rękawiczki zręczności +2.

➤ **Shaez Mar-Yinan:** kobieta diabeł; Wjk7/szermierz4; SW 11; średni humanoid; KW 7k10+14 (wojownik) + 4k10+8 (szermierz); pw 98; Init +4 (Zr); Szyb 9 m; KP 21 (+4 Zr, +3 Int, +2 karwasze, +2 pierścień); Atak +11 bazowa premia +4 Zr +1 rapier +1 zogniskowanie w sumie +12/+7 wręcz (1k8+2 +1d6 ognisty +1k6 precyzyjne uderzenie / krytyk 18-20, ognisty rapier +1); SA ciemność; SC odporność na ogień, zimno i elektryczność 5; Char CZ; MRO Wytrw +8, Ref +12, Wola +2; S 12; Zr 18; Bd 14; Int 16; Rzt 8; Cha 8.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +12, Równowaga +15, Skakanie +15, Upadanie +15, Występy +10; Atak z doskoku, Finezja w broni (rapier), Oburęczność, Poprawione przewracanie, Ruchliwość, Uniki, Wyspecjalizowanie, Zogniskowanie broni (rapier).

Specjalne ataki: ciemności, jak czar Zak11.

Wyposażenie: eliksiry leczenia poważnych ran (2 sztuki), karwasze pancerza +2, ognisty rapier +1, pierścień ochrony +2.

ALTERNATYWNE ZASADY

Mistrz Podziemi może sięgnąć do poniższych zasad dodatkowych, by poradzić sobie w sytuacjach, w jakie czasem wplątują się mnisi i wojownicy.

Uniemożliwienie użycia Upadania

Bohater może wykonać test Upadania, by przetoczyć się obok przeciwnika – taki test nie zależy w ogóle od kompetencji nieprzyjaciela. Ta zasada pozwala osobie, obok której ktoś usiłuje się przeturlać, również wykonać test Upadania. Przetaczający się musi teraz nie tylko pokonać

ustalone ST, ale i wynik, jaki osiągnął nieprzyjaciół (jak zwykle pod uwagę należy brać wyższą liczbę).

Ta reguła pewnie rzadko pojawi się w grze – większość postaci i potworów nie posiada nawet rangi Upadania (a więc nie może wykonywać testów tej umiejętności). Czasem jednak sprawi, że trudniej będzie minąć doświadczonego mnicha niż ogra.

Na przykład, Ember potrzebuje 15, by przetoczyć się obok przeciwnika. Ten wykonuje test Upadania i uzyskuje 17 – mniszka musi teraz uzyskać co najmniej tyle. Gdyby jednak wyrzucił 14, Ember wciąż potrzebowałaby 15, by test zakończył się powodzeniem.

Elastyczne Zogniskowanie łuku

Wojownik, który na pierwszym poziomie wziął Zogniskowanie broni (długi łuk lub krótki łuk) może czuć się gorzko rozczarowany, kiedy już będzie mógł pozwolić sobie na potężne refleksyjne łuki – długie czy krótkie. Zamiast zmuszać postać do gry z nieprzydatnym atutem, MP może pozwolić mu zmienić Zogniskowanie jednego rodzaju łuku na inny – każda z tych broni działa na tej samej zasadzie i bohater może z powodzeniem stosować swoją wiedzę i doświadczenie w posługiwaniu się jednym łukiem do strzelania z drugiego. Aby zachować w tym względzie realizm, postać może zmieniać rodzaj Zogniskowanego łuku tylko wtedy, gdy podnosi się jej bazowa premia do ataku. Dzięki temu nie zaczyna nagle gorzej strzelać z pierwszego łuku.

Przykład: Elfi wojownik wybiera na pierwszym poziomie atut Zogniskowanie broni (długi łuk) i nim osiąga drugi poziom, udaje mu się zdobyć potężny refleksyjny łuk długi, do którego atut ten się nie stosuje. Awansując, elf zmienia rodzaj Zogniskowanego łuku (na refleksyjny łuk długi), a dzięki przyrostowi bazowej premii do ataku, którą dodaje, trafienie z długiego łuku nie ulega zmianie.

Rozbrajanie oburącz

Próba rozbrojenia przeciwnika przy użyciu obu rąk ma znacznie większe szanse powodzenia niż podejmowana jedną ręką – zasady walki dwoma rodzajami broni są jednak zbyt surowe, by to uwzględnić. Jeśli bohater próbuje jednak wydrzeć komuś oręż obiema rękami, liczą się one jak broń tego samego rozmiaru, co rozbrajający. (Jedna ręka uznawana jest zawsze za o dwie kategorie rozmiaru mniejsza niż istota).

Przykład: Ember gołymi rękami rozbraja przeciwnika posiadającego długi miecz. Wróg otrzymuje premię +8 wynikającą z rozmiaru miecza (średni), gdyż jest on większy o dwie kategorie od gołej pięści (która, u średnich postaci, jest malutka). Jeśli jednak mniszka chwyci zbrojnego oburącz, dwie dłonie złożą się na jedną broń średnią. Choć dalej wykonuje tylko jeden test ataku (a nie dwa, po jednym na rękę), rozbrajany traci premię wynikającą z różnicy rozmiarów.

ROZDZIAŁ 5: NARZĘDZIA

Pieniądze: Przydadzą ci się, chyba że posiadasz hojnego i zamożnego patrona lub należysz do majątnej organizacji, która dba o swoich członków. Potrzebujesz ich, żeby kupować zbroje, tarcze, miecze, topory i inny sprzęt niezbędny poszukiwaczowi przygód. Ich zalety staną się oczywiste, kiedy tylko wrócisz z pierwszej łupieżczej wyprawy do podziemi. Czasem wpada się nawet w błędne koło – wyprawa po skarby, które pozwolą kupić lepszy ekwipunek, dzięki któremu zdobędzie się jeszcze więcej skarbów, które wydane zostaną na jeszcze lepszy sprzęt do zdobywania skarbów, i tak dalej – aż dojdzie do sytuacji, w której ty i twoi towarzysze staniecie się podstawowym źródłem dochodu lokalnej społeczności.

Chcę pomóc ci wydawać okupione krwią złoto, przygotowaliśmy tę oto listę egzotycznego uzbrojenia oraz tabelę, w której kilka niezwykłych rodzajów broni przekłada się na język gry. Znajdziesz w tym rozdziale również opisy przedmiotów magicznych, zaprojektowanych z myślą o wojownikach i mnichach, oraz ośmiu niezależnych budowli, wraz z planami, listą zamieszkujących je osób oraz kosztem ich utrzymania – byś mógł je eksplorować, odkrywać, budować i kupować.

NOWA BRONĀ EGZOTYCZNA

„Oręża nigdy za wiele.”

— Tordek

Zarówno mnisi, jak i wojownicy lubią korzystać z broni wyposażonej w „małe dodatkowe co nieco”, a egzotyczny oręż może nawet stać się znakiem rozpoznawczym bohatera. Zanim jednak śmiałek zaopatrzy się w wachlarz bojowy lub rżęciowy wielki miecz, powinien najpierw zadbać o atut Bieglność w broni egzotycznej. Bohater, który usiłuje posługiwać się niezwykłym uzbrojeniem bez stosownego atutu, otrzymuje karę –4 do wszystkich ataków wykonywanych takim orężem.

Przedmioty z kategorii „pociski”, które znajdziesz dalej, nie są same z siebie orężem egzotycznym i nie wymagają specjalnych zdolności.

Bicz, potężny; bicz z ostrzem, potężny: Postać, która jest Bieglą w broni egzotycznej (bicz), potrafi posługiwać się również jego potężnym odpowiednikiem (oraz potężnym biczem z ostrzem). Ten oręż wykonano ze specjalnego, cięższego materiału, przydaje się więc bohaterom o ponadprzeciętnej sile. Potężny bicz pozwala dodać premię z Siły do zadawanych nim stłuczeń (lub normalnych obrażeń, jeśli użytkownik jest biczownikiem – klasa prestiżowa) oraz obrażeń zadawanych potężnym biczem z ostrzem, do maksymalnej premii podanej w tabeli.

Bicz z ostrzem: Postać, która posiada Bieglność w broni egzotycznej (bicz), potrafi także posługiwać się tym orężem (nie musi brać osobnego atutu, by

TABELA 5-1: BRONĀ EGZOTYCZNA
EGZOTYCZNA BRONĀ DO WALKI WRĘCZ

Broni	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Typ
Atak bez broni						
Szpadryna	10 sz	*	*	—	2 kg	—
Małutka						
Potrójny sztylet	10 sz	1k4	19-20/x2	—	0,5 kg	Kłute
Proteza nożowa	8 sz	1k4	19-20/x2	—	1 kg	Kłute
Mała						
Gnomi czekan	10 sz	k6	x4	—	2,5 kg	Kłute
Pazury rosomaka	30 sz	1k6	19-20/x2	—	2 kg	Cięte
Wachlarz bojowy	30 sz	1k6	x3	—	1,5 kg	Cięte
Średnia						
Łańcuch ze sztyltem	4 sz	1k4	19-20/x2	—	2 kg	Kłute
Rżęciowy długi miecz	400 sz	1k8	x3	—	3 kg	Cięte
Duża						
Duom	20 sz	1k8	x3	—	4 kg	Kłute
Cep bojowy	4 sz	1k8	x3	—	4 kg	Miażdżone
Manti	15 sz	1k8	x3	—	4,5 kg	Kłute
Rżęciowy wielki miecz	600 sz	2k6	x4	—	8,5 kg	Cięte
Śmiercionośny kiścień	90 sz	1k8/1k8	19-20/x2	—	10 kg	Cięte i miażdżone
Ogromna						
Olbrzym	100 sz	2k8	19-20/x2	—	11,5 kg	Cięte

nim władać). Bicz z ostrzem jest cięższy od zwykłej broni tego typu i zadaje zwykle obrażenia (nie stłuczenia), a to dlatego, iż został pokryty kolcami oraz wyposażony w podobne do sztyletu ostrze, które – we wprawnych rękach – powoduje głębokie rany. W przeciwieństwie do zwykłych biczów, premie do pancerza oraz premia z naturalnego pancerza nie wpływają na zadawane obrażenia. 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 można owinąć wokół kończyny przeciwnika, da się za jego pomocą przewracać. Jeśli podczas próby przewrócenia sam zostaniesz obalony, możesz wypuścić oręż z rąk i uniknąć lądowania na ziemi.

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

Bola o dwóch kulach: Są to dwie ciężkie drewniane kule połączone rzemieniem. To broń dystansowa, służąca do przewracania przeciwnika – rzut bolą to atak doty-

kowy na dystans. Trafienie oznacza przewrócenie ofiary. Jeśli przeciwnik nie wykona udanego testu zwania przeciwko wynikowi twojego testu ataku, zostaje wpłątany w zwanie i musi wykorzystać akcję calorundową, by się uwolnić. Bolą da się obezwładniać tylko średnie lub mniejsze istoty. W odpowiedzi na twój obalający atak tym orężem ofiara nie może próbować cię przewrócić.

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

Mnich, który używa tej broni (musi przy tym posiadać Biegłość w broni egzotycznej, gdyż kij jest dużego rozmiaru), korzysta z premii do ataku bez broni oraz preferowanej przez siebie liczby ataków – wraz ze wszystkimi innymi stosownymi uzupełnieniami. Cepa bojowego używa się oburącz. Mnich/mistrz oręża często walczy właśnie tą bronią.

Chwiejny belt: Chwiejny belt przypomina zwykajny pocisk do kuszy, ma jednak niewielkie otworki

EGZOTYCZNA BROŃ DYSTANSOWA

Broń	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Typ
Malutka						
Fukimi-bari (strzałki do ust)	1 sz	1	×2	3 m	50 g	Kłute
Otoczak niziołków	3 sz	1k3	×2	3 m	125 g	Miażdżone
Mała						
Bola o dwóch kulach	5 sz	1k4*	×2	3 m	1 kg	Miażdżone
Średnia						
Rękawica sprężynowa	200 sz	1k4	×2	6 m	1 kg	Kłute
Wirujący oszczep	2 sz	1k8	19-20/×2	15 m	1 kg	Kłute
Duża						
Harpun	15 sz	1k10	×2	9 m	5 kg	Kłute
Kusza, wielka	100 sz	1k12	19-20/×2	45 m	7,5 kg	Kłute
Orkowa kula	10 sz	2k6	19-20/×3	3 m	7,5 kg	Miażdżone
Specjalne						
Bicz, potężny*						
Premia S +1	200 sz	1k2**	×2	4,5 m*	1,5 kg	Cięte
Premia S +2	300 sz	1k2**	×2	4,5 m*	2 kg	Cięte
Premia S +3	400 sz	1k2**	×2	4,5 m*	2,5 kg	Cięte
Premia S +4	500 sz	1k2**	×2	4,5 m*	3 kg	Cięte
Bicz z ostrzem*	25 sz	1k6	19-20/×2	4,5 m	1,5 kg	Cięte
Bicz z ostrzem, potężny*						
Premia S +1	225 sz	1k6	19-20/×2	4,5 m*	2 kg	Cięte
Premia S +2	325 sz	1k6	19-20/×2	4,5 m*	2,5 kg	Cięte
Premia S +3	425 sz	1k6	19-20/×2	4,5 m*	3 kg	Cięte
Premia S +4	525 sz	1k6	19-20/×2	4,5 m*	3,5 kg	Cięte
Pociski (nie jest to broń egzotyczna)						
Chwiejny belt (1)	50 sz	—	—	—	100 g	—
Strzała alchemiczna (1)	75 sz	—	—	—	100 g	—

* W opisie tej broni znajdują się specjalne zasady.

** Broń zadaje stłuczenia.

wzdłuż brzechwy. Po wystrzeleniu przepływające przez otwory powietrze sprawia, że belt leci dość chwiejnie, po nieprawdopodobnym wręcz torze. W związku z nieprzewidywalnymi ruchami pocisku cel może wykorzystać tylko połowę premii ze Zręczności do KP.

Duom: Duom to długa włócznia o zwykłym grocie oraz dwóch dodatkowych ostrzach skierowanych wzdłuż drzewca, w tył. Broń ma zasięg, pozwala atakować przeciwników odległych o 3 metry. Wojownicy biegli we władaniu włócznią mogą atakować tym orężem nieprzyjaciół stojących bliżej, stosując „odwrotne pchnięcie” skierowanymi w tył ostrzami. Dodaj premię +2 do testu do pierwszego takiego ataku skierowanego w stojącego blisko wroga.

Fukimi-bari (strzałki do ust): Te gładkie, przypominające igły metalowe drzazgi ukrywa się w ustach, a następnie pluje nimi do wybranego celu. Wprawdzie ich zasięg jest bardzo mały, a obrażenia niewielkie, nadają się jednak znakomicie do zaskakiwania wroga. Jeden atak pozwala wystrzelić do trzech strzałek (do jednego celu).

Do obrażeń zadawanych przez fukimi-bari nie dodaje się modyfikatora z Siły – są zbyt małe, by zyskać impet nadawany zwykle przez mocarnych bohaterów broni miotanej. Koszt i waga dotyczą jednej strzałki.

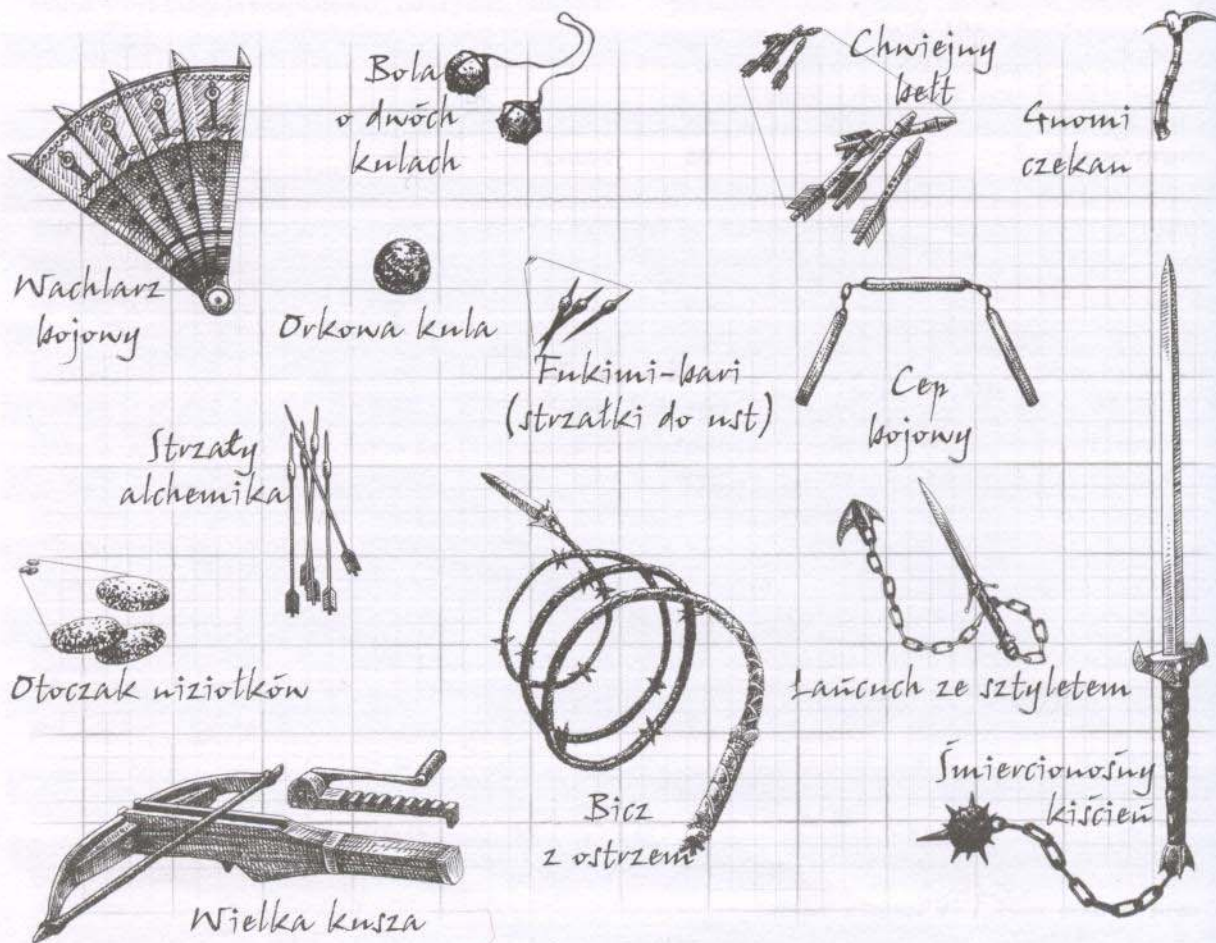
Gnomi czekan: Ta broń przeznaczona jest specjalnie

dla małych istot. Bohater rozmiaru małego używa go jak zwykłego żołnierskiego oręża dwuręcznego.

Harpun: Jest to włócznia o szerokim, wyposażonym w paskudne zadziory grocie. Do drzewca przymocowano linę, dzięki której nadziana na broń istota nie wymyka się z rąk. Choć broń ta przeznaczona jest w zasadzie do 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 i szarżować. Jeśli utrzymasz w rękach linę – sporny test Siły – nabita na harpun ofiara może poruszać się tylko na tyle, na ile pozwala sznur, a ma on długość 9 metrów. Jeśli przebity 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 calorundową – otrzymuje wówczas tyle obrażeń, ile otrzymała w chwili tra-



fienia. Jeżeli więc rzuciłeś harpunem i zadałeś 8 obrażeń, przeciwnik – wyrwijając go – utraci kolejne 8 pw.

Kusza, wielka: Aby celnie strzelać z wielkiej kuszy, należy trzymać ją oburącz – niezależnie od rozmiaru strzelca. Kuszę tę naciąga się korbą, a jej załadowanie to akcja całorundowa, prowokująca okazyjny atak.

