



WŁADCY DZICZY

Przewodnik dla barbarzyńców, druidów i tropicieli



David Eckelberry i Mike Selinker

WŁADCY DZICZY

Przewodnik dla barbarzyńców,
druidów i tropicieli

Wykonanie

Projekt: David Eckelberry, Mike Selinker

Dodatkowy materiał i inspiracja: Wolfgang Baur, Michael Donais, Rich Redman,
Jennifer Clarke Wilkes, Teeuwynn Woodruff

Redakcja: Penny Williams

Dyrektor kreatywny: Ed Stark

Dyrektor graficzny: Dawn Murin

Ilustracja na okładce: Jeff Easley

Ilustracje wewnątrz: Dennis Cramer, David Day, Wayne Reynolds

Typografia: Angelika Lokotz

Opracowanie graficzne: Cynthia Fliege

Zarządzanie projektem: Anthony Valterra

Kierownik projektu: Justin Ziran, Martin Durham

Kierownik produkcji: Chas DeLong

Testujący grę: Rich Baker, Tim Beach, Andy Collins, Michael Donais, Dale Donovan, Jeff Grubb, Robert Gutschera, Gwendolyn FM Kestrel, Jessica Lawson, Duane Maxwell, Angel McCoy, David Noonan, Jonathan Tweet, JD Wiker, Jennifer Clarke Wilkes, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff, Warren Wyman, Justin Ziran

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

Źródła: Część znajdujących się w tym podręczniku materiałów pierwotnie opublikowano w *Opisie świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*, *Magii Faerunu*, *Obroncach Wiary: podręczniku dla kapłanów i paladynów*, *Mieczu i Pięści: podręczniku dla wojowników i mnichów* oraz *Pieśni i Ciszy: podręczniku dla bardów i lotrzyków*.

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



620-88164-001

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hosveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

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



ISBN 83-7418-001-3

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Tomasz Majkowski
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Marzena Piłko
Skład i łamanie: Jarosław Polański

Logo i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, MISTRZ PODZIEMI, FORGOTTEN REALMS i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc.

Logo d20 system i d20 są znakami handlowymi należącymi 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.

© 2002, 2004 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: Tajemnice natury	5
Spojrzenie na barbarzyńcę	5
Barbarzyńca i rasa	5
Barbarzyńca i inne klasy	6
Ramka: Odpowiednik poziomu	6
Kiedy wpaść w szal?	7
Spojrzenie na druida	8
Druid i rasa	8
Ramka: Skąd się wywodzą?	8
Druid i inne klasy	9
Uzupełnienie zasad:	
Wykorzystywanie <i>zwierzęcego kształtu</i>	10
Spojrzenie na tropiciela	12
Tropiciel i rasa	13
Tropiciel i inne klasy	14
Wariant: Miejski tropiciel	15
Jak wybrać ulubionego wroga	16
Opcjonalne zasady dotyczące ulubionych wrogów	18
Ramka: Opcjonalne zasady Zastraszania	18
Rozdział 2: Umiejętności i atuty	18
Nowe sposoby używania umiejętności	18
Postępowanie ze zwierzętami	18
Ukrywanie	19
Tajniki dziczy	20
Atuty	20
Atuty zastępcze	20
Atuty kształtów	20
Nowe atuty	20
Atak z powietrza	20
Cień	20
Czar naturalny	20
Dodatkowy szal	21
Dodatkowy ulubiony wróg	21
Dodatkowy <i>zwierzęcy kształt</i>	22
Gigancja twardość	22
Kontrolowanie roślin	22
Kontrolowanie zwierząt	22
Krasnoludzka twardość	22
Mowa <i>zwierzęcego kształtu</i>	22
Nadnaturalny cios	22
Niezwykła zręczność	22
Niszczycielski szal	22
Odegnanie roślin	22
Odegnanie zwierząt	23
Odporność energetyczna	23
Odporność na choroby	23
Odporność na trucizny	23
Parowanie drugą ręką	23
Po konarach	23
Pochwycenie	23
Potężne trafienie krytyczne	23
Proporcjonalny <i>zwierzęcy kształt</i>	23
Smocza twardość	24
Sprawniejsza walka dwoma rodzajami broni	24
Sprawniejsze latanie	24
Sprawniejsze pływanie	24

Sprytny wymyk	24
Straszliwy szal	24
Szał na zawołanie	24
Szybsze leczenie	24
Ślepowidzenie	24
Ulubione trafienie krytyczne	25
Warzenie naparów	25
Węch	25
Wielokrotny atak	25
Większa sprężystość	25
Wydłużony szal	25
Zachowanie przytomności	25
<i>Zwierzęce kształty</i> : szybka przemiana	25
Zwrot przez skrzydło	25

Rozdział 3: Narzędzia

Broń egzotyczna	26
Opis broni	26
Nowe magiczne przedmioty	27
Napary	31
Czym jest napar?	31
Tworzenie naparów	31
Ramka: Zasada opcjonalna: Druidzi jako alchemicy	31
Wariant: Zrób to sam	32

Rozdział 4: Zwierzęta

Zwierzęcy towarzysz	34
Kupowanie zwierząt	34
Ramka: Inne źródła	34
Wież	35
Nastrój i nastawienie zwierzęcia	35
Ograniczenia i problemy	35
Ramka: Najlepszy przyjaciel?	35
Żywienie i opieka	36
Przetamywanie ograniczeń	36
Ramka: Wychowanie towarzysza	36
Porzucanie towarzysza	37
Zwiększanie możliwości towarzysza	37
Złowieszcze zwierzęta	37
Złowieszcza ropucha	38
Złowieszczy jastrząb	38
Złowieszczy wąż	39
Złowieszczy koń	39
Złowieszczy łось	39
Złowieszczy słoń	39
Legendarne zwierzęta	40
Legendarny orzeł	41
Legendarna małpa	41
Legendarny wilk	42
Legendarny wąż	42
Legendarny koń	42
Legendarny niedźwiedź	42
Legendarny tygrys	43
Legendarny rekin	43

Rozdział 5: Klasy prestiżowe

Cyklon	43
Detektyw straży	44
Ramka: Reguła dowodów	46
Gardzący magią	46
Geomanta	48
Wyobcowanie	49
Kłatwiarz	50
Król/Królowa dziczy	52

TABELE

Ramka: Specjalne klasy prestiżowe	53
Właściwości zależne od terenu	54
Leśny strzelec	54
Łowca wrogów	55
Mistrz broni egzotycznej	57
Naturobójca	58
Nieustraszony jeździec	60
Co może być wierzchowcem?	62
Ramka: Inne atuty dla wierzchowca	62
Obłaskawiacz bestii	63
Ogar krwi	65
Organizacja: Ogary krwi	66
Oko Gruumsha	67
Organizacja: Oczy Gruumsha	68
Postrach niewiernych	68
Różnokształtny	70
Szalony berserker	71
Władca służów	73
Władca zielonolistnych	75
Organizacja druidów: Bractwo Zielonego Gaju	76
Władca zwierząt	77
Totemy	79
Rozdział 6: Czary	80
Nowe czary czarodzieja/zaklinacza	80
Nowe czary druida	80
Nowe czary kapłana	81
Nowe czary tropiciela	81
Ramka: Więcej czarów dla adeptów	81
Nowe czary	82

Tabela 2-1: Atuty	21
Tabela 3-1: Nowa broń egzotyczna	26
Tabela 3-2: Nowe przedmioty magiczne	28
Tabela 3-3: Podstawowe ceny i koszty stworzenia naparów	32
Tabela 3-4: Konkretnie komponenty	33
Tabela 5-1: Cyklon	43
Tabela 5-2: Detektyw straży	45
Tabela 5-3: Gardzący magią	47
Tabela 5-4: Geomanta	49
Tabela 5-5: Kłątwarz	52
Tabela 5-6: Król/Królowa dziczy	53
Tabela 5-7: Leśny strzelec	54
Tabela 5-8: Łowca wrogów	56
Tabela 5-9: Mistrz broni egzotycznej	57
Tabela 5-10: Naturobójca	59
Tabela 5-11: Nieustraszony jeździec	60
Tabela 5-12: Wierzchowiec jeźdźca	61
Tabela 5-13: ST testów Postępowania ze zwierzętami przy tresowaniu wierzchowców	62
Tabela 5-14: Obłaskawiacz bestii	63
Tabela 5-15: Ogar krwi	65
Tabela 5-16: Oko Gruumsha	67
Tabela 5-17: Postrach niewiernych	69
Tabela 5-18: Różnokształtny	71
Tabela 5-19: Szalony berserker	72
Tabela 5-20: Władca służów	73
Tabela 5-21: Władca zielonolistnych	75
Tabela 5-22: Władca zwierząt	77



WSTĘP

Poczuj ożywczą moc natury.

– Vadania

Świat DUNGEONS & DRAGONS, z całą jego magią, straszliwymi podziemiami i potężnymi czarodziejami, pozostaje zdominowany przez siły natury. Składa się na nie flora, fauna oraz podstawowe czynniki meteorologiczne – i nikt nie wątpi tu w potęgę przyrody. Bohaterowie, którzy żyją w największej harmonii z dzikim światem natury, najlepiej sobie radzą z życiem codziennym. Nie angażują ich odległe, międzyplanetarne eksperymenty, nie wyznają nieobecnych i nieśmiertelnych bóstw i nie wiążą ich abstrakcyjne systemy etyczne. Nie zamykają się przed światem w klasztorach i miastach. Druidzi, tropiciele i barbarzyńcy przynależą do tego świata w sposób nieosiągalny dla żadnych innych postaci. Obdarzony straszliwą siłą barbarzyńca żyje, wyciskając życie jak cytrynę. Tropiciele łączy znajomość praw natury z mistyczną łaską. Druid otwiera się na wszystkie cuda ziemi, wody i powietrza.

Choć dysponują potężną mocą, „władcy dziczy” to w gruncie rzeczy osoby skromne. Głupcy sądzą, że skoro wiążą się oni ze światem i próbują go bronić, są słabsi od potężnych władców i generałów, którzy zmuszają przyrodę do posłuszeństwa. I choć barbarzyńcy, tropiciele i druidzi żyją inaczej niż ci, którzy zbijają się w stada i chronią za murami miast, nie można wątpić, że stanowią groźnych przeciwników. Niniejsza książka dokładnie analizuje władców dziczy i podsuwa narzędzia, dzięki którym ich ogromny potencjał jeszcze wzrośnie.



CO ZNAJDZIESZ, A CZEGO NIE ZNAJDZIESZ W TEJ KSIĄŻCE

Wszystkie zawarte tu materiały są zupełnie nowe i oparte na regułach ostatniego wydania DUNGEONS & DRAGONS. Znajdziesz tu nowe zasady, atuty i klasy prestiżowe oraz wiele rad, dzięki którym twój barbarzyńca, druid czy tropiciel wzniosą się na wyżyny.

Żadna część podręcznika nie stoi w sprzeczności ani nie zastępuje reguł czy informacji znajdujących się w książkach podstawowych, chyba że w opisie konkretnego przypadku wyraźnie to zaznaczono. W tym dodatku zawarto zasady, które rozszerzają reguły opisane w Podręczniku Gracza, Przewodniku Mistrza Podziemi i Księdze Potworów.

Ta książka zawiera nowe opcje – pamiętaj: opcje, nie ograniczenia – które możesz wykorzystać podczas gry w D&D®. Zanim zaczniesz korzystać z tych reguł, skonsultuj się ze swoim Mistrzem Podziemi i zapytaj go o zgodę. Prowadzący grę może, oczywiście, również korzystać z atutów, czarów czy klas postaci, tworząc bohaterów niezależnych. Wykorzystaj to, co ci odpowiada, a zmień, co ci denerwuje, resztę zaś zignoruj. Baw się dobrze!

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Ta książka ma jeden podstawowy cel – dać ci narzędzia potrzebne do stworzenia nietypowego, unikatowego, odpowiadającego twoim potrzebom barbarzyńcy, druida czy tropiciela. Z pomocą zgromadzonego tu materiału z łatwością sprawisz, że twoja postać będzie niepowtarzalna, a jej możliwości się zwiększą.

W Rozdziale 1 opisujemy korzyści, wynikające z gry barbarzyńcą, druidem lub tropicielem. Znajdziesz tu rady, jak najlepiej używać zdolności klasowych tych postaci i zminimalizować ich potencjalne słabości. Znajdziesz tu również objaśnienia, porady i rozszerzenia zasad, które są już częścią gry – dotyczące, na przykład, wyboru ulubionego wroga.

Rozdział 2 opisuje specjalne atuty, takie jak *Zwierzęce kształty*, *szybka przemiana* czy *Smocza twardość*, które zwiększą możliwości twojego bohatera. Ponadto omawia się tu szczegółowo umiejętności i podsuwa nowe, interesujące zastosowania dla umiejętności klasowych barbarzyńców, druidów i tropicieli.

W Rozdziale 3 znajdziesz ciekawe przedmioty stworzone z myślą zarówno o postaciach posługujących się magią, jak i takich, które z niej nie korzystają.

Rozdział 4 to przede wszystkim zbiór porad, jak grać, gdy masz u boku zwierzęcego towarzysza. Opisano tu również statystyki nowych typów złowieszczych zwierząt oraz zupełnie nowy ich rodzaj – zwierzęta legendarne.

Rozdział 5 otworzy przed twoim bohaterem nowe możliwości rozwoju, przedstawiając władców zwierząt, naturbójców, szalonych berserkerów i inne klasy prestiżowe.

Rozdział 6 w końcu rozszerza listę dostępnych na różnych poziomach czarów objawień.

ROZDZIAŁ 1: TAJEMNICE NATURY

Czas płynie niczym rzeka, a nasze cierpienie to tylko kamyki na jej dnie.

– Vadiana

W rozdziale tym analizuje się rolę barbarzyńcy, tropiciela i druida w kampanii. Postaci mogą wyglądać na samotników, którzy odcinają się od cywilizacji i nierozzerwalnie wiążą z cyklami natury. Zasadniczo jednak DUNGEON & DRAGONS nie jest grą przeznaczoną do rozgrywek solowych – opowiada raczej o zmaganiach drużyny z nieprzewidywalnym światem. Barbarzyńcy, druidzi i tropiciele muszą zatem w jakiś sposób harmonijnie współdziałać z innymi klasami, wykorzystując swe szczególne talenty dla dobra całej grupy. Zajmiemy się zatem problemem wpasowania takich „przybyszów” w kampanię tak, by w pełni mogli korzystać z posiadanych możliwości.

SPOJRZENIE NA BARBARZYŃCĘ

W tym szaleństwie jest metoda. Wal ich wszystkim, co masz. Wal ich mocno i szybko. Wal ich, póki nie przestaną się ruszać. Oto metoda.

– Krusk

Barbarzyńcy podążają drogą czystej potęgi. Nie używają sztuczek wojowników, świętej energii paladynów, brak im też gibkości tropicieli, a mimo walka idzie im bardzo dobrze. Jak? Otóż, są silniejsi i twardsi niż ktokolwiek inny – ot i cała tajemnica.

Większość klas zajmujących się walką wręcz jest dość wszechstronna. Tropiciele i paladyni potrafią, oprócz rąbania mieczem, rzucić czary i mają najrozmaitsze zdolności specjalne. Łotrzyk posiada niezmierną liczbę umiejętności, wojownik atuty premiowe, a mnich całą gamę specjalnych zdolności. Bard to chodząca definicja elastyczności czy nawet wszechstronności. Jakim zatem cudem barbarzyńcy wypadają na ich tle tak dobrze? Po prostu koncentrują się oni na jednym. Nie próbują chytłych sztuczek, nie próbują zwodzić przeciwnika. Zawsze robią to samo – próbują pokonać wroga brutalną siłą. Zupełne oddanie tej prostej metodologii czyni z barbarzyńcy bardzo efektywną maszynę do zabijania. Wszak podczas rundy walki najczęściej samemu się uderza lub unika ciosów innych. Czemu zatem, do licha, nie specjalizować się właśnie w tym?

Oczywiście, barbarzyńca musi znosić razy równie dobrze, jak samemu je rozdzielać. Dla bohatera, który specjalizuje się właśnie w walce, przetrwanie to sprawa najwyższej wagi i choć dobrze jest bez trudu powalać nieprzyjaciół, ważniejsze, by dożyć do następnej walki. Barbarzyńca ma więc – średnio – więcej punktów wytrzymałości niż przedstawiciele jakiegokolwiek innej klasy, a zdolność redukcja obrażeń jeszcze podnosi ich efektywną liczbę. Nawet szal, który jest przeciwieństwem popisowej ofensywności, zapewnia dodatkowe p.w. i pozwala przetrwać jeszcze kilka rund walki. Mało tego – zdolność nieświadomego uniknięcia minimalizuje szansę, że barbarzyńca będzie za-

skoczony, flankowany czy wpadnie w pułapkę. Przedstawiciele tej klasy na wysokich poziomach noszą zaś zwykle pełne zbroje płytowe z mithrilu (średni pancerz), które pozwalają im zachować dużą szybkość poruszania, zapewniając jednocześnie najwyższą możliwą Klasę Pancerza. Tłumaczy to również popularność pierścieni uchylania i płaszczy przemieszczania wśród tych postaci. Zdolności nieświadomego unik, szal barbarzyńcy i redukcja obrażeń wrażliwych na progresję poziomów, sprawiając, że bohater staje się coraz potężniejszy w walce.

Cała ta oczywista potęga w walce może sprawić, że barbarzyńca zapomni o swoich pozostałych przewagach. Ma jednak szeroki wybór umiejętności klasowych, które umożliwiają dość różne specjalizacje, a zatem to właśnie ich wybór odróżnia od siebie przedstawicieli tej klasy. Jeden może przecież koncentrować się na Zastraszaniu, chcąc być nieugiętym wojownikiem, inny natomiast postawi na przetrwanie na łonie natury, poświęcając punkty na Pływanie, Tajniki dzicy i Wyczucie kierunku.

Pozostali poszukiwacze przygód uważają zwykle barbarzyńcę za niezbyt wyrafinowanego, niewykształconego i przygłupiego mięśniaka. Oczywiście, niejednym przedstawicielem tej klasy dokładnie odpowiada takiemu opisowi, nierzadko trafiają się jednak wśród nich i sprytni – jeśli nie genialni – żołdacy. Może nie są szczególnie światowi, nie sposób zarzucić im jednak naiwności. Nie bywają też niepotrzebnie brutalni. Używając siły tylko, wtedy jeśli jest to uzasadnione.

Barbarzyńca i rasa

Społeczeństwa ludzi i innych humanoidów reprezentują różny poziom rozwoju – trafiają się zarówno prymitywne, jak i zaawansowane – barbarzyńca może zatem zostać przedstawicielem każdej rasy. Oczywiście, członkowie niektórych lepiej odpowiadają tej klasie niż inni, a to ze względu na restrykcje społeczne. Właściwie nie ma jednak innych przeciwwskazań, by barbarzyńcą został ktokolwiek.

Ludzie: Barbarzyńca, który nie ma premiowych atutów wojownika, bardzo skorzysta z premiowych umiejętności i atutów, które oferuje rasa ludzka. Ponadto, ludzie to humanoidy, których społeczeństwa najczęściej popadają w barbarzyństwo lub nigdy z niego nie wyrastają. Choć z perspektywy całej rasy nie jest to cecha szczególnie chwalebna, sprawia, że pośród barbarzyńców najwięcej jest właśnie ludzi.

Elfy: Większość społeczeństw elfów nie toleruje barbarzyństwa, prawdopodobnie dlatego, że członkowie tej rasy słabo nadają się na przedstawicieli rzecznej klasy. Kara do Budowy osłabia najmocniejszą stronę barbarzyńcy, a choć klasa ta słynie z beztróski, elfy odrzucają od niej prymitywne, a niekiedy wręcz dzikie obyczaje. Godnym uwagi wyjątkiem od tej zasady są dzikie elfy (grugachowie), które z ochotą zajmują się barbarzyństwem, nawet pomimo niskiej Budowy.

Gnomy: Barbarzyńcy wśród gnomów zdarzają się niemal tak rzadko, jak wśród elfów, choć tym razem powody są głównie społeczne. Choć członkowie tej rasy nie odcinają się wcale od natury, wolą bardziej wyrafinowane profesje, jak alchemik czy inżynier lub rzemieślnik wymagające umiejętności. Przeciętny gnom ma zbyt dobre zdanie o własnej inteligencji, by zdecydować się na śmiało i bezpośrednie postępowanie barbarzyńcy. Szkoda, bo sprawdziłby się on w takiej roli – premia z rozmiaru do KP i premia rasowa do Budowy przeważają zwykle nad zmniejszoną Siłą, a wysoka szybkość barbarzyńcy zrównoważyłaby się z niewielką ruchliwością gnomów.

Odpowiednik poziomu

Niektóre potwory są „z urodzenia” potężniejsze niż przedstawiciele zwykłych ras (elfy, krasnoludy i tak dalej). Gdy jeden z takich potworów zdobywa poziomy w klasie, dodaje się do nich określoną liczbę, by ustalić efektywny poziom klasy. Suma poziomów klas oraz tej właśnie liczby (która zależy od typu istoty) stanowi odpowiednik poziomu.

Przykładowo, odpowiednik poziomu grimloka równy jest jego poziomowi klasowemu +3. Oznacza to, że grimlok barbarzyńca 1. poziomu uznawany jest za barbarzyńcę 4. poziomu, czyli dorównuje z grubsza możliwościom zwykłego bohatera na tym właśnie poziomie (a przewagę tę zapewnia grimloki ślepowidzenie oraz niepodatność na ataki wymagające, by ofiara posiadała zmysł wzroku).

Zwyczajny przedstawiciel rasy potworów (nieposiadający poziomów żadnej klasy, jak grimlok opisany w *Księdze Potworów*) nie ma odpowiednika poziomu.

Oprócz grimloków w tym rozdziale omawiane są następujące istoty posiadające odpowiedniki poziomów: jaszczuroludzie, locathahowie, centaury, driady, nimfy, gnolle, sahuaginowie i yuan-ti.

Więcej o odpowiedniku poziomów znajdziesz w sekcji „Potwory jako rasy” w Rozdziale 2 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Krasnoludy: Klasa barbarzyńcy zwykle nie rozwija się przesadnie w silnie zorganizowanych społeczeństwach, nie więc dziwnego, że krasnoludy, które szkolą się w wojaczce, częściej zostają żołnierzami (wojownikami) niż barbarzyńcami. Jeśli jednak z jakiś powodów członkowie niniejszej rasy nie żyją gdzieś w normalnie zorganizowanej społeczności, mogą pojawić się wśród nich i przedstawiciele tej klasy. Doskonale nadaje się nań, na przykład, krasnolud wychowany wśród ludzi lub wywodzący się z forticy, która padła, a potem pogrążyła w chaosie. Krasnoludy nadają się na barbarzyńców z wielu powodów. Premia +2 do Budowy zwiększa, oczywiście, i tak wysoką średnią liczbę punktów wytrzymałości tej klasy, wydłuża jednak również szal. Ponadto, wysoka mobilność barbarzyńcy rekompensuje niewielką szybkość krasnoludów. Premia rasowa do rzutów obronnych przeciwko czarom, którą posiadają krasnoludy, ładnie komponuje się z brakiem zaufania do magii, charakterystycznej dla niektórych barbarzyńców.

Niziołki: Wysoka Budowa przydaje się barbarzyńcom częściej niż wysoka Zręczność, lepiej zatem zdecydować się na gнома niż na niziołka. Mało tego – rzadko trafiają się prymitywne społeczeństwa dzikich niziołków – to istoty, które cenią wygodę, a ich społeczności są silne. Oczywiście, sprawność i odwaga działają na ich korzyść, a premia do Nasłuchiwania znakomicie zgadza się z umiejętnościami klasowymi barbarzyńcy, jednak kara rasowa do Siły to zbyt duża wada, by ją zignorować.

Półelfy: Większość barbarzyńców to ludzie i półorki, trzecie jednak miejsce zajmują półelfy. Koniec końców zarówno po ludziach, jak elfach dziedziczą kapryśną naturę, nie mają zatem zwykle problemów z wymaganą w tym fachu chaotycznością charakteru. Życie barbarzyńcy może szczególnie odpowiadać tym półelfom, których odrzuca tak elfia, jak ludzka społeczność – zwłaszcza, że może doprowadzić do akceptacji, bo choć społeczności plemiennicze rzadko okazują serdeczność obcym, z całą pewnością nie odrzuca potężnych wojowników, gdy nastana niebezpieczne czasy.

Półorki: Prawda – orki są dzikie, kogóż zdziwi zatem fakt, że wielu bohaterów półorków to właśnie barbarzyńcy? Orki czują w sercu żar bitewnego szału, ale tylko ci z nich, którzy wybrali tę klasę, potrafią uczynić z niego właściwy użytek. Premia do Siły, najważniejszego atrybutu postaci zorientowanych na walkę, z pewnością warta jest mniejszej Inteligencji i Charyzmy (w końcu, jak często barbarzyńca będzie kogoś uwodził lub przechytrzał?). Policzyć jak często wojownik macha mieczem, a potem przypomnij sobie, że półork barbarzyńca będzie nie tylko zadawał więcej obrażeń w każdym cioście, ale i częściej trafiał. Jeżeli chcesz stworzyć najpotężniejszego z barbarzyńców i nie przeszkadzają ci reakcje innych, powinieneś wybrać właśnie półorka.

Potwory: Spośród wszystkich ras potworów na barbarzyńców najlepiej nadają się jaszczuroludzie, grimloki, locathahowie i orki.

Grimlokiowe to mieszkające pod ziemią stwory, które nie lubią obcych. Są wprawdzie ślepe, potrafią jednak

wyczuć wroga dzięki ślepowidzeniu. Do walki ruszają zwykle zbrojni w topory bitewne – sam ten fakt wydaje się cokolwiek barbarzyński. To istoty dość silne, twarde i groźne, by z powodzeniem wybrać klasę barbarzyńcy. Ze względu na rozliczne przewagi, odpowiedni poziom w tym przypadku to poziom klasowy +5.

Jaszczuroludzie to urodzeni barbarzyńcy. Przede wszystkim dlatego, że tworzą prymitywne społeczności, ale również i dlatego, że ich najważniejsze zajęcia to polowanie i wyprawy łupieżcze. Poruszają się na tyle szybko, by zyskać przewagę nad większością innych ras, a szal zwiększa dodatkowo i tak ponadprzeciętną Siłę oraz Budowę, dzięki czemu zyskują pokąźną premię do ataków bronią i naturalnych. Z tego też powodu odpowiednik poziomu barbarzyńcy jaszczuroludzia to poziom klasowy +4.

Locathah to niecodzienny, choć rozsądny wybór rasy dla gracza decydującego się na barbarzyńcę. Charakter tych istot jest zwykle neutralny, a choć nie lubią one obcych, zwykle nie są tak agresywne jak grimloki. Wynika to pewnie z faktu, że locathahowie to stworzenia niezwykle inteligentne i mądre (premia rasowa +2 do Inteligencji, Roztropności i Zręczności) jak na humanoidy, których ulubioną klasą jest właśnie barbarzyńca. Niestety, bardzo powoli poruszają się po lądzie (3 metry) i nawet szybkość barbarzyńcy nie jest w stanie w pełni im tego zrekompensować. Ze względu jednak na korzystne modyfikacje atrybutów, potężny naturalny pancerz i zdolność oddychania pod wodą, odpowiedni poziom w przypadku locathaha równy jest poziomowi klasowemu +3.

Inną rasą powszechną wśród barbarzyńców jest ork – w tym przypadku zachęta stanowi premia rasowa +2 do Siły. Zasady odgrywania orka, który jest w gruncie rzeczy przesadną wersją półorka, znajdują się w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Wiele przedstawionych wyżej uwag o półorkach znakomicie pasuje również do orków czystej krwi.

Barbarzyńca i inne klasy

Barbarzyńcy potrafią być bardzo zadufani w sobie, nie więc dziwnego, że pozostali bohaterowie mogą reagować na nich bardzo gwałtownie. W większości przypadków, na szczęście, różnice w pojmowaniu świata są przede wszystkim wskazówką do odgrywania postaci.

Barbarzyńcy to znakomite uzupełnienie drużyny, której potrzeba trochę dodatkowej masy mięśniowej. Jeśli to ty grasz przedstawicielem tej klasy, poniżej znajdziesz mozesz kilka porad, jak dobrze żyć z pozostałymi członkami drużyny.

Bardowie: Nie ma to jak dobry skald, który rozpali w tobie szal bitewny lub wypełni czas pomiędzy wyprawami, śpiewając pieśni i snując opowieści. Tak naprawdę nie rozumiesz, jak rzucają czary, ale szanujesz ich bardziej niż czarodziejów i zaklinaczy – w końcu ich magia może leczyć. Najlepsze jest jednak to, że bard pomaga ci osiągnąć nieśmiertelność, układając sagi o twoich czynach. I co, że jego zuchwalstwo i fanfaronada pakuje czasem drużynę w kłopoty? Czymże byłoby życie bez tych drobnych konfliktów?

Czarodzieje: Nie rozumiesz czarodziejów, a nie ufasz temu, czego nie rozumiesz. Jak to jest, że czytanie zwykłych ksiąg daje im tak ogromne moce? Z tego, co wiesz, czarodziej może grać w jednej drużynie z jakimś mrocznym bóstwem, więc rzucanie kul ognistych nie jest powodem, by go szanować – chyba że wytłumaczy, jak to robi. A jeśli wytłumaczy, to może się przełamać i zacznie powoli się do niego przekonywać?

Druidzi: Dobrze ci się układa z druidami. Potrafią leczyć i nie robią z tego elementu religii, jak to czynią kapłani. Może się dogadujecie, bo obaj jesteście związani z naturą, może dlatego, że macie tyle wspólnych umiejętności, a może dlatego, że on lubi postępować po swojemu? Mniejsza z filozofią – druid jest w twoim świecie mędrce, bo wie o naturze nawet więcej od ciebie. Pewnie, że nigdy nie będziesz cenić przyrody tak bardzo jak on, ale wędrujcie po tych samych ścieżkach i pijecie z tych samych źródeł.

Kapłani: Oczywiście, że cenisz dobrego uzdrowiciela, ale typowy kapłan nie tylko gada o życiu pozagrobowym i stara się nawracać innych. Ty nie zawracasz sobie głowy następnym życiem – żeby przeżyć to, musisz skupiać się na tym co i teraz. Kapłani, którzy wyznają bogów natury (w tym bóstwa nieludzkie, jak Corellon Larethain) to zupełnie inna sprawa. Oni, można rzecz ująć, stoją twardo nogami na ziemi, nawet jeśli głową bujają w obłokach, nie masz więc nic przeciwko ich obecności. Nierozsądnie jest przy tym obrażać kapłanów, więc warto się przed tym powstrzymać. Nie da się przecież zaprzeczyć, że bogowie to i owo potrafią.

Łotrzykowie: Niektórzy nie lubią łotrzyków, ale ty widzisz wyraźnie, jacy są pożyteczni. Gdyby nie łotrzyk, pewne często pakowałbyś się w pułapki. Ba, nawet ty nie możesz zignorować straszliwych obrażeń, które potrafi zadać, gdy pomożesz mu flankować przeciwnika. Łotrzykowie i barbarzyńcy potrafią darzyć się wzajemnie wielkim szacunkiem, który z czasem przekształcić się może w dożgonną przyjaźń.

Mniisi: Jeśli istnieje twoje przeciwieństwo, jest nim mnich. Ciebie trawi pasja życia, a zajmujesz się tylko tym, co rzeczywiste, a on odwrotnie – odcina się od świata. Ty nie masz problemu z demonstacją uczuć, a on zawsze jest pełen rezerwy. Zatem pewnie się czegoś boi lub jest zbyt zamknięty, by okazać emocje. Są tacy, którzy twierdzą, że zarówno ty, jak i mnich postępujecie słusznie. Co oni tam wiedzą? Przecież to jasne, że on się myli, ale nie zamierzasz zawracać sobie głowy jego wyborem, póki tylko nie zamierza cię na niego nawracać.

Paladyni: Paladyn to zacy sojusznik podczas walki, kiedy jednak ta się akurat nie toczy, rzadko siebie oglądacie. Nienawidzisz ograniczeń, a on, oczywiście, jest tak praworządny, jak dobry. Masz zwyczaj ignorować konwenanse i od razu przechodzić do rzeczy, a on marnuje czas na frazesy oraz dyplomację. I nawet podczas walki zachowujecie się inaczej – on uważa postępowanie wrogów za naganne moralnie i stara się chronić słabszych, a ty chcesz tylko zmiażdżyć przeciwników i patrzeć, jak przed tobą pełzają. Mimo wszystko jednak potraficie współpracować, jeśli wasze cele pozostają zbieżne.

Tropiciele: Podczas potyczki tropiciel jest twoim pełnym przeciwieństwem. Walczy lekko, z gracją, często z pomocą dwóch oręży – a ty walisz jedną, ale dużą. Na pewno jesteś od niego silniejszy, ale on potrafi posłużyć się magią objawień. Jeśli jednak wyjść poza te funkcjonalne różnice, okaże się, że niejedno was łączy. Macie wiele podobnych umiejętności, w tym Tajniki Idzicy. Obaj trzymacie się z dala od skupisk ludzkich i źle się czujecie w ciężkich zbrojach. Tropiciel lepiej niż ty podąża śladem nieprzyjaciół, a ty z przyjemnością porozwalasz łby jego ulubionym wrogom.

Wojownicy: Choćbyś nawet nie chciał, doceniasz towarzystwo wojownika, bo przecież podchodzi do życia prawie tak samo jak ty. Jest niezawodnym sojusznikiem w starciu oraz kolegą i rywalem poza nią. Gdy walczy,

stosuje więcej sztuczek i manewrów, to jednak ty jesteś zwykle bardziej niebezpieczny, zwłaszcza gdy wpadniesz w szał. Ponadto masz szerszy wachlarz umiejętności, zyskujesz więc zawsze przewagę, gdy wędrujecie przez dzikie ostępy. To jednak nie szkodzi waszej przyjaźni. Przecież drobna rywalizacja nikomu nie szkodzi.

Zaklinacze: Gość potrafi pokazać prawdziwe magiczne cuda, ale jego moc nie pochodzi od bogów, ani nawet z ksiąg, jak czarodzieja. Mówi, że magia to część jego osoby i może coś w tym jest – na pewno posługuje się nią z niewymuszoną gracją, jakby była składnikiem jego natury. Póki uczciwie mówi, co potrafi i traktuje cię z szacunkiem, nie ma powodu, żebyście się nie zaprzyjaźnili. Jeśli jednak próbuje zgrywać Pana Tajemniczego, jak niektórzy zaklinacze, to raczej go nie polubisz.

Kiedy wpaść w szał?

Czasem rozum się przydaje. A czasem nie.

– Krusk

Szał barbarzyńcy ma ograniczony czas trwania i częstotliwość, a zatem kwestia, kiedy weń wpaść, jest ważnym problemem taktycznym. W dodatku czynniki, które trzeba wziąć pod uwagę, zmieniają się wraz z postępem poziomów.

Barbarzyńca na niskim poziomie może wpaść w szał tylko dwa razy dziennie, musi więc wybierać ostrożnie te chwile. Pierwsza rada mówi, by oszczędzić szał do walki, która – zdaniem gracza – będzie największym starciem dnia. W typowych lochach dość łatwo stwierdzić czy drużyna właśnie walczy, czy też zaraz zacznie zmagać się z Głównym Złym. W tym wypadku warto dostać szału, kiedy tylko potyczka się rozpocznie, bo im szybciej wyeliminuje się przeciwników, tym mniejsze straty spowodują i, co za tym idzie, walka pochłonie mniej zasobów drużyny. Jeżeli zaś Budowa bohatera nie jest nieprzyzwyczajenie niska, szał powinien trwać dość długo, by przed jego wygaśnięciem zakończyło się nawet najtrudniejsze starcie dnia.

Czasem rozsądne jest też, by barbarzyńca na niskim poziomie wpadł w szał, gdy kończą mu się punkty wytrzymałości. Dodatkowe pw, które zapewnia szał, pozwolą mu zachować przytomność dość długo, by wykończyć nieprzyjaciela, a nieprzytomna czy martwa postać z niewykorzystanym szałem na niewiele się zda. Ta taktyka może jednak stwarzać pewne problemy – przecież w pewnym momencie bohater straci dodatkowe punkty wytrzymałości, a jeśli będzie wówczas poważnie ranny lub nieprzytomny, może nawet umrzeć. Dlatego też barbarzyńca, który często korzysta z tej taktyki, ma większe szanse zakończyć walkę martwy jak kłoda, niż którykolwiek z pozostałych członków drużyny.

W miarę przyrostu poziomów decyzja, kiedy wpadać w szał, staje się prostsza. Barbarzyńca na średnim poziomie, który może wpaść w szał trzy razy dziennie, może na przykład korzystać z tej zdolności za każdym razem, gdy walczy z przeciwnikiem rzucającym czary, ponieważ zy-



Skąd się wywodzą?

Historyczni druidzi byli kapłanami zamieszkujących Europę Zachodnią ludów celtyckich – opowiada o nich niejedna historia i legenda. Jeśli chcesz zatem dowiedzieć się o nich czegoś więcej, polecamy wyprawę do księgarni czy biblioteki i lekturę stosownego opracowania. Na początek polecamy „Ze świata Celtów” Nory K. Chadwick i Milesa Dilon, „Druidów” Stuarta Piggota oraz „Druidów” Petera Berresforda Ellisa.

Pamiętaj jednak, że pochodzenie druidów występujących w D&D należy wywodzić raczej z literatury fantasy niż historii. Nasi druidzi to nie kapłani Celtów, nie oddają więc czci celtyckim bóstwom, nie żyją wedle podobnego kodeksu i nie odprawiają takich rytuałów, jak ich imiennicy z rzeczywistego świata. Więcej mają wspólnego z bohaterami cyklu *Shannara* Terry’ego Brooks’a czy *Mgłami Avalonu* Marion Zimmer Bradley niż jakkolwiek postacią historyczną.

skuje wówczas premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę oraz premię +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość (w związku z przyrostem Budowy). A że rzuty obronne na Wolę są piętą achillesową niejednego barbarzyńcy, wszystko, co zmniejsza szansę, iż padnie ofiarą strachu lub iż ktoś zawładnie jego umysłem jest nie do przecenienia – i to nie tylko dla samego barbarzyńcy, lecz również jego towarzyszy. Podobne rozumowanie odnosi się do walki z przeciwnikami, którzy posługują się trucizną lub wysączają atrybuty, z czym wiąże się rzuty obronne – barbarzyńca powinien wpaść w szal, by zabezpieczyć się przed negatywnymi konsekwencjami tego typu ataków. Wynikające z szalu zwiększenie Siły może również okazać się pomocne, gdy bohater usiłuje wysadzić z futryny szczególnie uparte drzwi czy oczyścić zablokowane przejście, a premie do rzutów obronnych przydają się, gdy gracz obawia się pułapek.

Barbarzyńca 20. poziomu może używać szalu pięć razy dziennie, powinien więc wpadać weń na początku każdego znaczącego spotkania. Gdy ma do czynienia ze słabszym przeciwnikiem, powinien jednak oszczędzać tę zdolność, tak samo jak czarodziej czy zaklinacz oszczędza czary, jeśli jednak gra jest warta świeczki – nie wahaj się i szalej.

SPOJRZENIE NA DRUIDA

Natury nie da się z definicji kontrolować. Co najwyżej możemy uzyskać nad nią chwilowy wpływ, lecz nawet on podległy jest jej kaprysom.

– Vadania

Dom druida jest bardziej przestronny i pewnie znacznie piękniejszy, niż siedziba jakiegokolwiek innej postaci. Jego sklepienie stanowią wysokie dęby, sosny i wiązy, których korony układają się we wzory cudowniejsze od najpiękniejszych fresków. Miękka trawa i liście to podłoga oraz posłanie. Gdzież jednak są ściany? Druid wybucha śmiechem. Nie zna żadnych ścian, bo nieskończony świat natury nie uznaje granic.

Czy to w swej siedzibie, czy poza nią, druid nigdy nie bywa sam. Otaczają go przyjaciele – kryjący się wśród wysokich traw wilk, krążący wśród obłoków jastrząb czy potężny niedźwiedź – lojalni kompani w podróży i nieprzejednani nieprzyjaciele wszelkich nieproszonych gości. Jeśli druid potrzebuje zwiadowcy, który sprawdzi, co kryje się w zaroślach lub z lotu ptaka odszuka wroga albo potężnego wojownika, który go ochroni, przyjaciele wnet spieszą mu z pomocą. A jeśli ich wsparcie nie wystarczy, sam bohater może przedzierzgnąć się w postać zwierzęcia i rozedrzeć wroga na strzępy zębami oraz pazurami lub wzbicić się w powietrze i umknąć. Błada głupcom, którym się zdaje, że poza lasem druid jest bezbronny, bowiem nawet w najciemniejszym lochu nie opuszczają go przyjaciele, magia i niezwykle moce.

W przeciwieństwie do większości poszukiwaczy przygód, druid jest doskonale przygotowany, by wyruszyć na samotną wyprawę. Wojownik, czarodziej czy łotrzyk potrzebują kapłana, by ich leczył, ten zaś polega na wojow-

niku, który go ochroni. Druid z kolei może pokonać nieprzyjaciół potężnymi czarami, które niewiele ustępują zaklęciom czarodzieja, przeobrazić się w tygrysa czy lwa, by zwiększyć swe szanse w walce wręcz, a po skończonym starciu samemu się uleczyć.

Ze względu na tak szerokie możliwości druid może wiele zaoferować grupie poszukiwaczy przygód. Potrzeba uzdrowiciela, by leczył barbarzyńcę? Da się zrobić. Trzeba dodatkowych pocisków, aby razić nieprzyjaciela z dystansu? Nie ma sprawy. Przydałoby się trochę czarów, by wzmocnić drużynę? Trafieś pod właściwy adres. Chcesz niebagatelnych zdolności bojowych, sojuszników, których możesz wezwać w gniewie oka, i zdolności sprowadzania deszczu czy oczyszczania nieba z chmur? Jeśli tak, to zdecyduj się na druida. Mając do dyspozycji te wszystkie możliwości, na świecie żyć może setki druidów, a nie znajdziesz wśród nich dwóch takich samych. Jeden specjalizował się będzie w leczeniu, inny w tworzeniu magicznych przedmiotów, kolejny w przyzwaniu zwierząt, a jeszcze następny w zmianie kształtu.

Druid i rasa

Druid pochodzić może z każdego w zasadzie miejsca na świecie. Oczywiście, najmniej jest ich tam, gdzie kamienie bruku zastąpił miękki mech, a zgiełk cywilizacji zagłuszył śpiew skowronka. Przedstawiciele niektórych ras częściej niż innych decydują się na karierę druida, wynika to jednak z uwarunkowań kulturowych. Z punktu widzenia zasad nie ma rasy, której członkowie nie nadawaliby się na przedstawicieli tej klasy. Skoro najważniejszym atrybutem druida jest Roztropność, a żadna rasa nie ma do niej premii, nie istnieją też bohaterowie szczególnie predysponowani do tej roli.

Ludzie: Choć ludzimi brak specjalnych zdolności innych ras, premie atuty i dodatkowe punkty umiejętności, które otrzymują na pierwszym poziomie, czynią z nich świetnych kandydatów na druidów – koniec końców ten, kto zna więcej tajemnic natury (dzięki dodatkowym rangom Tajników dzicy), jest z definicji potężniejszym przedstawicielem tej klasy. Ludzie, którzy decydują się na tę klasę, nie odczuwają przy tym niechęci ziomków, zwłaszcza jeśli wywodzą się ze społeczeństw prymitywnych i dzikich. Jediną rażącą wadą ludzkich druidów jest fakt, że słabo widzą w ciemnościach. To jednak można uzupełnić dzięki czarom, magicznym przedmiotom lub zwierzęcym kształtom.

Elfy: Członkowie tej rasy to archetypiczni druidzi, i są po temu powody. Od urodzenia uczą się ich miłości do lasów i świata przyrody, a elfi druidzi posiadają szereg działających na ich korzyść zdolności rasowych, z których na szczególną uwagę zasługują doskonały wzrok – widzenie w słabym świetle i premie do Zauważania i Przeszukiwania. Niestety, muszą wyrzec się rasowej biegłości w długich mieczach i rapierach oraz łukach – druid, który użyje jednego z wymienionych oręży, na 24 godziny traci swoje zdolności. Lekką niedogodnością jest też delikatność elfów (–2 do Budowy), to jednak większość druidów tej rasy jest w stanie zaakceptować. Najlepsze pozostaje jednak to, że elf należący do tej klasy może z powodzeniem wrócić w rodzinne strony, gdzie spotka się z akceptacją, a nawet szacunkiem współbraci. Niewiele innych kultur traktuje druidów tak serdecznie i w niczyich osiedlach nie czują się oni tak swobodnie.

Gnomy: Choć trudno to sobie uświadomić, związek gnomów z naturą jest prawie tak silny, jak elfów. Żyją prostym życiem, w ciepłych norach i lesistych



pagórkach. W przeciwieństwie do przedstawicieli innych ras, potrafią porozumiewać się ze zwierzętami kopiącymi nory za pomocą rozmawiania ze zwierzętami. Czy jest to dar od bogów, czy sztuczka, którą ta rasa opanowała w ciągu wieków – nie ma to znaczenia, dopóki tworzy ona trudną do pojęcia dla innych więź między gnomami a zwierzętami. Dodajmy do tego zdolność widzenia w słabym świetle i naturalną wytrzymałość, a okaże się, że druid tej rasy posiada wiele zalet krasnoludzkiego druida w połączeniu ze społeczną akceptacją właściwą dla elfów. I choć niewielki rozmiar sprawia, że gnomy są słabsze od ludzi, z powodzeniem zrekompensować im to mogą zwierzęce kształty, dzięki którym potrafią zmieniać się w istoty silniejsze, na przykład w lamparta czy niedźwiedzia. Ten skromny, skory do zabaw ludek stanowi zatem doskonały materiał na druidów.

Krasnoludy: Jak zauważono w Podręczniku Gracza, rzadko zdarzają się druidzi tej rasy. Wynika to z tego, że krasnoludy są najczęściej bez reszty lojalne wobec klanu lub twierdzy i trudno im uznać naturę za najważniejszą. Nie pomaga też fakt, że krasnoludy spędzają większość życia pod ziemią, drążąc tunele i wydobywając na powierzchnię drogocenne minerały i metale. Nie znaczy to jednak, że krasnolud, który odrzuci takie życie, nie może stać się nieprzejednanym obrońcą natury, twardszym niż ktokolwiek inny. Dodatkowe punkty wytrzymałości, wynikające z premii do Budowy, to nieoceniona pomoc dla druida, który często staje do walki. Zdolność zmiany kształtu właściwa dla tej klasy rekompensuje małą szybkość krasnoludów, a widzenie w ciemnościach to prawdziwe błogosławieństwo.

Niziołki: Przedstawiciele tej rasy to dobrzy druidzi. Są z natury sprawni, mają też dobry słuch, który bardzo się przydaje do przetrwania na łonie przyrody – z pewnością nie przeszkadza w tym też wrodzone szczęście i odwaga.

Najważniejszym powodem, dla którego tak niewiele niziołków sięga po sierp i jemiolę, jest siła ich społeczności i nieuleczalna skłonność do ciepłego łóżka, dobrego jadła i sporych zapasów napitków, która zniechęca ich do podjęcia wymagającego wyrzeczeń życia na łonie natury. Te jednak niziołki, które zdecydowały się zostać druidami, szybko się przekonują, że niewielkie rozmiary w niczym im tu nie zawadzają.

Półelfy: Zagubione i poszukujące swego miejsca w świecie półelfy często znajdują ukojenie, oddając się służbie naturze. Być może jest to dla nich sposób, by zaakceptować elfią krew i szukać porozumienia z elfami czystej krwi? A może półelf, będący najczęściej wyrzutkiem społecznym, uznaje samotny tryb życia druida za atrakcyjny? Niezależnie od powodów wybrania tej klasy, półelf, podobnie jak elf czystej krwi, korzysta z dobrodziejstw lepszego wzroku. Ponadto półelfy często lepiej niż elfy czują się w społecznościach zdominowanych przez ludzi.

Półorki: Szkoda że półorki tak rzadko decydują się na karierę druida. Podobnie do swych orkowych przodków żyją często na dzikim pograniczu cywilizacji, z dala od warownych miast – czyli w miejscach, z których najczęściej wywodzą się druidzi. Półorki posiadają przy tym dwie oczywiste zalety: widzenie w ciemności i mają premię rasową +2 do Siły. Mało tego, choć niektórzy kpią z tej rasy z powodu jej niskiej inteligencji i nieokrzesania, druid doskonale radzi sobie, nawet jeśli nie jest szczególnie bystry czy charyzmatyczny. Podobnie jak półelfy, półorki nie cieszą się społeczną akceptacją, czasem więc lepiej zaszyć się w lesie niż żyć w społeczeństwie pełnym uprzedzeń. W końcu natura nie odrzuca żadnej żywej istoty i niesie ukojenie udręczonej duszy.

Potwory: Spośród ras potworów szczególnie dobry materiał na druidów stanowią dwie – centaury i jaszczuroludzie. Przedstawiciele obydwu żyją w społecznościach plemiennych, w harmonii z przyrodą. Często zdarza się nawet, że to właśnie druidzi stają na czele społeczności tych dwóch ras.

Centaury to znakomici druidzi, mają bowiem premię rasową +3 do Roztropności, znakomicie orientują się w sprawach przyrody i znają na uprawie roślin. Odpowiednik poziomu druida centaury wynosi jednak poziom klasowy aż +7, więc bohater 1. poziomu nadałby się do drużyny o poziomie 8.

Druidów jaszczuroludzi prościej włączyć do typowej rozgrywki niż centaury – choćby z tego powodu, że o niebo łatwiej umieścić ich w podziemiach. A że odpowiednik poziomu druida jaszczuroludzi wynosi tylko poziom klasowy +4, postać na 1. poziomie może znaleźć się już w drużynie, której przeciętny poziom wynosi 5. W przeciwieństwie do centaurów, jaszczuroludzie nie mają specjalnych premii rasowych do Roztropności, potrafią jednak wprowadzać potężny atak naturalny. A że żyją w środowisku wodnym, są jednocześnie jedyną rasą ze skłonnością do druidów, która potrafi oddychać pod wodą.

Doświadczony gracz może również uznać za niezły punkt wyjścia do stworzenia interesującego druida driadę (poziom klasowy +4) lub nimfę (poziom klasowy +12). Obydwie rasy mają silną więź z naturą, która wzmacnia ich druidyczne zdolności.