Średnie istoty nie mogą strzelać ani naciągać wielkiej kuszy jedną ręką. Osoby rozmiaru dużego mogą, po odpowiednim przeszkoleniu, strzelać (lecz nie naciągać) z niej jedną ręką, z karą –4. Jeśli duża istota usiłuje strzelać z dwóch wielkich kusz jednocześnie, od testu odejmuje się dodatkowo zwykłe kary za walkę dwoma rodzajami broni.

Łańcuch ze sztyletem: Zapewnia premię +2 do testów spornych wykonywanych podczas rozbrajania (w tym testu zapobiegającemu utracie broni po nieudanej próbie rozbrojenia). Oreż można również wykorzystywać do przewracania – zapewnia premię +2 i do tych prób. Jeśli podczas próby przewrócenia sam zostaniesz obalony, możesz wypuścić oreż z rąk i uniknąć lądowania na ziemi.

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 wyprowadzić dodatkowy okazyjny atak w każdej rundzie walki.

Olbrzym: Olbrzym jest o 45 centymetrów dłuższy od wielkiego miecza, więc istoty średniego rozmiaru nie są go w stanie używać. Duże stworzenia mogą władać tym mieczem jedną ręką (odejmując w teście standardową karę –4 za brak biegłości) lub dwoma (bez kar), a wtedy staje się zwykłą bronią żołnierską. Istota dużego rozmiaru posiadająca Biegłość w broni egzotycznej może atakować trzymanym w jednej ręce olbrzymem bez kar. Olbrzyma nazywa się czasem ogrowym wielkim mieczem.

Orkowa kula: Specjalne szkolenie pozwala zmienić kulę litego żelaza wielkości grejpfruta w śmiertelnie niebezpieczny pocisk. Nawet posiadacz stosownego atutu musi być co najmniej średniego rozmiaru, by efektywnie wykorzystać tę broń (mniejsi użytkownicy otrzymują dodatkową karę –3 do testów ataku, która kumuluje się ze zwykłą karą wynikającą z braku biegłości w posługiwaniu się egzotyczną bronią).

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 rzucającego), który znajduje się w pobliżu pierwszego celu



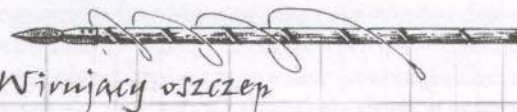
Proteza wózowa



Szpadryna



Rękawica sprężynowa



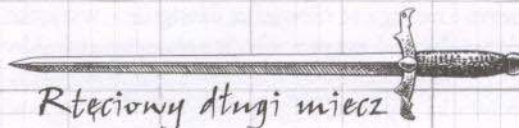
Wirujący oszczep



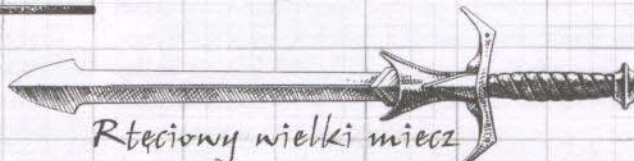
Pazury rosomaka



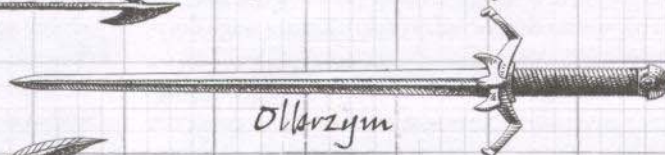
Potrójny sztylet



Rtęciowy długi miecz



Rtęciowy wielki miecz



Olbrzym



Duom

(do 1,5 metra). Miotający wykonuje natychmiast drugi test trafienia, doliczając te same premie, co do pierwszego rzutu, pomniejszone o -2.

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

Pazury rosomaka: Jest to rękawica wyposażona w dwa okrutne ostrza, przymocowane na wysokości nadgarstka i stanowiące przedłużenie przedramienia. W odróżnieniu od zwykłych rękawic, ataków pazurami rosomaka nie należy traktować jak ataków bez broni. Koszt i waga dotyczą jednej rękawicy.

Potrójny sztylet: Tę służącą do rozbrajania przeciwnika broń walczącą dzierżącą w słabszej ręce (zwykle lewej) – traktuje się ją wtedy jak tarczę, nie inny oręż, nie powoduje więc kar za walkę dwoma zabójczymi narzędziami. Potrójny sztylet użyty do rozbrojenia zapewnia premię +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: Proteza ta składa się z przypominającego szeroki sztylet ostrza mocowanego na kikutcie dłoni. Biegła w posługiwaniu się tym orężem osoba może walczyć nim nie mniej sprawnie niż trzymanym w dłoni sztyltem. Gdy walczysz z przeciwnikiem, któremu zadałeś już w tej walce rany, zasięg krytyka protezy nożowej podwaja się (17-20). Oczywiście, nie można zostać pozbawionym tego oręża poprzez rozbrojenie.

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, zdolny wystrzeliwać bełty z siłą porównywalną do mocy ręcznej kuszy. Rękawicę sprężynową ładuje się umieszczając bełt w otworze wylotowym i naciągając niewielką dźwignię – wszystko to jest akcją calorundową prowokującą okazyjny atak. Aby posłużyć się tą bronią, należy wycelować ramię w kierunku przeciwnika, a potem wygiąć dłoń tak, by skierować jej wnętrze ku celowi – ten ruch powoduje zwolnienie sprężyny. Postać, która strzela z dwóch rękawic sprężynowych jednocześnie, otrzymuje zwyczajną karę za walkę dwoma rodzajami broni. (Atut Walki dwoma rodzajami broni nie neguje tej kary, dotyczy bowiem walki wręcz, a nie strzelania; atut Oburęczności pozwala uniknąć -4 z tytułu używania drugorzędnej ręki). Koszt i waga dotyczą pojedynczej rękawicy.

Rtęciowy długi miecz: W ostrzu tego miecza znajduje się pewna ilość żywego srebra (zwanego przez alchemików rtęcią), która przemieszcza się w kanale wydrążonym na całej długości brzeszczotu. Gdy ostrze ustawione jest pionowo, rtęć spoczywa spokojnie w umieszczonym w rękojeści pojemniku. Kiedy

jednak oręż się porusza, płyn wypełnia kanał i dociera brzeszczot. W nieprawnych rękach zmienny ciężar miecza powoduje dodatkową karę -2 do testu trafienia, która kumuluje się ze zwykłą karą wynikającą z braku biegłości w posługiwaniu się egzotyczną bronią.

Rtęciowy wielki miecz: Jak wyżej, z tym, że w nieprawnych rękach zmienna masa i zachowanie ostrza powoduje dodatkową karę -3 do testów ataku, która kumuluje się ze zwykłą karą wynikającą z braku biegłości w posługiwaniu się egzotyczną bronią.

Strzała alchemiczna: Każda strzała alchemiczna to absolutny majstersztyk. Drzewce tego pocisku jest wydrążone i wypełnione alchemicznym ogniem. Kiedy strzała uderza w cel, drzewce pęka, wylewając substancję prosto na trafiony przedmiot lub osobę. W następnej rundzie, na skutek zetknięcia z powietrzem, mikstura zapala się, zadając 1k4 obrażenia. Aby ugasić ogień, trafiony strzałą musi poświęcić akcję calorundową i wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15). Jeśli zacznie tarzać się po ziemi, otrzymuje premię +2. Zduszenie płomieni – naturalne (skok do jeziora) lub magiczne – automatycznie gasi ogień.

Szpadryna: Jest to twarda skórzana rękawica z solidnym, hartowanym, metalowym obciążnikiem wszytym od strony grzbietu dłoni. Atak szpadryną należy traktować jak atak 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 szpadryny.

Śmiercionośny kiścień: Jest to broń podwójna – po jednej stronie solidnej rękojeści znajduje się długi miecz, po drugiej – korbacz (inaczej: kiścień). Można walczyć nim jak dwoma rodzajami oręża, wtedy jednak należy brać pod uwagę stosowne kary – jednoczesna walka bronią jednoręczną i lekką.

Walcząc śmiercionośnym kiścieniem otrzymujesz premię +2 do prób rozbrajania (również do testu spornego zapobiegającego utracie broni po nieudanej próbie rozbrojenia).

Za pomocą śmiercionośnego kiścienia można również przewrócić przeciwnika. Jeśli podczas próby przewrócenia sam zostaniesz obalony, możesz wypuścić oręż z rąk i uniknąć lądowania na ziemi.

Wachlarz bojowy: Dla niewprawnego oka ta śmiercionośna broń niczym nie różni się od pięknie wykonanego wachlarza, jaki zwykły używać kobiecy. Nic bardziej mylnego – jego skrzydło wykonane jest z metalowych płytek, a żebra 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.

Wirujący oszczep: 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 rzucanemu oszczepowi ruch wirowy i dodatkowy impet, zwiększając celność, zasięg i zadawane obrażenia. Owiniecie linki wokół drzewca to akcja calorundowa, 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 trafienia krytyczne równają się statystykom zwykłego oszczepu. Używany w walce wręcz wirujący oszczep ma statystyki zwykłej broni tego typu.

WYKAZ ODPOWIEDNIKÓW BRONI

Jest tak wiele różnych wariantów każdego rodzaju uzbrojenia, że samo wyliczenie ich wypełniłoby kolejną książkę. Różnica w działaniu takich broni okazuje się jednak na tyle niewielka, że nie ma potrzeby tworzenia dla nich statystyk innych niż umieszczone w *Podręczniku Gracza*. Poniżej znajduje się lista oręża wraz z jego odpowiednikami opisanymi we wspomnianej książce – traktuj znajdującą się na niej broń dokładnie tak, jak jej zaprezentowany tam odpowiednik. Na przykład, bohatera walczącego flambergiem należy uznać po prostu za posiadacza zwykłego wielkiego miecza, gdy trzeba wziąć pod uwagę statystyki oręża. Zamiast więc próbować przekładać na język gry każdy z niezliczonych wariantów danej broni, śmiało korzystaj z tabeli.

TABELA 5-2: ODPOWIEDNIKI BRONI

Bokken	Wielka maczuga
Claymore	Wielki miecz
Flamberg	Wielki miecz
Gladius, scramasax (sax), ninja-to	Miecz
Katana	Mistrzowsko wykonany miecz półtoraręczny
Kij jo	Drag
Kij no	Maczuga
Kot o dziewięciu ogonach	Bicz z ostrzem
Łuk daikyu	Długi łuk
Łuk hankyu	Krótki łuk
Nagimaki	Runaka
Pałasz	Długi miecz
Sai, tanto, jitte, lewak, dirk, szpila do włosów, jambiya, stiletto	Sztylet
Sierp	Kama
Szabla, kordelas	Sejmitar
Wakizashi	Mistrzowsko wykonany krótki miecz
Yari	Oszczep

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Na najbliższych stronach znajdują się opisy nowych przedmiotów magicznych, przeznaczonych przede wszystkim dla wojowników i mnichów.

TABELA 5-3: PRZEDMIOTY MAGICZNE

Tarcze	Cena
Specjalna moc	
Łapacz strzał	Premia +1
Tańcząca	Premia +3

Broń magiczna	Typ	Cena
Specjalna moc		
Młotostercie	Do walki wręcz, dystansowa	Premia +1
Pewne rany	Do walki wręcz, dystansowa*	Premia +1
Samonaprowadzanie	Dystansowa	Premia +1
Zajadłość	Do walki wręcz	Premia +1
Zogniskowanie ki	Do walki wręcz	Premia +1

* Z wyjątkiem łuków, kusz i proc.

Ścisłe określona broń	Cena
Łuk celnych strzał	4000 sz
Rozłupywacz	4315 sz
Shuriken straszliwego porażenia	31 000 sz

Eliksir	Cena
Płonących pięści	300 sz
Pozornego życia	300 sz

Pierścień	Cena
Zbroi maga	12 000 sz
Porażających ciosów	13 000 sz

Cudowny przedmiot	Cena
Opaska zaciekłości	2000 sz
Sandały tygrysięgo skoku	3500 sz
Rzemienie ki	5000 sz
Amulet potężnych pięści (+1)	6000 sz
Kamizelka pozornego życia	12 000 sz
Rękawiczki pewnego chwytu	15 000 sz
Amulet potężnych pięści (+2)	24 000 sz
Amulet potężnych pięści (+3)	54 000 sz
Amulet potężnych pięści (+4)	96 000 sz
Pas męstwa	108 000 sz
Amulet potężnych pięści (+5)	150 000 sz
Opaska doskonałości	180 000 sz

Opisy specjalnych mocy tarcz

Łapacz strzał: Tak zaczarowana tarcza przyciąga pociski. Przeciwno broni dystansowej zapewnia premię +1 z odbicia, gdyż wystrzelone w kierunku posiadacza pociski nieuchronnie zmierzają ku tarczy. Ponadto oręż rzucony lub wystrzelony do celu odległego o 1,5 metra od właściciela tarczy kieruje się w jej stronę. (Jeśli posiadacz tarczy ma całkowitą osłonę przed strzelcem, zdolność przyciągania strzał wystrzelonych do kogoś innego nie działa). Mało tego – strzelec atakujący właściciela tarczy ignoruje wszelkie ryzyko chybień, jakie mogłyby się pojawić. Tarcza nie przyciąga pocisków i broni miotanej, która posiada premie z usprawnienia większą niż jej premia do KP (choć również przeciwko nim stosuje się wyższą premię do KP z tarczy). Posiadacz łapacza strzał aktywuje jego moc wypowiedziawszy hasło, i tymże hasłem je wyłącza.

Poziom czarującego: 8; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, tarcza entropii; cena rynkowa: premia +1.

Tańcząca: Posiadacz tańczącej tarczy może ją odłożyć (standardowa akcja) i rozkazać jej chronić jedną osobę (w tym siebie). Tarcza wznosi się wówczas w powietrze i zawisa przed chronionym, blokując godzące weń ciosy i zapewniając osłonę przed jednym przeciwnikiem w rundzie (zapewnia ochronę przed napastnikiem, chyba że wcześniej, czyli od ostatniej akcji posiadacza, została wykorzystana) – premia do KP tańczącej tarczy (wraz z premią z usprawnienia) staje się premią z osłony do KP. Pod koniec 4 rundy chronienia tarcza spada na ziemię i, by dalej z niej korzystać, należy ją podnieść i uruchomić ponownie.

Jedna osoba może w tym samym czasie pozostawać pod ochroną tylko jednej tańczącej tarczy. Ponadto tarcza jest o połowę mniej skuteczna (zapewnia połowę premii z osłony do KP), gdy chroni istoty rozmiaru dużego, a nie sprawdza się w ogóle w przypadku jeszcze większych stworzeń. Tańczącej tarczy używać mogą wyłącznie bohaterowie, którzy potrafią posługiwać się jej zwyczajnym odpowiednikiem. Rozkaz właściciela kończy działanie tarczy przed upływem czwartej rundy, jeśli ów sobie tego życzy.

Poziom czarującego: 15; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, ożywienie przedmiotu; cena rynkowa: premia +3.

Opisy specjalnych mocy broni

Miłosierdzie: Taka broń dodaje +1k6 do ran, jednak wszystkie zadawane za jej sprawą obrażenia są stłuczeniami. Na rozkaz oręż może stracić tę moc – do czasu, gdy użytkownik znów ją uaktywni. Tak umagicznione łuki, kusze i proce przenoszą moc miłosierdzia na pociski.

Poziom czarującego: 5; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, leczenie lekkich ran; cena rynkowa: premia +1.

Pewne rany: Ta broń rani istoty, które posiadają redukcję obrażeń, jakby miała premię z usprawnienia +5. Nie można w ten sposób zacząć łuków, kusz i proc.

Poziom czarującego: 6; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza; większa magiczna broń; cena rynkowa: premia +1.

Samonaprowadzanie: Tak zaczarować można wyłącznie broń dystansową. Wystrzelone z niej pociski niechybnie mierzą do celu, negując wszelkie szanse chybień, wynikające – na przykład – z ukrycia. (Strzelec musi jednak wymierzyć w cel, więc strzały, które wystrzelono przypadkiem w pustkę, nie pomkną ku niewidzialnemu przeciwnikowi, nawet jeśli taki przypadkowo znajdzie się w pobliżu).

Poziom czarującego: 12; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, prawdziwe widzenie; cena rynkowa: premia +1.

Zajadłość: Gdy zajały oręż trafia wroga, tworzy się wyładowanie magicznej energii, łączące wyprowadzającego cios i ranionego. Trafiony bronią otrzymuje w wyniku działania owej energii +2k6 obrażeń, a zadający cios 1k6 ran. Tylko broń do walki wręcz może zostać tak zaczarowana.

Poziom czarującego: 9; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, wyczerpanie; cena rynkowa: premia +1.

Zogniskowanie ki: Tak zaczarowana broń skupia w sobie ki posiadacza, pozwalając mu wykonać nią ataki z wykorzystaniem ki tak, jakby atakował bez broni. Za sprawą takiego uzbrojenia mnich może używać swoich podstawowych mocy – oszalamiający atak, uderzenie ki czy drżące pięść – oraz korzystać z atutu Oszalamiając pięść. Tylko broń do walki wręcz może zostać tak zaczarowana.

Poziom czarującego: 8; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być mnichem; cena rynkowa: premia +1.

Ściśle określona broń

Łuk celnych strzał: Ten potężny refleksyjny łuk długi +1 (wymagana premia z Siły +1) został nasączony zaklęciem *prawdziwego uderzenia* – działanie mocy aktywuje strzelec, powodując tym samym rzucenie czaru (jak w różdżce). Osoba posługująca się tym orężem otrzymuje premię z czaru tylko wówczas, gdy wystrzeliwuje z łuku strzałę. W przeciwieństwie do różdżki, zaklęcia w łuku nie mają ładunków i nie wyczerpują się. Jest to ulubiona broń zarówno mistycznych łuczników, jak i nowicjuszy Zakonu Łuku.

Poziom czarującego: 5; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, prawdziwe uderzenie; cena rynkowa: 4000 sz; koszt stworzenia: 2250 sz + 140 PD.

Rozłupywacz: Dla osoby, która nie posiada atutu Roztrzaskanie jest to zwyczajny długi miecz +1. Ten zaś, kto ma wspomniany atut, używa rozłupywacza jak oręża +1, a ponadto może uderzyć w broń przeciwnika nie provokując okazyjnego ataku i otrzymując premię +4 (wliczając premię +1 z usprawnienia) do testu trafienia. Jeżeli rozłupywacz dosięgnie celu, oręż wroga otrzymuje 1k8+4 obrażeń, powiększonych o premię z Siły atakującego (przy każdym trafieniu trzeba oczywiście pokonać twardość uderzanej broni). Rozłupywacz jest w stanie zniszczyć broń magiczną o premii +4 i niższej.

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Potężny atak, Roztrzaskanie, Stworzenie magicznej broni i pancerza, roztrzaskanie; **cena rynkowa:** 4315 sz; **koszt stworzenia:** 2315 sz + 160 PD; **waga:** 2 kg.

Shuriken straszliwego porażenia: Te shurikeny +1 występują w kompletach – po trzy. Jeśli bohater trafi przeciwnika jednym shurikenem, ten zadaje dodatkowe +1k6 obrażeń od elektryczności. Jeżeli trafi dwoma jednocześnie, pierwszy zadaje +1k6 obrażeń, drugi zaś +2k6. Jeśli wszystkie trzy shurikeny trafią w tym samym czasie w cel, pierwszy zadaje +1k6 obrażeń od elektryczności, drugi +2k6, trzeci +3k6 obrażeń.

Poziom czarującego: 12; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, błyskawica; **cena rynkowa:** 31 000 sz; **koszt stworzenia:** 16 000 sz + 1200 PD.

Opisy eliksirów

Płonących pięści: Dłonie pijącego wybuchają płomieniami, zadając +1k6 dodatkowych obrażeń od ognia do ataków bez broni. Płomienie nie ranią korzystającego z mikstury. Efekt utrzymuje się przez 3 minuty.

Poziom czarującego: 3; **wymagania:** Warzenie eliksirów, płonące dłonie; **cena rynkowa:** 300 sz.

Pozornego życia: Zapewnia pijącemu 1k10+3 tymczasowych punktów wytrzymałości. Efekt utrzymuje się przez 3 godziny.