Druid i inne klasy

Walka o ocalenie natury, którą prowadzą druidzi, nie jest ani krótkowzroczna, ani zaściankowa. Są, w jakimś

sensie, ucieleśnieniem woli przyrody i dlatego właśnie, gdy zło pląga ziemię, chętnie przyłączają się do walki, nawet jeśli muszą do tego opuścić swój gaj. Czasem zdarza się też, że druid angażuje się w przygody z lojalności wobec przyjaciół czy z ciekawości wobec niektórych aspektów natury.

Jak zauważono wcześniej, druidzi bez trudu wpasują się w większość drużyn poszukiwaczy przygód. Jeśli odgrywasz taką postać, poniższe akapity przyniosą ci mogące być przydatne wskazówki, jak postępować w stosunkach z pozostałymi członkami grupy.

Barbarzyńcy: Choć barbarzyńca na łeb, na szyję rzuca się do walki, zwykle pozostaje w dobrych stosunkach. Obydwaj świetnie czujecie się w lesie i choć wasze postrzeganie świata się różni, przemierzacie te same pagórki i doliny.

Bardowie: Rozumiesz, jak to jest żyć w podróży, ale wcale nie zazdrościsz bardowi takiego żywota. W czasie wędrówek sprawia prawie tyle samo kłopotu co łotrzyk, ale przynajmniej jest miłym i wszechstronnym towarzyszem. Ma wiele umiejętności, rzuca czary i radzi sobie w walce, jest zatem dobrym wsparciem dla każdego. Ponadto jego muzyka ma takie cudowne właściwości – w zasadzie czemu go nie lubić? Bard przypomina ci, że pasja życia to dobra rzecz i że niezależnie od tego, jakie masz obowiązki, trzeba cieszyć się darem życia, a nie po prostu z niego korzystać.

Czarodzieje: Są miejsca, w których się uczysz, i miejsca, w których studiujesz. Czarodzieje spędzają stanowczo za dużo czasu z nosami w książkach i za mało na ćwiczeniach na świeżym powietrzu. Jednak pomimo typowej dla nich słabej kondycji fizycznej bywają dobrymi kompanami i świetnymi poszukiwaczami przygód, a ich czary doskonale uzupełniają się z tymi, które ty rzucaś. Z twojego punktu widzenia, jedyną wadą magii czarodziejów jest to, że czerpie moc z nienaturalnych źródeł, wzywając energię z miejsc nienależących do tego świata. I dlatego, choć masz dość rozumu, by pozostawać w dobrych stosunkach z drużynowym czarodziejem, odczuwasz pewną przyjemność z walki ze złymi czarodziejami.

Kapłani: Ty i kapłan macie podobne czary i zobowiązania, z pewnością jednak dzieli was światopogląd – ty skupiasz się na sprawach świata, a on myślimi błądzi w zaświatach. To nie musi jednak psuć waszych relacji; w gruncie rzeczy możecie nauczyć się szanować swoje umiejętności i razem tworzyć bardzo potężne kombinacje zaklęć. Rzadko jednak zdarza się między wami prawdziwa przyjaźń – chyba że on posiada domeny rośliny, słońce czy zwierzę.

Łotrzykowie: Doceniasz niezwykle talenty łotrzyka, jednak przy twoim trybie życia rzadko się z kimś takim spotykasz. I to ci zwykle odpowiada. Nie chodzi o fakt, że społeczeństwo uznaje ich zwykle za złodziei, niegodziwców i skrytobójców – rzadko przejmujesz się normami społecznymi. Niemniej dla wielu łotrzyków życie to gra, a znaczną ich część interesuje się tylko doczesnymi dobrami. W związku z tym, choć cenisz umiejętności drużynowego łotrzyka, nie masz z nim wiele wspólnego.

Mnisi: Mnich szuka oświecenia, prowadząc ascetyczny żywot, który w końcu prowadzi do zaprzeczenia samego siebie. Twoim zdaniem to zupełny obłęd. Oczywiście, istnieje wiele planów egzystencji i rzeczy położonych poza „kraią śmiertelnych”, ale jej mieszkańcy powinni koncentrować się na tym co tu i teraz. Możesz współczuć samotnikowi, który po latach opuścił klasztor,

lecz nie potrafisz zrozumieć jego stosunku do życia. Niemniej dopóki pozwala innym kroczyć ich własną ścieżką, możecie nawet zawiązać nić przyjaźni.

Paladyni: Twoje stosunki z paladynem są zwykle napięte, ponieważ macie zupełnie różny światopogląd i postrzegacie życie kompletnie różnym celem. Łączy was wyłącznie przekonanie o moralnym obowiązku i chęć chronienia czegoś. Obydwaj jesteście obrońcami tego, co jest wam drogie i kiedy wasze ścieżki wiodą w tę samą stronę – na przykład, gdy walczyście z wszechogarniającym złem – tworzyście sojusz, któremu nie oprze się żaden wróg, jednak nie przeradza się on w przyjaźń.

Tropiciiele: Jak można się spodziewać, z tropicielem żyje ci się dobrze. Obydwaj próbujecie zrozumieć przyrodę i choć wasze metody się różnią, zdajecie sobie sprawę, że jesteście sobie potrzebni. Jedyna rzecz, która cię martwi, to mściwa wrogość tropiciela wobec jakiegokolwiek typu istot. Rozumiesz potrzebę polowania – w końcu jest częścią instynktu – ale nigdy nie pojmiesz chęci wyeliminowania jakiegokolwiek gatunku z powierzchni ziemi. Choć wasze umiejętności zwykle się zazębiają, wy dwaj i twój zwierzęcy towarzysz mocno zwiększacie możliwości (i liczebność) każdej drużyny.

Wojownicy: Gdy wpadnie się w kłopoty, dobrze jest mieć pod ręką wojownika. Barbarzyńca jest w gruncie rzeczy potężniejszy, jednak to ten osobnik znakomicie zna się na sztuce wojny, co znaczy, że zawsze ma w zanadrzu jakąś sprytną sztuczkę, która pomoże zwyciężyć szczególnie wyrafinowanych i potężnych przeciwników. Z drugiej jednak strony – zdaje się, że on całe życie poświęca wojnie. Cóż to za rodzaj powołania? To właśnie taki stosunek do życia – koncentracja na drobnych utarczkach, a nie sprawach naprawdę ważnych – sprawia, że świat coraz głębiej tonie w konfliktach. Wychodzi więc na to, że nie pogardzisz towarzystwem wyszkolonego wojownika, gdy realizujecie wspólny cel, wolisz jednak towarzystwo barbarzyńcy i tropiciela.

Zaklinacze: Może nie do końca rozumiesz jego magię i jej pochodzenie, szanujesz jednak dar, który otrzymał. Być może to uśmiech losu, a może kwestia dziedzictwa. Niemniej zaklinacz potrafi posługiwać się czarami w przeciwieństwie do czarodzieja, nie zamykając swoje go ciała w zatechłej wieży ani umysłu w równie zatechłej księdze. Większość zaklinaczy to osoby charyzmatyczne, które nie kryją się przed światem, ani nad niego nie wynoszą. Właśnie dlatego bez trudu się z nimi dogadujecie.

Uzupełnienie zasad: Wykorzystywanie zwierzęcego kształtu

Pióra swędzą i drapią, ale do nich przywykniesz. Nie ma jednak szans, byś się przyzwyczaił do jajek.

— driudka Kelliana z Błękitnego Plemienia

Zwierzęcy kształt należy do najbardziej wszechstronnych i użytecznych zdolności klasowych. Jej zamieszczenie na poniższej wersji zastępuje przedstawioną w *Podręczniku Gracza*.

Zwierzęcy kształt

Począwszy od 5. poziomu, druid zyskuje zdolność przemieniania się w małe lub średnie zwierzę (choć nie w zwierzę złowieszcze czy legendarne) i z powrotem. Ta moc może wykorzystywać raz dziennie. Za każdym razem, gdy postać jej używa, może przyjąć formę tylko jednego zwierzęcia.

Z pomocą *zwierzęcego kształtu* przemienić się można w niektóre ogromne zwierzęta (zgodnie z Dodatkiem 1 do Księgi Potworów), lecz nie w bestie, magiczne bestie ani żadne inne istoty, niebędące zwierzętami. Druid może zatem użyć tej zdolności, by zmienić się w psa lub w ogromną jaszczurkę, ale nie przedzierzgnie się w sowniedźwiedzia. Postać musi przy tym znać wybraną formę. Przykładowo, druid, który całe życie spędził w lasach klimatu umiarkowanego, nie może przybrać postaci polarnego niedźwiedzia.

Śmiałek może wybierać cechy charakterystyczne zwierzęcia (czyli umaszczenie, upierzenie, barwę i fakturę skóry), lecz tylko w zakresie normalnie dostępnym dla tego rodzaju zwierząt. Kontroluje również ważniejsze cechy fizyczne (jak wysokość, waga czy płeć), tu jednak również ogranicza go zakres naturalny dla tego gatunku. Jeśli druid zdecyduje się przyjąć postać przeciętną dla wybranego gatunku, otrzymuje premię +10 do testów Przebierania, póki pozostaje w formie zwierzęcej.

Zmiana postaci nigdy nie dezorientuje druida, a przyjmując postać zwierzęcą, odzyskuje on punkty wytrzymałości jakby odpoczywał jeden dzień. Zmiana kształtu nie powoduje jednak uleczenia, tymczasowego obniżenia wartości atrybutu ani nie zapewnia żadnych innych korzyści płynących z całodziennego odpoczynku. Przyjęcie z powrotem przyrodzonego kształtu nie leczy druida. Jeśli śmiałek zostanie zabity, wraca do pierwotnej postaci, nie odzyskuje jednak życia.

Gdy dokonuje się przemiana, ewentualny ekwipunek druida stapia się z nową postacią i nie można z niego korzystać. Przekształconych w ten sposób w ciało komponentów i kondensatorów nie można używać do rzucania czarów. Kiedy druid powróci do naturalnej postaci, wszelkie elementy jego ekwipunku pojawiają się z powrotem, dokładnie tam, gdzie pierwotnie były, i znów można się nimi posługiwać. Przedmioty, które druid nosił jako zwierzę (siodła, uzdy i jeźdźcy), upadają na ziemię u jego stóp, to zaś, co trzymał w części ciała wspólnej dla obu form (w ustach, w dłoniach i tak dalej) zostaje tam, gdzie było.

Przemieniony bohater przyjmuje wszystkie właściwości fizyczne oraz zdolności naturalne zwierzęcia, zachowuje jednak własny umysł. Do właściwości fizycznych zalicza się rozmiar oraz wartości Siły, Zręczności i Budowy, do zdolności naturalnych zaś pancerz, broń naturalną (pazury/szpony, ugryzienie, bodnięcia) zdolności związane ze zmysłami (jak widzenie w słabym świetle) i podobne oczywiste właściwości fizyczne (jak posiadanie lub brak skrzydeł czy skrzel, liczba kończyn i tak dalej). W kategorii zdolności naturalnych mieści się również sposób poruszania, czyli chodzenie, pływanie lub latanie za pomocą skrzydeł. Druid zyskuje ponadto wszystkie premie rasowe i atuty przynależne gatunkowi, w który się zmienił. Nie otrzymuje wprawdzie zdolności nadnaturalnych ani czaropodobnych (czyli broni oddechowych czy ataków wzrokowych), może jednak posługiwać się niezwykłymi zdolnościami zwierzęcia. Wszystkie te zmiany należy brać pod uwagę, póki nie zakończy się działanie *zwierzęcego kształtu*.

Nowe wartości atrybutów i zdolności druida równe są przeciętnej dla danego gatunku – nie może, na przykład, zmienić się w wilka o Sile 20. Podobnie nie potrafi przekształcić się w większą lub potężniejszą wersję danej istoty (ani w mniejszą i słabszą).

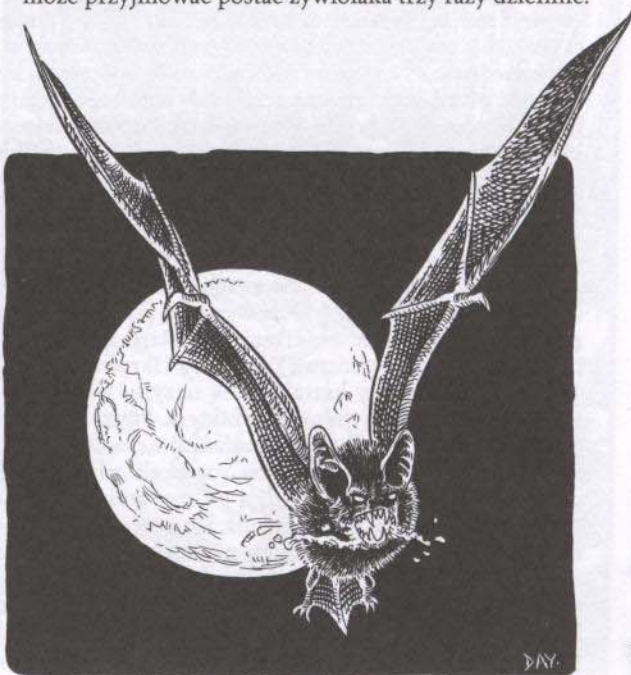
Bohater zachowuje własne wartości Intelktu, Roztropności i Charyzmy, poziom i klasy, punkty wytrzymałości (mimo zmian Budowy), charakter, bazową premię

do ataku i bazowe rzuty obronne (choć zmienić je mogą nowe wartości Siły, Budowy i Zręczności). Typ istoty druida pozostaje bez zmian (na przykład, humanoid), zachowuje on również zdolności nadzwyczajne i czaropodobne, lecz zdolności nadnaturalne już nie. Bohater traci też w postaci zwierzęcej zdolność mówienia i może wydawać wyłącznie dźwięki właściwe normalnemu, niewytresowanemu przedstawicielowi danego gatunku (naturalnym dźwiękiem, który wydaje dzika papuga, jest skrzek, więc również i w tej postaci druid mówić nie może).

Choć bohater zachowuje dostęp do wszystkich czarów, które mógł rzucić, w nowej postaci niekoniecznie będzie w stanie się nimi posłużyć. Jeśli nie wybrał zwierzęcia o chwytnych dłoniach (na przykład małpy) lub innej umożliwiającej precyzyjną manipulację przedmiotami częścią ciała, nie może posługiwać się komponentami materialnymi ani kondensatorami – nawet jeśli nie stopił się z nową formą. Podobnie, niemożność posługiwania się mową wyklucza rzucanie zaklęć z komponentem werbalnym oraz używanie przedmiotów aktywowanych słowem rozkazu – zresztą, brak stosownych kończyn wykluczy możliwość używania broni i przedmiotów w ogóle. Jeśli posłużenie się konkretnym czarem lub przedmiotem jest kwestią dyskusyjną, decyduje MP.

Druid może wykorzystać tę zdolność więcej razy na dzień na 6., 7., 10., 14. i 18. poziomie, jak zapisano w Tabeli 3-7 w *Podręczniku Gracza*. Ponadto druid zyskuje zdolność do przybierania kształtu dużych zwierząt na 8. poziomie, małych na 11. i wielkich na 15. poziomie. Na 12. poziomie i wyższych może przyjąć kształt złowieszczonego zwierzęcia.

Na 16. poziomie druid może użyć *zwierzęcego kształtu*, by zmienić się raz dziennie w małego, średniego lub dużego żywiołaka (ognia, powietrza, wody lub ziemi). Otrzymuje wtedy wszystkie specjalne ataki i zdolności żywiołaka, niezależnie od ich typu (czyli również nadnaturalne i czaropodobne, nie tylko nadzwyczajne). Zyskuje nadto atuty i zdolności rasowe żywiołaka do czasu, gdy z pomocą *zwierzęcego kształtu* nie wróci do pierwotnej postaci – czyli zwykle humanoida. Na poziomie 18. bohater może przyjmować postać żywiołaka trzy razy dziennie.



Wybór zwierzęcego kształtu

Począwszy od 5. poziomu druid zyskuje zdolność zwierzęcego kształtu. W miarę awansu zwiększa się liczba dostępnych dlań form, wraz z dostępem do postaci większych i mniejszych, aż w końcu bohater zyskuje możliwość przybrania formy złowieszczonego zwierzęcia czy żywiołaka. Liczba dostępnych opcji może zatem być naprawdę szokująca.

Podczas przyjmowania zwierzęcego kształtu trzeba rozważyć wprawie co właściwie chcemy osiągnąć. Poniżej znajdziesz kilka problemów, które powinieneś mieć na uwadze, wybierając formę.

Podróżowanie: Ze względu na dużą szybkość lotu popularnym wyborem postaci na podróż są ptaki. Jeśli wędrować można morzem czy rzeką, pamiętaj z jak ogromną prędkością (27 metrów) pływa złowieszczy rekin – nawet orzeł nie może się z nim równać. Druid 15. poziomu powinien poważnie rozważyć, czy nie wędrować w postaci żywiołaka powietrza, który lata naprawdę szybko (30 metrów).

Robienie wrażenia na innych zwierzętach: Chcąc uspokoić głodne lub wrogie zwierzęta i przekonać je, że przemoc nie jest rozwiązaniem, druid używa zwykle umiejętności Zwierzęca empatia. Jeśli jednak poświęci chwilę na przyjęcie postaci wywodzącej się z tego samego gatunku, negocjacje mogą okazać się prostsze, nawet jeśli nie będzie mógł bezpośrednio do wroga przemawiać. Chcąc oddać ten fakt, MP może przyznać druidowi premię z okoliczności +4 do testów Zwierzęcej empatii w stosunku do przedstawicieli gatunku, którego formę bohater przyjął.

Robienie wrażenia na wrogach: Niedźwiedzie, lwy i żywiołaki robią wrażenie na okolicznym ludku i mogą wystraszyć nawet doświadczonych wojowników. MP może przyznać druidowi, który przybierze jedną z tych postaci, premię z okoliczności +2 do testów Zastraszania.

Tresura: Staje się znacznie prostsza, gdy bohater może przyjąć kształt zwierzęcia i po prostu pokazać mu, o co chodzi. MP ma prawo przyznać druidowi premię z okoliczności +4 do testów Postępowania ze zwierzętami, jeśli ten używa zwierzęcych kształtów w ten właśnie sposób.

Ucieczka: Jeden z najlepszych sposobów wymknięcia się z trudnej sytuacji, to przybranie skrzydlatej postaci jastrzębia czy orla. Szybkość lotu tych zwierząt wynosi, odpowiednio, 24 i 18 metrów, co zwykle wystarcza, by umknąć przed nadciągającą armią lub potworem, który latać nie potrafi. W podziemiach jednak i w razie ucieczki przed istotą latającą mądrzej zamienić się w konia lub geparda. Lekki rumak porusza się z godną szacunku szybkością 18 metrów, a choć zwykła szybkość geparda wynosi tylko 15 metrów, może on wykorzystać sprint, przyspieszając do 150 metrów (patrz opis tego zwierzęcia w Księdze Potworów). Oczywiście, ucieczka nie zawsze wymaga olbrzymich prędkości – druid na wysokim poziomie może zawsze przyjąć postać zwierzęcia rozmiaru malutkiego i uniknąć niebezpieczeństwa za pomocą Ukrywania.

Walka: Zwierzęcy kształt może uczynić druida naprawdę niebezpiecznym przeciwnikiem. Przed osiągnięciem 8. poziomu, kiedy może zamieniać się w duże zwierzę, najlepszym pomysłem jest rosomak, niedźwiedź czarny i lampart, które posiadają po trzy ataki. Najwyższą Siłę ma wśród nich niedźwiedź, lampart przeważa natomiast KP. Szał rosomaka zapewnia mu tę samą wartość Siły co niedźwiedziowi oraz kilka dodatkowych możliwości, na przykład tymczasowe punkty wytrzymałości. Pewnym rozwiązaniem, zwłaszcza w starciu z wrogami rzucającymi czary, jest też wąż dusiciel.

Dla druida na 8. poziomie najlepszą formą staje się niedźwiedź polarny, który posiada Siłę wartości 27. Ciężki rumak jest wprawdzie słabszy w walce, budzi jednak znacznie mniejszą sensację, co też może nie być bez znaczenia. Poza tym warto przyrzeć się jeszcze dużym kotom – lwom i tygrysom, gdyż skok do walki i rozszarpywanie to dobra alternatywa dla wysokiej siły niedźwiedzia. Tygrys jest generalnie twardszy od lwa obydwa te zwierzęta mogą jednak to i owo w walce pokazać. Oczywiście dużą przewagę daje również zasięg – a ten druid zyska, zamieniając się w dużą zmię.

Na poziomie 12. druid może, z pomocą zwierzęcych kształtów, zmienić się w złowieszcze zwierzę. Jako złowieszczy niedźwiedź o Siłę 31 zadać może i 30 obrażeń w jednej rundzie walki. Drugim, niewiele gorszym wyborem, będzie złowieszczy lew.

Począwszy od 15. poziomu bohater może też zmienić się w złowieszczonego tygrysa, wciąż jednak lepszą opcją może być niedźwiedź. Wielki rozmiar tygrysa sprawia że łatwiej go trafić, co zdolności skok do walki i rozszarpywanie nie do końca rekompensują.

Począwszy od 16. poziomu postać zyskuje dostęp do zupełnie nowej formy – żywiołaka. Dzięki tej opcji druid otrzymuje prawo wykorzystania całej gamy zdolności tego typu istoty, a więc trąb powietrznych, zmoczenia, wirów wodnych, popchnięcia i podpalenia. Najlepszym wyborem jest tu pewnie żywiołak ziemi, który ma najwyższą Siłę, choć żywiołak wody góruje nad nim KP. Jeśli jednak nie liczy się KP, złowieszczy niedźwiedź jest wciąż lepszym wojownikiem niż jakikolwiek żywiołak, ma bowiem wyższą Siłę.

Wykrywanie: Druid może korzystać z nadzwyczajnych zdolności zwierzęcia, wybrałszy więc – dajmy na to – postać złowieszczonego nietoperza, zyskuje zdolność ślepowidzenia. Poza tym większość zwierząt widzi w ślabinie światła, a niektóre (jak sowa lub wąż) posiadają ponadto premie rasowe do Nasłuchiwania i Zauważania.

Zwiad: Dobrymi zwiadowcami są oczywiście ptaki nie lekceważ jednak siły podstępny. Stara opowieść mówi o druidzie, który poznał wszystkie plany wroga, zmieniając się w ciężkiego rumaka i służąc za wierzchowca do wódcy złej armii. Zwykle nie zwraca się uwagi na konie bydlę czy żaby i druid może to wykorzystać.

SPOJRZENIE NA TROPICIELA

Równie łatwo przekonasz rekina, żeby przestał pływać, a tropiciela, by siedział w domu.

– Sovelis

Pomimo związków z lasem, nie można tropiciela nazwać „zakorzenionym”. Nadmierne przywiązanie do miejsc przedmiotów czy tradycji jest jego zdaniem niezdrowe. Wszak zmiana to nieodłączna część natury, nie ma zatem powodów, by z nią walczyć.

Tropiciel należy do najbardziej wszechstronnych postaci. Owszem, nosi broń, ale nie podzwania nią jak paladyn. Owszem, rzuca zaklęcia, ale – w przeciwieństwie do czarodzieja – nie polega wyłącznie na nich. Owszem, porusza się lekko jak wiatr, ale nigdy nie ze strachu przed otwartą walką, który dławi niejednego łotrzyka. Choć nie bardzo twierdzi, że zna się na wszystkim, właśnie tropiciel dowodzi, co znaczy utrzymywać doskonałą równowagę pomiędzy dyscyplinami.

Wszelstrosność czyni zatem tropiciela postacią o zastosowaniu najbardziej ogólnym, a to może być tak zaleta, jak i wada. Nie potrafi przecież zadać jednym uderzeniem aż tylu obrażeń, co walczący wielkim mieczem wojownik ze specjalizacją w broni czy czarodziej rzucający zmaksymalizowaną kulę ognia. Potrafi za to zadać prawdziwy nawał obrażeń z różnych źródeł i się wycofać, zanim nieprzyjaciół zdąży go osiągnąć. Tropiciel na średnim poziomie może przecież w jednej rundzie wypuścić trzy niechybne strzały, w drugiej zmienić broń i się przybliżyć, a w trzeciej uderzyć przeciwnika czterema zrazami dwoma rodzajami oręża. A jeśli nieprzyjaciół jest przy okazji jego ulubionym wrogiem, może się okazać, że druga i trzecia runda nie będą konieczne.

W wielu jednak przypadkach najmocniejszą stroną tropiciela są zdolności przywódcze. Tak jak łotrzyk, i on często prowadzi zwiad, robiąc dobry użytek z atutu Tropienia i umiejętności służących do orientacji w terenie. W przeciwieństwie jednak do wspomnianego, czuje często, że fizycznie góruje nad zagrożeniem, które dzięki tym zdolnościom odnajduje. Zauważywszy więc wroga, często staje przed decyzją czy podkraść się bliżej, czy wycofać, a życie przyjaciół może zależeć od tego, czy dokona mądrego wyboru.

Tropiciel i rasa

Tropiciele wywodzą się z każdej rasy humanoidalnej, wszystkie bowiem mają z perspektywy tego zajęcia swoje zalety. Zatem, podobnie jak w wypadku druida, wybór rasy nie jest wcale oczywisty.