Poziom czarującego: 3; **wymagania:** Warzenie eliksirów, wytrzymałość; **cena rynkowa:** 300 sz.

Opisy pierścieni

Porażających ciosów: Pierścień na rozkaz napęłnia dłoń noszącego energią, umożliwiając bohaterowi wykonanie jednego ataku dotykowego w rundzie zadającego 1k8+3 obrażeń od elektryczności. Jak w przypadku wszystkich czarów wymagających dotyku, posiadacz pierścienia może zwyczajnie zaatakować bez broni, w przypadku trafienia wykorzystując energię tego przedmiotu.

Poziom czarującego: 3; **wymagania:** Wykucie pierścienia, wstrząsający chwyt; **cena:** 13 000 sz.

Zbroi maga: Pierścień chroni bohatera, który go nosi, analogicznie do czaru zbroja maga (premia z pancerza +4 do KP).

Poziom czarującego: 1; **wymagania:** Wykucie pierścienia; **zbroja maga;** **cena rynkowa:** 12 000 sz

Opisy cudownych przedmiotów

Amulet potężnych pięści: Ten amulet zapewnia premię z uprawnienia od +1 do +5 do wszystkich testów ataku i rzutów na obrażenia w ataku bez broni.

Poziom czarującego: 5; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy; **magiczny kiel,** czarownik musi mieć poziom 3 razy wyższy niż zapewniana premia; **cena rynkowa:** 6000 (amulet +1), 24 000 (amulet +2), 54 000 (amulet +3), 95 000 (amulet +4), 150 000 (amulet +5).

Kamizelka pozornego życia: Noszący tę kamizelkę bohater otrzymuje +10 pw, które traci, gdy zdejmuje

strój (nie są to tymczasowe PW w normalnym tego terminu rozumieniu).

Poziom czarującego: 6; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, wytrzymałość; **cena rynkowa:** 12 000 sz.

Opaska doskonałości: Opaska na czoło wykonana z najczystszej jedwabiu, dająca posiadaczowi premię z usprawnienia +6 do Siły, Zręczności i Roztropności.

Poziom czarującego: 18; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy; **bycza siła,** kocia gracia oraz obcowanie lub wiedza o legendach; **cena rynkowa:** 180 000 sz.

Opaska zaciekłości: Ta wykonana ze skóry dzika opaska wiązana na czole pozwala posiadaczowi oprzeć się ranom, które powaliłyby inną osobę. Postać może działać normalnie mając 0 pw (męcząca czynność spowoduje otrzymanie obrażenia), a gdy spadną one poniżej zera, zachowuje pełną sprawność, choć wciąż narażona jest – jak zwykle w takich przypadkach – na utratę 1 pw w rundzie. Kiedy pw osiągną -10, bohater umiera. Posiadacza przepaski trudniej też powalić stłuczeniami. Otrzymując je, nie zatacza się, a przytomność traci tylko, jeśli przekroczą one jego pw o co najmniej 10.

Poziom czarującego: 8; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy; **wytrzymałość;** **cena rynkowa:** 2000 sz.

Pas męstwa: Ten szeroki nabijany diamentami skórzany pas zapewnia premię z usprawnienia +6 do Siły i Budowy.

Poziom czarującego: 15; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy; **bycza siła,** wytrzymałość; **cena rynkowa:** 108 000 sz.

Rękawiczki pewnego chwytu: Te miękkie, skórzane rękawiczki wzmacniają siłę chwytu noszącej je osoby – zapewniają premię z usprawnienia +5 do testów Wspinaczki, testów zwarcia i testów spornych podczas prób rozbrowienia (zarówno do testów ofensywnych, jak i defensywnych).

Poziom czarującego: 10; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy; **bycza siła;** **cena rynkowa:** 15 000 sz.

Rzemienie ki: Osoba, która zawinie te rzemienie na obu dłoniach, otrzyma premię z usprawnienia +5 do ST, gdy korzysta z oszłamiających ataków mnicha lub atutu Oszłamiająca pięść. Rzemienie spełniają funkcję rękawic – a przynajmniej zajmują ich miejsce na ciele postaci.

Poziom czarującego: 7; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy; **mnich** przynajmniej 3. poziomu; **cena** 5000 sz.

Sandały tygrysięgo skoku: Obuty w te sandały bohater może potężnie kopać z wyskoku, musi mieć jednak przynajmniej 5 rang Skakania lub Upadania. Atakując z szarży śmiałek może wykonać kopnięcie z wyskoku, traktowane jak atak bez broni, zadający podwójne obrażenia.

Poziom czarującego: 9; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy; **skok;** **cena rynkowa:** 3500 sz.

POJAZDY

Czasem piesza lub konna wędrowka jest po prostu niemożliwa. Czy to za sprawą olbrzymich ilości złota (zdobytego w niebezpiecznych podziemiach, oczywiście), czy nieprze-

branej mnogości nieporęcznych przedmiotów – bywają chwile, gdy trzeba przesiąść się na jakiś pojazd. Już w *Podręczniku Gracza* opisano kilka podstawowych wehikułów, dalej zaś znajdziecie dwie propozycje przeznaczone dla bohaterów, którzy lubią łączyć podróż z walką.

Dwuosobowy rydwan

W większość armii najwyżej ceni się ciężką, rycerską kawalerię, mimo to trzon niektórych wciąż stanowią rydwany – są to ciągnięte przez dwa ciężkie rumaki dwukołowe platformy, na których stoją dwaj żołnierze. Rydwan wykonany jest z drewna oraz stali i zapewnia pasażerom jedną czwartą osłony.

Rydwan osiąga szybkość 15 metrów, jeśli ciągną go dwa konie, i tylko 12 metrów, jeżeli wierzchowiec jest jeden. W ciągu rundy pojazd nie może skrócić o więcej niż 90 stopni. Jeżeli wykonuje podwójny ruch, może obrócić się o najwyżej 45 stopni. Wykonując zwrot musi – zanim skróci jeszcze raz – przebyć co najmniej 9 metrów, a zanim zawróci zupełnie – przynajmniej 12 metrów.

Podczas jazdy rydwanem należy wykorzystywać te same zasady, co w przypadku poruszania się i walki konnej, stosuje się jednak testy Postępowania ze zwierzętami.

Zadanie	ST
Walka jedną ręką, gdy w drugiej dzierży się lejce	5
Odcięcie rannego/nieprzytomnego konia od zaprzęgu	15
Uniknięcie zderzenia	Różnie
Wykonanie ataku bocznym ostrzem	20

Wywrotka: Rydwan z trudem pokonuje przeszkody, takie jak zwalone pnie, głębokie błota lub ciała zabitych. Jeśli wjedzie na coś takiego, woźnica musi wykonać test Postępowania ze zwierzętami, by uniknąć wywrotki (MP ustala ST zależnie od rodzaju przeszkody). W przypadku niepowodzenia, rydwan przewraca się, a jadący nim wojownicy i konie otrzymują 1k6 obrażeń, jeśli rydwan poruszał się z prędkością mniejszą lub równą 12 metrów, lub 2k6, jeżeli jechał szybciej.

Ataki bocznymi ostrzami: Rydwany często wyposaża się w doczepione do kół ostrza przypominające kosy. Jeśli pojazd przejedzie przez pole sąsiadujące z polem przeciwnika, ostrza wykonują darmowy atak, o ile woźnicy powiedzie się test Postępowania ze zwierzętami (ST 20). Atak bocznymi ostrzami jest rozstrzygany jak cios kosą z premią do trafienia i obrażeń równą +1 za każde 3 metry, jakie przebył rydwan w danej rundzie zanim wjechał na pole sąsiadujące z celem. Tak więc, na przykład, rydwan, który pokonał 12 metrów i wykonał atak bocznym ostrzami, dolicza do testu trafienia +4 i zadaje 2k4+4 obrażeń.

Pasażer rydwanu uzbrojony jest zwykle w krótki łuk i długą włócznię, woźnica zaś posiada półwłócznię, gdyż jedną ręką walczy, a w drugiej trzyma lejce.

W przypadku ataków dystansowych wykonywa-

nych z pędzącego rydwanu stosuje się takie same kary, jak w trakcie strzelania z grzbietu wierzchowca, jednak można z niego szyc z długiego łuku.

Jeśli używasz planszy, przyda ci się informacja, że rydwan ma 1,5 metra szerokości i 3 metry długości. Zwyczajny dwuosobowy wehikuł kosztuje 300 sz, a dodatkowe 100 sz trzeba zapłacić za dołączone z boków ostrza. Waży natomiast 150 kilogramów i można nim przewieźć do 400 kilogramów ciężarów, wliczając w to wagę pasażerów i ich ekwipunku. W rydwan zaprzęzony musi być co najmniej jeden lekki rumak.

Jeśli któryś z rumaków zginie w boju, woźnica musi natychmiast wykonać test Postępowania ze zwierzętami (ST 15), by odciąć go od zaprzęgu. Jeżeli test się nie powiedzie, padające zwierzę traktowane jest jak przeszkoda, więc należy wykonać kolejny test Postępowania ze zwierzętami (ST 15), by uniknąć wywrotki. Test powtarzać należy w każdej rundzie, w której ciało przypięte jest od dyszla.

ST zderzeń rydwanu

Istnieje, oczywiście, milion potencjalnych przeszkód, z którymi rydwan może się zderzyć, na które może wjechać czy też z którymi – ujmując rzecz ogólnie – zdarzy mu się wejść w kolizję. Dalej znajdziesz przykładowe ST testu Postępowania ze zwierzętami wymaganego, by nie wywrócić rydwanu.

Przeszkoda	ST
Rzadkie, niskie zarośla	10
Kłoda	10
Błoto	10
Mały pieszy	10
Średni pieszy	15
Duży pieszy (w tym koń)	20
Drewniany płot	20
Gęste, niskie zarośla	20
Żywopłot	25
Inny rydwan, z boku lub z tyłu	25
Inny rydwan, czołowo	30

Atuty związane z rydwanami

Atuty dla woźniców i pasażerów rydwanów są odpowiednikami atutów jeźdźców, które opisano w rozdziale piątym *Podręcznika Gracza*.

Atak bocznymi ostrzami [ogólny]

Potrąfisz z łatwością atakować przeciwników sierpowatymi ostrzami przyczepionymi do kół rydwanu.

Warunki wstępne: umiejętność Postępowania ze zwierzętami, Walka z rydwanu.

Korzyści: Szarżując rydwanem możesz pokierować nim tak, by znaleźć się w pobliżu przeciwnika, zaatakować go własnoręcznie, nadziać na boczne ostrza (jeśli rydwan jest w takowe wyposażony) i odjechać.

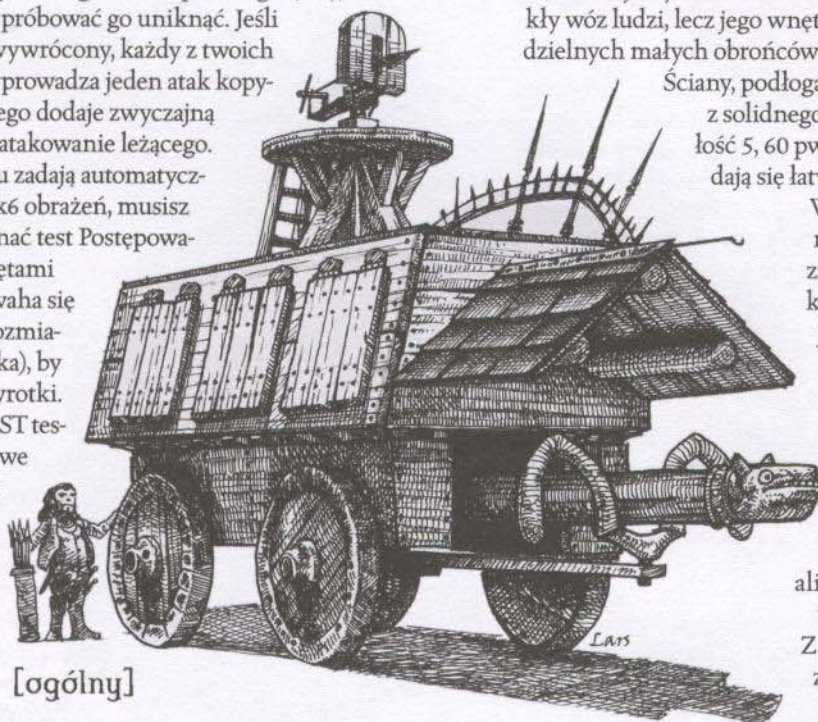
Całą szarżę trzeba wykonać w linii prostej, a przebyty dystans nie może przekroczyć podwójnej prędkości rydwanu. Ani ty, ani twoje rumaki nie prowokujecie okazjonalnych ataków ze strony przeciwnika atakowanego bocznymi ostrzami.

Rozjeżdżanie rydwanem [ogólny]

Potrafisz rydwanem wywracać przeciwników.

Warunki wstępne: umiejętność Postępowanie ze zwierzętami, Walka z rydwanem.

Korzyści: Gdy próbujesz wjechać na przeciwnika rydwanem (akcja analogiczna do przebiegnięcia), ten nie może próbować go uniknąć. Jeśli cel zostanie wywrócony, każdy z twoich rumaków wyprowadza jeden atak kopytami, do którego dodaje zwyczajną premię +4 za atakowanie leżącego. Koła rydwanu zadają automatycznie kolejne 2k6 obrażeń, musisz jednak wykonać test Postępowania ze zwierzętami (którego ST waha się zależnie od rozmiaru przeciwnika), by uniknąć wywrotki. Przykładowe ST testu znajdziesz we wcześniejszej tabeli.



Strzelanie z rydwanu [ogólny]

Potrafisz walczyć bronią dystansową stojąc na rozpędzonym rydwanie.

Warunki wstępne: umiejętność Postępowanie ze zwierzętami, Walka z rydwanem.

Korzyści: Kara do testu trafienia bronią dystansową, gdy jedziesz rydwanem, zmniejsza się o połowę: -2 zamiast -4 przy ruchu z 1/2 prędkości oraz -4 zamiast -8 przy ruchu z całą prędkością.

Szarża rydwanem [ogólny]

Potrafisz szarżować rydwanem.

Warunki wstępne: Atak bocznymi ostrzami, umiejętność Postępowanie ze zwierzętami, Walka z rydwanem.

Korzyści: Kiedy szarżujesz rydwanem, zadajesz podwójne obrażenia bronią do walki wręcz (lub potrójne, jeśli walczysz lancą lub długą włócznią).

Walka z rydwanem [ogólny]

Potrafisz walczyć stojąc na rozpędzonym rydwanie.

Warunki wstępne: umiejętność Postępowanie ze zwierzętami.

Korzyści: Raz w rundzie, gdy jeden z koni zostanie trafiony, możesz wykonać test Postępowania ze zwierzętami i sprawić, że rumak uniknie ciosu. Trafienie zostaje zanegowane, jeśli test Postępowania ze zwierzętami przewyższa wynik testu ataku (innymi słowy: wynik twojego testu zastępuje w tej sytuacji KP rumaka, oczywiście jeżeli ją przewyższa).

Wóz bojowy niziołków

Wiele plemion niziołków prowadzi z miasta do miasta długie karawany wozów, nic więc dziwnego, że gdy idą na wojnę, przystosowują swoje pojazdy do użytku bojowego.

Wóz bojowy niziołków wielkością przypomina zwykły wóz ludzi, lecz jego wnętrze przystosowane jest dla dzielnych małych obrońców stanowiących jego załogę.

Ściany, podłoga i sufit wozu wykonane są z solidnego, dębowego drewna (trwałość 5, 60 pw), a szerokie koła nie zapadają się łatwo w błoto bitewnych pól.

Wnętrze wozu podzielono na dwa poziomy. Na górze znajduje się sześciu łuczników, szyjących do nieprzyjaciół przez liczne otwory strzelnicze, na dolnym zaś czai się sześciu „czatowników” – zwiadowców wprawionych w szybkim wydostawianiu się przed drzwiami w podłodze i realizacji zadania na zewnątrz toczącego się wciąż wozu. Z przodu wozu znajduje się zamknięte pomieszczenie woźnicy, na szczycie zaś czasem montowana jest

balista – pod obrotową kopułą, zapewniającą strzelcom 1/2 osłony.

Wóz ciągną dwa krzepkie bojowe kuce, a pomiędzy nimi znajduje się potężny taran, który – ponieważ nawet najlepiej wytresowane zwierzęta nie wejdą w ścianę – pełni raczej funkcję dekoracyjną. Niemniej sprytnie niziołki toczą czasem pozbawione kuców, pełne czatowników wozy bojowe w dół wzniesień, wprost na fortyfikacje przeciwnika.

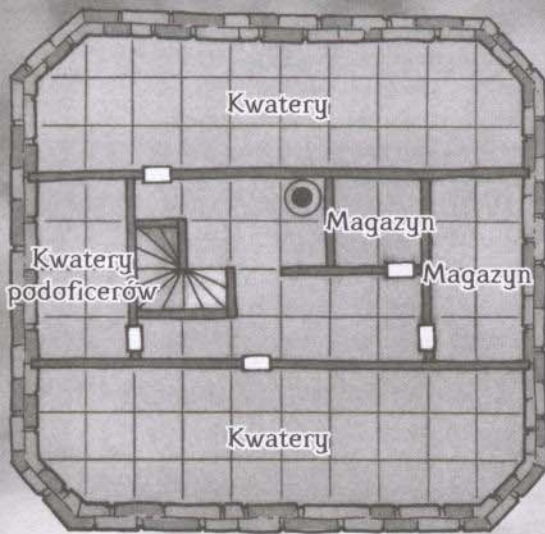
Pojazd porusza się z prędkością 9 metrów, nie może jednak w rundzie skrócić o więcej niż 90 stopni. Jeśli wykonuje akcję podwójnego ruchu, może skrócić powyżej o 45 stopni.

Wóz bojowy ma 3 metry szerokości i 4,5 metra długości. Kosztuje 5000 sz, nie licząc kuców.

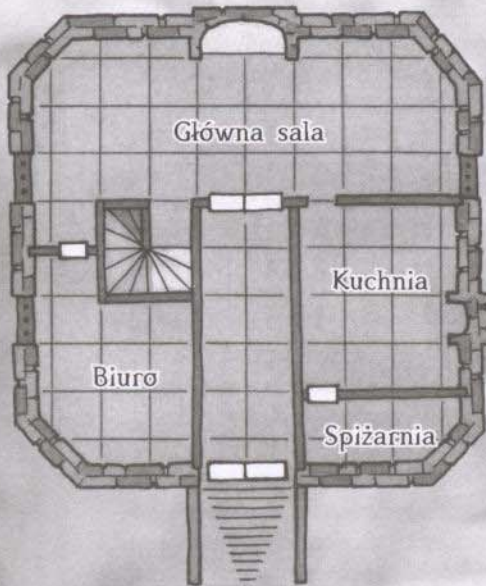
WIEŻE, TWIERDZE I ZAMKI

Domem wojownika jest jego zamek, z którego może spokojnie spoglądać na rojące się u jego stóp armie, bezpiecznie skryty za strzelnicami, blankami i gru-

Stanica



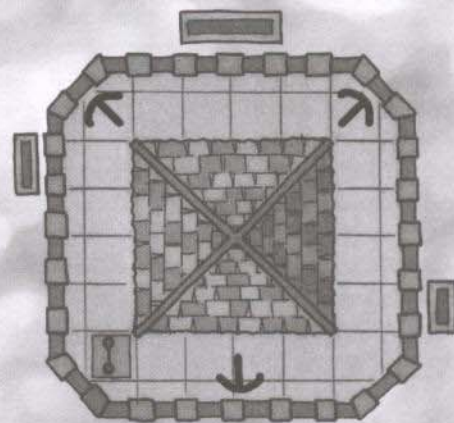
Parter (do połowy pod ziemią)



Pierwsze piętro



Drugie piętro



Dach

Jedno pole = 1,5 metra

bymi, kamiennymi murami. A choć niektórzy mnisi wędrują po całym kraju, inni uczą się i trenują w zagubionych pośród górskich szczytów klasztorach i świątyniach.

W tej części książki znajdziecie opis przykładowych budynków, które mogą stać się domem średnio- i wysokopoziomowych wojowników oraz mnichów lub fortecami ich nieprzyjaciół. Choć dwa zamki tego samego rodzaju mają zazwyczaj podobne rozmiary, poza tym wszystko może je różnić – zmieniaj więc ich plany do woli i dodawaj detale wedle własnego uznania.

Stanica

Stanica to typowy posterunek wojskowy, strzegący ważnego traktu, rozstajów, kresów czy wybrzeża. We wnętrzu jest raczej tłoczno, lecz załoga może liczyć nawet 40 osób, choć dla zachowania jakiegoś takiego komfortu, jej część większość czasu musiałaby spędzać na zewnątrz. Podczas wojny kamienna stanica tworzy trudny do zdobycia, rojący się od łuczników punkt oporu, wzmocniony jeszcze przez trzy zainstalowane na dachu balisty. Ponadto wieża – po niewielkich modyfikacjach – doskonale nadaje się na rodowe gniazdo, i wiele szlacheckich posesji wyrasta właśnie z przygranicznych stanic.

Stanica to dwupiętrowa budowla o grubych czasach i na pół metra ścianach z kamieni oraz żwiru, które pochylają się łagodnie do środka. Wnętrze dzielą drewniane, wsparte na solidnych krokwiach podłogi (będące jednocześnie sufity dla niższego poziomu) oraz ściany z desek, montowane w zagłębieniu w kamiennych murach. Świeżą wodę zapewnia znajdująca się w piwnicy studnia, a trzy kominki ogrzewają wnętrze, gdy doskwiera ziąb. Nieczystości i odpadki wynosi się w wiadrach i nocnikach na górę kompostu położoną na tyle daleko, by nie przeszkadzała mieszkańcom wieży, lecz zarazem dość blisko, by można było do niej dojść spacerkiem.

Większość stanic otaczają budynki gospodarcze – mała stajnia czy szopa, latryna i – w cieplejszych regionach – „kuchnia letnia”, której ogień nie podnosi temperatury w wieży.

Żołnierze uważają, że łatwo jest bronić się w stаницy. Ma ona tylko jedno wejście, do którego dojść można wyłącznie po stopniach, wystawiając się na ostrzał z łuków i balist. Nieliczne okna budynku rozmieszczone są wysoko i zakratowane, w dodatku można je w razie potrzeby zamknąć. Ponadto blanki na dachu chronią łuczników, którzy mogą stąd strzelać w każdym kierunku.

Parter

Parter znajduje się 1,5 metra pod poziomem gruntu, przypomina więc bardziej piwnicę.

Klatka schodowa: Mocne, drewniane schody łączą wszystkie poziomy wieży. Na każdym piętrze pod schodami znajduje się duży składzik.

Kwaterna podoficerska: W tym pomieszczeniu mieszka czterech sierżantów. Choć warunki są tu tylko

nieznacznie lepsze niż w kwaterach szeregowców, dają przynajmniej odrobinę prywatności.

Kwaterny: W każdej z tych sypialni dla dwudziestu żołnierzy znajdują się proste prycze. Warunki są tu iście spartańskie, i zimą wojskom doskwiera często brak kominka. Jeśli stanica służy za mieszkanie szlachcie, te dwa pokoje pełnią rolę magazynów, kwater służby lub dodatkowych sypialni.

Magazyny: W tych pomieszczeniach trzyma się zwykle zarówno zapasy żywności, jak i wszelki sprzęt – w zasadzie wszystko, czego potrzebuje garnizon na czas służby w danym miejscu. Jeżeli stanica jest szlachecką rezydencją, pomieszczenia pełnią funkcję składu lub piwnicy na wino.

Pierwsze piętro

Biuro: Tutaj mieści się sztab oddziału, więc zawsze można tu spotkać dyżurującego oficera, zagrzebanego po uszy w mapach i wojskowych dokumentach. Szlachetnie urodzeni często zmieniają ten pokój w galerię lub bibliotekę.

Główna sala: W pomieszczeniu tym dominuje potężny stół i równie olbrzymi kominek. Żołnierze jedzą tu posiłki i spędzają część czasu po służbie. W wieży mieszkalnej przeznaczenie tego pomieszczenia nie zmienia się, choć jego wystrój ulega zwykle znacznej poprawie.

Kuchnia: Nie tak łatwo jest nakarmić czterdzieści gąb, więc zwykle panuje tu rozgardiasz. Jedną ze ścian w całości zajmuje palenisko, a podłoga tonie w oceanie rozsypanych półproduktów, brudnych noży, parujących garnków i gór brudnych naczyń. Żołnierze dyżurują w kuchni na zmianę – jeden z gotujących danego dnia szczęśliwców bez przerwy biega na dół, do studni.

Spizarnia: Potężne drzwi i mocny zamek, do którego klucz mają jedynie sierżanci, chronią wojskową żywność. W wieżach mieszkalnych nikt nie zwraca sobie głowy zamykaniem spizarni.

Wejście: Pomiedzy dwojgiem wzmocnionych sztabami żelaznych drzwi ciągnie się dość długi holl. Ściany są tu zwykle nagie, jeśli jednak stanicę przerobiono na rodowe gniazdo, miejsce to znakomicie nadaje się na prezentację gobelinów.

Drugie piętro

Skład: Tu przechowuje się większość broni – strzały, pociski do balist, włócznie, łuki i cięciwy. Szlachta trzyma tu zwykle bardziej prozaiczne przedmioty.

Sypialnie: Oficerowie dzielą się zwykle tymi pomieszczeniami – dowódca bierze większy, podkomendni sypiają w mniejszym pokoju. Jeśli w wieży mieszka szlachta, sypialnie są znacznie lepiej urządzone. Pokój z kominkiem zwyczajowo należy się panu wieży.

Ile to kosztuje?

Typowa wieża strażnicza kosztuje 40000 sz. Umeblowanie jej od podstaw wymaga 25000 sz. Garnizon złożony z 40 żołnierzy, 4 sierżantów i 2 oficerów domaga się żołdu w wysokości co najmniej 326 sz miesięcznie i przejada miesięcznie 414 sz (normalne posiłki) lub 138 sz (obcięte racje; warto wiedzieć, że wiejskie żywienie nie najlepiej wpływa na morale). Do obowiązków żołnierzy należy też sprzątanie i gotowanie, nie potrzeba więc dodatkowej służby.

Stanicę buduje się cztery tygodnie.

Zbrojownia: W tym pomieszczeniu znajduje się szereg strzelnic, wychodzących na przedpola stanic, oraz machikułów (otworów w podłodze), z których można posłać prezencik napastnikom, którzy przebili się przez drzwi. Jeśli nie zbliża się najeźdźca, obowiązki spędzających tu czas żołnierzy są zwykle nudne – czyszczą lotki w strzałach, ostrzą miecze i woskują cięciwy. W rogu stoi drabina prowadząca do klapy na dach.

Dach

Chodnik: Pomiedzy blankami wieńczącymi krawędź muru a spadzistym dachem pośrodku biegnie otaczający stanicę chodnik, umożliwiający łucznikom prowadzenie ostrzału w każdą stronę świata. Trzy balisty zostały zamocowane tuż przy blankach.

➤ **Typowy żołnierz należący do załogi stanic:** człowiek Zbr1; SW 1; średni humanoid; KW 1k8+2; pw 6; Init +2 (Zr); Szyb 6 m; KP 16 (dotyk 12, nieprzygotowany 14); Atak +3 wręcz (1k8+1/×3 długa włócznia) lub +2 wręcz (1k6+1/19-20, miecz krótki) lub +3 dystansowo (1k8/×3, długi łuk); Char N; MRO Wytrw +4, Ref +2, Wola +0; S 13, Zr 15, Bd 14, Int 12, Rzt 10, Cha 8.

Taktyka: Kiedy to tylko możliwe, żołnierze walcą w szeregach – pierwszy zastawia się długimi włóczniami przeciwko nacierającemu, a drugi strzela z łuków. Gdy nieprzyjaciel szarżuje, pierwszy szereg przygotowuje się do ataku (odpowiednia akcja) i wykorzystuje okazyny atak, a potem porzuca długie włocznie i dobywa lekkich korbaczy. Po długie włocznie sięga wtedy drugi szereg, pozostając poza zasięgiem przeciwnika.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +6, Postępowanie ze zwierzętami +3, Skakanie +1, Wspinaczka +1; Bezpośredni strzał, Zogniskowanie broni (długa włócznia).

Wypożyczenie: długa włócznia, długi łuk, krótki miecz, strzały (20 sztuk), zbroja łuskowa.

➤ **Typowy sierżant należący do załogi stanic:** człowiek Zbr2; SW 2; średni humanoid; KW 2k8+4; pw 13; Init +2 (Zr); Szyb 6 m; KP 16 (dotyk 12, nieprzygotowany 14); Atak +4 wręcz (1k8+1/×3 długa włócznia) lub +3 wręcz (1k8+1, lekki korbacz) lub +4 dystansowo (1k8/×3, długi łuk); Char N; MRO Wytrw +5, Ref +2, Wola +0; S 13; Zr 15; Bd 14; Int 12; Rzt 10; Cha 8.

Taktyka: Jak wyżej. W normalnych warunkach sierżant dowodzi dziesięcioma podkomendnymi.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +9, Postępowanie ze zwierzętami +4, Skakanie +2, Wspinaczka +2; Bezpośredni strzał, Zogniskowanie broni (długa włócznia).

Wypożyczenie: długa włócznia, długi łuk, krótki miecz, strzały (20 sztuk), zbroja łuskowa.

➤ **Typowy oficer należący do załogi stanic:** człowiek Wjk3; SW 3; średni humanoid; KW 3k10+3; pw 19; Init +6 (+2 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 12, nieprzygotowany 17); Atak +7 wręcz (1k8+2/

19-20, mistrzowski długi miecz) lub +5 dystansowo (1k8+2/×3, potężny [+2] długi łuk); SC musi upuścić tarczę, jeśli chce strzelać z łuku; Char N; MRO Wytrw +4, Ref +3, Wola +0; S 14, Zr 15, Bd 13, Int 12, Rzt 8, Cha 10.

Specjalne cechy: Oficer nie może jednocześnie osłaniać się tarczą i strzelać z łuku. Odłożenie tarczy i przygotowanie broni zajmuje rundę, a KP oficera spada wtedy do 17.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +10, Nasłuchiwanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +6, Skakanie +3, Wspinaczka +3, Zauważanie +1; Bezpośredni strzał, Czujność, Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Wypożyczenie: długi miecz mistrzowsko wykonany, duża drewniana tarcza, kolczuga, potężny refleksyjny długi łuk, strzały (20 sztuk).

Elfia twierdza nadrzewna

Niewielu elfów para się murarką, za to ich drewniana architektura – oraz budowle z żywych drzew – nie ma sobie równych. Obrońcy leśnych społeczności wznoszą często na obrzeżach swoich terytoriów nadrzewne strażnice, w których mieszka na stałe dwudziestu pięciu łuczników lub jedna duża rodzina (w czasie wojny nie ma to w zasadzie żadnej różnicy).

Aby zbudować nadrzewną twierdzę, elfy używają kombinacji zwykłych technik budowlanych, umiejętności postępowania z żywymi drzewami oraz magii. Naginając konary potężnych drzew, by rosły w pożądaną stronę, uzyskują mocne fundamenty i szkielet budynków strażnicy, obudowywany następnie kawałkami drewna, wycinanymi z powalonych przez wiatr pni. Potem elfy złobią w korze drzewa, na którym wznosi się twierdza, kanaliki – idące z góry wprowadzają do budynków wodę, biegnące zaś w dół pozwalają usuwać nieczystości i odpadki, które użyźniają glebę wokół korzeni. Pośrodku każdego budynku umieszcza się duży, płaski kamień, który służy za palenisko.

Architektura wnętrza zgodna jest z elfimi skłonnościami do społecznego życia. Niewiele jest tu drzwi, a niezbędną odrobinę prywatności zapewniają zawieszane w przejściach gobeliny. Okna i balkony wpuszczają do środka promienie słoneczne i otwierają się na korony otaczających twierdzę drzew. Te same okna i balkony stanowią jednak w razie potrzeby platformy dla niedościgłych elfich łuczników. Na pobliskich konarach ogrodnicy szczepią dwie gałęzie, kształtując je tak, że zmieniają się w ramiona doskonałych katapult, wymierzonych w podnóże drzewa.

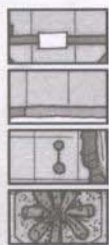
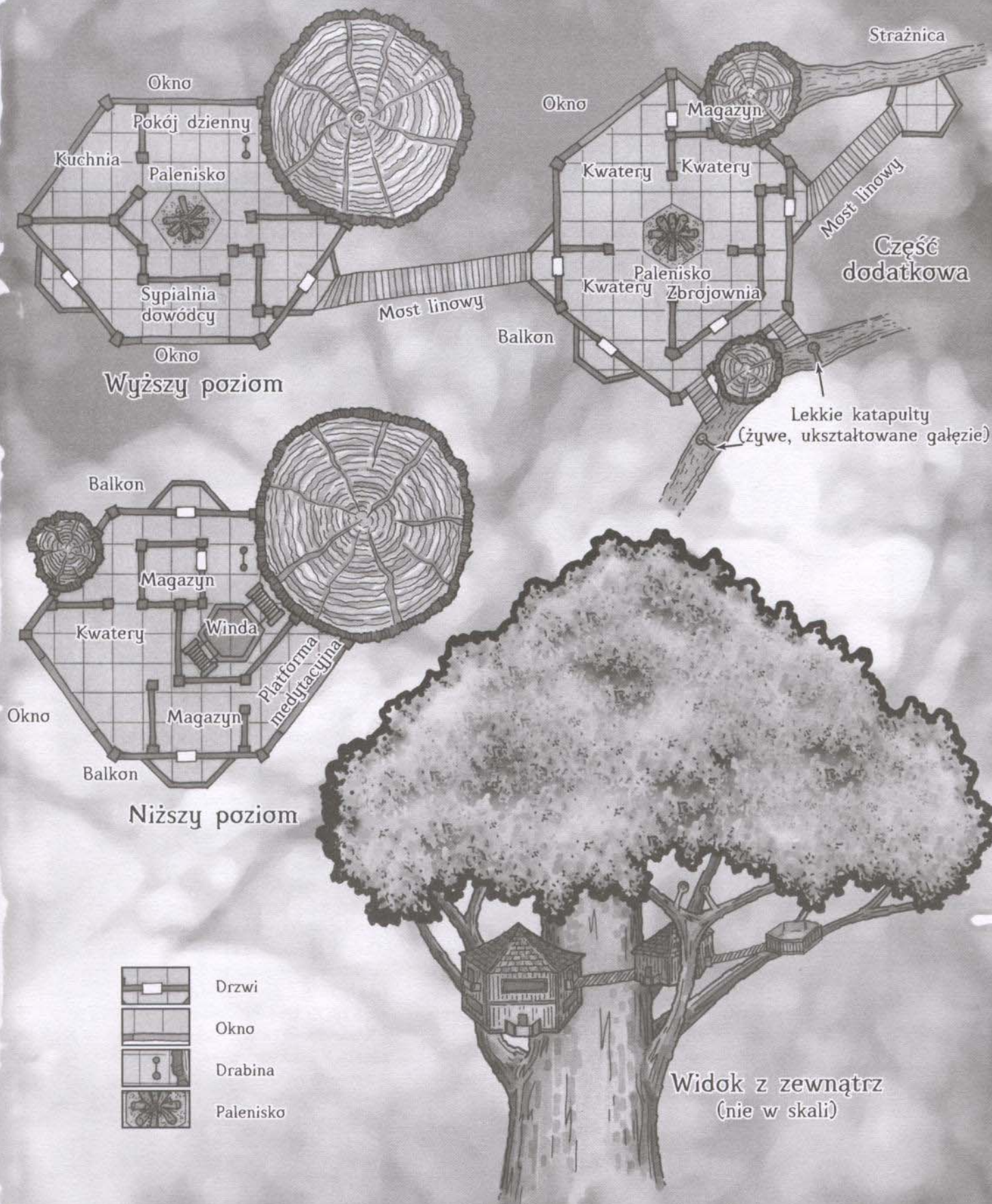
Większość podróżnych dostaje się do twierdzy na platformie opuszczanej o jakieś pięć pięter za sprawą systemu lin i bloczków. W razie nagłej potrzeby szybsze wejście – a przede wszystkim szybsze wyjście – zapewniają przyćiepione do balkonów drabinki sznurowe.

Część główna, niższy poziom

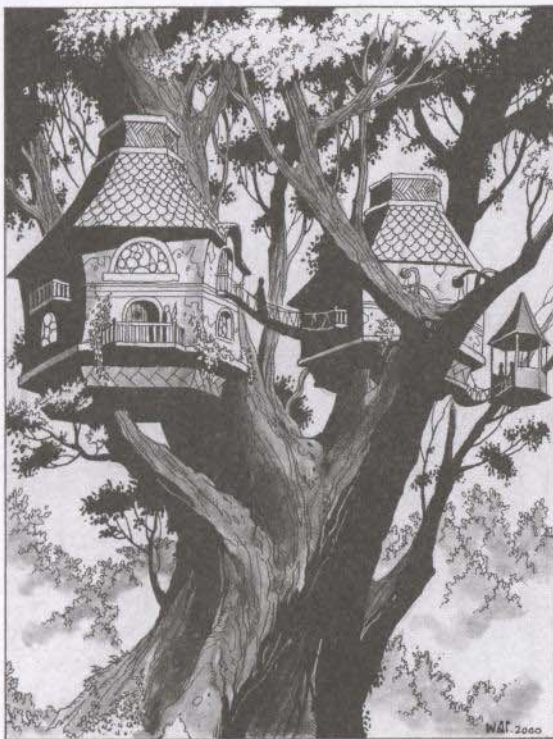
Kwatery: Mieszka tu osiem elfów, które śpią w utkanych z winorośli hamakach.

Magazyn: Tu przechowuje się zapasową żywność.

Elfia twierdza nadrzewna



Jedno pole = 1,5 metra



Platforma medytacyjna: W tym pomieszczeniu, z którego zwykle rozciąga się widok na piękną panoramę lasu, elfy modlą się i oddają cichej zadumie.

Skład: W tym pokoju gromadzi się zwykle wszystkie posiadane przez elfy skarby – są tu więc jedyne w twierdzy drzwi zamykane na klucz.

Winda: Aby opuścić platformę w dół o jakieś 15 metrów, potrzeba dwóch elfów pracujących przy korbach i bloczkach. Platforma podnosi się i opada o 1,5 metra na rundę. Na wyższy poziom głównej części twierdzy prowadzi stąd drabina.

Część główna, wyższy poziom

Kuchnia: Tu, pośród desek do krojenia i słoików przypraw, przygotowuje się proste, elfie posiłki.

Most linowy: Wąski chodnik prowadzi do części dodatkowej. W razie niebezpieczeństwa można go z łatwością odczepić na obydwu końcach.

Pokój dzienny: Elfy zazwyczaj jedzą tu posiłki, dzieląc się przy tym – ze względu na rozmiary pomieszczenia – na zmiany.

Sypialnia dowódcy: W tym pokoju rezyduje najstarszy mieszkaniowiec twierdzy. Sypialnia jest bogato umeblowana i posiada zarówno balkon jak i okno.

Część dodatkowa

Kwatery: W każdym z trzech pokoiów śpi w hamakach do sześciu elfów.

Lekkie katapulty: Elfie ogrodnicy używają magii i specjalnych metod kształtowania gałęzi, by zmienić

konary w żywe katapulty. Dostać się do nich można po krótkich mostach linowych i drabinach.

Strażnica: Do tej małej wieżyczki, z której we wszystkich kierunkach rozciąga się widok na imponującą panoramę lasu, prowadzi most linowy. Bezpośrednio nad strażnicą żyje często zaprzyjaźniona z elfami ogromna sowa.