Ludzie: Większość tropicieli to ludzie. Równy rozdział początkowych punktów umiejętności dla tego połączenia klasy i rasy pomiędzy Błefowanie, Nasłuchiwanie, Tajniki dziczy, Wycucie pobudek oraz Zauważanie pozwala uzyskać premię +5 do wszystkich tych umiejętności, gdy zastosujemy je przeciwko ulubionym wrogom, i to poza wszelkimi innymi premiami, które bohater może uzyskać. Ponadto, człowiek nie musi wybierać pomiędzy Zogniskowaniem broni i Czujnością, chcąc zmaksymalizować swoje możliwości – ma prawo wybrać obydwa atuty. Niemniej największą zaletą tej rasy jest fakt, że to ona dominuje na świecie.

Elfy: Z tej rasy wywodzą się modelowi tropiciele. Jej przedstawiciele otrzymują premię do dwóch umiejętności, które zwiększają się w wypadku ulubionych wrogów – Nasłuchiwanie i Zauważanie – co znaczy, że elf tropiciel 5. poziomu dodaje premię +4 do testów Zauważania, poza rangami w umiejętności i wszystkimi innymi premiami, które posiada. Większość istot baśniowych pozostaje w dobrej komitywie właśnie z elfami, bohater może więc podczas podróży zbudować ogromną sieć kontaktów. Ponadto fakt, że potrzebuje tylko 4 godzin medytacji i 4 godzin odpoczynku zamiast ośmiogodzinnego snu sprawia, że właściwie zawsze może brać nocne warty, podczas których tak bardzo przydają się widzenie w słabym świetle i premie do Zauważania.

Gnomy: Gnomy, tak jak krasnoludy, otrzymują znaczne premie przeciwko typowym ulubionym wrogom – goblinoidom, koboldom i gigantom. Posiadają również, na podobieństwo elfów, premie do Nasłuchiwania. Tak jak niziołki, cieszą się – jako istoty małego rozmiaru – premią do KP. W przeciwieństwie jednak do wszystkich pozostałych ras, gnomy tropiciel o Intellekcji 10 lub wyższym począwszy od 4. poziomu rzuca zarówno czary wtajemniczeń, jak objawień i otrzymuje najwyższą możliwą bazową premie do ataku. Właśnie dlatego gnomy

wręcz doskonale nadają się na tropicieli. Inna sprawa, że przedstawiciele tej rasy rzadko opuszczają ziemie rodzinne – co jest dla drużyn poszukiwaczy przygód stratą niebagatelną.

Krasnoludy: Podobnie jak znakomita większość przedstawicieli tej rasy, wywodzący się z niej tropiciele żyją pod ziemią. Przemierzając groty, nie muszą zwracać sobie głowy utrzymywaniem dobrych relacji z istotami baśniowymi czy ochroną drzew, co nie znaczy wcale, że mogą zupełnie zrezygnować z Tajników dziczy. Bardzo przydają się one do tropienia wrogów, zwłaszcza że podłogi lochów uznaje się za twarde podłoże (patrz opis atutu Tropienie w Podręczniku Gracza). Pod ziemią niezastąpione jest również Nasłuchiwanie, a tropiciel otrzymuje premie, gdy podsłuchuje ulubionych wrogów. A skoro rasowe premie do walki krasnoluda i tak czynią zeń szczególnie zajadłego przeciwnika trzech kategorii wrogów (orków, goblinoidów i gigantów), warto przemyśleć, czy nie zrobić z nich pierwszego, drugiego i trzeciego ulubionego wroga. Krasnolud, który uczyni swoim pierwszym wrogiem gigantów, z pewnością nie pożałuje, gdy korytarzem zaszarżuje na niego ogr.

Niziołki: Podręcznik Gracza mówi, że nieczęsto spotyka się tropicieli wywodzących się z tej rasy, a dzieje się tak dlatego, że to oni decydują, czy chcą się z kimś spotkać. Niska Siła zmniejsza, oczywiście, bojowe możliwości takiej postaci, wyobraź sobie jednak 9-poziomowego tropiciela niziołka z Finezją w broni i niebotyczną Zrecznością. Świetnie posługuje się bronią miotaną, potrafi walczyć dwoma rodzajami broni białej, a z pomocą czaru przejście bez śladu porusza się bezszelestnie i ukrywa lepiej niż ktokolwiek inny. Mało tego – ogromna premia do Nasłuchiwania pozwala mu odkryć nieprzyjaciela ze znacznej odległości i spokojnie zdecydować czy powinien walczyć, czy uciekać.



Półelfy: Przedstawicielom tej rasy, jako wyrzutkom, znakomicie pasuje styl bycia tropicieli. Dotyczy jej właściwie wszystko, co powiedziano wcześniej o elfach (premie rasowe do Zauważania i Nasłuchiwanie, widzenie w słabym świetle i tak dalej), choć czasem w mniejszym natężeniu. Ze społecznego jednak punktu widzenia półelfy potrafią odnaleźć się zarówno w świecie natury, jak cywilizacji – czego nie umieją ani ludzie, ani elfy.

Półorki: Większość półorków uznaje wyższość klas barbarzyńcy i wojownika. Tropiciel tej rasy to prawdziwy młot na ulubionych wrogów. Rasowa premia do Siły, najlepszy przyrost premii do ataku oraz premie stosowane przeciwko ulubionym wrogom sprawiają, że taki tropiciel 10. poziomu o Sile 22 i Zogniskowaniu broni (topór bitewny) ma do ataku wymierzonego w pierwszego ulubionego wroga premię +20 i to nie licząc premii z magii oręży, które dźierzy w obu dłoniach. Oczywiście, półork, który postanowi wstąpić w szeregi tej klasy, musi zrównoważyć jakoś niski Intelpekt, gdyż siła tropiciela polega nie tylko na zdolnościach bojowych, lecz i na umiejętnościach. Najsłabszą chyba jednak stroną takiego bohatera będzie fakt, że nikt nie uwierzy, iż półork może być prawdziwym obrońcą przyrody. Szczęśliwie, ma on po swojej stronie bardzo solidne argumenty.

Potwory: Na tropicieli nadają się również szczególnie dobrze przedstawiciele kilku ras potworów – zwłaszcza centaury, gnolle, grimlokowie, sahuaginowie oraz yuan-ti (czystej i półkrwi).

Wszystkie powyższe istoty posiadają premię do Siły, każda dysponuje nadto własnymi zdolnościami. Sahuaginowie potrafią oddychać pod wodą i wpadać w szal krwi, co daje im sporą przewagę – operować mogą jednak wyłącznie w środowisku wodnym. Yuan-ti półkrwi również zapewnia wachlarz ciekawych opcji – łuski, czyli naturalną premię do Klasy Pancerza, naturalne ataki (jeśli ma węże zamiast rąk), a nawet jadowite ukąszenie węzowej głowy. Jeśli dodasz do tego zdolności czaropodobne i moce psioniczne, właściwie wszystkim yuan-ti, otrzymasz naprawdę niebezpiecznego przeciwnika.

Odpowiedniki poziomów bardzo się w wypadku tych istot różnią. W przypadku gnolla to poziom klasowy +3, grimloka – poziom klasowy +5, sahuagina +5, a centaury +7. Odpowiednik poziomu dla yuan-ti czystej krwi równy jest poziomowi klasowemu +12, półkrwi zaś – poziomowi +13.

Pamiętaj też, że tropiciele, którzy nie są ludźmi, mogą uczynić tę właśnie rasę swym ulubionym wrogiem i powinni się nad tym poważnie zastanowić. Ludzie to najczęściej spotykani przeciwnicy w każdej właściwie rozgrywce D&D, więc i premie przeciwko ulubionym wrogom nie będą się w ich przypadku marnować.

Tropiciel i inne klasy

Bezustanna pogoń za ulubionym wrogiem czyni z tropiciela znakomitą siłę napędową kampanii – jeśli, na przykład, w kraju zaległy się orki, to właśnie nienawidzący tej rasy przedstawiciel rzecznej klasy skrzyknie grupe, która stawia im czoło.

Wybierając kompanów, bohater powinien się zastanowić, w jaki sposób będziecie się uzupełniać. Jeśli więc grasz tropicielem, poniżej znajdziesz kilka cennych wskazówek.

Barbarzyńcy: Ty i barbarzyńca tworzycie naprawdę niebezpieczny tandem, obydwaj potraficie zadać bowiem ogromne obrażenia. Gdy pracujecie razem, uda się wam pewnie uniknąć wielu paskudnych niespodzianek – ty wypatrujesz nadchodzących wrogów, a on ignoruje ataki

ukradkowe i unika pułapek. Jeśli obaj należycie do drużyny, to potrzeba łotrzyka nie jest już tak rozpaczliwa niż gdyby was nie było. Kością niezgody może stać się pomiędzy wami wyłącznie to, że ty wycofujesz się zwykle z walki na długo przed tym, nim jemu przyjdzie to w ogóle do głowy.

Bardowie: Taki osobnik ludzaco przypomina dyletanta. Tak, obaj jesteście niezwykle wszechstronni, ale twoja wszechstronność czemuś służy (a przynajmniej ty tak uważasz). Z drugiej strony, obaj jesteście mile widziani przez elfów, zatem mewacie coś wspólnego. Innym jednak razem traktujesz go chłodno (jak wszystkich), a on okazuje ci powierzchowną serdeczność (jak wszystkim).

Czarodzieje: Czarodziej potrafi być szalenie nieprzewidywalny. Obydwaj usiłujecie osiągnąć możliwie największą wszechstronność w walce i unikać starć wręcz, kiedy jednak decydujesz się już wydobyć z pochew oba ostrza, odkrywasz, że on właśnie zamierza się kulą ognistą. Niemniej lepiej mieć pod ręką dostęp do zaklęć wtajemniczeń niż go nie mieć, ścierpisz więc czarodzieja dla jakieś użytecznych zdolności, jakie ów posiada.

Druidzi: Druid to twój naturalny sojusznik i to aż z dwóch powodów. Po pierwsze, cenisz jego nauki w sprawach natury, chętnie więc się mu przyśłużysz, by podzielił się swoją wiedzą. Po wtóre, znacznie wprawnej od ciebie posługuje się magią objawień, co – jeśli dobrze wszystko zaplanujesz – działa na waszą wspólną korzyść, zwłaszcza, gdy ty będziesz miał w zanadru czary w rodzaju *ochrony przed żywiołami*, a on skoncentruje się na leczeniu i kontrolowaniu zwierząt. Macie podobne umiejętności, zatem wasze drużyny wspierać będą zwierzęta i sojusznicy, których obydwaj potraficie przyzywać – niemniej dzięki temu na waszych wrogów spadnie prawdziwy rój przeciwników.

Kapłani: Wolisz towarzystwo druida, nie pogardzisz jednak i sojuszem z kapłanem. Oczywiście, granice waszych stosunków wyznaczają zawsze jego domeny – jeśli ma dostęp do leczenia, słońca, zwierzęcia i innych związków z naturą, szybko się zaprzyjaźnicie. Znacznie gorzej czujesz się w towarzystwie kapłana korzystającego z domien śmierci, oszustwo czy zniszczenie – jeżeli, oczywiście, nie jesteś złym tropicielem, który za nic ma życie.

Łotrzykowie: Masz wiele wspólnego z łotrzykiem, wasze umiejętności zalegają się bowiem, ale nie nakładają. Gdy razem prowadzicie zwiad w korytarzu, uzupełniacie się w sposób, którego nie zrozumiałby ani paladyn ani czarodziej. Może i życie w zupełnie różnych środowiskach, szanujecie jednak swoje zdolności i skłonności.

Mniisi: Ascetyczny styl życia mnicha bardzo przypomina twoje dobrowolne wygnanie. Obaj jesteście zwinni oraz dyskretni i obydwaj potraficie wykonywać dodatkowe ataki w rundzie. Mało tego, potraficie wzajemnie uszanować swą potrzebę samotności. Potraficie przez lata żyć w tym samym lesie i nie zamienić ani słowa, wyjawsz okazjonalne wołanie o pomoc. Gdy pracujecie razem, nic was nie powstrzyma.

Paladyni: Jeśli wojownik jest typem skostniałym i głośnym, to paladyn jest jeszcze gorszy. Nawet jeżeli obaj jesteście dobrzy, tak bardzo różnicie się stosunkiem do prawa i chaosu, że nie potrafilibyście zwyczajnie porozmawiać. Nawet jego rumak potrafi być powodem kłótni w każdej bowiem chwili może zacząć rozkazywać twojemu konikowi, a ty nie zamierzasz na to pozwalać. Coś was jednak łączy – kiedy wasz kodeks zostaje pogwałcony, robicie wszystko, by sprawę rozwiązać. Kiedy zatem dogadacie się w jakiejś kwestii, lepiej nie stawiać wam na drodze.

Wojownicy: Wojownik to twór wszystkiego, co złe w społeczeństwie – hałaśliwy, niezgrabny monoman

Jesteś prawie tak dobry w walce co on (pomimo wszystkich jego premiowych atutów), a twoje zdolności na tym się nie kończą. Oczywiście, gdy należycie do jednej drużyny, potwory uznają cię zwykle za mniejsze zagrożenie – za sprawą lekkiej zbroi, oczywiście – ale tylko do czasu, aż trafisz je cztery razy w rundzie.

Zaklinacze: Zaklinacz to ktoś, kim byłby tropiciel, gdyby rzucił czary wtajemniczeń – jest szybki i skoncentrowany, a jego umysłu nie zaśmieciła wiedza książkowo-universytecka. Dobrze się wam pracuje, możesz bowiem wierzyć, że zaklinacz robi to, czego od niego oczekujesz – i że robi to dobrze.

Wariant: Miejski tropiciel

Podręcznik Gracza opisuje tropiciela jako mieszkańca lasu, który potrafi kryć się wśród zarośli – odziany w ciemną skórę w barwie kory Soveliss, gotów jest w gniewie oka rozplątać się wśród drzew. I choć taki styl życia pasuje znakomitej większości tropicieli, niektórzy wolą ścigać wrogów z dala od puszczy. Miejski tropiciel jest królem ulicy i nie zgubi śladu nieprzyjaciela na zatłoczonym targu ani zamkowym bastionie.

Chcąc stworzyć miejskiego tropiciela, skorzystaj z zasad dotyczących tej klasy opisanych w Rozdziale 3 *Podręcznika Gracza* – każda zawarta tam reguła ma zastosowanie również do miejskiej odmiany tej profesji. Za zgodą MP możesz jednak zastosować kilka drobnych zmian, które ułatwią ci pracę w tak niezwykłym terenie.

- Zamień następujące umiejętności klasowe: Zwierzęcą empatię na Zbieranie informacji i Wiedzę (natura) na Wiedzę (lokal-

na). Trudno będzie rozstać się z umiejętnością wyłączną, potrzebować będziesz jednak tyle rang Zbierania informacji i Wiedzy (lokalnej), ile zdołasz zdobyć.

- Wymień atut Tropienie na Cień (patrz Rozdział 2) – pomoże ci on śledzić kogoś na zatłoczonych ulicach miasta. Możesz ponadto zaznajomić się ze specjalnym zastosowaniem umiejętności Ukrywanie, zwanym Śledzeniem, opisanym w Rozdziale 2.
- Ulubionym wrogiem uczyni nie typ istoty, a organizację lub kulturę – możesz, na przykład, zwalczać Rycerzy Jelenia, dzięki czemu będziesz mógł stosować premie przeciwko ulubionym wrogom podczas walki z należącymi do tej organizacji ludźmi i elfami, choć nie przeciw wszystkim ludziom i elfom.
- Zamień czary tropiciela na czary barda z odpowiedniego poziomu. Wymienić możesz, na przykład, wykrycie wykryć i jam na wykrycie sekretów drzew, rozmawianie ze zwierzętami na wiadomość, rozmawianie z roślinami na wykrycie myśli, wzrastanie roślin na widmowego rumaka, a drzewny krok na wymiarowe drzwi. Możesz spytać MP czy pozwoli ci wymienić czary na zaklęcia jeszcze innych klas, nie licząc jednak, że uda ci się wycygnąć łańcuch błyskawic.

Miejski tropiciel, któremu marzy się klasa prestiżowa, powinien zastanowić się nad detektywem straży, łowcą wrogów lub ogarem krwi (patrz Rozdział 5) – wszystkie pozwalają rozwijać najważniejsze zdolności tropiciela, nie koncentrując się przy tym na związku z naturą.

Poniżej znajdziesz statystyki miejskiego tropiciela, stworzonego wedle powyższych zasad: krasnoludzkiego konstabla, sierżanta Regnolda Fitz-Louisa, i jego wiernego mastiffa imieniem Baskerville.

• Sierżant Reginald Fitz-Louis: mężczyzna krasnolud Trp12; SW 12; średni humanoid; KW 12k10+36; pw 102; Init +1; Szyb 6 m; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 16); Atak +14/+9/+4 wręcz (1k8+3/19-20 widmowy długi miecz +1) oraz +13/+8 wręcz (1k6+2/×3, topór ręczny +1) lub +15 dystansowo (1k8+1/19-20, mistrzowsko wykonana lekka kusza z beltami +1); SC krasnoludzkie cechy rasowe, ulubieni wrogowie (kult Vecny +3, goblinoidy +2, giganci +1); Char PN; MRO Wytr +11, Ref +5, Wola +7; S 15, Zr 12, Bd 17, Int 14, Rzt 17, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +7, Ciche poruszanie +6, Dyplomacja +4, Jeździectwo (koń) +6, Koncentracja +6, Nasłuchiwanie +11, Przebijanie +4, Przeszukiwanie +17, Rzemiosło (kamieniarstwo) +4, Rzemiosło (metalurgia) +4, Szacowanie +4, Ukrywanie +11, Wiedza (lokalna) +12, Występy +4, Zastraszanie +4, Zauważanie +18, Zbieranie informacji +19, Cień, Czujność, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Wyspecjalizowanie, Zogniskowanie broni (długi miecz), Zogniskowanie umiejętności (Zbieranie informacji).

Krasnoludzkie cechy rasowe: Premia rasowa +1 do testów ataku przeciwko goblinoidom i gigantom; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom i zdolnościom czaropodobnym; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko truciznom; premia unikowa +4 przeciwko gigantom; widzenie w ciemnościach do 18 metrów; skalny zmysł (premia rasowa +2 do testów zauważania niezwykłych przejawów kamieniarstwa; może wykonywać testy, by zauważyć niezwykły przejaw kamieniarstwa, gdy ten znajduje się w odległości 3 metrów jakby aktywnie



go poszukiwał; przy użyciu Przeszukiwania znajduje kamienne pułapki jak łotrzyk; wyczuwa głębokość); premia rasowa +2 do testów Szacowania oraz testów Rzemiosła i profesji związanych z kamieniem i metalem (wliczone wcześniej).

Ulubieni wrogowie: Reginald wybrał jako pierwszego ulubionego wroga kult Vecny, jako drugiego – gobliny, a trzeciego – gigantów. Otrzymuje, odpowiednio, premię +3, +2 i +1 do zadawanych im w walce wręcz obrażeń oraz wykonywanym przeciwko nim testom Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wyczucia pobudek i Zauważania.

Przygotowane czary (2/2/2; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 1 – wiadomość, wykrycie sekretnych drzwi; 2 – leczenie lekkich ran, wykrycie myśli; 3 – neutralizacja trucizny, widmowy rumak.

Wyposażenie: *ćwiekowana skóra* +3, *widmowy długi miecz* +1, *topór ręczny* +1, *mistrzowsko wykonana kusza*, 25 *beltów* +1, *diadem rozmowności*, *posążek cudownej mocy* (pies z onyksu), *eliksir skradania*, *eliksir leczenia poważnych ran*.

➤ **Baskerville:** samiec pies z onyksu; SW 1; średnie zwierzę; KW 2k8+4; pw 13; Inicjacja +2; Szyb 12 m; KP 16 (dotyk 12, nieprzygotowany 14); Atak +3 wręcz (1k6+3, ugryzienie); SA przewracanie; SC widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, węch, dostrzeganie niewidzialności, mówienie we wspólnym; Char N; MRO Wytr +5, Ref +5, Wola +1; S 15, Zr 15, Bd 15, Int 8, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Pływanie +5, Przeszukiwanie +3, Tajniki dziczy +1 (+5 gdy tropi przy użyciu węchu), Zauważanie +9.

Jak wybrać ulubionego wroga

Uczyni drugiemu to, co ten zamierza uczynić tobie.

– Sovelliss

Na przestrzeni dwudziestu poziomów tropiciel wybiera aż pięciu ulubionych wrogów. Na decyzję wpływa wiele czynników – począwszy od historii postaci („Zdecydowałem się na takie życie, gdy orki zniszczyły moją ojczyznę”), poprzez miejsce, w którym rozgrywa się kampania („Tu, na dalekiej północy, walczymy z remorhazami”), po zastosowanie w grze („To z kim będziemy walczyć następnym razem?”).

Raz się zdecydowawszy, tropiciel nie będzie już mógł zmienić zdania – co znaczy, że gracz musi zgadywać, z jakimi istotami przyjdzie mu się potykać najczęściej. Oczywiście, pomóc mu w tym może Mistrz Podziemi, który mniej więcej się orientuje, co czyha na bohaterów w świecie jego kampanii.

Gdy tropiciel mierzy się z ulubionym wrogiem, otrzymuje premie do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wyczucia pobudek i Zauważania oraz testów obrażeń zadanych bronią wręcz lub dystansową w przypadku strzałów z odległości nieprzekraczającej 9 metrów (premię nie dolicza się do obrażeń zadanych istotom niepodatnym na trafienia krytyczne). Premia wynosi +1, gdy bohater wybiera wroga i wzrasta o dalsze +1 na poziomie 5., 10., 15. i 20. Na pierwszego nieprzyjaciela tropiciel decyduje się na poziomie 1., na kolejnego na 5., na trzeciego na 10., na czwartego na 15. i na piątego na 20.

W wyborze zawarty jest jednak pewien haczyk. Czy bohater powinien zdecydować się najpierw na potwora o niskiej czy wysokiej SW? Pamiętaj, że pierwszy wróg, na którego się zdecydujesz, to przeciwnik, przeciwko

któremu otrzymywać będziesz w konsekwencji najwyższą premię, przeciw ostatniemu zaś premia nigdy nie wzrośnie powyżej +1. Czy lepiej zatem od razu zacząć z tej zdolności korzystać, a może warto pomyśleć o większej perspektywie? Prawda jest taka, że obydwie decyzje są jak najzupełniej poprawne. Przyjmijmy bowiem, że nasz bohater wybiera orków – dzięki temu otrzymuje premię przydatną w momencie, gdy najczęściej będzie ich spotykał, czyli na niskim poziomie. Z drugiej strony na 20. poziomie dysponował będzie premią +5 przeciwko orkom (które rzadko się na tym etapie widuje) i niższymi premiami przeciw potężniejszym, a więc częściej spotykanym istotom. Z drugiej strony, jeśli pierwszym wyborem bohatera będą demony, przez długi czas nie skorzysta z premii w ogóle, póki bowiem nie awansuje o kilka poziomów, nie zobaczy ani jednego demona. Kiedy jednak w końcu natknie się na istotę tego typu, dysponować będzie naprawdę dużą przewagą.

Bestie: Do tej zaskakująco nielicznej kategorii istot należą dziwaczne potwory w rodzaju ankhegów, gryfów, hipogryfów, hydr, purpurowych robali, sowoniedźwie, dzy czy żądlaków oraz dinozaury, roki czy lwy morskie. SW waha się w ich wypadku od 1 (żałdak) do 12 (purpurowy robal), są więc niezłym pierwszym, drugim, a może nawet trzecim wyborem.

Giganci: Oto świetni ulubieni wrogowie krasnoludów i gnomów, którzy posiadają działającą względem nich premię rasową. Poza sześcioma rodzajami gigantów znajdziesz tu ettiny, ogrów, ogrowych magów i trolle. Aż z ogarami spotkasz się pewnie dość prędko, rozważ czy nie warto wybrać gigantów za pierwszym lub drugim razem. W ten zresztą sposób, gdy później przyjdzie ci walczyć z gigantem burzowym, to i owo mu pokażesz.

Humanoidy: Ta kategoria wymaga wyboru konkretnego podtypu – pamiętaj, że na własną rasę zdecydować się może tylko zły tropiciel. I że niektóre pomysły są zdecydowanie lepsze niż inne.

Gady: Dobry pomysł w wypadku gнома, który skorzysta z premii rasowej do ataku +1 przeciwko kobodom. Do gadów należą też jaszczuroludzie i troglodyci. I znów, wybór taki dokonać można jako pierwszy, potęsi jednak nie przyda.

Gnolle: Ten wybór nie jest zwykle tak wszechstronny, jak w wypadku orków, ponieważ znacznie trudniej o gnoll, który awansował na jakiś rozsądny poziom niż o półorka.

Goblinoidy: Dobry wybór, o ile dokonujesz go na niskim poziomie. Tropiciel krasnolud czy gnom posiadają rasową premię +1 do ataków wymierzonych w takie istoty i często walczyć z nimi będą o przestrzeń życiową. Pod tę kategorię podpadają ponad to niedźwieżuki, gobliny i hobgobliny (SW odpowiednio 2, 1/4 i 1/2). To dobiór wybór na początek, potem jednak nie zda się na wiele.

Krasnoludy, elfy, gnomy, niziołki: Każda z wymienionych ras jest znacznie mniej powszechna niż ludzie, a jeśli nadto nie spodziewasz się walczyć ze straszliwym rannem niziołkiem, który pustoszy krainę i dławi wszelkie opór, unikaj ich wybierania.

Ludzie: To bez dyskusyjnie najlepszy wybór dla wszystkich poza dobrym i neutralnym tropicielem człowieka, który nie może polować na ludzi. W każdej właściwej kampanii D&D najczęściej walczy się z ludzkim przeciwnikiem, stąd nawet tropiciele, którzy walczą ramię w ramię z ludźmi, powinni wcześniej rzeczyć te słowa.

Orki: To znakomity wybór dla krasnoludów (które posiadają przeciwko nim premię rasową do ataku +1) i dla każdego rozsądnego dla wszystkich pozostałych. Premia dla

przeciwko orkom i półorkom, warto więc zdecydować się na takiego wroga wcześniej, kiedy faktycznie spotyka się i walczy z istotami tego rodzaju. Oczywiście, liczba orkowych przeciwników spada wraz ze wzrostem poziomu, co nie znaczy, że nigdy nie spotkasz armii orków czy potężnego półorka BNa na wysokim poziomie.

Stworzenia wodne: Skoro o jaszczuroludziach mowa – zaliczają się oni i do tej kategorii, podobnie jak locathowie, morski lud i sahuaginowie. Jeśli spodziewasz się dużo czasu spędzać nad morzem, wybierz stworzenia wodne jako pierwszego lub drugiego ulubionego wroga.

Humanoidy-potwory: Do tej kategorii zalicza się centaurów, grimloków, harpie, kuo-toa, meduzy, minotaurów, wiemy czy yuan-ti. A że nie ma reguł mówiących, kiedy i gdzie tropiciel może się na takiego wroga natknąć, jest to dość wszechstronna grupa. Wszystkie wymienione istoty mają SW 7 lub niższą, a zatem taki wybór opłaci się zatem za drugim lub trzecim razem.

Istoty baśniowe: To znakomity wybór w przypadku złych tropicieli, jednak dobrzy przedstawiciele tej klasy częściej układać się będą z takimi istotami niż z nimi walczyć. Do tej kategorii zaliczamy driady, nimfy, satyrów czy chochliki – spośród całego tego ludku najwyższą, bo równą 6, SW mają driady, jeśli więc zamierzasz polować na istoty baśniowe, zabierz się do tego wcześniej.

Konstrukty: Istoty tego typu są niepodatne na trafienia krytyczne (czyli premię do obrażeń zadawanych ulubionemu wrogowi), to zatem dość kontrowersyjny wybór, chyba że używasz przedstawionych dalej opcjonalnych zasad. Przeciw konstruktom nie przyda się ani Blefowanie, ani Wyczucie pobudek, a choć premie do Nasłuchiwania, Tajników dziczy i Zauważania wciąż znaleźć mogą zastosowanie, znakomita większość potworów tego typu po prostu siedzi na miejscu, póki ktoś ich nie uruchomi – dlatego pewnie i z tych umiejętności nie skorzystasz zbyt często.

Magiczne bestie: Jeśli w kampanii pojawia się dużo dziwnych stworów, nie możesz wybrać lepiej. Lista magicznych bestii jest ogromna i znajdują się na niej tradycyjni przeciwnicy spotykani w D&D, w rodzaju bazyliksa, chimery, fazowego pająka, kokatryksa, krakena, mantikory, remorhaza, sfinksa, sznurówka, Tarrasque czy złudnej bestii. W przedziale od 1 do 15 SW znajdziesz przynajmniej jedną magiczną bestię, więc korzystać będziesz z premii na każdym poziomie. Mało tego – zyskasz premię przeciwko istotom niebiańskim i czarcim, które wrogowie mogą przyzwać. Warto więc wybrać ten typ jako pierwszego lub drugiego ulubionego wroga.

Nieumarli: Jeżeli podczas kilku pierwszych przygód twój tropiciel spotka szkielety czy innych nieumarłych, może cię kusić, by zrobić z nich ulubionego wroga. Zwalcz tę pokusę. Wszyscy nieumarli są niepodatni na trafienia krytyczne i efekty wpływające na umysł, a część jest przy tym bezcielesna, nie można jej więc usłyszeć. Stąd, jeśli nie korzystasz z zasad opcjonalnych, wszystkie premie są przeciwko nim bezużyteczne.

Przybysze: Jeden z nielicznych rozsądnych wyborów, które podjąć możesz za piątym razem. Musisz jednak zdecydować się na typ przybysza, przyjdzie ci zatem zgadywać, z kim twój tropiciel będzie się mierzył. Na listę potencjalnych wrogów znajdują się właściwie wszyscy mieszkańcy planów innych, niż Materialny, spośród nich jednak wyłącznie niebianie, demony, diabły, formianie i slaadowie różnią się między sobą SW na tyle, by premia przydała się w dłuższej perspektywie. Oczywiście, spośród nich najpopularniejszymi przeciwnikami są

demony i diabły. W opisanych dalej opcjonalnych zasadach znajdziesz nowy sposób rozpatrywania premii przeciwko przybyszom.

Robactwo: Ta kategoria to wybór umiarkowanie właściwy. Na świecie żyje ogromna liczba potwornych pajaków czy stonóg, by tropiciel nieraz się z nimi spotkał. Pewnie raczej nie będzie blefował przy takich wypadkach, choć nie zaszkodzi mu zadać im większych obrażeń.

Rośliny: Jest coś dziwnego w pomysłach polowania na rośliny. Są niepodatne na trafienia krytyczne, a zatem na dodatkowe obrażenia i w zasadzie nie przydaje się przeciwko nim ani Blefowanie, ani Wyczucie pobudek. Mało tego – znakomita większość nie porusza się na tyle daleko, by zdało się na coś Nasłuchiwanie czy Tajniki dziczy. Jedynym więc przydatnym testem będzie Zauważanie. Znacznie więcej skorzystasz jednak, jeśli premię doliczać będziesz, wypatrując wrogów zgola innego rodzaju, chyba że zdecydujesz się na zasady opcjonalne.

Smoki: To znakomity wybór na każdym właściwie poziomie – tropiciel może spotkać białe smoczątko na samym początku kariery, a może mu przyjąć walczyć z tymi gadami też na poziomie 20. Jest to również jedna z bardzo nielicznych kategorii istot, które wzrastają w siłę wraz z rozwojem tropiciela, one również się rozwijają. Premię należy nadto brać pod uwagę w czasie spotkania ze smokożółwem, półsmokiem, pseudosmokiem, wyvernem i wszystkim, co zalicza się do smoczego typu. Pamiętaj w tym wypadku zawsze o premiach do Blefowania i Wyczucia pobudek – często najłatwiej pokonać takiego gada, jeśli odpowiednio zagra się na właściwym całemu rodzajowi pragnieniu sławy i bogactwa.

Śluz: Te bezmyślne, nieforemne istoty są niepodatne na trafienia krytyczne, na nic zda ci się zatem premia do obrażeń, chyba że korzystasz z przedstawionych dalej opcjonalnych zasad. Nie dość, że nie zadasz dodatkowych obrażeń, to pewnie nie będziesz Blefował ani Wyczuwał pobudek śluzu, w dodatku nie masz szans go usłyszeć. Inna sprawa, że Zauważanie bardzo się przyda, gdy przyjdzie spotkać galaretowaty sześcian.

Wynaturzenia: Ta kategoria oferuje wielu ciekawych ulubionych wrogów – wlicza się do niej beholdery, belkoczące paszczowce, błędne ogniki, brunatne kolosy, driery, gnilne pelzacze, łupieżców umysłów, mimiki, nagi, otyughy, rdzewiacze, skumy i wiele innych. Spośród nich wszystkich najniższą SW, równą 2, mają skumy. Jeśli zatem chcesz od razu korzystać z premii przeciwko ulubionym wrogom, wynaturzenia nie są szczególnie szczęśliwym pierwszym wyborem. Znakomita większość istot tego typu ma SW w przedziale od 6 do 8, a nawet większą, są więc znakomitą materialem na drugi, trzeci albo i czwarty wybór. Jeżeli jednak nie masz nic przeciwko odczekaniu swego w nadziei na wyższą premię, nie wahaj się i zdecyduj na wynaturzenia.

Zmiennokształtni: Choć do tego typu zalicza się raptownie kilka istot, same likantropy występują w tylu odmianach, że czynią ze zmiennokształtnych znakomity wybór. Likantrop może mieć każdą SW powyżej 1, stąd tropiciel skorzysta tu z premii na każdym etapie kariery.

Zwierzęta: To jeden z najlepszych pomysłów na pierwszego ulubionego wroga. Tropiciel spotykał je będzie często na niskich poziomach, nie zabraknie ich jednak również potem. Złowieszcze zwierzęta miewają dość wysoką SW, sięgającą aż 9 (złowieszczy rekin).

Żywiolaki: Jeśli nie posługujesz się opcjonalnymi zasadami ulubionych wrogów, przeciwko żywiolakom nie przyda ci się premia do obrażeń, gdyż są niepodatne na

trafienia krytyczne. Pozostałe premie działają normalnie, ale jaki jest pożytek z Nasłuchiwanie czy Zauważania w przypadku istoty, którą z odległości 500 metrów widzą wszyscy, no chyba że są głusi i ślepi...

Opcjonalne zasady dotyczące ulubionych wrogów

W niektórych wypadkach wybór ulubionego wroga bywa zdecydowanie mniej przydatny niż w innych – by wspomnieć zwłaszcza przybyszów i istoty niepodatne na trafienia krytyczne. Poniższe zasady opcjonalne starają się rzecz naprawić. Oczywiście, jak to w wypadku tego typu reguł, jeśli gracz życzy sobie ich używać, musi używać na to zgodę MP.

Ulubione podtypy przybyszów: W tym wariacie tropiciel może uczynić ulubionym wrogiem konkretny rodzaj przybyszów, wybierając spośród chaotycznych, dobrych, ognia, powietrza, praworządnych, wody, ziemi, złych lub pozbawionych podtypu. Bohater, który uczyni ulubionych wrogów z przybyszów chaotycznych, otrzyma premie przeciwko bestiom chaosu, demonom, dżinom, ghaelom (rodzaj niebianina), lillendom, slaadom i tytanom, kiedy zaś zdecyduje się na przybyszów bez podtypu, premię doliczy, gdy mierzyć mu się przyjdzie z aasimarami, diabłami, dżannami, płoniebianami, półczartami i rawidami. Wybierając, pamiętaj o charakterze tropiciela oraz okolicznościach, w których zwykle rozgrywają się przygody.

Ulubione podrasy twojej rasy: Dobry i neutralny tropiciel nie może uznać za ulubionego wroga własnej rasy, choć wolno tak postąpić jego wrogiem, co potrafi poważnie pomieścić mu szyki. Dzięki niniejszej opcji bohaterowi wolno wybrać na ulubionego wroga podrasę własnej rasy, MP powinien jednak zgodzić się na to wyłącznie, jeśli grupy są mocno zwąśnione. Na przykład, elf wysokiego rodu może wybrać drowy, ale nie szare elfy, a krasnolud wzgórzowy – derro czy duergary, nie wolno mu jednak polować na krasnoludy podziemne. Półorki mogą wybierać orków, szczególnie jeśli wychowały się wśród ludzi. Dzięki tej opcji tropiciel może również uznać za ulubionego wroga pochodzących z nieprzyjaznego kraju przedstawicieli własnej rasy.

Premie do obrony przeciw ulubionym wrogom: Wykorzystujący tę opcję tropiciel otrzymuje premie nie do obrażeń, Błefowania i Wyzucia pobudek, a do Cichego poruszania i Ukrywania, gdy chowa się przed ulubionym wrogiem. Może ponadto użyć premii wynikającej z tej zdolności jako premii unikowej, jakby korzystał z atutu Unik (czyli w każdej rundzie wybiera konkretnego ulubionego wroga, przeciwko atakom którego dolicza premię do KP i nie może się nią posłu-

żyć, gdy jest nieprzygotowany). Premie do Nasłuchiwania, Tajników dzicy i Zauważania pozostają bez zmian. Jeśli zdecydujesz się na tę opcję, nie możesz już zmienić decyzji, dlatego polecamy ją, jeśli zamierzasz polować na konstrukty, nieumarłych, rośliny, śluzę czy żywiołaki – choć przydać się może również przeciw innym wrogom.

Opcjonalne zasady Zastraszania

Niefortunnym zdaje się fakt, że barbarzyńca, przy całej swej sile, nie zdoła zastraszyć wrogów, którzy gromadnie trzęsą portkami przed eleganckim bardem czy charyzmatycznym zaklinaczem. Dzięki poniższemu zasadom opcjonalnym barbarzyńca stanie się bardziej przerażający. Działają one niezależnie od tego, czy bohater wpadnie w szal, choć to ostatnie z pewnością pomaga uzyskać pożądany efekt.

Szałeńcze zastraszanie: Barbarzyńca, który wpadnie w szal, otrzymuje premię +4 do wartości Siły i Budowy – wedle tego wariantu dolicza się wówczas również premię z morale +4 do testów Zastraszania. Koniec końców, gdy potężny facet toczy pianę z ust, każdy będzie ciut bardziej skłonny powiedzieć mu wszystko, czego chce.

Zastraszanie Siłą: Czasem właściwa jest zmiana kluczowego atrybutu konkretnej umiejętności. Choć Zastraszanie wymaga zwykle Charyzmy, niniejsza zasada pozwala barbarzyńcom doliczać do testów modyfikator z Siły, a nie wspomnianego atrybutu. Zakłada się przy tym, że próbie zastraszania towarzyszą stosowne pokazy fizycznej potęgi – niszczenie przedmiotów czy prezentacja muskulatury. Barbarzyńca, który wpadł w szal, jest lepszy w zastraszaniu, a to ze względu na zwiększoną siłę.

ROZDZIAŁ 2: UMIEJĘTNOŚCI I ATUTY

Po prostu tam siedział i lękał jedno ziarno trucizny po drugim. Tym, którzy go wyzwali, wystarczyło jedno ziarenko, by ich wyniesiono.

– miejski herold opisujący Kruska

Pierwsza część niniejszego rozdziału opisuje nowe sposoby wykorzystywania umiejętności przedstawionych w Podręczniku Gracza, druga zaś – szereg atutów stworzonych z myślą o barbarzyńcach, druidach i tropicielach, choć, oczywiście, korzystać z nich może każdy, kto spełnia wymagania.

NOWE SPOSOBY UŻYWANIA UMIEJĘTNOŚCI

Poniżej przedstawiono nowe zastosowania Postępowania ze zwierzętami, Tajników dzicy i Ukrywania oraz opcjonalne reguły Zastraszania.

Postępowanie ze zwierzętami

Gdy już zaprzyjaźnisz się ze zwierzęciem, zechcesz pewnie przeszkolić go pod kątem niebezpieczeństw, które mogą je spotkać na szlaku przygód. Chcąc nauczyć takie stworzenie sztuczki, trzeba poświęcić na to miesiąc i wykonać udany test Postępowania ze zwierzętami (ST 15). Jeśli jest ono twoim zwierzęciem towarzyszem, do rzutu dolicza się premię z okoliczności +2 – jej ona wynikiem niezwyklej lojalności i chęci współpracy ze zwierzęciem.

Nowe sztuczki

Podstawową listę sztuczek znajdziesz w ramce Zwierzę towarzysze, w Rozdziale 2 Przewodnika MISTRZA PODZIEMIA. Poniżej prezentujemy kolejne rozkazy.

Atakuj z panem: Poświęcając standardową akcję, zwierzę pomaga w ataku tobie lub wybranej osobie – określić musisz istotę, którą wspiera, i cel ataku. Wykonuje on jeden test ataku na rundę – jeśli wynik wystarczy do pokonania KP 10, osoba, którą wspiera, otrzymuje premię z okoliczności +2 do ataku. Należy ją brać pod uwagę do następnego momentu inicjatywy zwierzęcia.

Broń pana: Poświęcając standardową akcję, zwierzę pomaga bronić ciebie lub wybraną osobę – określić musisz przy tym istotę, którą wspiera, i przeciwnika, przed którym chroni. Wykonuje on jeden test ataku w rundzie – jeśli wynik wystarczy do pokonania KP 10, osoba, którą wspiera, otrzymuje premię z okoliczności +2 do KP. Należy ją brać pod uwagę aż do następnego momentu inicjatywy zwierzęcia.

Do domu: Zwierzę wraca we wskazane wcześniej miejsce, wędrując w sposób zależny od okoliczności.

Łap: Zwierzę podejmuje atak prowadzący do zwichnięcia i próbuje schwycić wskazanego wroga w ramiona, pazury czy zęby. Jeśli posiada zdolność poprawione łapanie, korzysta z niej podczas tego ataku – w przeciwnym razie wystawia się na atak okazyjny.

Poluj: Zwierzę usiłuje upolować coś do jedzenia dla ciebie i wskazanych osób – posługuje się w tym celu

Tajnikami dziczy. Oczywiście, każde zwierzę potrafi polować, by zaspokoić głód – dzięki tej sztuczce wróci jednak z upolowaną zwierzyną, zamiast od razu się nią pożywić.

Spokój: Dzięki tej sztuczce zwierzę radzi sobie w podziemiach. Bez oporu przemieszcza się lub czeka w ciemnościach, przechodzi po wąskich półkach nad przepaściami i wspina w górę schodów oraz podąża stromymi korytarzami. Gdy zajdzie potrzeba, pozwala nawet założyć sobie uprząż, by wciągnąć je w górę pionowej ściany.

Słucz: Zwierzę atakuje wybrany cel, próbując zadać mu słuczenia – test jego ataku podlega karze -4. Do nauczania się tej sztuczki musi znać komendę atakuj (patrz wcześniej).

Trop z panem: Zwierzę pomaga ci tropić. Jeśli uda mu się test Tajników dziczy (ST 10), otrzymujesz premię z okoliczności +2 do testów Tajników dziczy na potrzeby tropienia.

Za nim: Zwierzę podąża za wskazanym celem, starając się przy tym pozostać niezauważonym, póki ten nie zostanie ranny lub nie ułoży się na odpoczynek. Potem atakuje.

Zabierz: Wariant komendy przynieś, dzięki któremu zwierzę chwyta przedmiot znajdujący się w posiadaniu celu, porywa go i przynosi tobie. Jeśli zabrać może wiele przedmiotów, wybiera losowy.

Zbroja: Zwierzę godzi się na ciężar pancerza.

Ukrywanie

Ukrywanie przydać się może tak w mieście, jak w leśnych ostępach. Czasem jednak druid czy tropiciel musi

poradzić sobie w terenie zabudowanym (patrz Miejski tropiciel w Rozdziale 1). W niniejszej sekcji omówimy problem ukradkowego podążania czymś śladem.

Śledzenie

Umiejętność Ukrywanie zezwala na ruch, możesz więc, jeśli takie masz życzenie, używać jej jako akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub jako akcji częstkowej ruchu. Znaczy to tyle, że możesz iść za kimś, wykonując co jakiś czas testy Ukrywania, by ten cię nie zauważył. Częstotliwość wykonywania tych testów zależy od dzielącego was dystansu – jeśli trzymasz się na przynajmniej 6 metrów, rzucasz co 10 minut (oczywiście jeśli śledzony nie wie, że za nim idziesz, a tym nie musisz zajmować się niczym innym). Gdy odległość jest mniejsza niż 6 metrów, testujesz Ukrywanie co rundę.

Oczywiście, nawet gdy kogoś śledzisz, potrzebujesz stosownego ukrycia, tu jednak dostępne jest często wiele opcji. W lesie możesz, oczywiście, kryć się za drzewami. Jeśli jednak śledzisz kogoś na ulicach miasta, możesz chować się za przechodniami – choć wówczas nie schowasz się przed osobami, za których plecy wskoczyłeś, a wyłącznie przed śledzonym. Na zatłoczonej ulicy nie otrzymasz kary do testu Ukrywania za krycie się za czyimiś plecami, choć wciąż możesz otrzymać karę wynikającą z ruchu (patrz opis umiejętności Ukrywanie w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza).

Gdy podążasz za kimś, kto jak na złość nie przebija się przez tłum, możesz – zamiast kryć się za innymi – przebiegać od kryjówki do kryjówki. Tu jednak znaczenie ma odległość. Z tej opcji możesz skorzystać tylko, jeśli kryjówki znajdują się od siebie w odległości co najwyżej



30 centymetrów na rangę twojego Ukrywania. (Jeśli posiadasz magiczny przedmiot, który pomaga się kryć – jak płaszcz elfów lub szata kameleona – dodajesz do tej odległości 30 centymetrów za każdy punkt premii, którą przedmiot zapewnia). Kiedy próbujesz pokonać dystans większy niż wyliczony w ten sposób, śledzony cię zauważy. Mało tego – test Ukrywania może zostać pomniejszony o karę wynikającą z ruchu, jeśli próbujesz przeskoczyć z jednej kryjówki do drugiej z więcej niż połową twojej szybkości.

Nawet jeśli nie uda ci się test Ukrywania albo śledzony przyłapie cię podczas zmieniania kryjówek, wciąż możesz próbować testu Blefowania przeciwko jego Wyczuciu pobudek, by sprawiać zupełnie niewinne wrażenie. Sukces oznacza, że śledzony wprowadzi cię w błąd, ale nie wpadł na to, że za nim idziesz – w przypadku porażki natychmiast się orientuje, jakie masz zamiary. Test Wyczucia pobudek może zostać zmodyfikowany zależnie od podejrzliwości śledzonego – modyfikatory te znajdziesz w poniższej tabeli.

Śledzony...	Modyfikator
... jest pewien, że nikt go nie śledzi	-5
... nie ma powodu, by coś podejrzewać	+0
... martwi się, czy aby ktoś za nim nie idzie	+10
... martwi się, czy aby ty za nim nie idziesz	+20

Tajniki dziczy

Ze znajdującego się w Podręczniku Gracza opisu atutu Tropienie wynika, że po udanym teście Tajników dziczy możesz iść czyimś śladem przez 1,5 kilometra lub póki trop nie stanie się zbyt słaby, by nim podążać. A jeśli starasz się wytropić kogoś, kto potrafi zacierać swoje ślady? W takim wypadku tropiony wykonuje test Tajników dziczy, by zatrzeć ślad, sporny z twoim testem Tajników dziczy, wykonywanym w celu tropienia. Modyfikatory ST tropienia, opisane w Podręczniku Gracza, stosują się do testu osoby, która tropi.

ATUTY

Atuty podnoszą możliwości, które postać już posiada, lub pozwalają jej korzystać z zupełnie nowych zdolności. W tej części podręcznika opisano zatrzesienie atutów przeznaczonych dla barbarzyńców, druidów i tropicieli – choć może je wybrać każda postać, która spełnia wymagania. Wiele z nich ma przynajmniej jeden warunek wstępny, na przykład minimalną war-

tość atrybutu lub bazową premię do ataku. Atuty oznaczone w Tabeli 2-1 gwiazdką mogą być premiovymi atutami wojownika.

Atuty zastępcze

Jeżeli twój bohater posiada klasową właściwość lub specjalną zdolność, która działa jak jakiś atut, to należy uznać, iż spełnia on warunek wstępny. Zatem, na przykład, tropiciel potrafi walczyć dwoma rodzajami broni, jakby posiadał atuty Oburęczności i Walki dwoma rodzajami broni, co oznacza, że spełnia wymagania Sprawniejszej walki dwoma rodzajami broni, który to atut opisano dalej. Jeżeli kiedykolwiek twoja postać straci warunek wstępny, traci również dostęp do wszelkich bazujących na nim atutów, które zyskiwała w tym czasie. Wracając do naszego przykładu, tropiciel, który posługuje się pancerzem cięższym niż lekki, traci wymienione powyżej atuty zastępcze, a wraz z nim Sprawniejszą walkę dwoma rodzajami broni. Posiadanie atutu zastępczego jako właściwości klasowej lub zdolności specjalnej nie pozwala korzystać z jego warunków wstępnych.

Atuty kształtów

Ten nowy rodzaj atutów związany jest ze zdolnością zwierzęcy kształt, która stanowi wymaganie każdego z nich. Na potrzeby tych atutów za zwierzęcy kształt uważa się każdą zdolność, która posiada w swojej nazwie te słowa (na przykład słabszy zwierzęcy kształt, potężniejszy zwierzęcy kształt czy nieumarły zwierzęcy kształt; patrz Rozdział 5). Atuty kształtów stosować można względnie wszystkich zwierzęcych kształtów.

Nowe atuty

Czuję krew, ciało i odór strachu.

— Soveli

Atak z powietrza [ogólny]

Możesz atakować w locie.

Warunki wstępne: Latanie (naturalne, magiczne lub będące wynikiem zmiany postaci).

Korzyść: Lecąc, wykonujesz dowolną akcję ruchu (w tym pikowanie) i akcję cząstkową, która następuje w dowolnym momencie ruchu. W rundzie, w której wykonałeś Atak z powietrza, nie możesz podjąć drugiej akcji ruchu. Atutu tego używać możesz wyłącznie w postaci, która umożliwia naturalny lot. Nie działa on w połączeniu z unoszeniem się w powietrzu za pomocą magii (na przykład, czar lot).

Brak: Jeśli nie posiadasz tego atutu, wykonujesz cząstkową akcję po ruchu albo przed nim.

Cień [ogólny]

Lepiej niż inni potrafisz kogoś śledzić, unikając przy tym wykrycia.

Korzyść: Otrzymujesz premię +2 do testów Ukrywania i Zauważania.

Czar naturalny [kształtów]

Możesz rzucać czary, gdy korzystasz z efektu działania zwierzęcego kształtu.

Warunki wstępne: Zdolność zwierzęcy kształt, Rzt 13.