Zbrojownia: Tu elfy trzymają dodatkową broń oraz tysiące strzał.

➤ **Typowy łucznik:** elf Zbr1; SW 1; średni humanoid; KW 1k8; pw 4; Init +2 (Zr); Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 12, nieprzygotowany 14); Atak +3 wręcz (1k8+2/19-20, długi miecz) lub +4 dystansowy (1k8/×3, długi łuk); SC rasowe cechy elfów; Char N; MRO Wytrw +2, Ref +2, Wola -1; S 14, Zr 15, Bd 10, Int 10, Rzt 8, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Ukrywanie +6, Wspinaczka +5; Zogniskowanie broni (długi łuk)

Wypożyczenie: ćwiekowana skórzna, długi łuk, długi miecz, puklerz, strzały (20 sztuk).

➤ **Typowy dowódca:** elf Czar3 (wieszcz); SW 3; średni humanoid; KW 3k4+3; pw 12; Init +2 (Zr); Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 12, nieprzygotowany 10); Atak +1 wręcz (1k8/19-20 długi miecz) lub +4 dystansowy (1k8/×3, mistrzowski długi łuk); SC rasowe cechy elfów, chowaniec – kot; Char N; MRO Wytrw +1, Ref +3, Wola +2; S 10, Zr 14, Bd 10, Int 15, Rzt 8, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +8, Ciche poruszanie +4, Koncentracja +6, Profesja (ogrodnik) +5, Wiedza (tajemna) +8; Twardość, Uniki.

Wypożyczenie: długi łuk mistrzowsko wykonany, długi miecz, strzały (20 sztuk), eliksir leczenia średnich ran, różdżka magicznych pocisków, zwój z kulą niewidzialności, zwój z przyspieszeniem.

Czary (4/4/3): 0 – czytanie magii, naprawa, światło, wykrycie magii; 1 – prawdziwe uderzenie, tarcza, uspienie, zbroja maga; 2 – ochrona przed strzałami, sieć, wykrycie myśli.

➤ **Ogromna sowa:** SW 3; duża magiczna bestia (6 metrów rozpiętości skrzydeł); KW 4k10+4; pw 26; Init +3 (Zr); Szyb 3 m, latanie 21 m (przeciętna); KP 15 (-1 rozmiar, +3 Zr, +3 naturalny); Atak 2 szpony +7 wręcz (1k6+4), ugryzienie +2 wręcz (1k8+2); SC nadzwyczajne widzenie w słabym świetle, premia w ciemności i do latania; Char ND; MRO Wytrw +5, Ref +7, Wola +3; S 18; Zr 17; Bd 12; Int 10; Rzt 14; Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +16, Wiedza (natura) +6, Zauważanie +10; Czujność.

Specjalne cechy: Premia rasowa +8 do testów Nasłuchiwania, premia rasowa +4 do testów Zauważania w półmroku i w ciemności, premia rasowa +8 do testów Cichego poruszania w locie.

Latarnia morska

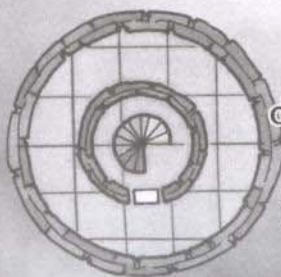
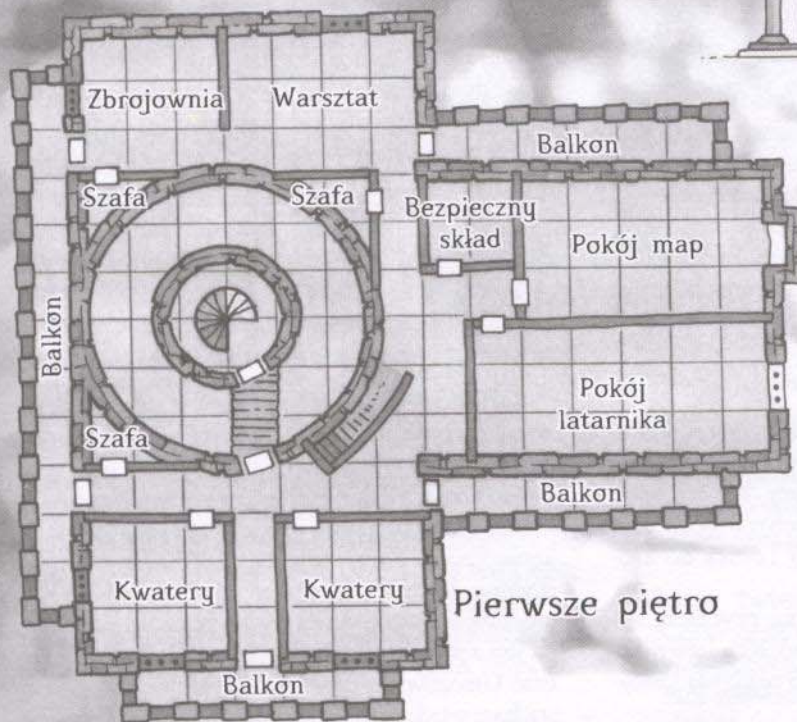
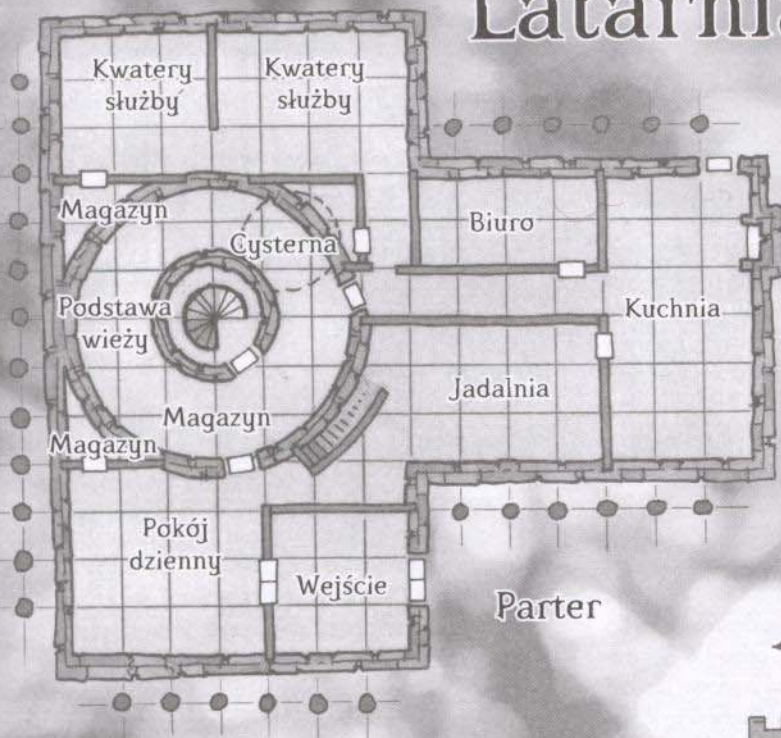
Latarnia morska to zarówno rodzaj twierdzy, jak i niezbędna pomoc w nawigacji – jej światło przestrzega przepływającego

Ile to kosztuje?

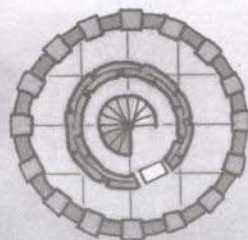
Twierdza nadrzewna kosztuje 46000 sz (nie licząc wyposażenia straży). Miesięczny żołd 25 elfich łuczników i ich woda, którzy polują i sami zapewniają sobie żywność (co dodatkowo kosztuje) wynosi 78 sz.

Elfia twierdza nadrzewna budowana jest – czy może rośnie – przez 10 tygodni.

Latarnia morska



Od
drugiego
do
piątego
piętra



Szóste
piętro/dach

Jedno pole = 1,5 metra

jące okręty przed niebezpiecznymi rafami lub groźnym, urwistym wybrzeżem. Ta latwa do obrony, potężna budowla powstaje, by opierać się siłom potężniejszym niż jakakolwiek armia – huraganom, falom przyboju oraz wszelkim sztormom i klęskom, które nawiedzają wybrzeże.

Wraz ze zmianą tras żeglugowych powstają kolejne latarnie morskie, a szlachta, która ceni sobie ich imponujący wygląd oraz roztaczającą się z nich panoramę, szybko przystosowuje stare budynki do celów obronnych. Latarnie morskie zdobyły sobie taką popularność, że nawet panowie zamków położonych w głębi łądu czasem je naśladowały, budując na ich podobieństwo główną wieżę swej twierdzy.

Wieża latarni wznosi się na cztery piętra ponad otaczający ją piętrowy budynek mieszkalny. Warunki panują w nim – jak na twierdzą – dość komfortowe, gdyż skazani na samotność i zmagania z nieprzyjazną pogodą mieszkańcy muszą spędzać większość czasu we wnętrzu. Rynny na dachu budynku i latarni kierują deszczówkę do cysterny, z której czerpie się wodę pitną, odpadki zaś trafiają na pobliską kupę kompostu. Choć na budowę latarni morskich najlepiej nadają się wysokie, nadmorskie klify, jeśli tylko okolica się po temu nadaje, w pobliżu wieży uprawia się ogród – tak duży, jak to tylko możliwe.

Podczas ataku załoga latarni broni się z otaczających główny budynek, skrytych za blankami balkonów. Najlepsi łucznicy posyłani są zwykle na szczyt wieży. W razie sztormu blokuje się od wewnątrz wszystkie okna.

Parter

Biuro: To pomieszczenie stanowi własność latarnika, który – gdy ma na to czas – tu zajmuje się papierkową robotą.

Jadalnia: Pomieszczenie to jest na tyle małe, że posiłki często przenosi się do pokoju dziennego. Stąd drewniane schody prowadzą na piętro.

Kuchnia: Znajdujący się w sercu kuchni kominiek sprawia, że jest ona popularną kryjówką przed sztormem. Na ścianach wiszą półki, a na ustawionych pośrodku stołach pełno jest cebrów i desek do krojenia.

Kwatery służby: Tu, na pryzcach, śpi kucharz, sprzątacze i pomocnicy latarnika.

Choć przedstawiciele odmiennych płci rozdziela kurtyna, nie ma mowy o prywatności.

Podstawa wieży: Latarnię wspierają dwie warstwy murów, dzięki którym jest ona chyba najwytrzymalszą budowlą użytkową. Obydwa mury wykonane są ze wzmocnianych, grubych na prawie pół metra kamiennych bloków, a łączą je od wewnątrz żelazne klamry. Pomiedzy nimi zbiegają się rynny, odprowadzające deszczówkę do położonej pod podłogą parteru cysterny, głównego źródła wody pitnej. Reszta przestrzeni między wewnętrznym i zewnętrznym murem służy za magazyn tysięcy przedmiotów, które mogą się przydać w latarni morskiej. Pośrodku

wewnętrznego kręgu murów znajdują się spiralne schody, prowadzące kilka pięter w górę – do latarni.

Pokój dzienny: Załoga twierdzy i służący spędzają tu większość wolnego czasu, grając w karty lub czytając, pomieszczenie jest więc od ściany do ściany zastawione stolami i krzesłami.

Wejście: Przedpokój wypełniają zazwyczaj żeglarskie bibeloty. Tu goście czekają, aż służba zaanonsuje ich panu zamku.

Pierwsze piętro

Balkony: Skryte za blankami przejścia to klucz do obrony latarni. Chroniącym się za zrębem blank łucznikom zapewniają 1/2 osłony.

Bezpieczny skład: To pomieszczenie jest zawsze zamknięte na klucz, z którym latarnik się nie rozstaje. Pośród rozmaitych precjozów znajduje się tu skrzynia z żoldem.

Kwatery: Dwa pokoje z pryzcami, na których śpią strzegący twierdzy żołnierze. Pokoje są małe, więc wojacy nie spędzają tu wiele czasu.

Pokój latarnika: Sypialnia dowódcy twierdzy to zwykle najlepiej wyposażone pomieszczenie w latarni.

Pokój map: Na ciągnących się wzdłuż ścian półkach znajdują się mapy, dzienniki pokładowe i inne żeglarskie utensylia.

Warsztat: Pomocnicy latarnika spędzają tu większość dnia, splatając liny i wykonując tysiące czynności, których wymaga utrzymywanie latarni morskiej. W pomieszczeniu znajdują się stoły, zwoje liny i walające się wszędzie narzędzia.

Wieża: Od spiralnych schodów do kwater żołnierzy wiedzie pomost.

Zbrojownia: Magazyn broni (w większości kuszy i włóczni).

Szczyt latarni

Balkon: Spiralne schody kończą się przy drzwiach wiodących na otoczony blankami balkon, zapewniający doskonały widok. Jak każdy pomost tego typu, zapewnia on 1/2 osłony strzelającym zeń łucznikom.

Latarnia: Za sprawą magii światło latarni płonie bez konieczności podsycaenia ognia. Z balkonu wiedzie tu drabina. W razie złej pogody światło można chronić okiennicami – okiennica wychodząca na morze wykonana jest z płyt, które można z łatwością podnosić i opuszczać. Umożliwia to nadawanie znajdującym się na morzu statkom wiadomości zakodowanych w serii błysków.

➤ **Typowy strażnik latarni:** człowiek Zbr1; SW 1; średni humanoid; KW 1k8+2; pw 6; Init +2 (Zr); Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 12, nieprzygotowany 13); Atak +3 wręcz (1k10+1/×3, glewia) lub +3 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); Char N; MRO Wytrw +4, Ref +2, Wola +0; S 13, Zr 15, Bd 14, Int 12, Rzt 10, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Pływanie +5 (–3 w pełnym rynsztunku), Skakanie +4, Wspinaczka +4, Zauważanie +4; Bezpośredni strzał, Zogniskowanie broni (glewia).

Ile to kosztuje?

Latarnia morska kosztuje 110000 sz (nie licząc wyposażenia załogi. Załoga złożona z 20 żołnierzy i 10 służących wymaga 150 sz miesięcznie na wypłaty i 270 sz na zwykłą żywność, lub 90 przy zmniejszonych racjach – prowiant trzeba zazwyczaj dowozić statkiem.

Wybudowanie latarni morskiej zajmuje jedenaście tygodni.

Wypożyczenie: belty (10 sztuk), ćwiekowana skórzna, glewia, lekka kusza.

➤ **Typowy latarnik:** człowiek Fach3; SW 3; średni humanoid; KW 3k6+3; pw 13; Init -1; Szyb 9 m; KP 11 (dotyk 9, nieprzygotowany 11); Atak +2 wręcz (1k6/x3, półwłócznie) lub +1 dystansowy (1k8/19-20 lekka kusza); Char N; MRO Wytrw +2, Ref +0, Wola +5; S 10; Zr 8; Bd 12; Int 15; Rzt 14; Cha 13.

Umiejętności i atuty: Pływanie +6 (+0 w pełnym rynsztunku), Profesja (kartograf) +10, Rzemiosło (kamieniarstwo) +8, Rzemiosło (stolarstwo) +8, Stosowanie liny +5, Tajniki dziczy +8, Wiedza (geografia) +8, Wiedza (natura) +8, Zauważanie +12; Czujność, Zogniskowanie umiejętności (Profesja [kartograf]), Zogniskowanie umiejętności (Zauważanie).

Wypożyczenie: belty (10 sztuk), lekka kusza, luneta, półwłócznie, skórzna.

Umocniony most gnomów

Gnomy budują umocnione mosty, by zabezpieczyć najważniejsze drogi wodące w głąb ich ojczyzny i uzyskać fundusze z myta, ściągane od przekraczających rzekę kupców oraz podróżnych. W skład konstrukcji wchodzi most obrotowy, roгатki, w których urzędują poborcy myta, oraz dobrze obsadzonej fortecy. W wypadku wojny most zapewnia dogodną drogę wyruszającej w pole armii lub wręcz przeciwnie – blokuje przejście nacierającym siłom nieprzyjaciela.

Choć to gnomy pierwsze opracowały ten rodzaj konstrukcji, dziś kopiuje go w zasadzie wszystkie rasy, którym wystarcza zwiększenie drzwi, podniesienie sufitów i powiększenie przestrzeni życiowej. Niemniej jednak gnomy pozostają największymi innowatorami w dziedzinie projektowania mostów i ich najnowsze konstrukcje pełne są coraz to wymyślniejszych mechanizmów i pułapek na najeźdźców próbujących zdobyć lub zniszczyć budowlę.

Umocniony most to trzy kamienne budynki otaczające drewnianą, przerzuconą przez rzekę masywną kładkę. W głównej części twierdzy znajduje się mechanizm obsługujący płytę mostu oraz większość kwater, a w dodatkowym budynku – położonym na tym samym brzegu – urządziła się kuchnia i magazyn. Niewielka roгатka po drugiej stronie rzeki służy pobieraniu myta i ochronie przeprawy.

Sam most to drewniana konstrukcja, która obraca się, by przepłynąć mogły pod nią statki o najwyższych nawet masztach. Jeden ruch dłoni operatora mechanizmu posyła do wody młyńskie koło, które obraca kładkę w stronę głównej twierdzy. Most pozostaje w tym miejscu, póki gnom nie naciśnie kolejnego przycisku, uruchamiając następne koło, które – tym razem – kieruje konstrukcję z powrotem.

Mieszkańcy twierdzy czerpią wodę bezpośrednio z rzeki, a odpadki składują w dole jej biegu. W razie ataku łucznicy ostrzeliwują nieprzyjaciela ze strzelnic

głównej części twierdzy i z blanków dachu dodatkowe go budynku. Ktokolwiek usiłowałby przedostać się na most pomiędzy dwoma budynkami, znajdzie się w krzyżowym ogniu z większej jeszcze liczby strzelnic.

Główna twierdza, parter

Pamiętaj, że cała twierdza została zaprojektowana z myślą o gnomach. Choć nie wpływa to na powierzchnię pomieszczeń, wszystkie drzwi mają co najwyżej 1,5 metra wysokości, a sufity znajdują się co najwyżej jakieś 2 metry nad ziemią. Również meble projektowano z myślą o użytkownikach małych rozmiarów.

Dolny koniec prowadzącego na most podjazdu znajduje się na takiej samej wysokości, jak podłogi na tym poziomie.

Biuro: Tu, w skromnych warunkach, urzęduje oficer dyżurny.

Kaplica: W tym pomieszczeniu sprawuje się posługę religijną. Modlący się często upominają gnomy, pracujące w warsztacie, by zachowywały się ciszej.

Mechanizm obracający most: W tym pomieszczeniu znajdują się wszystkie bloczki, przekładnie, dźwignie, przyciski i koła zębate, niezbędne do poruszenia mostu. Zazwyczaj dyżuruje tu dwa gnomy, choć do w pełni sprawnej obsługi mostu wystarcza jeden.

Warsztat: Duży, zastawiony stołami i narzędziami pokój. Tu wykonuje się wszystkie czynności niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania mostu. Nic więc dziwnego, że zazwyczaj dużo się tu dzieje, a pracy towarzyszy nieustanny huk młotów i dźwięk pił.

Wyjście patrolowe: Tędy opuszczają twierdzę zamieszkujące ją gnomy (goście używają wejścia na pierwszym piętrze). Zazwyczaj z wyjścia korzystają poborcy myta oraz oddziały udające się na patrol wzdłuż prowadzących do mostu dróg.

Zbrojownia: Tu, pod kluczem, trzymana jest broń.

Główna twierdza, pierwsze piętro

Górna część podjazdu i sam most znajdują się na tym samym poziomie.

Hol wejściowy: Odwiedzający twierdzę wchodzi zazwyczaj przez to pomieszczenie, zaprojektowane z myślą o istotach średniego rozmiaru.

Kwatery: Dwa pokoje, w których, na pryczach, śpią poborcy myta i żołnierze.

Główna twierdza, drugie piętro

Biblioteka: Tu gromadzone są przede wszystkim traktaty z zakresu inżynierii, ale też i tytuły, po które lubi sięgać dowódca.