Korzyść: Potrafisz używać komponentów somatycznych i werbalnych, korzystając ze zwierzęcego kształtu. Przykładowo, gdy przy-



TABELA 2-1: ATUTY

Atuty ogólne	Warunki wstępne
Atak z powietrza	Latanie (naturalne, magiczne lub będące wynikiem zmiany postaci)
Cień	—
*Krasnoludzka twardość	Bazowy rzut obronny na Wytrwałość +5
Dodatkowy szal	Zdolność wpadania w szal
Dodatkowy ulubiony wróg	Bazowa premia do ataku +5, przynajmniej jeden ulubiony wróg.
*Gigancja twardość	Bazowy rzut obronny na Wytrwałość +8
Nadnaturalny cios	Bazowa premia do ataku +7, ulubiony wróg niepodatny na krytyki
*Niezwyczajna zręczność	Zr 15, Umiejętność przyjęcia postaci o trzech lub więcej rękach
Niszczycielski szal	Zdolność wpadania w szal
Odegnanie roślin	Umiejętność rzucania wykrycia roślin lub zwierząt
Kontrolowanie roślin	Odegnanie roślin, umiejętność rzucania rozmowy z roślinami
Odegnanie zwierząt	Umiejętność rzucania wykrycia roślin lub zwierząt
Kontrolowanie zwierząt	Odegnanie zwierząt, umiejętność rzucania rozmowy ze zwierzętami i zwierzęcej przyjaźni
Odporność energetyczna	Bazowy rzut obronny na Wytrwałość +8
Odporność na choroby	—
Odporność na trucizny	—
*Parowanie drugą ręką	Bazowa premia do ataku +3 lub wyższa, biegłość w broni, Oburęczność, Walka dwoma rodzajami broni, Zr 13+
Po konarach	Skakanie 6 rang, Wspinaczka 6 rang, S 13
Pochwycenie	Umiejętność przyjęcia postaci, która posiada ataki naturalne pazurami lub zębami
*Potężne trafienie krytyczne	Poprawione trafienie krytyczne wybraną bronią, bazowa premia do ataku +12, biegłość w broni
*Smocza twardość	Bazowy rzut obronny na Wytrwałość +11
Sprawniejsza walka dwoma rodzajami broni	Bazowa premia do ataku +15, Oburęczność, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Walka dwoma rodzajami broni
Sprawniejsze latanie	Latanie (naturalne, magiczne lub będące wynikiem zmiany postaci)
Sprawniejsze pływanie	Pływanie 6 rang
Sprytny wymyk	Poprawiony atak bez broni, rozmiar średni lub mały
Strasliwy szal	Zdolność wpadania w szal
Szal na zawołanie	Zdolność wpadania w szal
Szybsze leczenie	Bazowy rzut obronny na Wytrwałość +5
Ulubione trafienie krytyczne	Bazowa premia do ataku +5, przynajmniej jeden ulubiony wróg
Wielokrotny atak	Umiejętność przyjęcia postaci, która posiada trzy lub więcej naturalnych rodzajów broni
Większa sprężystość	Redukcja obrażeń jako zdolność klasowa lub wrodzona
Wydłużony szal	Zdolność wpadania w szal
Zachowanie przytomności	Bazowa premia do ataku +2, Krzepkość, Twardość, Żelazna wola
Zwrot przez skrzydło	Latanie (naturalne, magiczne lub będące wynikiem zmiany postaci)
Atuty tworzenia przedmiotów	Warunki wstępne
Warzenie naparów	Tajniki dziczy 4 rangi, 3. poziom czarującego
Atuty kształtów	Warunki wstępne
Czar naturalny	Zdolność zwierzęcy kształt, Rzt 13
Dodatkowy zwierzęcy kształt	Zdolność zwierzęcy kształt
Mowa zwierzęcego kształtu	Zdolność zwierzęcy kształt, Int 13
Proporcjonalny zwierzęcy kształt	Zdolność zwierzęcy kształt, rozmiar inny niż średni i mały
Ślepowidzenie	Umiejętność wykorzystania zdolności zwierzęcy kształt do przemiany złowieszczonego nietoperza
Węch	Umiejętność wykorzystania zdolności zwierzęcy kształt do przemiany w wilka, Rzt 11
Zwierzęce kształty: szybka przemiana	Umiejętność wykorzystania zdolności zwierzęcy kształt do przemiany w złowieszcze zwierzę, Zr 13

*Ten atut wojownik może wybrać jako swój atut premiowy.

mienisz się w jastrzębia, możesz zastąpić normalne komponenty werbalne i somatyczne czaru skrzeczeniem i gestami łap. Możesz również posługiwać się komponentem materialnym, jeżeli potrafisz utrzymać go w którejś z kończyn obecnej postaci. Nie zdołasz jednak skorzystać z przedmiotów, które wtopiły się w ciało zwierzęcia podczas zmiany kształtów. Atut nie pozwala używać magicznych przedmiotów, gdy jesteś w postaci, która normalnie nie może się nimi posługiwać. Nie umożliwia również mówienia, gdy masz zwierzęcy kształt.

Dodatkowy szal [ogólny]

Częściej wpadasz w szal.

Warunki wstępne: Zdolność wpadania w szal.

Korzyść: Możesz wpaść w szal dwa dodatkowe razy dziennie.

Specjalne: Ten atut można wybrać wielokrotnie, za każdym razem zyskując dwie dodatkowe możliwości użycia szalu każdego dnia.

Dodatkowy ulubiony wróg [ogólny]

Wybierasz dodatkowego ulubionego wroga.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +5, przynajmniej jeden ulubiony wróg.

Korzyść: Dodajesz do listy dodatkowego ulubionego wroga (patrz Tabela 3-15 w Podręczniku Gracza), powiększając normalny limit. Początkowo dodajesz standardowe +1 do obrażeń i testów odpowiednich umiejętności,

gdy jednak zyskujesz następny poziom, premia zaczyna przyrastać jak w wypadku zwykłego ulubionego wroga. Przypuśćmy, że na 1. poziomie twój tropiciel uczynił swoim ulubionym wrogiem goblinoidy, a na 5. magiczne bestie. Potem, osiągnąwszy poziom 6., wybiera Dodatkowego ulubionego wroga – konkretnie: wynaturzenia. W tym momencie dolicza więc premię +2 przeciwko goblinoidom i +1 przeciwko magicznym bestiom i wynaturzeniom, kiedy jednak osiągnie poziom 10., premie te wzrosną, odpowiednio, do +3 w przypadku pierwszym i +2 w dwóch następnych.

Dodatkowy zwierzęcy kształt [kształtów]

Możesz używać zwierzęcego kształtu częściej niż normalnie.

Warunki wstępne: Zdolność zwierzęcy kształt.

Korzyść: Możesz użyć zwierzęcego kształtu dwa dodatkowe razy dziennie. Jeśli możesz już przyjmować postać żywiołaka, zyskujesz też możliwość jednej dodatkowej przemiany w taką istotę dziennie.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut wielokrotnie, za każdym razem uzyskując prawo do dwóch dodatkowych użyć zwykłego dostępnego ci zwierzęcego kształtu oraz jedno dodatkowe użycie tej zdolności do przemiany w żywiołaka (jeśli jesteś do tego zdolny).

*Gigancja twardość [ogólny]

Jesteś zadziwiająco twardy.

Warunki wstępne: Bazowy rzut obronny na Wytrwałość +8.

Korzyść: Otrzymujesz +9 punktów wytrzymałości.

Specjalne: Ten atut można wybrać wielokrotnie.

Kontrolowanie roślin [ogólny]

Potrafisz tak wykorzystać moc natury, by rozkazywać roślinom.

Warunki wstępne: Odegnanie roślin, umiejętność rzucania rozmowy z roślinami.

Korzyść: Potrafisz karcie i rozkazywać roślinom tak, jak zły kapłan karcie nieumarłych. Chcąc wydawać roślinie polecenia, musisz umieć się z nią porozumieć za pomocą rozmowy z roślinami, choć – jeśli chcesz – możesz przesyłać rozkazy telepatycznie. Masz prawo użyć tej zdolności 3 + modyfikator z Charyzmy razy dziennie. Rośliny karczisz na poziomie równym najwyższemu z posiadanych poziomów w klasie posługującej się magią objawień.

Kontrolowanie zwierząt [ogólny]

Potrafisz tak wykorzystać moc natury, by rozkazywać zwierzętom

Warunki wstępne: Odegnanie zwierząt, umiejętność rzucania rozmowy ze zwierzętami i zwierzęcej przyjaźni.

Korzyść: Potrafisz karcie i rozkazywać zwierzętom tak, jak zły kapłan karcie nieumarłych. Chcąc wydawać zwierzęciu polecenia, musisz umieć się z nim porozumieć za pomocą rozmowy ze zwierzętami, choć – jeśli chcesz – możesz przesyłać rozkazy telepatycznie. Masz prawo użyć tej zdolności 3 + modyfikator z Charyzmy razy dziennie. Zwierzęta karczisz na poziomie równym najwyższemu z posiadanych poziomów w klasie posługującej się magią objawień.

Specjalne: Zwierzęta, które w ten sposób kontrolujesz, wlicza się do maksymalnej liczby KW, z którymi możesz się zaprzyjaźnić dzięki zwierzęcej przyjaźni.

*Krasnoludzka twardość [ogólny]

Jesteś twardszy, niż wielu innych.

Warunki wstępne: Bazowy rzut obronny na Wytrwałość +5.

Korzyść: Otrzymujesz +6 punktów wytrzymałości.

Specjalne: Ten atut można wybrać wielokrotnie.

Mowa zwierzęcego kształtu [kształtów]

Korzystając z efektu zwierzęcych kształtów, możesz porozumiewać się ze zwierzętami i żywiołakami tego samego rodzaju, jaki przyjąłeś.

Warunki wstępne: Zdolność zwierzęcy kształt, Int 13

Korzyść: Gdy przyjmujesz zwierzęcy kształt, możesz porozumiewać się ze zwierzętami twojego rodzaju, jakb rzucano na ciebie rozmawianie ze zwierzętami. Jeśli więc zmieniasz się w wilka możesz, póki pozostajesz w jego skórze, rozmawiać z innymi wilkami. Porozumiewasz się z nimi warcząc, skrzecząc, piszcząc i wydając stosowne dla danych zwierząt odgłosy. Jeżeli potrafisz dzielić zwierzęcym kształtem przyjmować postać żywiołaka, wolno ci wówczas na tej samej zasadzie porozumiewać się z żywiołakami twojego typu, używając przy tym ich język. Ten atut nie umożliwia komunikacji telepatycznej.

Nadnaturalny cios [ogólny]

Wybierz ulubionego wroga, który jest niepodatny na trafienia krytyczne. Wiesz, gdzie go uderzyć, by uczynić możliwie dużą szkodę.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +7, ulubiony wróg niepodatny na krytyki.

Korzyść: Gdy zadasz wybranemu wrogowi cios, który normalnie byłby trafieniem krytycznym, powodujesz +1k6 ran na każdą kostkę obrażeń, którą twoja broń zadałaby normalnie przy krytyku. Ponadto do zadawanych obrażeń doliczasz premię wynikającą ze zdolności ulubionego wroga.

Brak: Na istoty niepodatne na trafienia krytyczne nie wpływają również obrażenia wynikające ze zdolności ulubionego wroga.

*Niezwykła zręczność [ogólny]

Potrafisz walczyć przy użyciu wszystkich rąk.

Warunki wstępne: Zr 15, umiejętność przyjęcia postaci o trzech lub więcej rękach.

Korzyść: Ignorujesz wszystkie kary wynikające z wykorzystywania chwytnych kończyn niż podstawowe. Każda istota posiada tylko jedną podstawową rękę – pozostałe są mniej sprawne. Przykładowo, istota o czterech rękach ma jedną główną, a pozostałe drugorzędne.

Brak: Istota nieposiadająca tego atutu, a korzystająca z drugorzędnej kończyny podlega karze –4 od testów ataku, atrybutów i umiejętności, jeśli dotyczy one właśnie owej mniej sprawnej ręki.

Specjalne: Ten atut działa tak samo jak Oburęczność w przypadku istot posiadających trzy i więcej rąk.

Niszczycielski szal [ogólny]

W szale niszczysz bariery i przedmioty.

Warunki wstępne: Zdolność wpadania w szal

Korzyść: Gdy jesteś w szale, otrzymujesz premię +8 do testów Siły, gdy próbujesz wyważyć drzwi lub połamać rzecz nieożywioną i nieruchomą.

Odegnanie roślin [ogólny]

Potrafisz tak wykorzystać moc natury, by odegnać zwierzęta.

Warunki wstępne: Umiejętność rzucania wykrycia roślin lub zwierząt.

Korzyść: Możesz odganiać (ale nie niszczyć) rośliny tak, jak dobry kapłan odgania nieumarłych. Masz prawo użyć tej zdolności 3 + modyfikator z Charyzmy razy dziennie. Odganiaś rośliny na poziomie równym najwyższemu z posiadanych poziomów w klasie posługującej się magią objawień.

Odegnanie zwierząt [ogólny]

Potrafisz tak wykorzystać moc natury, by odegnąć zwierzęta.

Warunki wstępne: Umiejętność rzucania wykrycia roślin lub zwierząt.

Korzyść: Możesz odganiać (ale nie niszczyć) zwierzęta tak, jak dobry kapłan odgania nieumarłych. Masz prawo użyć tej zdolności 3 + modyfikator z Charyzmy razy dziennie. Odganiaś zwierzęta na poziomie równym najwyższemu z posiadanych poziomów w klasie posługującej się magią objawień.

Odporność energetyczna [ogólny]

Gromadzisz w sobie moc natury, by oprzeć się określone-
mu rodzajowi energii (dźwiękowi, elektryczności, kwa-
sowi, ogniewi lub zimnu).

Warunki wstępne: Bazowy rzut obronny na Wytrwa-
łość +8

Korzyść: Wybierz rodzaj energii – otrzymujesz na nią odporność 5. Jeśli, dajmy na to, wybierzesz ogień, ignoru-
jesz pierwsze 5 obrażeń od ognia zadane ci w każdej run-
dzie, niezależnie od tego, czy ogień był zwyczajny, czy
magiczny.

Specjalne: Ten atut możesz wybrać wielokrotnie, a je-
śli zdecydujesz się dwa lub więcej razy na tę samą ener-
gię, efekt się kumuluje. Ta odporność nie kumuluje się
z odpornością nabytą dzięki czarom i magicznym przed-
miotom.

Odporność na choroby [ogólny]

Jesteś szczególnie odporny na choroby.

Korzyść: Otrzymujesz premię +4 do rzutów obron-
nych na Wytrwałość, gdy próbujesz oprzeć się chorobie.

Odporność na trucizny [ogólny]

Przyjmując małe dawki trucizn uodporniłeś się na nie.

Korzyść: Otrzymujesz premię +4 do rzutów obron-
nych na Wytrwałość, gdy próbujesz oprzeć się truciznie.

*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 calorundową, decydujesz czy ataku-
jesz normalnie, czy w tej rundzie zamieniasz wszystkie
ataki z drugiej ręki na premie unikową +2 do KP. Jeśli
wykorzystujesz tę opcję, twoje ataki podlegają wszystkim
karom wynikającym z walki dwoma orężami. Jeżeli uży-
wasz puklerza, premia do KP się kumuluje. Możesz do
tego celu używać tylko broni z ostrzem lub drzewcem,
o rozmiarze mniejszym niż twój.

Po konarach [ogólny]

Przeskakujesz z gałęzi na gałąź jak małpa.

Warunki wstępne: Skakanie 6 rang, Wspinacz-
ka 6 rang, S 13.

Korzyść: Potrafisz poruszać się z normalną pręd-
kością pomiędzy drzewami, czepiając się ramionami gałęzi.
Chcąc przemieszczać się po konarach, musisz wędro-
wać przez teren, który jest przynajmniej rzadko zalesio-
ny (drzewa znajdują się nie dalej niż 4,5 metra od siebie).
Zdolności tej nie możesz wykorzystać, jeśli trzymasz coś
w którejś ręce lub nosisz pancerz cięższy niż średni.

Pochwycenie [ogólny]

Potrafisz chwycić kogoś pazurami lub zębami.

Warunki wstępne: Umiejętność przyjęcia postaci
(naturalnie bądź dzięki zmianie kształtów), która posia-
da ataki naturalne pazurami lub zębami.

Korzyść: Jeśli trafisz kogoś pazurami lub zębami, auto-
matycznie próbujesz doprowadzić do zwarcia (akcja dar-
mowa), nie prowokując przy tym ataku okazyjnego. Jeżeli
uzyskasz trzymanie pazurami, a ofiarą będzie istota o czte-
ry lub więcej kategorie rozmiaru mniejsza, ściskasz ją
w każdej rundzie automatycznie zadając jej obrażenia pa-
zurami. Jeśli uzyskasz trzymanie zębami, a ofiarą będzie
stworzenie mniejsze od ciebie o trzy lub więcej katego-
rie rozmiaru, w każdej rundzie automatycznie zadajesz
jej obrażenia od ugryzienia; w przypadku zaś, gdy w da-
nej rundzie nie wykonasz żadnej innej akcji ani się nie
poruszysz, spowodujesz podwójne rany od ugryzienia.

Pochwyconą istotę możesz upuścić na akcji darmowej,
a w akcji standardowej masz prawo ją odrzucić. Wówczas
leci ona 3 metry (otrzymując 1k6 obrażeń) na każdą kate-
gorię twojego rozmiaru większą niż mały. Jeśli odrzucisz
ofiara lecąc, otrzymuje ona albo obrażenia od upadku,
albo od odrzucenia – zależnie, które są większe.

*Potężne trafienie krytyczne [ogólny]

Wybierz broń, na przykład długi miecz lub wielki topór.
Wiesz, jak nią uderzyć, by zabiło.

Warunki wstępne: Poprawione trafienie krytyczne
wybraną bronią, bazowa premia do ataku +12, biegłość
w broni.

Korzyść: Raz na dzień, zanim wykonasz test ataku,
możesz zadeklarować, że wyprowadzony cios wręcz au-
tomatycznie zagraża trafieniem krytycznym. Jeśli trafi-
łeś, wykonujesz test potwierdzający trafienie krytyczne
niezależnie od tego, czy wynik rzutu faktycznie oznaczał
zagrożenie.

Specjalne: Ten atut możesz wybrać wiele razy, za
każdym razem dla innego rodzaju broni. Zdolności
możesz użyć raz dziennie dla każdego wybranego rodza-
ju oręża.

Proporcjonalny zwierzęcy kształt [kształtów]

Gdy używasz zwierzęcego kształtu, zmieniasz się w zwierzę
o swoim rozmiarze, nawet jeśli zwierzęcy kształt normal-
nie wyklucza tę kategorię rozmiaru.

Warunki wstępne: Zdolność zwierzęcy kształt, natural-
ny rozmiar inny niż średni i mały.

Korzyść: Dzięki zwierzęcemu kształtowi możesz prze-
dzierznąć się w zwierzę, którego kategoria rozmia-
ru zgadza się z twoją. Przykładowo, druid wżgórzowy
gigant (który jest wielki) może przemienić się w wielkie-
go rekina lub ogromną kałamarnicę.

Brak: Rozmiar zwierzęcia, w które możesz się przemienić, ogranicza zdolność zwierzęcy kształt, a nie pierwotny rozmiar druida.

*Smocza twardość [ogólny]

Jesteś niewiarygodnie twardy.

Warunki wstępne: Bazowy rzut obronny na Wytrzymałość +11.

Korzyść: Otrzymujesz +12 punktów wytrzymałości.

Specjalne: Ten atut można wybrać wielokrotnie.

Sprawniejsza walka dwoma rodzajami broni [ogólny]

Jesteś mistrzem walki dwoma rodzajami broni.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +15, Oburęczność, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Walka dwoma rodzajami broni.

Korzyść: Możesz wyprowadzić bronią trzymaną w drugiej ręce trzeci atak z karą -10.

Sprawniejsze latanie [ogólny]

Potrafisz latać sprawniej niż kiedyś.

Warunki wstępne: Latanie (naturalne, magiczne lub będące wynikiem zmiany postaci).

Korzyść: Twoja zwrotność w locie poprawia się o jedną kategorię – czyli, na przykład, ze słabej rośnie do przeciętnej.

Sprawniejsze pływanie [ogólny]

Pływasz szybciej, niż inni.

Warunki wstępne: Pływanie 6 rang.

Korzyść: Pływasz z prędkością równą połowie szybkości na lądzie w akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub 3/4 szybkości lądowej w akcji całorundowej.

Brak: Pływasz z prędkością równą 1/4 szybkości na lądzie w akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub 1/2 szybkości lądowej w akcji całorundowej.

Sprytny wymyk [ogólny]

Masz większe szanse się wymknąć, gdy duża istota wejdzie z tobą w zwarcie lub złapie cię w chwyt.

Wymagania: Poprawiony atak bez broni, rozmiar średni lub mały.

Korzyść: Jeśli twój przeciwnik jest rozmiaru większego niż średni, otrzymujesz premię z okoliczności do prób ucieczki ze zwania lub chwytu. Wielkość premii zależy od rozmiaru przeciwnika, zgodnie z poniższą tabelą.

Odyskiwane dziennie przez postać punkty wytrzymałości

	Posiada Szybsze leczenie	Posiada Szybsze leczenie i pozostaje pod długotrwałą opieką (udane testy Leczenia)	Normalna	Normalna, ale pozostaje pod długotrwałą opieką (udane testy Leczenia)
Męczące czynności	1	2	0	0
Niewielka aktywność	1,5	3	1	2
Odpoczynek w łóżku	2	4	1,5	3

Odyskiwane dziennie przez postać wartości atrybutów

	Posiada Szybsze leczenie	Posiada Szybsze leczenie i pozostaje pod długotrwałą opieką (udane testy Leczenia)	Normalna	Normalna, ale pozostaje pod długotrwałą opieką (udane testy Leczenia)
Męczące czynności	2	3	0	0
Niewielka aktywność	2	3	1	2
Odpoczynek w łóżku	3	5	2	4

Przeciwnik jest...

Kolosalny	+
Olbrzymi	+
Wielki	+
Duży	+

Premia

Straszliwy szal [ogólny]

Twój szal wzbudza w przeciwnikach grozę.

Warunki wstępne: Zdolność wpadania w szal

Korzyść: Będąc w szale, wybierasz wroga odległego o nie więcej niż 9 metrów. Musi on wykonać rzut obronny na Wole (ST = 10 + 1/2 twojego poziomu postaci + twój modyfikator z Charyzmy) – nieudany oznacza, że ulega wstrząśnięciu (otrzymuje karę z moralności -2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności) na czas trwania twego szalu (musi cię widzieć). Osoba, której rzut się powiódł, na jeden dzień staje się niepodatna na zaskakującą moc twojego szalu. Ten efekt nie wpływa na istoty niepodatne na strach i pozbawione zmysłu wzroku.

Szal na zawołanie [ogólny]

Na zawołanie wpadasz w szal.

Warunki wstępne: Zdolność wpadania w szal.

Korzyść: W szal wpadasz kiedy tylko chcesz, nawet jeśli nie jest to twój moment inicjatywy lub zostasz zaskoczony. Możesz aktywować szal w odpowiedzi na czyjąś akcję już po tym, jak poznałeś jej rezultat, a zani efekt wejdzie w życie. W związku z tym możesz posłużyć się szalem, by zapobiec niechcianemu rozwojowi wypadków – na przykład, korzystając z dodatkowych punktów wytrzymałości, które szal zapewnia, już po otrzymaniu ciosu pozbawiającego cię przytomności lub zwiększając szansę udanego rzutu obronnego na czar.

Brak: W szal wpaść możesz wyłącznie w swoim momencie inicjatywy.

Szybsze leczenie [ogólny]

Dochodzisz do zdrowia szybciej niż inni.

Warunki wstępne: Bazowy rzut obronny na Wytrzymałość +5

Korzyść: Odzyskujesz utracone punkty wytrzymałości i wartości atrybutów szybciej niż normalnie, zgodnie z pobliską tabelą.

Ślepowidzenie [kształtów]

Twoje zmysły są czułe niczym nietoperza.

Warunki wstępne: Umiejętność wykorzystania zdolności zwierzęcy kształt do przemiany złowieszczonego nietoperza

Korzyść: Zyskujesz nadzwyczajną zdolność ślepowidzenia (opisaną w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*), którą posługiwać się możesz niezależnie od przybranej formy. Podobnie do złowieszczonego nietopora emitujesz niesłyszalny dla większości istot dźwięk o bardzo wysokiej częstotliwości, który niczym sonar pozwala ci zlokalizować obiekty i istoty w promieniu 36 metrów. Zdolność ta wymaga słyszenia, więc wszelkie okoliczności, które pozbawiają cię słuchu, negują też ślepowidzenie.

Ulubione trafienie krytyczne [ogólny]

Wiesz, jak trafić ulubionego wroga, żeby go zabolalo.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +5, przynajmniej jeden ulubiony wróg.

Korzyść: Wybierz ulubionego wroga, który nie jest niepodatny na trafienia krytyczne – gdy atakujesz istotę tego typu, zagrożenie krytycznym właściwe dla twojej broni ulega podwojeniu. Przykładowo, długi miecz zagraża krytykiem, gdy wyrzucisz 19 lub 20 (dwie liczby). W rękach bohatera, który posiada ten atut i walczy z ulubionym wrogiem, zagrożenie krytycznym następuje przy wyniku od 17 do 20 (cztery liczby). Jeśli miecz jest przy tym ostry, zagrożenie rośnie do przedziału od 15 do 20 (sześć liczb: 2 za to, że to długi miecz, dwie w związku z podwojeniem wynikającym z *ostrości* i dwie w związku z podwojeniem wynikającym z Ulubionego trafienia krytycznego).