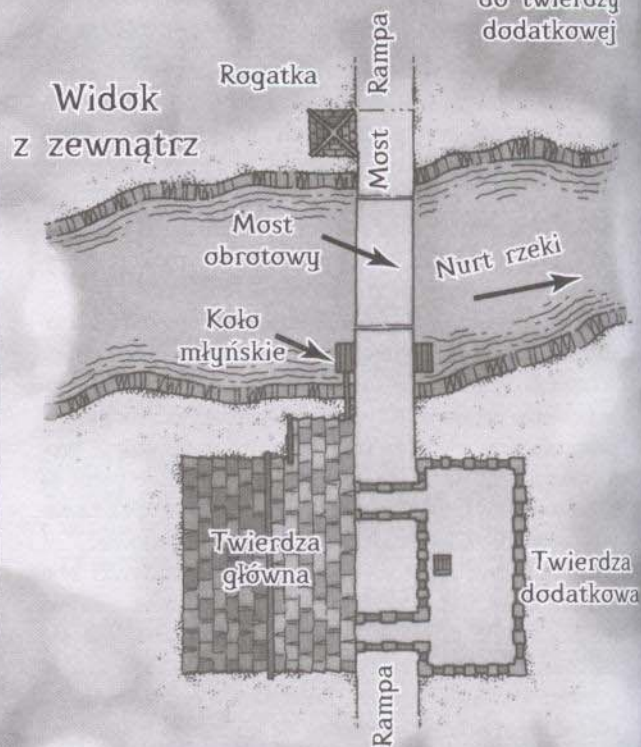
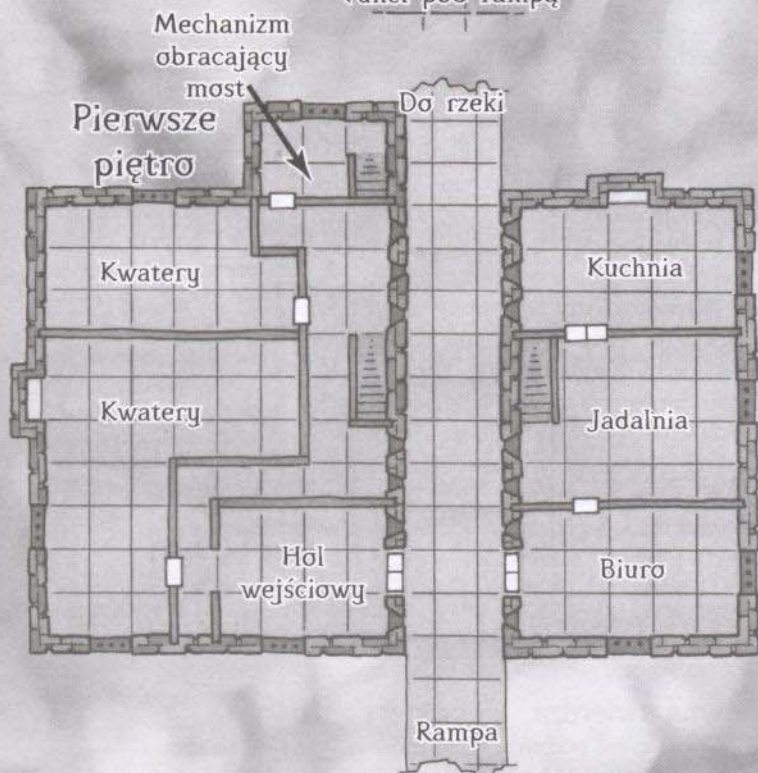
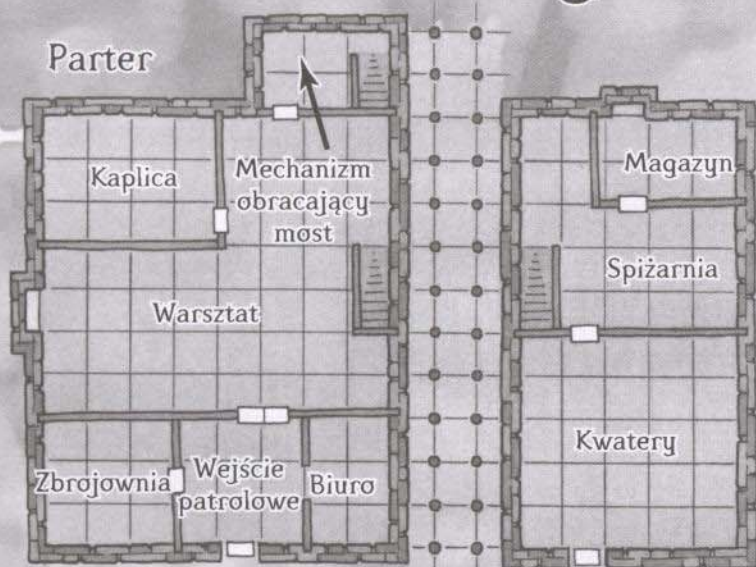
Kwatera dowódcy: Dowódca twierdzy mieszka w pomieszczeniu urządzonym stosownie do jego pozycji.

Ile to kosztuje?

Most umocniony kosztuje 100 000 sz – w tę sumę wlicza się koszt samej budowy. Umeblowanie i wykończenie pochłania dalsze 40 000 sz. Założona z 20 strażników, 5 inżynierów i 10 służących pobiera miesięczny żołd w wysokości 225 sz i je w tym czasie za 315 sz (lub za 105 przy zmniejszonych racjach). Część tego kosztu zwraca się za sprawą egzekucji myta. Wpływy z podatku zależą w głównej mierze od ruchu, jednak można przyjąć, że nie spadają poniżej 1000 sz rocznie.

Wybudowanie umocnionego mostu gnomów zajmuje dzieśięć tygodni.

Umocniony most gnomów



Jedno pole = 1,5 metra

Przejsście do twierdzy dodatkowej: Osłonięty blakami chodnik zapewnia 1/2 osłony osobom kierującym się na dach twierdzy dodatkowej. Ponieważ znajduje się dokładnie nad mostową kładką, stanowi doskonały punkt obserwacyjny i obronny dla straży oraz łuczników.

Twierdza dodatkowa, parter

Kwatery: W tym pokoju mieszka obsługa techniczna mostu oraz służba.

Magazyn: Tu zgromadzone są rozmaite naczynia i przybory kuchenne oraz gospodarcze.

Spizarnia: Tu przechowuje się zapasy.

Twierdza dodatkowa, piętro

Biuro: Urzędujący tu oficer lub poborca zatrzymuje wszystkich podróżnych i pobiera od nich myto. Jeśli ładunek wozu ma zostać przeszukany, dzieje się to właśnie w tym miejscu, pod czujnym okiem przyczajonych za strzelnicami łuczników.

Jadalnia: To pomieszczenie jest na tyle niewielkie, że mieszkańcy twierdzy muszą jeść na zmianę. W związku z tym panuje tu zawsze tłok i bałagan.

Kuchnia: W tym pomieszczeniu zawsze panuje chaos, a kuchci biegają bez przerwy w górę i dół schodów prowadzących do spizarni.

Twierdza dodatkowa, dach

Dach: Szeroki, płaski dach twierdzy dodatkowej łączy się z drugim poziomem głównego budynku za pomocą dwóch biegnących nad mostem chodników. Jeśli twierdza jest obleżona, to tu walczą obrońcy.

Rogatka

Wnętrze rogatki: Każde piętro tego budynku to jeden pokój, którego umeblowanie stanowi co najwyżej krzesło lub dwa. Na pierwszym znajdują się wychodzące na most drzwi. Rogatka ma wprawdzie służyć obronie drugiej strony mostu, lecz w przypadku niebezpieczeństwa gnomy ewakuują się przez drzwi w podłodze i przedostają na drugą stronę rzeki po zamieszonych pod mostem klamrach (rzecz jasna nie da się tego zrobić, kiedy most jest obrocony).

➤ **Typowy strażnik należący do załogi mostu:** gnom Zbr1; SW 1; mały humanoid; KW 1k8+3; pw 7; Inic +2 (Zr); Szyb 4,5 m; KP 18 (dotyk 13, nieprzygotowany 16); Atak +2 wręcz (1k6/×3, topór ręczny) lub +3 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SC rasowe cechy gnomów; Char N; MRO Wytrw +5, Ref +2, Wola +0; S 11, Zr 15, Bd 16, Int 12, Rzt 10, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Skakanie -2, Wspinaczka -2, Zauważanie +4; Bezpośredni strzał.

Wypożyczenie: belty (10 sztuk), lekka kusza, puklerz, topór ręczny, zbroja łuskowa.

➤ **Typowy technik mostowy:** gnom Fach2; SW 2; mały humanoid; KW 2k6+4; pw 11; Inic -1; Szyb 6 m;

KP 12 (dotyk 10, nieprzygotowany 12); Atak -3 wręcz (1k6/×3, topór ręczny) lub +0 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SC rasowe cechy gnomów; Char N; MRO Wytrw +2, Ref -1, Wola +5; S 8, Zr 8; Bd 14; Int 15; Rzt 14; Cha 13.

Umiejętności i atuty: Alchemia +9, Profesja (pilot łodzi) +7, Rzemiosło (kamieniarstwo) +8, Rzemiosło (stolarstwo) +7, Stosowanie liny +4, Tajniki dziczy +8, Unieszkodliwianie mechanizmów +7, Wiedza (architektura i inżynieria) +9, Wiedza (geografia) +7; Czujność, Zogniskowanie umiejętności (Wiedza: [architektura i inżynieria]).

Wypożyczenie: belty (10 sztuk), lekka kusza, narzędzia stosowne do zajęcia, skórzna, topór ręczny.

Zamek z dziedzińcem

Ten zamek to typowe mieszkanie feudała, którego zadaniem jest bronić osób znajdujących się pod jego opieką. W czasach pokoju okoliczni włościanie zbierają się tu na targ, na którym handluje się wszystkim – od podków i piwa, po usługi pisarzy i uzdrowicieli. W czasie wojny zamek staje się dla tych wszystkich osób schronieniem, w którym mogą przeczekać najazd wrogiej armii i które wytrzyma długie oblężenia.

Nad donżonem, sercem kompleksu i siedzibą pana, górują cztery wieże. Z donżonu wyrastają 4,5-metrowe, grube mury, otaczając teren, na którym stoją drewniane budynki zapewniające rozmaite usługi, zarówno dla zamku, jak i dla całej społeczności – to właśnie ów osławiony dziedziniec. Baszty na rogach murów to dogodne punkty obserwacyjne, a barbakan pozwala z łatwością bronić wejścia.

W wodę zaopatrują zamek dwie studnie (jedna na dziedzińcu, a druga w głównym budynku), w świeże jedzenie zaś okoliczne gospodarstwa. Odpadki wywozi się poza obręb zamku i składowe, pali lub użyźnia nimi pola.

Jeśli okolica stanie się celem najazdu, jej mieszkańcy chronią się za zewnętrznym pierścieniem murów zamku, stanowiącym pierwszą linię obrony. Jeśli wróg zdoła wdrzeć się na dziedziniec, pozostali przy życiu obrońcy chronią się w donżonie, w którym walczą do śmierci.

Donżon

Dwupiętrowy budynek otaczają cztery wieże wysokie na 12 metrów. Parter donżonu zajmuje niemal w całości sala rycerska, w której można urządzać uczty oraz wszystkie oficjalne ceremonie. Pierwsze piętro mieści biura i biblioteki, na drugim zaś znajdują się komnaty pana zamku.

Każda z wież ma również swoje przeznaczenie. Choć różni się ono zależnie od zamku, założyć można, iż w wieży północno-wschodniej mieszczą się kuchnie, w poł-

Ile to kosztuje?

Wzniesienie zamku wymaga wydatku 500 000 sz (nie licząc wyposażenia załogi), wliczając umeblowanie itp. Najęcie 80 żołnierzy, 15 rzemieślników i 15 służących to miesięczny wydatek 795 sz na bezpośrednie wynagrodzenie i 990 sz na wyżywienie. Usługi sprzedawane włościanom przynoszą rocznie około 5000 sz.

Zamek buduje się piętnaście tygodni.

dniowo-wschodniej – zbrojownia, południowo-zachodnia to pokoje służby, a północno-zachodnia – magazyny.

Dostępu do donżonu bronią potężne drewniane drzwi (trwałość 5, 60 pw).

Mury i baszty

Mury mają 4,5 metra wysokości; wykonano je z kamienia uzupełnianego żwirem (ST wspinaczki wynosi 15). Na szczycie każdego znajduje się chodnik łączący wszystkie baszty i zapewniający dodatkowe miejsce dla łuczników kryjących się za zębami blanków. Baszty mają niskie, szerokie strzelnice, zapewniające 3/4 osłony. W każdej z nich przebywa zazwyczaj dwóch żołnierzy, choć w razie realnego zagrożenia liczna strażników się zwiększa. Do baszt i na mury dostać się można po zwyczajnych, drewnianych drabinach.

Barbakan

Przez ten piętrowy kamienny budynek prowadzi jedyna droga do wnętrza zamku. Parter to tak naprawdę wyłącznie przejście – dość szerokie, by zmieścić się wóz – oraz żelazna krata (trwałość 10, 60 pw), obsługiwana z kordegardy na piętrze. Kordegarda ma takie same poziome okna jak baszty oraz machikuły skierowane na dół, ku przejściu. Przybywający do zamku zwykle ogłaszają przed wejściem swoje imię i sprawę, która ich sprowadza, następnie zaś przejeżdżają przez barbakan, gdy zezwoli im na to strażnicy. Krata podniesiona jest zwykle od zmierzchu do świtu.

W razie oblężenia płaski dach barbakanu stanowi doskonałą platformę dla balist i katapult.

Dziedziniec

Mury zamku zapewniają ochronę lokalnemu centrum handlu i usług, niezbędnych również w samej twierdzy.

Browar: Ten drewniany budynek cieszy się taką popularnością, że lepiej zamykać go na klucz. Jeśli zamek leży przy wyjątkowo ruchliwym trakcie, pan czasem rozbudowuje browar, zmieniając go w małą tawernę.

Kaplica: Świątynia poświęcona bogu, jakiego wyznaje pan zamku, lub bóstwu przyjaznemu rolnikom (Pelor) czy podróżnym (Fharlanghn).

Koszary: Strzegący zamku żołnierze mieszkają w prostym, drewnianym budynku.

Kram: W tym niewielkim drewnianym budynku nabyć można najróżniejsze narzędzia, przyprawy, a czasem nawet luksusowe przedmioty, sprowadzane z dalekiego miasta. Tutejszy kupiec może również skontaktować się z konfratrami z innych stron i sprowadzić coś na specjalne zamówienie.

Kuchnia letnia: Żar bijący z kuchennego paleniska podnosi czasem temperaturę w donżonie do gorąca, jakie trudno znieść. Dlatego też latem kucharz przygotowuje posiłki w tym budynku.

Kuźnia: Choć tutejszy kowal zarabia na podkowach i lemieszach, potrafi kuć również broń i zbroje.

Spichlerz: W tym budynku gromadzi się żywność, którą mieszkańcy zamku przenoszą do donżonu, gdy tylko pojawią się pogłoski o wojnie.

Stajnie: W tym drewnianym budynku bez problemu zmieści się dwadzieścia koni. Na stryszku znajduje się siano.

➤ **Typowy żołnierz należący do załogi zamku:** człowiek Zbr1; SW 1; średni humanoid; KW 1k8+2; pw 6; Inic +2 (Zr); Szyb 6 m; KP 16 (dotyk 12, nieprzygotowany 14); Atak +3 wręcz (2k4+1/×3, runaka) lub +3 dystansowy (1k8/×3, długi łuk); Char N; MRO Wytrw +4, Ref +2, Wola +0; S 13, Zr 15, Bd 14, Int 12, Rzt 10, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Postępowanie ze zwierzętami +3, Skakanie +1, Wspinaczka +1, Zauważanie +2; Bezpośredni strzał, Zogniskowanie broni (runaka).

Wypożyczenie: długi łuk, krótki miecz, runaka, strzały (20 sztuk), zbroja łuskowa.

➤ **Typowy członek patrolu:** człowiek Wjk1; SW 1; średni humanoid; KW 1k10+1; pw 6; Inic +2 (Zr); Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 12, nieprzygotowany 17); Atak +3 wręcz (1k8+2/×3, ciężka lanca) lub +3 dystansowy (1k6/×3, krótki łuk); SC: szarża z ciężką lancą; Char N; MRO Wytrw +4, Ref +2, Wola +0; S 13; Zr 15; Bd 14; Int 12; Rzt 10; Cha 8.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +8, Postępowanie ze zwierzętami +3, Wspinaczka -1, Zauważanie +2; Atak w przelocie, Konna walka, Zogniskowanie umiejętności (Jeździectwo).

Wypożyczenie: ciężka lanca, długi miecz, duża drewniana tarcza, kolczuga, krótki łuk, lekki rumak, strzały (20 sztuk).

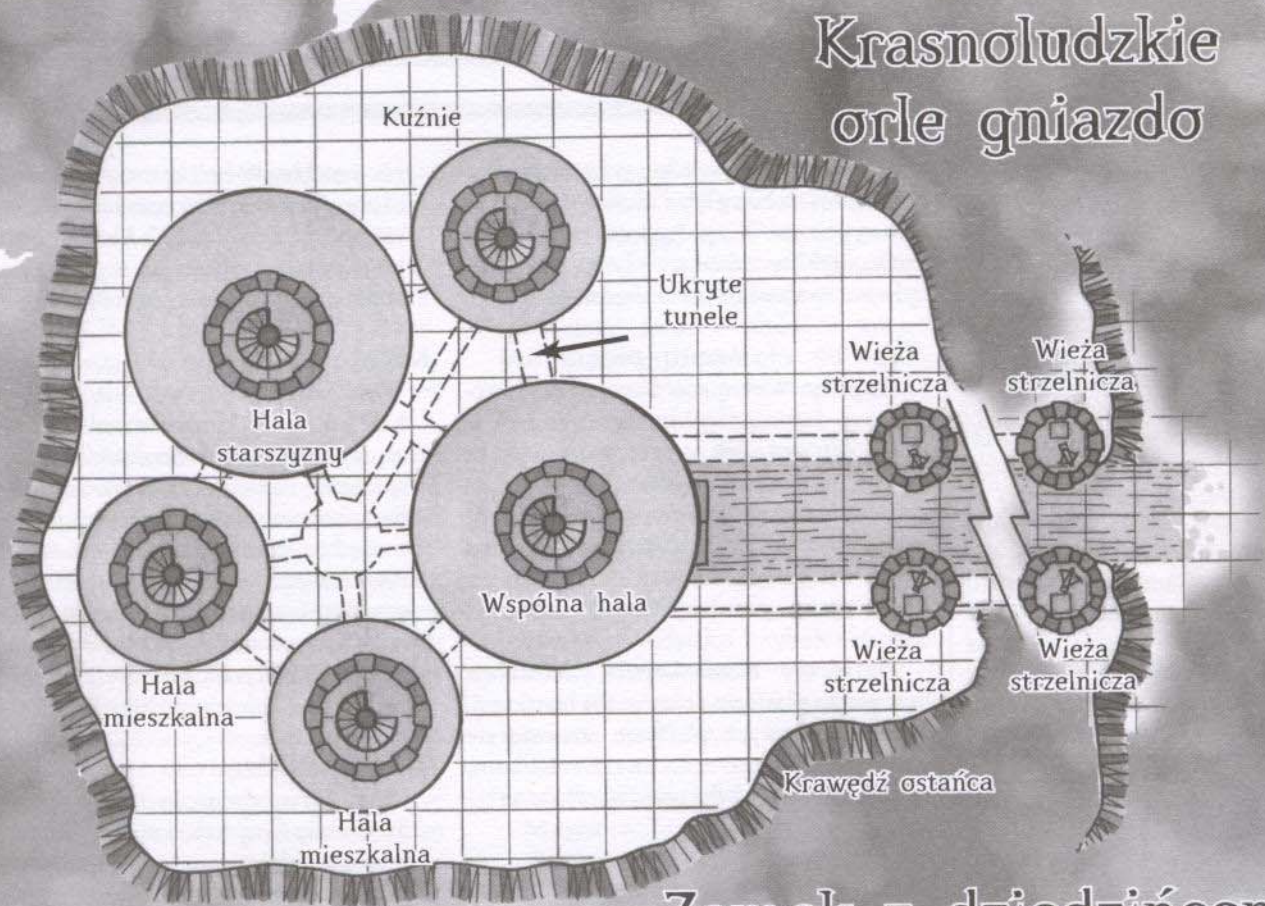
Krasnoludzkie orle gniazdo

Na szczytach samotnych ostańców wznoszą się krasnoludzkie zamki, niewrażliwe na wrogość zewnętrznego świata niczym sama skała. Budowniczości takiej twierdzy zaczynają od założenia na szczycie skały kamieniołomu, z którego czerpią budulec, potem zaś wznoszą fortecę w wykutych nieckach – tylko strzeliste, kamienne kopuły są zewnętrznym znakiem ich obecności. Na szczyt skały wiedzie droga wykuta w samym ostańcu. Prowadzi ona podróżnych do jedyne go wychodzącego na powierzchnię wejścia do zamczyska.

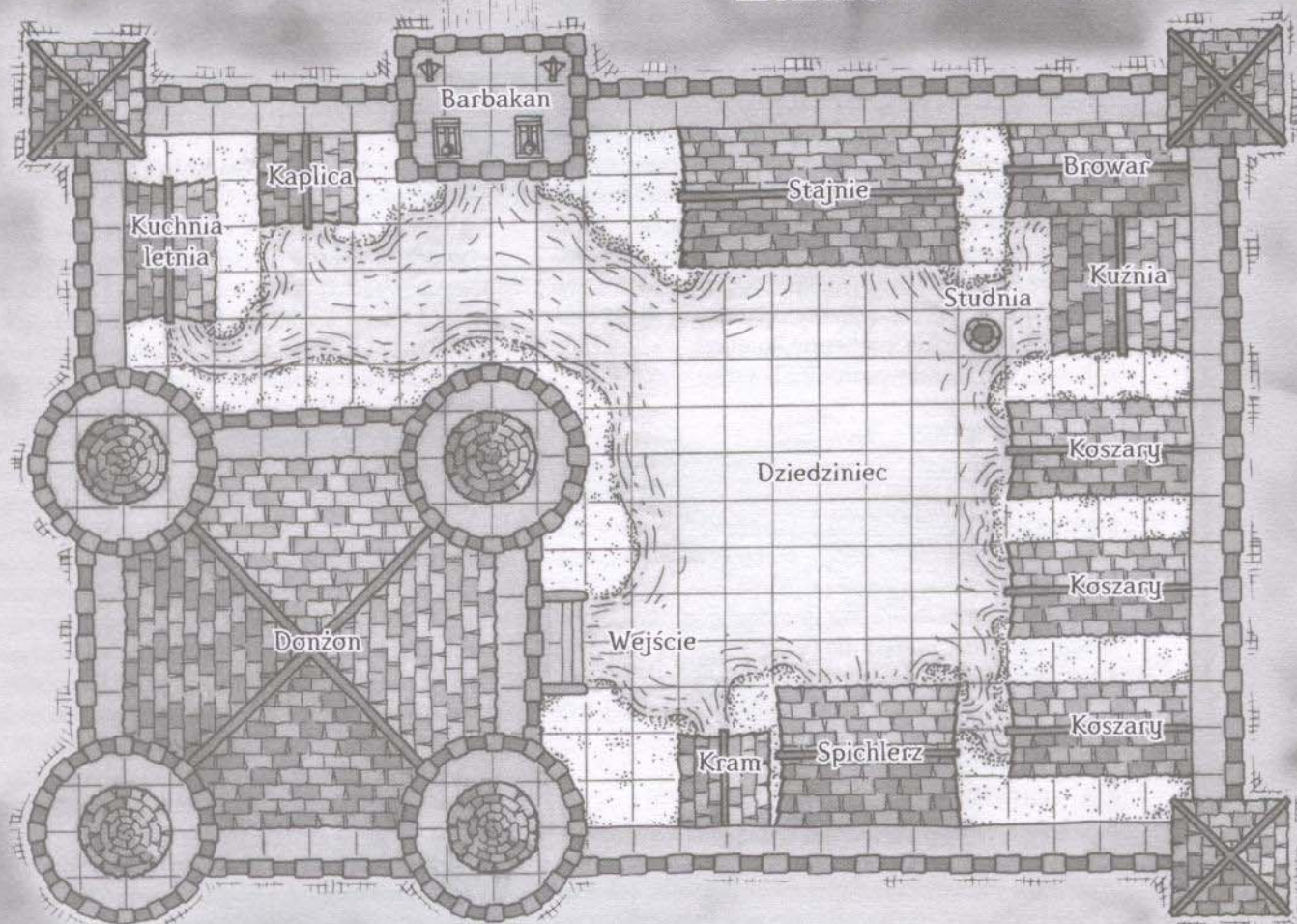
Orle gniazdo składa się z pięciu cylindrycznych „hal”, zatopionych w skale tak, że nad powierzchnię wystają tylko ich kopulaste dachy. Na szczycie każdej znajduje się obudowana blankami platforma, z której krasnoludy odpierają ataki z powierzchni. Podziemny system korytarzy łączy hale oraz jednopiętrowe wyposażone w balisty strzelnice, które górują nad wiodącą do zamku drogą. W większych zamkach korytarze te łączą się z podziemnym labiryntem, a czasem nawet z rozciągającym się pod całym niemal światem Podmrokiem.

Do zamku wodę doprowadza system rur łączących twierdzę ze specjalnymi cysternami – w niektórych zbiornikach przedsiębiorcze krasnoludy hodują nawet

Krasnoludzkie orle gniazdo



Zamek z dziedzińcem



Jedno pole = 3 metry

ryby. Śmieci pali się w kuźniach lub wrzuca w naturalne uskoki i niezmierzone głębie. Ściany i sufity są murowane lub wycinane bezpośrednio w kamieniu – drewno i inne miękkie materiały stosuje się tylko, gdy jest to absolutnie niezbędne.

Ile to kosztuje?

Krasnoludy zbudują orle gniazdo za 550000 sz, wliczając w to umeblowanie i wyposażenie. Każda dodatkowa hala (nie zaznaczona na mapie) to 30000 sz. Obsada, czyli 100 krasnoludzkich żołnierzy, 30 kowali i kamieniarzy oraz 20 służących to miesięczny koszt rzędu 90 sz na złoto i 1350 sz na wyżywienie.

Krasnoludzkie orle gniazdo powstaje w pięć tygodni.

Typowe elementy pięciu hal

Kopuły: Wykonane z magicznie obrobionego i ociosanego kamienia (trwałość 16, 1080 pw), tak wypolerowanego, że trudno się po nim wspinać (ST 24). Każdą kopułę otaczają rynny, odprowadzające wodę do zbiorników. Krasnoludy są na tyle inteligentne, że w obliczu ataku zamykają otwory, uniemożliwiając wrogowi zatrucie wody.

Platformy: Każda kopuła zwieńczona jest płaską platformą chronioną blankami. Z centrum owych platform wznoszą się kominy otoczone spiralnymi schodami,

po których można się dostać do znajdującej się niżej hali.

Wspólna hala

Ta trzypoziomowa konstrukcja (dwa poziomy znajdują się pod ziemią) to jedyna część zamku, którą oglądają przybysze. Znajduje się tu sala audiencyjna, wielka kuchnia i potężna sala, w której wydaje się ucztę. Dla zapewnienia komfortu wyższym gościom, wszystkie drzwi i meble są nieco bardziej masywne, niż wymagałaby tego wygoda krasnoludów. Znaczna część mieszkańców orlego gniazda jada tu przynajmniej kolację, na którą ściągają ich odgłos dzwonu stojącego w hali zegara. To tutaj znajdują się też niewielkie świątynie i kaplice Moradina oraz innych bogów bliskich sercu krasnoludów. Najniższy poziom zajmują browary i pola grzybów. Potężny kuchenny komin wyposażono w komin wyrastający pośrodku kopuły.

Hala mieszkalna

Typowe orle gniazdo ma zwykle dwie hale mieszkalne, choć w niektórych twierdzach wybudowano ich po sześć czy siedem. W każdej mieszczą się kwatery żołnierzy, którzy bronią zamku, służących i rzemieślników, dzięki którym siedziba funkcjonuje, oraz rodzin, które w nim żyją. Mniejsze domowe kuchnie pozwalają przygotować posiłki dla pragnących prywatności, a otaczające halę bawialnie są schronieniem dla tych, którzy akurat nie mają nic do roboty. W każdej hali mieszkalnej żyje około 100 krasnoludów.

Hala starszyzny

Mieszkanie władcy zamku, jego sług oraz rodziny. Tuższe pokoje są znacznie przestronniejsze i doskonale urządzone – krasnoluda, który może pozwolić sobie na orle gniazdo, stać również na odpowiednie wykończe-

nie i meble. W hali starszyzny mieszczą się również często galerie sztuki oraz biblioteki, a w nich historie różnych krasnoludzkich klanów. Najniższy poziom to potężna sala audiencyjna, wyższe zaś zawierają komnaty pana i jego bliskich oraz służby.

Kuźnie

W tej hali dominuje potężna kuźnia, w której krasnoludy kują broń, zbroje i wszelkie metalowe przedmioty używane przez mieszkańców lub przeznaczone na sprzedaż. Ponieważ krasnoludy kochają się w rzemiośle, nikogo nie dziwi, że zarówno kuźnia, jak i wszelkie narzędzia, są najwyższej jakości. W tej hali znajdują się również warsztaty kamieniarskie lub ciesielskie oraz przypominająca muzeum „sala rzemiosła”, w której zobaczyć można największe dzieła, jakie wyszły spod palców tutejszych mistrzów. Pan zamku często zgadza się pokazać kolekcję żądnym wiedzy przybyszom.

Poza twierdzą

Długa i kręta droga wycięta w zboczu ostańca prowadzi do wspólnej hali, kończąc się przed jej potężnymi żelaznymi drzwiami. Jednopiętrowe wieże, na których zainstalowano balisty, wznoszą się wprawdzie po obu stronach drogi, lecz nie można dostać się do nich od zewnątrz – krasnoludy łączą je ze wspólną salą tunelami, by nie wychodzić na powierzchnię. Najczęściej z twierdzy prowadzi również znakomicie ukryte, tajne wyjście, którego położenie zna tylko władca orlego gniazda.

➤ **Typowy krasnoludzki żołnierz:** krasnolud Zbr1; SW 1; średni humanoid; KW 1k8+3; pw 7; Init +1 (Zr); Szyb 4,5 m; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 16); Atak +3 wręcz (1k10+2/×3, krasnoludzki topór bojowy) lub +3 dystansowy (1k10/19-20, ciężka kusza); SC rasowe cechy krasnoludów; Char N; MRO Wytrw +5, Ref +1, Wola +1; S 15, Zr 13, Bd 16, Int 10, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Rzemiosło (płatnerstwo) +3, Wspinaczka +0; Biegłość w broni egzotycznej (krasnoludzki topór bojowy).

Wyposażenie: bełty (10 sztuk), ciężka kusza, duża metalowa tarcza, krasnoludzki topór bojowy, zbroja łuskowa.

➤ **Typowy krasnoludzki uzdrowiciel:** krasnolud Kap2; SW 2; średni humanoid; KW 2k8+9; pw 18; Init -1 (Zr); Szyb 4,5 m; KP 17 (dotyk 9, nieprzygotowany 17); Atak +2 wręcz (1k8+1, ciężki budygany) lub +0 dystansowy (1k10/19-20, ciężka kusza); SA odpędzanie nieumarłych (3/dzień); SC rasowe cechy krasnoludów; Char N; MRO Wytrw +5, Ref -1, Wola +5; S 13, Zr 8, Bd 16, Int 10, Rzt 15, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +8, Leczenie +7; Twardość.

Czary (4/4): 0 – czytanie magii, odporność, przewodnictwo, wykrycie magii; 1 – magiczna broń, schronienie, tarcza wiary, wytrzymałość żywiołowa.

Wyposażenie: bełty (10 sztuk), ciężka kusza, ciężki buzdygan, duża metalowa tarcza, zbroja łuskowa.

Klasztor

Władcy i wojownicy chronią się za murami, wieżami i tarczami, mnisi zaś liczą wyłącznie na odosobnienie, w którym wznoszą klasztory znane z ubóstwa. W razie potrzeby potrafią jednak wykorzystać też swą znajomość sztuk walki.

Typowy klasztor składa się z sześciu-ośmiu parterowych i jednopiętrowych budynków, połączonych ścieżkami wijącymi się wśród zacisznych ogrodów i dziedzińców. Czasami tylko grupa mnichów, ćwicząca bojowe okrzyki, zakłóca spokój świętego miejsca.

Konstrukcja klasztornych budynków opiera się przede wszystkim na przesuwanych ściankach, stanowiących zarówno zewnętrzne, jak i wewnętrzne ściany. Ściany zewnętrzne składają się więc z wielu ruchomych elementów, które mnisi otwierają i zamykają, zależnie od zmian pogody – służą one zarówno jako okna, jak i drzwi. Ściany wewnętrzne to wyłączne rozsuwane panele, wykonane z drewna, laki lub papieru osadzonego na drewnianej ramie. Podłogi zwykle osadza się na palach, toteż wznoszą się kilkanaście centymetrów nad ziemię, tworząc pod każdym budynkiem magazyn na niezbędne przedmioty. Dachy są słomiane lub kryte dachówką i dwuspadowe, przez co strych stanowi kolejny magazyn.

Wody dostarcza święta sadzawka, zasilana przez podziemne źródło, a wszystkie odpadki są ponownie używane lub służą do użytkowania gruntu. Jeśli to tylko możliwe, mnisi samodzielnie uprawiają ziemię – w przeciwnym wypadku kupują żywność za datki.

Budynki klasztorne

Dom czci: Ten budynek poświęcony jest pamięci mnichów, którzy zginęli w służbie klasztoru. Ściany zdobią setki kapliczek i pólcezek z urnami zawierającymi prochy zmarłych zakonników. Bracia dbają, by przed urnami zawsze płonęły świece.

Dom medytacji: W tym budynku mieści się wielka sala przeznaczona do medytacji i wszelkich zakonnych obrządków.

Dom natchnienia: W tym parterowym budynku modlą się tylko i wyłącznie mnisi, oddając cześć posagom przedstawiającym mędrców, którzy osiągnęli przynajmniej namiastkę oświecenia. Powietrze wypełnia tu woń kadzidel.

Dom nauki: Tu złożone są klasztorne księgi i zwoje. Wszędzie stoją biurka, a na nich leżą przybory do pisania. Mnisi często spędzają tu długie godziny, doskonaląc sztukę kaligrafii i poszukując koniecznego do medytacji odosobnienia.

Dom potęgi: W tym piętrowym budynku odbywają się ćwiczenia fizyczne. Tu też mnisi doskonalą się w sztukach walki. Niemal nieustannie grupa niskopoziomych nowicjuszy pracuje tu nad ruchami i postawą,

a bardziej zaawansowani adepci mierzą się ze sobą, nuczając młodszych lub przez długie godziny stoją w bezruchu w wybranej pozycji. Pod podłogą i na strychu mieści się skromna kolekcja klasztornej uzbrojenia.

Fontanna: Właściwie jest to bijące spod ziemi źródło – ulubione miejsce medytacji wielu mnichów.

Jadalnia: W tym pomieszczeniu znajduje się wyłącznie długi stół, przy którym mnisi jedzą na dwie zmiany.

Kuchnia: Mnisi na zmianę pracują w kuchni – nawet najstarsi i najczciodszy zmywają oraz kroją warzywa. Posiłki są proste i najczęściej jarskie.

Kwatery: Papierowe ściany dzielą parter tego budynku na małe cele, w których – na matach – sypiają młodzi mnisi. Na piętrze znajdują się pokoje starszych mnichów, nieco większe, lecz tylko nieznacznie wygodniejsze. Drzwi prowadzą stąd do jadalni.

Magazyn: Tu przechowuje się żywność.

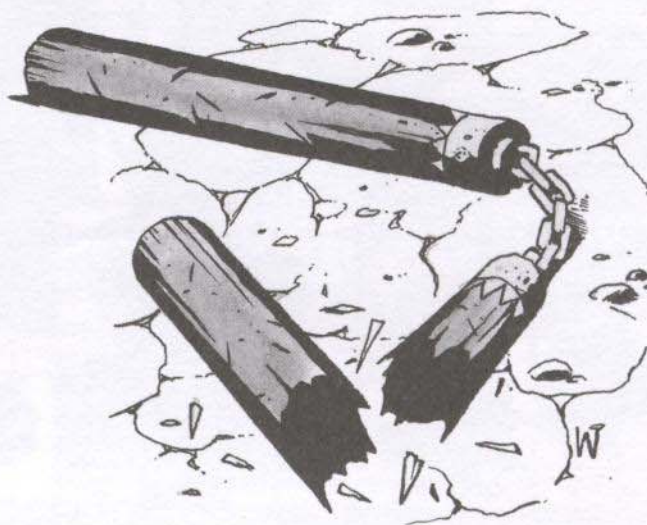
Ogród: Przepiękny, świetnie utrzymany ogród jest ulubionym miejscem medytacji. Mnisi na zmianę pracują w ogrodzie, by utrzymać go w stanie doskonałości.

Świątynie i biura: W tym dwupiętrowym budynku, wyraźnie zdobniejszym od pozostałych, mieszczą się niewielkie kapliczki, odwiedzane zarówno przez okolicznych mieszkańców, jak i pielgrzymów, zostawiających drobne datki. Niektóre kapliczki to zwyczajne wnęki w ścianach, pełne świec i posążków, inne zaś mają większe ołtarze czy posągi oraz ławy. Mnisi, którzy miewają kontakt ze światem zewnętrznym (na przykład bracia zajmujący się rekrutacją, zakupami czy rzeczniczy świątyni), przyjmują interesantów właśnie w tym miejscu, w skromnie urządzonych pokojach.

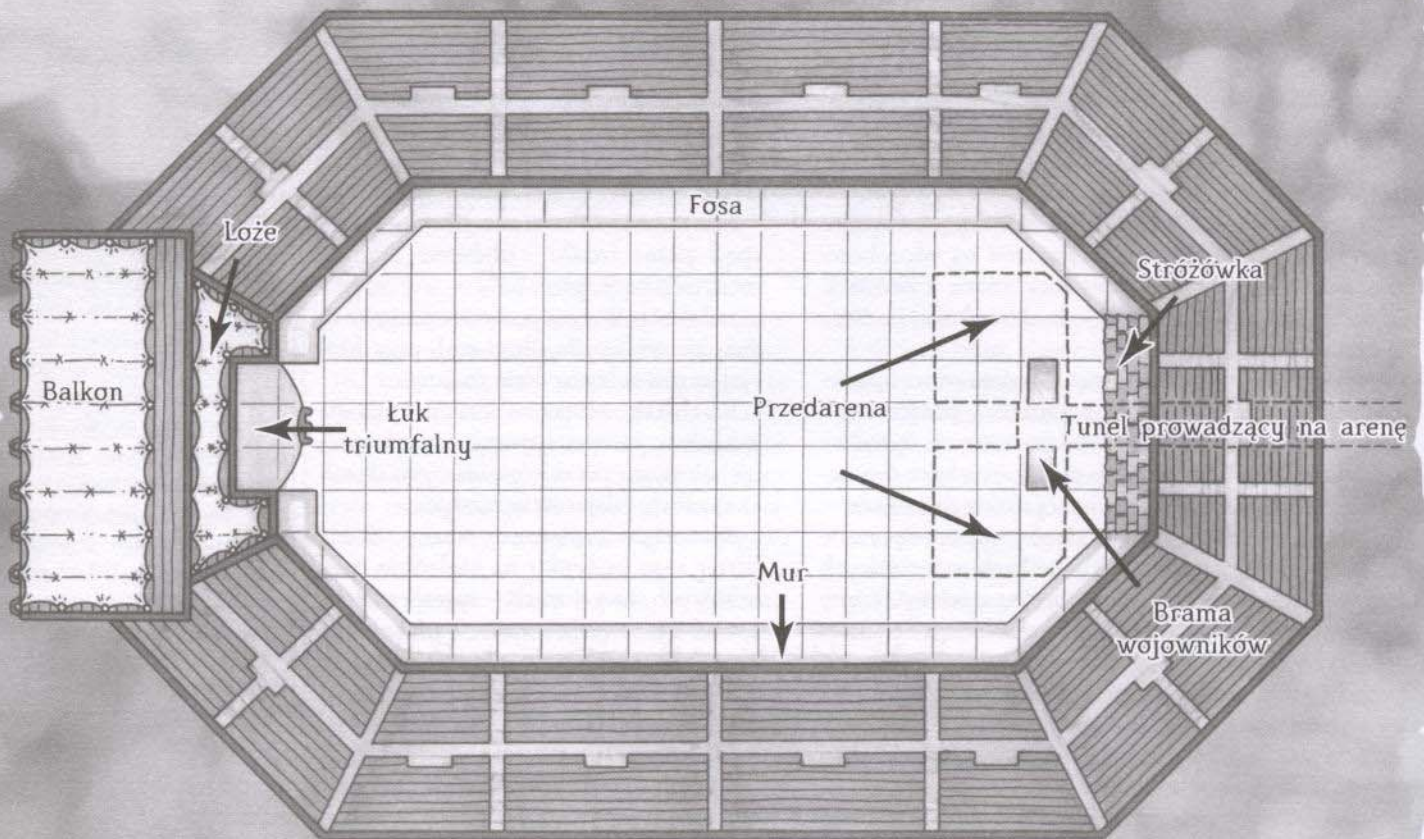
Ile to kosztuje?