Specjalne: Ten atut można wybrać wielokrotnie, za każdym jednak razem musi dotyczyć ulubionego wroga. Efekty nie kumulują się z działaniem Poprawionego trafienia krytycznego.

Warzenie naparów [tworzenie przedmiotu]

Przechowujesz czar objawień w specjalnie przygotowanych ziołach (szczegółowe informacje o warzeniu naparów znajdziesz w Rozdziale 3).

Warunki wstępne: Tajniki dziczy 4 rangi, 3. poziom czarującego.

Korzyść: Potrafisz uwarzyć napar z dowolnym znanym ci czarem objawień. Proces trwa jeden dzień. Gdy pracujesz nad wywarem, ustalasz poziom czarującego, który musi być wystarczający do posługiwania się tym zaklęciem, ale nie wyższy niż twój poziom. Podstawowa cena naparu wynosi poziom zawartego w nim czaru razy 50 sz. Chcąc uwarzyć napar, musisz wydać 1/25 jego bazowego kosztu w PD i zużyć surowce warte 1/2 tego bazowego kosztu.

Jeśli czar zawarty w wywarze wymaga komponentu materialnego lub kosztu w PD, koszt naparu współmiernie wzrasta – musisz bowiem podczas warzenia zużyć odpowiedni komponent lub wydać PD, niezależnie od kosztu samego procesu warzenia.

Węch [kształtów]

Twój węch jest czuły jak u wilka.

Warunki wstępne: Umiejętność wykorzystania zdolności zwierzęcy kształt do przemiany w wilka, Rzt 11.

Korzyść: Zyskujesz zdolność nadzwyczajną węch (dla istot oddychających powietrzem, opisaną w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*), którą posługiwać się możesz niezależnie od przybranej formy.

Wielokrotny atak [ogólny]

Potrafisz wykorzystać jednocześnie wszelką posiadaną broń naturalną.

Warunki wstępne: Umiejętność przyjęcia postaci, która posiada trzy lub więcej naturalnych rodzajów broni.

Korzyść: Drugorzędne ataki wykonywane naturalną bronią podlegają karze -2.

Brak: Stworzenie nieposiadające tego atutu wykonuje drugorzędne naturalną bronią z karą -5.

Większa sprężystość [ogólny]

Zwiększa się twoja niezwykła odporność na obrażenia.

Warunki wstępne: Redukcja obrażeń jako zdolność klasowa lub wrodzona.

Korzyść: Twoja redukcja obrażeń wzrasta o +1/-. Jeśli wzrasta potem w związku z progresją postaci, zwiększa się o pierwotną wartość. Na przykład, redukcja obrażeń barbarzyńcy na 15. poziomie wynosi 2/-, a gdy weźmie on ten atut, podnosząc ją do 3/-, to na poziomie 17. wzrośnie ona do 4/-, a na 20. do 5/-. Ten atut wybrać można tylko raz.

Wydłużony szal [ogólny]

Twój szal trwa znacznie dłużej.

Warunki wstępne: Zdolność wpadania w szal.

Korzyść: Każdy szal, w który wpadniesz, trwa o 5 rund dłużej niż normalnie.

Specjalne: Ten atut można wybrać wielokrotnie, a dodatkowe rundy się kumulują.

Zachowanie przytomności [ogólny]

Dzięki silnej woli potrafisz zachować przytomność nawet gdy sprawy idą naprawdę źle.

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

Korzyść: Gdy twoje punkty wytrzymałości spadną do 0 lub niżej, możesz w każdej rundzie wykonywać akcje cząstkową, póki pw nie spadną do -10.

Zwierzęce kształty: szybka przemiana [kształtów]

Przyjmujesz zwierzęcy kształt szybciej i łatwiej niż inni.

Warunki wstępne: Umiejętność wykorzystania zdolności zwierzęcy kształt do przemiany w złowieszcze zwierzę, Zr 13.

Korzyść: Możesz przyjąć zwierzęcy kształt w akcji będącej odpowiednikiem ruchu.

Brak: Druid używa zwierzęcego kształtu w akcji standardowej.

Zwrot przez skrzydło [ogólny]

Gdy lecisz, raz na rundę możesz gwałtownie zmienić kierunek.

Warunki wstępne: Latanie (naturalne, magiczne lub będące wynikiem zmiany postaci).

Korzyść: Ten atut pozwala ci w każdej rundzie szybko zmienić kierunek, skręcając nawet o 180 stopni – niezależnie od zwrotności (czyli skretu, do jakiego normalnie masz prawo). W rundzie, w której wykorzystasz Zwrot przez skrzydło, nie możesz się wznosić, masz natomiast prawo pikować. Więcej informacji znajdziesz w sekcji Taktyczny ruch w powietrzu, Rozdział 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

ROZDZIAŁ 3: NARZĘDZIA

Dobre narzędzia ułatwią ci pracę – czy trudnisz się wojaczką, czy cenisz pokój. Wybieraj je zatem rozważnie.

– Sovelliss

Los każdego poszukiwacza przygód zależy od jego ekwipunku. Pozbawiony oręża, pancerza i wszelkich przedmiotów nie zdoła przezwyciężyć wrogów, obronić się przed napaścią i pokonać przeszkód, które staną mu na drodze tak w lochach, jak poza nimi. W tym rozdziale znajdziesz nową broń egzotyczną oraz przedmiot magiczne, z których większość zaprojektowano z myślą o życiu na łonie natury. Pod koniec pojawi się też opis nowego rodzaju magicznych przedmiotów – naparów.

BRONŃ EGZOTYCZNA

Walnij mnie. Drzewem!

– oszołomiony Krusk

Przedstawiony tu oręż jest przydatny przede wszystkim poza miastem. Egzotyczny oręż tego typu może być zupełnie powszechny w odległych zakątkach świata gry, a otwiera interesujące możliwości przed każdym bohaterem, który zechce się nim posługiwać.

Opis broni

Ankus: Jest to zakończony hakiem przyrząd, którego używa się do poganiania słoni. Zadaje wyłącznie stłuczenia, za pomocą haka można jednak przeciwników prze-

wracać. Chcąc uniknąć przewrócenia podczas próby obalenia przeciwnika, którą sam podjąłeś, możesz wypuścić ankus z dłoni. Broń mierzy 3 metry.

Dmuchawka: Długa tuba, w którą wdmuchujesz powietrze, by wystrzelić igłę. Zadaje wprawdzie tylko jeden punkt obrażeń, strzałkę można jednak nasączyć trucizną kontaktową lub działającą po zranieniu.

Dmuchawka, większa: Z większej dmuchawki strzela się specjalnymi strzałkami, niewiele mniejszymi od dziurtych. Zadają 1k4 obrażeń i mogą zostać zatrute.

Kusza z kołowrotkiem: Ta kusza wystrzeliwuje specjalny belt, do którego doczepiona jest rozwijająca się z wielokrażka linka. Sam belt rozdwa się od grota a końcówki wygięte są do tyłu tak, że przypominają rozwijającego się węża o dwóch głowach. Do obu końców przywiązane są cienkie linki, spowalniające lot belta (stąd zmniejszony przyrost zasięgu). Kiedy taki pocisk trafi w cel, rozpada się na dwoje, przenosząc obie linki obok celu, a potem oplątując go. Jeśli oplątany obiekt da się poruszyć i jest twojego rozmiaru lub mniejszy, możesz następnie przyciągnąć go do siebie.

Oplątana istota podlega karze –2 do testów ataku i do Zręczności. Może poruszać się tylko z połową prędkości i nie wolno jej biegać ani szarżować. Jeżeli utrzyma linkę i wygraś sporny test Siły, ofiara może poruszać się wyłącznie na obszarze, który ogranicza długość sznurka. Gdy oplątany usiłuje rzucić czar, musi wykonać wpierw udany test Koncentracji (ST 15).

Oplątany może wyswobodzić się z pęt po udanym teście Wyzwalania się (ST 20), co wymaga całorundowej akcji. Linka ma 5 punktów wytrzymałości i można zerwać (patrz Rozdział 8 Podręcznika Gracza), wykonując test Siły (ST 25, akcja całorundowa).

Oplatać za pomocą kuszy z kołowrotkiem można łącznie istoty mieszczące się w kategoriach rozmiaru i

TABELA 3-1: NOWA BRONŃ EGZOTYCZNA

Egzotyczna broń do walki wręcz

Broń	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Typ	Trwałość	Punkty wytrzymałości
Duża								
Ankus+	15 sz	2k4§	x2	—	7,5 kg	miażdżone	5	10

Egzotyczna broń dystansowa

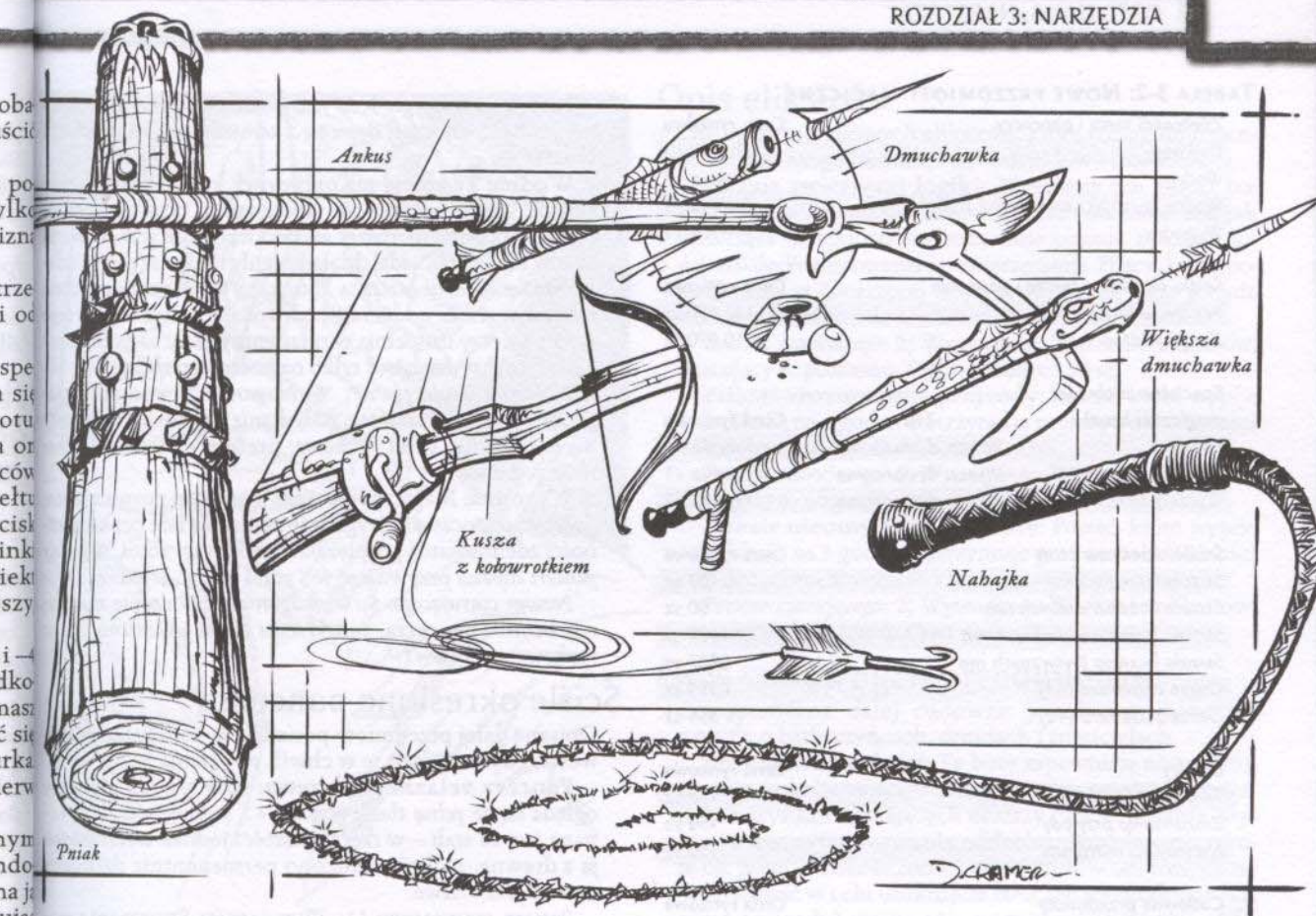
Broń	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Typ	Trwałość	Punkty wytrzymałości
Średnia								
Dmuchawka*	1 sz	1	x2	3 m	1 kg	Kłute	5	3
Igły do dmuchawki (20)	1 sz	—	—	—	*	—	2	1
Kusza z kołowrotkiem	75 sz	1k8§	19-20/x2	15 m	5 kg	Kłute	10	10
Belt do kuszy z kołowrotkiem (10)	5 sz	—	—	—	1/4 kg	—	10	1
Nahajka**	25 sz	1k6	x3	—	2 kg	Cięte	7	5
Nahajka, potężna**								
Premia z Siły +1	225 sz	1k6	x3	—	2,5 kg	Cięte	7	8
Premia z Siły +2	325 sz	1k6	x3	—	3 kg	Cięte	7	8
Premia z Siły +3	425 sz	1k6	x3	—	3,5 kg	Cięte	7	8
Premia z Siły +4	525 sz	1k6	x3	—	4 kg	Cięte	7	8
Duża								
Dmuchawka, większa	10 sz	1k4	x2	3 m	2 kg	Kłute	5	4
Strzałki do dmuchawki (10)	1 sz	—	—	—	1/2 kg	—	2	1
Pniak**	10 sz	—	x2	3 m	50 kg	Miażdżone	5	120

* Waga niewarta uwagi.

** W opisie broni znajdziesz dodatkowe zasady.

+ Broń zasięgowa.

§ Broń zadaje stłuczenia, a nie normalne obrażenia.



malutkiego do dużego włącznie. Stłuczenia zadać można każdemu przeciwnikowi.

Niezależnie od rozmiaru strzelca do posługiwania się kuszą z kołowrotkiem potrzeba obu rąk. Naładowanie kuszy to akcja calorundowa prowokująca atak okazyjny.

Istota o rozmiarze średnim i większa może strzelić, choć nie może załadować kuszy jedną ręką, odejmując od wyniku karę -4. Może ona również posługiwać się dwoma kuszami, trzymając je w dwóch rękach, z karą -6, plus stosowana w takiej sytuacji kara -4 za broń w drugiej ręce (-6 w podstawowej, -10 w drugorzędnej). Kary tej nie można zmniejszyć za pomocą atutu Walka dwoma rodzajami broni, odpowiada on bowiem wyłącznie za walkę wręcz, a nie na dystans. Oburęczność pozwoli uniknąć kary wynikającej z korzystania z drugorzędnej ręki, więc od obydwu ataków odejmować się będzie -6.

Nahajka: Skórzany bicz nabijany odłamkami szkła. W przeciwnieństwie do normalnego bicia zadaje zwykle obrażenia. Nahajką można też ranić przeciwników w pancerzach. Choć ten oręż trzyma się w ręce, należy go traktować jako broń miotającą o maksymalnym zasięgu 4,5 metra, pozbawioną kar za zasięg.

Nahajka potrafi owinąć się wokół ręki lub nogi przeciwnika, możesz więc za jej pomocą przewracać. Jeśli chcesz uniknąć obalenia podczas własnej próby przewrócenia, możesz wypuścić ją z ręki. Jeżeli używasz nahajki do rozbrojenia przeciwnika, otrzymujesz premię do testu spornego +2 (również do rzutu zapobiegającego utracie własnej broni podczas próby rozbrojenia).

Nahajka, potężna: Bohater, który posiada Biegłość w broni egzotycznej (nahajka), potrafi również posługi-

wać się jej potężnym odpowiednikiem. Ten oręż wykonywany jest ze szczególnie twardej skóry, pozwala więc posługującej się nią postaci dodać premię z Siły do obrażeń (w ramach limitu broni).

Pniak: Dużym, ciężkim pniakiem możesz rzucić w jeden lub kilka stojących blisko siebie celów. Na potrzeby trafienia wyznaczasz kwadrat o boku równym 3 metry, a do sukcesu potrzeba tylko pokonanie KP 15. Jeśli ci się uda, wszyscy znajdujący się na tym obszarze wykonują rzut obronny na Refleks (ST = wynik twojego testu ataku) – nieudany oznacza, że muszą cofnąć się o 1,5 metra. Jeśli na obszarze rażenia znajduje się coś lub ktoś niezdolny do ruchu, otrzymuje 2k6 obrażeń. Pniaka używa się zwykle do łamania szyków żołnierzy.

NOWE MAGICZNE PRZEDMIOTY

Wilc symbolizuje nadmierną pewność siebie. Zwykł on puszczać ofiarę i dawać jej fory po to tylko, by dowiedzieć, że bez trudu ją doścignie. Lecz Wilc za nic ma długi bieg. Pewnego dnia znajdzie się coś szybszego od niego, coś, co nie zechce dać mu forów.

— Talia Wieków

W tej części znajdziecie wiele rozmaitych przedmiotów magicznych. Większość z nich przyda się szczególnie tym osobom, które wiele czasu spędzają na łonie przyrody i często miewają do czynienia ze zwierzętami.

Wiele z nich przeznaczone jest dla zwierząt właśnie, które mogą mieć na sobie jednocześnie tylko jedną obrożę, siodło, uzdę itp.

TABELA 3-2: NOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Zdolności tarcz i pancerzy	Cena rynkowa
Dzikości	Premia +3
Wodny	Premia +2
Wodny (z oddychaniem pod wodą)	Premia +3
Wygodny	Premia +1

Ściśle określone tarcze i pancerze	Cena rynkowa
Pancerz żelaznego drzewa	137 650 sz
Zbroja jeźdźca	10 670 sz

Specjalne zdolności magicznej broni	Typ	Cena rynkowa
Łowcy	Wręcz, dystansowa	Premia +1
Przeciwstawna	Wręcz, dystansowa	Premia +1
Wyczerpanie	Wręcz, dystansowa	Premia +1

Ściśle określona broń	Cena rynkowa
Strzała leczenia lekkich ran	107 sz
Strzała leczenia średnich ran	60 sz
Strzała leczenia poważnych ran	1507 sz
Strzała leczenia krytycznych ran	2807 sz
Ostrze berserkera (+1)	6335 sz
Ostrze berserkera (+2)	15 335 sz

Eliksiry	Cena rynkowa
Zwierzęcej logiki	150 sz
Zrozumienia przyrody	150 sz
Nieomyślnej marszruty	150 sz

Cudowne przedmioty	Cena rynkowa
Buty wytrzymałości	16 000 sz
Hełm więzi	7200 sz
Menhir (0-poziomowy)	10 676 sz
Menhir (1-poziomowy)	10 850 sz
Menhir (2-poziomowy)	12 600 sz
Menhir (3-poziomowy)	15 750 sz
Menhir (4-poziomowy)	20 300 sz
Menhir (5-poziomowy)	26 250 sz
Menhir (6-poziomowy)	33 600 sz
Menhir (7-poziomowy)	42 350 sz
Menhir (8-poziomowy)	49 700 sz
Menhir (9-poziomowy)	57 750 sz
Naszyjnik wykrywania ulubionych wrogów	34 000 sz
Obrożę mowy zwierząt	12 000 sz
Obroża odporności (+1)	490 sz
Obroża odporności (+2)	1860 sz
Obroża odporności (+3)	4410 sz
Obroża odporności (+4)	7840 sz
Obroża odporności (+5)	12 250 sz
Obroża sprytu (1 sztuczka)	700 sz
Obroża sprytu (2 sztuczki)	1400 sz
Obroża sprytu (3 sztuczki)	2100 sz
Okulary śledzenia	2000 sz
Zapinka zwierzęcych kształtów	4000 sz

Specjalne zdolności tarcz i pancerzy

Należy pamiętać, że pancerz czy tarcza, aby uzyskać specjalną zdolność, musi posiadać premię z usprawnienia co najmniej +1.

Dzikości: Pancerz i zapewniana przezeń premia z usprawnienia działa nawet wtedy, gdy posiadacz przybrał zwierzęcy kształt. Stapia się przy tym z nową formą i nie można jej wówczas zobaczyć.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, stopień z kamieniem; **Cena rynkowa:** premia +3.

Wodna: Ta zbroja ma opływowy kształt i zielonkawo-półkolisty. Wodny pancerz (czy wodna tarcza) pozwala posiadaczowi swobodnie poruszać się pod wodą bez wykonywania testów Pływania. Nadal działają reguły tonięcia (patrz Tom 1, c. 1, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI), jeżeli posiadacz zbroi nie jest w stanie oddychać pod wodą. Rzadsza wersja tego typu pancerzy uzupełnia permanentny efekt oddychania pod wodą (jak czar działający tylko na noszącego zbroję).

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, oddychanie pod wodą (jeśli jest swoboda ruchu); **Cena rynkowa:** premia +2 (+3 z oddychaniem pod wodą).

Wygodna: Magiczny pancerz tego typu pozwala posiadaczowi odpoczywać wygodnie przez całą noc bez konieczności zdejmowania go, niezależnie od wagi zbroi. Wygodny pancerz można przywdziać w 5 rund i zdjąć w jedną.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, zmiękczenie ziemi i kamienia; **Cena rynkowa:** premia +1.

Ściśle określone pancerze

Opisane dalej przedmioty posiadają te konkretne właściwości, gdyż uzyskują je w chwili powstania.

Pancerz żelaznego drzewa: Gdy po raz pierwszy ogląda się tę pełną zbroję płytową +2, wydaje się, że wykonana jest ze stali – w rzeczywistości jednak wyrzeźbiona z drewna, na które rzucono permanentnie działający czar żelazne drzewo.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, żelazne drzewo; **Cena rynkowa:** 137 650 sz.

Zbroja jeźdźca: Ten pancerz wygląda na pełną zbroję płytową +2, wykonaną specjalnie z myślą o walce w siodle. Jej posiadacz otrzymuje premię za biegłość +1 do testów Jeździectwa, wierzchowiec otrzymuje premię z usprawnienia +2 do Zręczności, a szybkość tego ostatniego wzrasta ponadto o +3 metry.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza; **Cena rynkowa:** 10 670 sz.

Specjalne zdolności broni

Należy pamiętać, że broń, aby uzyskać specjalną zdolność, musi posiadać premię z usprawnienia co najmniej +1.

Przeciwstawna: Taką bronią posługiwać się może nawet istota, której brak odpowiednich po temu kości. Zaklęcie sprawia, że z rękojeści broni wyrastają wypustki przypominające przeciwstawny kciuk. Opierają one kończynę i umożliwiają użycie oręża. Istota, aby posługiwać się takim orężem, musi być cielesna, posiadać kończynę i biegłość w tej broni oraz musi utrzymać się na nogach nie podpierając dzierżącą broń łapą.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, większy magiczny kiel; **Cena rynkowa:** premia +1.

Łowcy: Gdy tropiciel razi z takiej broni ulubionego wroga, premia do obrażeń zadawanych tym ostatniemu ulega podwojeniu.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, większy magiczny kiel; **Cena rynkowa:** premia +1.

Wyczerpania: Broń o tej zdolności zadaje po udanym trafieniu +1k6 obrażeń, jednak wszystkie zadane nią rany (normalne obrażenia zadawane przez ten rodzaj oręża)



plus powyższa premia) uznaje się za stłuczenia. Łuki, kusze i proce zaklęte w ten sposób przekazują tę moc wyrzeliwanym z nich pociskom.

Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, zmiękczenie ziemi i kamienia; Cena rynkowa: premia +1.

Ścisłe określona broń

Opisane dalej przedmioty posiadają te konkretne właściwości, gdyż uzyskują je w chwili powstania.

Ostrze berserkera: Premia z usprawnienia tego miecza półtoraręcznego +1 lub +2 wzrasta o +1, gdy jego posiadacz wpada w barbarzyński szal.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, emocja (szal); Cena rynkowa: 6335 sz (broń +1) lub 15 335 sz (broń +2); Koszt stworzenia: 3335 sz + 240 PD (broń +1) lub 7835 sz + 600 PD (broń +2);

Strzała leczenia lekkich ran: Gdy ta strzała +1 trafi cel, nie zadaje mu obrażeń, zamiast tego rzucając nań leczenie lekkich ran, co przywraca 1k8 +1 punktów wytrzymałości. Jeśli taki pocisk trafi nieumarłego, może on wykonać rzut obronny na Wole (ST 11) – udany oznacza zmniejszenie obrażenia o połowę.

Strzała leczenia średnich ran leczy 2k8+3 pw, a ST rzutu obronnego to 12. Strzała leczenia poważnych ran leczy 3k8+5 pw, a ST rzutu obronnego to 13. Strzała leczenia krytycznych ran leczy 4k8+7 pw, a ST rzutu obronnego wynosi 14.

Poziom czarującego: 1 (lekkie), 3 (średnie), 5 (poważne) 7 (krytyczne); Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, leczenie lekkich ran (lekkie), leczenie średnich ran (średnie), leczenie poważnych ran (poważne), leczenie krytycznych ran (krytyczne); koszt stworzenia: 57 sz + 4 PD (lekkie), 307 sz + 24 PD (średnie), 757 sz + 60 PD (poważne) 1407 sz + 112 PD (krytyczne).

Opis eliksirów

Oto opisy nietypowych eliksirów, które szczególnie zainteresować mogą barbarzyńców, druidów i tropicieli.