Wybudowanie klasztoru pochłonięłoby prawdopodobnie około 60000 sz, gdyby nie liczyć darmowej pracy mnichów, która zmniejsza go do 40000 sz. Utrzymanie też nie kosztuje wiele – setka mnichów, która zwykle zamieszkuje klasztor, nie pobiera żadnych wypłat i jada co najwyżej za 150 sz miesięcznie lub mniej, jeśli uprawia własną żywność.

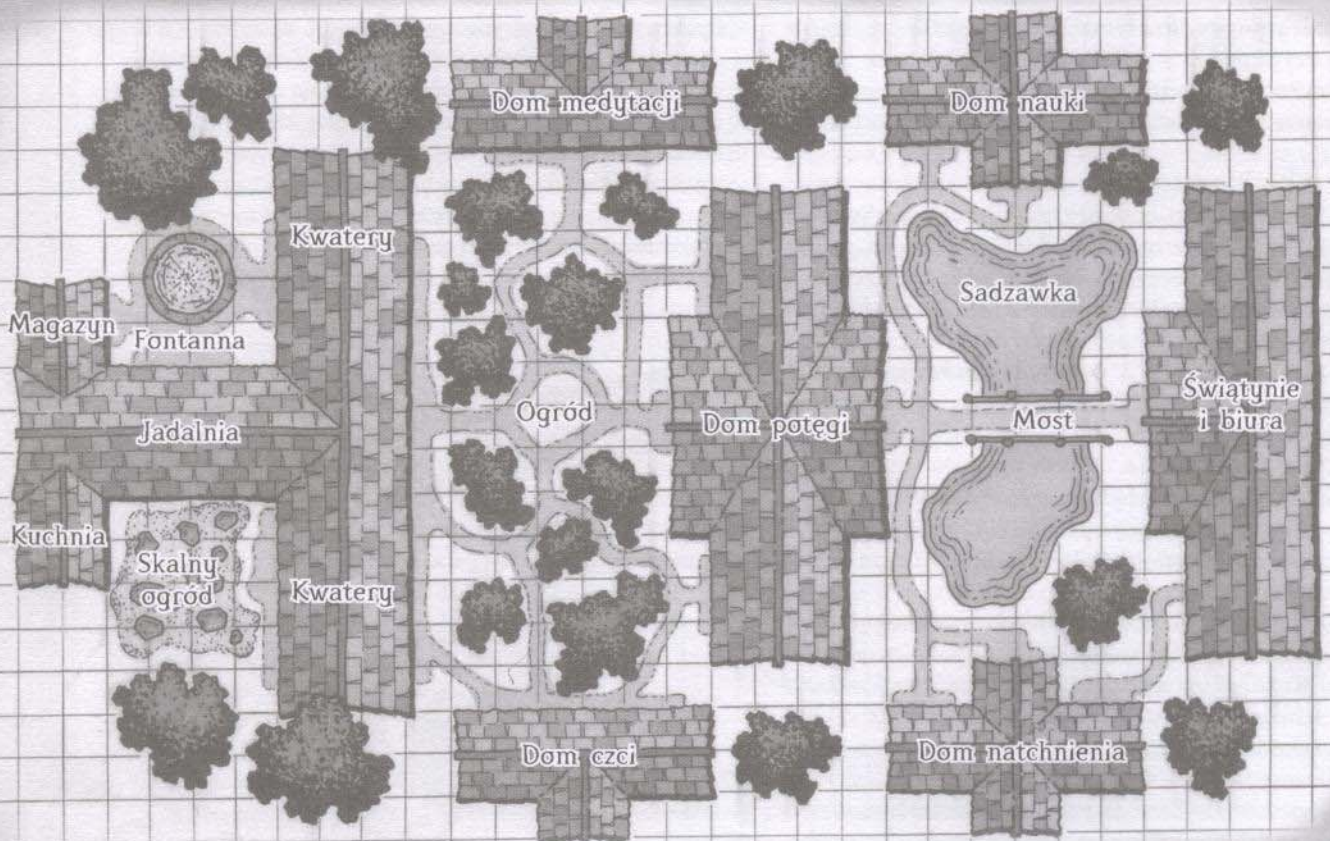
Zbudowanie klasztoru zajmuje sześć tygodni.



Arena



Klasztor



Jedno pole = 3 metry

➤ **Typowy akolita:** Człowiek Mni1; SW 1; średni humanoid; KW 1k8+1; pw 5; Init +6 (+2 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 9 m; KP 14 (dotyk 14, nieprzygotowany 12); Atak +1 wręcz (1k6+1, bez broni); SC grad ciosów, oszalałmający atak, uchylenie; Char PN; MRO Wytrw +3, Ref +4, Wola +4; S 13, Zr 15, Bd 12, Int 10, Rzt 14, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +6, Równowaga +6, Skakanie +5, Ukrywanie +6, Upadanie +6; Poprawiona inicjatywa, Uniki.

Wyposażenie: habit.

➤ **Typowy przełożony zakonu:** Człowiek Adp3/Mni3; SW 6; średni humanoid; KW 3k6+3k8-6; pw 17; Init +7 (+3 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 15, nieprzygotowany 12); Atak +4 wręcz (1k6+1, bez broni); SC grad ciosów, oszalałmający atak, uchylenie, odbicie strzał, spokojny umysł; Char PN; MRO Wytrw +3, Ref +7, Wola +8; S 12, Zr 16, Bd 8, Int 13, Rzt 14, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +3, Leczenie +8, Nasłuchiwanie +5, Profesja (zielnik) +6, Rzemiosło (kaligrafia) +4, Upadanie +6, Wiedza (religia) +5, Wiedza (tajemna) +5, Występy (flet, bęben, gawędy) +3; Finezja w broni (atak bez broni), Poprawiona inicjatywa, Uniki, Wyszczepianie.

Czary (3/3): 0 – czytanie magii, leczenie drobnych ran, naprawa; 1 – błogosławieństwo, leczenie lekkich ran, wytrzymałość żywiołowa.

Wyposażenie: habit.

Arena

Niewiele występów publicznych ściąga takie liczne tłumy jak walki gladiatorów. Miłośnicy atletów przybywają z całego miasta, by śpiewem i okrzykami zagrzewać do boju dwóch walczących – często na śmierć i życie.

Areny projektuje się tak, by zapewniały dobry widok, wyraźnie rozdzielając przy tym widzów i uczestników igrzysk. Część gladiatorów to niewolnicy, którzy chętnie znikliby w tłumie i umknęli na wolność. Inni to schwytane w najdzikszych ostępach bestie, które z chęcią zajęłyby się bezbronnymi widzami.

Istnieją równie dobre powody, by trzymać pod kontrolą widzów. Tłum niekiedy wpada w szal, gdy walka toczy się nie po jego myśli, a nieuczciwi gladiatorzy starają się czasem oszukiwać, sadzając na widowni sprzymierzeńców i manipulując nastrojem widzów.

Opisaną tu arenę (w sam raz dla średniego miasta) otacza 12-metrowy, solidnie zbudowany mur (ST wspinałki 20) oraz biegnąca u jego podnóża szeroka na 3 metry i głęboka na 5 metrów fosa. Gladiatorów i tłuszcę cały czas obserwują łucznicy, a oddział halabardników gotów jest w każdej chwili wkroczyć na arenę i przywrócić porządek.

Na widowni zmieści się 2500 osób – licząc pojemność zadaszonego pawilonu, z miejscami dla najbogatszych. Większość wywodzących się z klasy pracującej miło-

śników walki siedzi na niskich, drewnianych ławkach po wschodniej, zachodniej i południowej stronie areny (oczywiście, jeśli akurat nie stoi i nie wrzeszczy).

Elementy areny

Brama wojowników: Namiot zakrywający schody prowadzące na dół składa się po jednym szarpnięciu liny – tak dramatyczne wejście podgrzewa odpowiednio tłum. Gladiatorzy wchodzą pojedynczo, ciesząc się owacją na ich cześć, po czym idą na północny kraniec areny, gdzie czekają na rozpoczęcie walki.

Fosa i mur: Obsadzone przez rozmieszczonych co mniej więcej 15 metrów łuczników stojących w parach wspartych o siebie plecami – jeden obserwuje arenę, a drugi tłum.

Łuk triumfalny: Tradycja nakazuje zwycięzcy opuścić arenę przez łuk triumfalny, gdzie szlachetnie urodzeni sypią nań płatki kwiatów, a ojcowie miasta mogą go sobie dokładnie obejrzeć. Łuk prowadzi do serii dobrze strzeżonych pomieszczeń, gdzie gladiator pozostaje, póki tłum się nie rozejdzie.

Przedarena: Podziemne tunele łączą te pomieszczenia ze znajdującymi się po drugiej stronie ulicy, nie opisanymi tu budynkami – tędy wchodzi gladiatorzy, kryjąc się przed ciekawskimi spojrzeniami tłumu. Wygląd tych pomieszczeń zależy od statusu gladiatorów w danym mieście. Jeśli są niewolnikami, będą tu tylko klatki, w których się ich przetrzymuje. Jeżeli jednak na arenie walczą zawodowi atleci, w tych ogrzewanych pomieszczeniach czekają sędziowie, zbrojmistrz i menadżerowie.

Stróżówka: Każdą walkę z tego przypominającego bunkier budynku obserwuje mniej więcej dziesięciu ciężkozbrojnych „dozorców”. Do ich obowiązków należy zmiana dekoracji pomiędzy bitwami oraz pilnowanie dzikich zwierząt i potworów. Mają także zmuszać opornych do walki oraz uprzątać ciała zabitych.

➤ **Typowy gladiator-debiutant:** Człowiek Wjk1; SW 1; średni humanoid; KW 1k10+1; pw 6; Init +2 (Zr); Szyb 6 m; KP 17 (dotyk 12, nieprzygotowany 13); Atak +3 wręcz (1k8+3/19-20, miecz dwuostrzowy) lub +1/+1 wręcz (1k8+2 i 1k8/19-20, miecz dwuostrzowy); Char N; MRO Wytrw +3, Ref +2, Wola +0; S 14, Zr 15, Bd 13, Int 8, Rzt 10, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Skakanie +6, Występy (dowolne trzy) +3; Biegłość w broni egzotycznej (miecz dwuostrzowy), Oburęczność, Walka dwoma rodzajami broni.

Wyposażenie: miecz dwuostrzowy, napierśnik.

➤ **Typowy weteran areny:** człowiek Trp1/Wjk6/Gla2; SW 9; średni humanoid; KW 9k10+18; pw 69; Init +2 (Zr); Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 12, nieprzygotowany 18);

Ile to kosztuje?

Arena tak wielka, jak tu opisana, kosztuje przynajmniej 260 000 sz. Roczny zysk wynosi około 2600 sz.

Arenę buduje się w dwadzieścia sześć tygodni.

Atak +14/+9 (1k8+7, straszny korbacz +1) lub +10/+5 wręcz (1k8+6, straszny korbacz +1) i +5 wręcz (1k8+4, straszny korbacz +1); SA: ulubiony wróg – ludzie, poprawiona finta, obserwowanie przeciwnika +1; Char NZ; MRO Wytrw +12, Ref +4, Wola +1; S 16, Zr 14, Bd 14, Int 13, Rzt 8, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +7, Jeździectwo +12, Postępowanie ze zwierzętami +8, Skakanie +13, Stosowanie liny +8, Wspinaczka +13, Występy (dowolne cztery) +3; Biegłość w broni egzotycznej (straszny korbacz), Konna walka, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Specjalizacja w borni (straszny korbacz), Unikni, Wspecjalizowanie, Zogniskowanie broni (straszny korbacz).

Wypożyczenie: straszny korbacz +1, koszulka kolcza +2.

Niezwykłe przedstawienia z udziałem gladiatorów

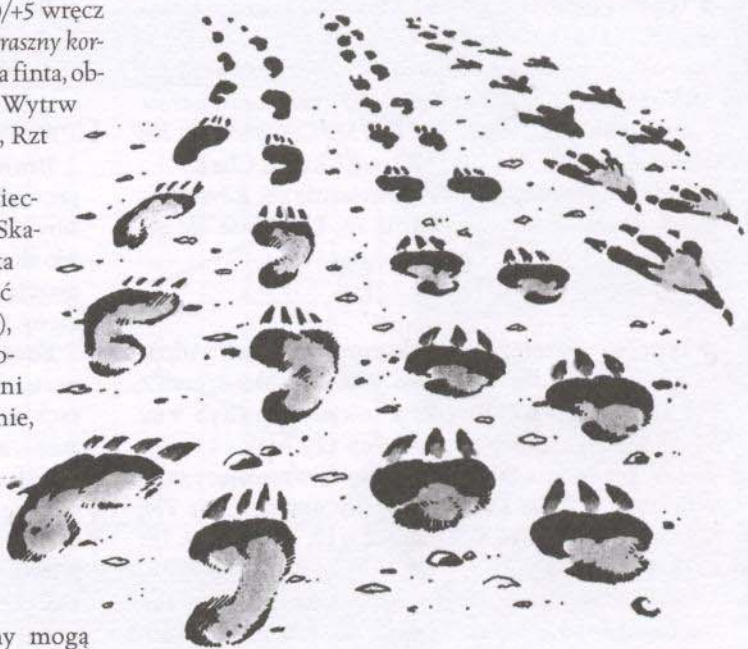
Bitwa morska: Tylko największe areny mogą sobie pozwolić na tak wystawne igrzyska, potem jednak wspomina się je długie lata. Arena zostaje zatopiona, a gladiatorzy płyną makietami okrętów wojennych, by dać widzom pojęcie o tym, jak wygląda bitwa morska. Statki taranują się, załoganci zwisają na linach, odpierają abordaże i szturmują po takielunku – wszystko ku uciesze gawiedzi.

Bitwy krasnoludów i giganta: W takich walkach jednego przeciw wielu rzadko walczą prawdziwi giganci i krasnoludy (choć i to się zdarza) – częściej grupa małych i zręcznych gladiatorów, na przykład niziołków złodziei, walczy z jednym, potężnym przeciwnikiem, uzbrojonym w wiele straszliwych rodzajów broni. Mniejsi muszą działać wspólnie, by obalić i pokonać nieprzyjaciela, ten zaś musi trzymać ich na dystans i eliminować jednego po drugim.

Gonitwy i bitwy konne: W społeczeństwach, które cenią sobie konie, areny drżą od ich kopyt równie często, jak od krzyków umierających gladiatorów. Czasem łączy się walkę i wyścig – czterej walczący jadą konno przez tor przeszkód, by dopaść do trzech lanc i tarcz umieszczonych na końcu areny. W pełnym galopie sięgają po broń i zwracają zmęczone wierzchowce, by zmierzyć się ze sobą w rycerskiej gonitwie.

Obleżenie: Zarządca areny wznosi na jej środku drewnianą konstrukcję, której – z pomocą zapalonych strzał i wrzącego oleju – broni mała grupka gladiatorów. Większy oddział szturmuje ją używając taranów, zwykle niszcząc ją przy okazji.

Pojedynek magów: Organizatorzy takich igrzysk nalegają, by używać wyłącznie widowiskowych i dobrze wymierzonych czarów (zaklęcia obszarowe, jak choćby *kula ognia*, są zakazane). Dość popularne bywa więc przyzywanie istot mocą *wezwania potwora* lub *we-*



zwania naturalnego sojusznika, podobnie jak promienie i dystansowe czary dotykowe, które – niestety – nie trafiają z pewnością magicznego pocisku.

Pojedynek na czas: Dwaj gladiatorzy umieszczeni są na platformie nad żrącym kwasem, płonącym olejem lub zatrutą wodą. Platforma opada powoli – za sprawą magii bądź złożonego mechanizmu. Tylko zwyciężając w walce gladiator może ją zatrzymać.

Połączeni łańcuchem: Do takich walk często stają skazańcy (zwycięzcy obiecują się wolność). Pary gladiatorów skuwają się łańcuchami, a następnie wypuszczają na arenę, do morderczej walki o wolność. Zwyciężają zwykle te pary gladiatorów, które potrafią tak skoordynować działanie, by łańcuch im nie przeszkadzał – najlepsi używają go nawet w charakterze broni.

Przeciw potworom: Niektórzy organizatorzy igrzysk płacą ciężkie pieniądze za schwytane żywce dzikie bestie – od niedźwiedzi i tygrysów poczynając, na piekielnych ogarach, minotaurach i dinozaurach kończąc.

Ukryta broń: Gladiatorzy zaczynają atak bez broni i zbroi. Po arenie porozrzucone są najróżniejsze stuki uzbrojenia i pancerza oraz wiele niskich ścian, barykad i innych przeszkód, by utrudnić poruszanie. Gladiator musi znaleźć broń i zbroję, zanim zrobią to jego przeciwnicy.

Walka na oślep: Zasady są proste – dwóch dobrze uzbrojonych, lecz słabo opancerzonych przeciwników walczy z zawiązanymi oczami. Często obwiesza się ich przy tym dzwoneczkami, które podzwaniają przy każdym ruchu, zdradzając pozycję. Tłum uważa towarzyszące takiej walce potknięcia, chybione szarże i dzikie wymachiwanie bronią za zabawne.

MIECZ I PIĘŚĆ

Przewodnik dla wojowników i mnichów

Walka to nie wszystko... ale wszystko to walka

Mistrzowie walki zbrojnej i walki wręcz, mnisi i wojownicy, doczekali się wreszcie swojego podręcznika. Znajdą w nim mnóstwo pomysłów i nowych możliwości, w tym:

- Nowe atuty, klasy prestiżowe, broń i ekwipunek.
- Opisy organizacji takich jak Szkarłatni Mściciele i Protektorzy Wielkiego Królestwa.
- Plany miejsc, które wojownicy i mnisi często odwiedzają: wież strażniczych, klasztorów i aren gladiatorów.

Ta niezbędna zarówno graczom jak i Mistrzowi Podziemi książka, nada dodatkowego wymiaru każdej kampanii.

Podręcznik gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI oraz Księga Potworów są niezbędne, aby Mistrz Podziemi mógł wykorzystać ten dodatek. Graczowi wystarczy sam Podręcznik gracza.

Dodatkowy projekt i rozwinięcie: Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Dale Donovan, David Eckelberry, David Noonan, Jonathan Tweet, James Wyatt.

ISBN: 83-88916-64-5



9 788388 916649

Cena detaliczna: 29,00 zł