Eliksir zwierzęcej logiki: Wypiwszy ten eliksir bohater przez 1 godzinę instynktownie rozumie tak, jak zwierzęta (dzięki czemu otrzymuje premię z okoliczności +10 do Postępowania ze zwierzętami). Pijący, który posiada rangi w Zwierzęcej empatii, otrzymuje także premię z okoliczności +10 do testów rzeczzonej umiejętności.

Poziom czarującego: 2; Wymagania: Warzenie eliksirów, czarujący 6. poziomu; Cena rynkowa: 150 sz.

Eliksir zrozumienia przyrody: Postać, która wypije ten eliksir, na 1 godzinę otrzymuje premię z okoliczności +10 do testów Tajników dzicy.

Poziom czarującego: 2; Wymagania: Warzenie eliksirów, czarujący 6. poziomu; Cena rynkowa: 150 sz.

Eliksir nieomyślnej marszruty: Postać, która wypije ten eliksir, na 1 godzinę otrzymuje premię z okoliczności +10 do testów Wyczucia kierunku.

Poziom czarującego: 2; Wymagania: Warzenie eliksirów, czarujący 6. poziomu; Cena rynkowa: 150 sz.

Opis cudownych przedmiotów

Przedstawione dalej cudowne przedmioty powstały z myślą o barbarzyńcach, druidach i tropicielach.

Buty wytrzymałości: Te buty zapewniają noszącemu premię z okoliczności +4 do testów czynności wymagających wysiłku i trwających dłuższy czas – biegania, pływania czy wstrzymywania oddechu. Ponadto otrzymuje on premię z okoliczności +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość w celu uniknięcia stłuczeń spowodowanych przez gorąco lub zimno oraz premię z okoliczności +4 do testów Budowy wykonywanych w celu uniknięcia stłuczeń spowodowanych przez głód i pragnienie.

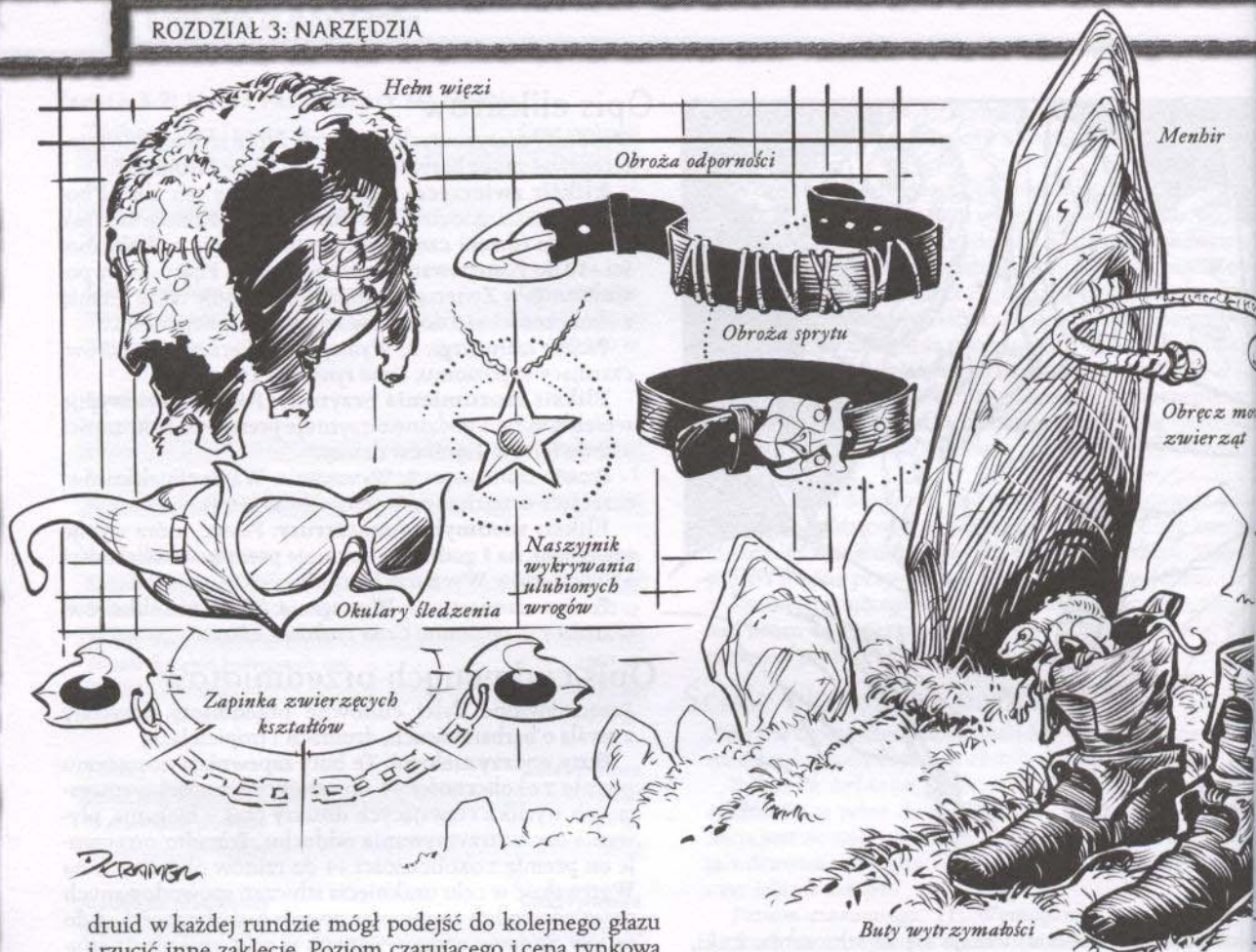
Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, wytrzymałość; Cena rynkowa: 16 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Hełm więzi: Ten wykonany ze zwierzęcej skóry hełm wygląda jakby był kiepskiej jakości, pozwala jednak raz dziennie nawiązać telepatyczną więź ze znajdującym się w zasięgu wzroku zwierzęciem. Przez najbliższą godzinę właściciel może telepatycznie porozumiewać się ze zwierzęciem, wysyłając i odbierając komunikaty. Przedmiot zapewnia również efekt rozmawiania ze zwierzętami przez cały ten czas, by zapewnić obustronne zrozumienie. Jeśli posiadacz hełmu i zwierzę znajdą się w odległości większej niż 1,5 kilometra, komunikacja zostaje zawieszona dopóki czas działania nie dobiegnie końca lub dystans się nie zmniejszy. Posiadacz przedmiotu może za każdym razem wybierać inne zwierzę.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, rozmawianie ze zwierzętami; Cena rynkowa: 7200 sz; Waga: 1 kg.

Menhir: Ten potężny, wolno stojący kamienny obelisk zwiększa zdolności magiczne druida, który go dotyka. Twórca menhira wybiera czar druida, na który obelisk ma wpływać, i konkretną ofiarę (na przykład: krowę czy garść klejnotów), która aktywuje jego zdolność. Od tej chwili każdy druid może użyć stopienia z kamieniem i zespolić się z menhirem, by poznać te dwie informacje. Gdy wie już, co robić, w każdej chwili może aktywować menhir za pomocą odpowiedniej ofiary i korzystać z jego mocy.

Od tej pory za każdym razem, gdy dotykający aktywowanego kamienia druid rzuca związane z nim zaklęcie, będzie ono działać tak, jakby wpływały na nie atuty Poszerzenia czaru, Wydłużenia czaru i Wzmocnienia czaru. Każdy menhir związany jest z jednym tylko czarem, zwykle więc ustawia się je w kregach, gdzie pary dzieli nie więcej niż 6 metrów, by



druid w każdej rundzie mógł podejść do kolejnego głazu i rzucić inne zaklęcie. Poziom czarującego i cena rynkowa (w którą nie wliczono kosztów transportu) zależy od poziomu czaru, na który obelisk wpływa – patrz poniższa tabela.

Poziom czaru	Poziom czarującego	Cena rynkowa	Koszt stworzenia
0	3	10 676 sz	5338 sz + 427 PD
1	3	10 850 sz	5425 sz + 434 PD
2	3	12 600 sz	6300 sz + 504 PD
3	5	15 750 sz	7875 sz + 630 PD
4	7	20 300 sz	10 150 sz + 812 PD
5	9	26 250 sz	13 125 sz + 1050 PD
6	11	33 600 sz	16 800 sz + 1344 PD
7	13	42 350 sz	21 175 sz + 1694 PD
8	14	49 700 sz	24 850 sz + 1988 PD
9	15	57 750 sz	28 875 sz + 2310 PD

Poziom czarującego: 5 (lub wystarczający do rzucenia wybranego czaru); Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, stopień z kamieniem, umiejętność rzucania wybranego czaru; Waga: 4000 kg.

Naszyjnik wykrywania ulubionych wrogów: Ta ozdoba ma postać wykonanego z czystego srebra naszyjnika w kształcie gwiazdy. Gdy ulubiony wróg posiadacza tego przedmiotu znajdzie się w promieniu 1,5 kilometra, biżuteria cicho buczy. Koncentrując się, tropiciel może wówczas wykryć kierunek, w którym przebywa najbliższy, znajdujący się w zasięgu ulubiony wróg.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, wykrycie ulubionego wroga (patrz Rozdział 6); Cena rynkowa: 34 000 sz; Waga: –.

Obręcz mowy zwierząt: Ten wykuty ze stali naszyjnik nie posiada żadnych zdobień. Jego posiadacz może na życzenie rozmawiać ze zwierzętami.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, rozmawianie ze zwierzętami; Cena rynkowa: 12 000 sz; Waga: 0,5 kg.

Obroża odporności: Obroża zmienia swoje rozmiary w zależności od zwierzęcia. Noszące ją stworzenie otrzymuje premię z odporności w wysokości od +1 do +5 wszystkich rzutów obronnych (na Wytrwałość, Refleksy i Wole). Zwierzę może nosić tylko jedną obrożę naraz.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, odporność; Cena rynkowa: 490 sz (+1), 1960 sz (+2), 4410 sz (+3), 7840 (+4) lub 12 250 sz (+5); Waga: 0,5 kg.

Obroża sprytu: Obroża powiększa się lub zmniejsza dzięki czemu pasuje na dowolne zwierzę. Póki stworzenie ją nosi, może wykonać jedną lub więcej dodatkowych sztuczek ponad te, które zna. Twórca obroży musi ustalić, jakie sztuczki można dzięki niej wykonywać. Zwierzę może nosić tylko jedną obrożę naraz.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, zwierzęca sztuczka (patrz Rozdział 6); Cena rynkowa: 700 sz (1 sztuczka), 1400 sz (2 sztuczki), 2100 sz (3 sztuczki); Waga: 0,5 kg.

Okulary śledzenia: Szkła tych okularów są barwione na różne odcienie żółci i zieleni. Zapewniają użytkownikowi premię za biegłość +10 do testów Tajników podczas wykonywanych podczas tropienia.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, 5 rang Tajników dziczy; Cena rynkowa: 2000 sz; Waga: –.

Zapinka zwierzęcych kształtów: Ten długi na 7,5 cm złoty łańcuszek działa jedynie po przyłączeniu do amuletu (lub podobnego przedmiotu) bądź kamize (lub podobnego przedmiotu). Zapinka zapobiega przy-

pienemu doń przedmiotowi przed wtopieniem się w nową formę noszącej go osoby, gdy użyje ona magii transformującej (takiej jak polimorfowanie siebie lub zdolność zwierzęcego kształtu druida). Dzięki temu rzeczoności przedmiotu można używać nawet w nowej formie. Na przykład, druid z zapinką zwierzęcych kształtów przyczepioną do wisiora roztropności może przybrać kształt wilka (który normalnie nie używa ekwipunku), zachowując w pełni funkcjonalny wisior w normalnej formie. Trzeba pamiętać, że niektóre kształty mogą mieć nie najlepszy wpływ na pewne przedmioty (na przykład forma żywiołaka ognia na naszyjnik kul ognistych).

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, polimorfowanie siebie lub twórca musi posiadać zdolność zwierzęcy kształt; Cena rynkowa: 4000 sz; Waga: –.

NAPARY

Ten las jest naszym domem. Czerpiemy siłę u jego korzeni. Lecz nie ty, chyba że ci na to pozwolimy.

– Vadania

Odkąd na świecie pojawiły się istoty myślące, szybko nauczyły się czerpać korzyść ze wszystkiego, co rośnie i żyje. Gdy poszukujący pożywienia przodkowie ludzi i elfów spostrzegli, że zjadając liście konkretnego pnącza, zdrowieją z chorób, narodziła się sztuka zielarstwa. Badania prowadzone przez długie lata na wszystkich kontynentach dowiodły, że natura posiada sekretne leki na każdą właściwie dolegliwość. W tej części poznacie nowy sposób używania ziół – warzenie naparów, czyli magicznych przedmiotów napełnionych mocą czarów.

Czym jest napar?

Napar to czar magii objawień zamknięty w specjalnie przygotowanych ziołach. Działa tak jak zwój, z tą jednak różnicą, że zaklęcie inaczej się aktywuje – chcąc skorzystać z dobrodziejstw naparu, należy spożyć zioło. Dzięki temu jest to znakomita broń dla druida, który może przygotować na później część czarów. Będzie mógł z nich korzystać nawet wtedy, gdy przybierze zwierzęcy kształt i nie może posługiwać się głosem ani rękami, by rzucać zaklęcia i wykonywać standardowe akcje.

Jak wygląda napar?

Napar może mieć bardzo różną postać: od czerwonych jagódek po ubabrane ziemią korzenie. Zasadniczo są to przedmioty bardzo małe i niezmiernie lekkie – torba, w której zamknięto dziesięć naparów ważyć będzie raptem pół kilo. Są przy tym stosunkowo delikatne i mają KP 9, 1 punkt wytrzymałości, trwałość 0 i ST zniszczenia 6.

Aktywacja

Oprócz spożycia naparu, zaistnieć musi jeszcze kilka okoliczności, które umożliwiają jego właściwe działanie.

Analiza składu: Chcąc określić, jaki czar znajduje się w naparze, bohater musi określić jego skład. Wymaga to rzucenia zaklęcia czytanie magii lub udanego testu Czarostwa (ST 15 + poziom czaru). Sama analiza składu naparu nie powoduje jego aktywacji, chyba że został on przeklęty, by coś takiego miało miejsce.

Oczywiście, można również aktywować napar bez analizy – w takim przypadku pijący go nie wie, jaki czar zaraz zacznie działać.

Aktywowanie naparu: Chcąc aktywować napar, należy go spożyć – to akcja standardowa, która nie wymaga ani komponentów, ani kondensatorów (które wykorzystał

już przecież twórca naparu). Niektóre czary (jak żelazne drzewo) przydają się wyłącznie, gdy rzucimy je na konkretny przedmiot. W takim przypadku użytkownik musi posiadać tenże w chwili aktywacji naparu – inaczej nie poziała. Naparu nie można podać osobie nieprzytomnej.

Spożywanie naparów – podobnie do picia eliksirów – prowokuje atak okazyjny. Trafienie zmusza spożywającego do testu Koncentracji (ST = 10 + zadane obrażenia) – porażka oznacza, że w tej rundzie nie może on wypić naparu. Jeśli atakujący chce, może okazyjny atak wykorzystać do uderzenia nie pijącego, a naparu, niszcząc go przy udanym trafieniu (patrz Atakowanie obiektów w Rozdziale 8 Podręcznika Gracza).

Spożywający napar, aby go aktywować, musi spełniać następujące warunki:

- Posiadać na liście czarów swojej klasy zaklęcie, które napar zawiera (informacje o tym, która klasa używać może jakich czarów znajdziesz w Rozdziale 11 Podręcznika Gracza).
- Posiadać wymagania przez ten czar wartość atrybutu (na przykład Roztropność 15 dla 5. poziomu czaru druida).
- Posiadać poziom czarującego równy lub wyższy od wymaganego przez czar.

Jeśli korzystający z naparu spełnia wszystkie powyższe wymagania, znajdujący się w nim czar działa natychmiast po spożyciu. W przeciwnym razie substancja działa jak trucizna – pijący wykonać musi rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 poziomu czarującego twórcy naparu), a porażka oznacza mdłości. Kolejny test, o takim samym ST i z analogicznymi konsekwencjami, wykonuje się minutę później.

Określenie efektu: Pomyślnie użyty czar, którym nasączono napar, działa dokładnie tak, jak zaklęcie przygotowane i rzucone w normalny sposób. Poziom czarującego w przypadku naparu równy jest zawsze minimalnemu poziomowi wymaganemu przez zaklęcie, chyba że rzucający wywodził się z innej klasy lub specjalnie zarządził inaczej. Przykładowo, druid 12. poziomu może stworzyć napar z ognistym uderzeniem na 12. poziomie czarującego, a nie na minimalnym (czyli 7), by uzyskać dodatkowe, zależne od poziomu korzyści.

Ponieważ napary spożywa się podczas użycia, nie można się nimi posłużyć powtórnie.

Tworzenie losowe

Napary możesz tworzyć losowo tak samo jak zwoje objawień. Szczegóły znajdziesz w Rozdziale 8 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

Tworzenie naparów

Napary tworzy się podobnie do zwojów. Potrzeba stosownej ilości przygotowanych odpowiednio ziół, których cena jest składową kosztu stworzenia substancji, wynoszącą 25 sz na poziom zaklęcia razy poziom czarującego. Twórca musi płacić pełen koszt za każdym razem, niezależnie od tego, ile razy robił już dany napar.

Twórca musi też przygotować czar, który ma być składnikiem naparu, i zaopatrzyć się we wszelkie komponenty materialne oraz kondensatory. Jeśli rzucenie zaklęcia wymaga

Zasada opcjonalna: Druidzi jako alchemicy

Druidzi nie są szczególnie dobrymi alchemikami, gdyż umiejętność Alchemia jest w ich przypadku międzyklasowa. Jest, oczywiście, logiczne, że większość z nich nie bywa szczególnie biegła w tworzeniu ognia alchemicznego, jednak związek ze światem natury i znajomość jego niebezpieczeństw może dać im wiedzę pozwalającą tworzyć surowice i inne substancje przydatne w głuszy.

Zgodnie z tą zasadą opcjonalną druid może użyć Rzemiosła (zielarstwo) zamiast Alchemii, by tworzyć patyki dymne, krzeszące gałązki, antidota i płaczące worki. Używa przy tym ST podanych w opisie umiejętności Alchemia i zasad tworzenia przedmiotów przedstawionych przy okazji prezentacji umiejętności Rzemiosła (patrz Rozdział 3 Podręcznika Gracza)

poświęcenia PD, tworzący substancję ponosi ten koszt w dodatku do opłaty w PD wymaganej dla uwarzenia naparu. Również wszelkie komponenty materialne zostają wchłonięte na początku procesu, kondensatory nie doznają jednak uszczerbku (można więc użyć tego samego kondensatora wielokrotnie). Warzenie naparu uruchamia czar i nie można go rzucić, póki postać nie odpocznie i na nowo nie uzyska do niego dostępu (co oznacza, że zaklęcie znika z komórki, w której było przygotowane, tak jakby bohater je rzucił).

Stworzenie naparu trwa jeden dzień na każde 1000 sz wartości gotowej substancji.

Wymagany atut tworzenia przedmiotów: Warzenie naparów.

TABELA 3-3: PODSTAWOWE CENY I KOSZTY STWORZENIA NAPARÓW

Poziom czaru	Podstawowa cena	Podstawowy koszt stworzenia
0	25 sz	12 sz 5 ss + 1 PD
1	50 sz	25 sz + 2 PD
2	300 sz	150 sz + 12 PD
3	750 sz	375 sz + 30 PD
4	1400 sz	700 sz + 46 PD
5	2250 sz	1125 sz + 90 PD
6	3300 sz	1650 sz + 132 PD
7	4550 sz	2275 sz + 182 PD
8	6000 sz	3000 sz + 240 PD
9	7650 sz	3825 sz + 306 PD

Powyższe koszty zakładają, że powstaje napar o minimalnym możliwym poziomie czarującego.

Wariant: Zrób to sam

Bohater, który mieszka na łonie przyrody i dobrze zna się na ziołach, może samodzielnie zebrać i przygotować materiały na napar, zamiast kupować je od okolicznych zielarzy. Poświęcając nieco czasu i energii śmielek, który posiada kilka rang w umiejętności Profesja (zielarz) i w Tajnikach dziczy, może uniknąć pośrednictwa handlarza i zaoszczędzić trochę grosza.

Zbieranie

Różne napary warzy się z różnych ziół. Nikogo nie zaskoczy chyba, że im wyższy poziom czaru, tym rzadszych i cenniejszych roślin czy korzonków wymaga. A zatem nie dość, że zioła wymagane do stworzenia naparu *uzdrowienia* różnią się od tych, na których bazuje napar *leczenia lekkich ran*, to jeszcze trudniej je znaleźć. Składniki mikstur z czarami najwyższych poziomów rosną wyłącznie w odległych zakątkach świata i aby je znaleźć, trzeba się napodróżować.

Bohater może – przy użyciu Tajników dziczy – wypatrywać ziół, jeśli tylko porusza się przy tym z połową swej normalnej prędkości lądowej, wędrując po lesie lub w innym naturalnym terenie. Pod koniec każdego dnia spędzonego na poszukiwaniach wykonaj test Tajników dziczy (ST = 10 + podwojony poziom czaru, który ma znaleźć się w naparze). Sukces oznacza odnalezienie wystarczającej ilości ziół, by wystarczyło na jedną porcję naparu. W przypadku porażki postać nic nie znajduje. Czar *wykrzyce roślin i zwierząt* zapewni premię z okoliczności +2 do testu danego dnia.

Szukając ziół bohater może również poszukiwać pożywienia, jak wspomniano w opisie umiejętności Tajniki dziczy w Rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

Uprawa

Chociaż samodzielna uprawa ziół na napary wydaje się być dobrym pomysłem, poszukiwacze przygód rzadko



się na to decydują. Utrzymanie herbarium wymaga wielogodzinnej codziennej pielęgnacji, a poszukiwanie przygód nie pozwala zwykle spędzać tyle czasu w jednym miejscu. Oczywiście, każdy bohater może zabawić się w ogrodnika, wedle podanych dalej reguł.

Gdy postać zdobędzie sadzonkę zioła (patrz Zbieranie, wcześniej), może próbować je uprawiać. Jedna postać może uprawiać naraz tyle ziół, ile wynosi jej ranga w Tajnikach dziczy razy dwa. Rośliny, o które się odpowiednio dba, zbierać można dwa razy w roku.

Bohater, by praca wydała owoce, musi wykonywać co tydzień testy Tajników dziczy i Profesji (rolnik), plus dodatkowy test Tajników dziczy w czasie zbiorów. ST testów pielęgnacji roślin równa jest połowie ST ich znalezienia (patrz Zbieranie, wcześniej). Jeśli test nie uda się o 5 lub więcej, zioło schnie i umiera. Za każdym razem, gdy porażka jest mniejsza niż 5, wynik testu Tajników dziczy wykonywany podczas zbiorów podlega kumulatywnej karze -1. Jeśli ten ostatni zakończy się powodzeniem, zielarz uzyskuje dość materiałów, by stworzyć liczbę naporów równą połowie rezultatu testu. Porażka oznacza, że nic się nie udało zebrać.

Rozsądną opcją może być zatem wynajęcie ogrodnika. Wyszkolony przedstawiciel tej profesji zarabia 1 sz dziennie lub 180 sz na sezon (nie wlicza się do tego kosztów sadzonek ziół ani ziemi pod ogród). Przeciętny ogrodnik może zajmować się dwoma ziołami jednocześnie, uzyskując z każdego materiał na 1k4 napary.

Przygotowanie

Zanim zioło przemieni się w napar, trzeba je odpowiednio przygotować. Niektóre trzeba marynować czy suszyć, inne gotować, wędzić lub polewać oliwą bądź słoną wodą. I znów, im wyższy poziom czaru, tym trudniejszych i bardziej skomplikowanych procesów wymaga przygotowanie substancji na napar – wymagany jest udany test Profesji (zielarz).

Chcąc określić, jak długo trwa przygotowanie, ustal podstawowy koszt, korzystając z Tabeli 3-3 i przelicz sztuki złota na sztuki srebra (1 sz = 10 ss). Następnie wykonaj test Profesji (zielarz) o ST = 10 + podwojony poziom używanego czaru – wynik określa wartość pracy z danego tygodnia. Jeśli test zakończy się powodzeniem, przemnoż jego wynik przez ST. Jeżeli wynik działania będzie równy lub wyższy od podstawowego kosztu, oznacza to, że zioło jest gotowe do dalszej obróbki. Rezultat niższy od podstawowego kosztu oznacza postępek prac. Po przepracowaniu kolejnego tygodnia przeprowadź następny test i – jeśli będzie pomyślny – dodaj jego rezultat pomnożony przez ST do wyniku z poprzedniego tygodnia. Gdy suma działań na cotygodniowych testach do-



równa lub przewyższy cenę naparu w sztukach srebra, przygotowanie uznaje się za zakończone.

Porażka oznacza, że w danym tygodniu bohater nie zrobił żadnych postępów. Porażka o 5 lub więcej powoduje zniszczenie surowców i konieczność rozpoczynania procesu od nowa, z nowymi ziołami.

Zasada opcjonalna: Korzyści z ciężkiej pracy

Chcąc zebrać lub wyhodować zioła, przygotować je i uwarzyć napar, trzeba się nieźle natrudzić. W ten jednak sposób bohater jednoczy się z naturą i jej darami. Wykonywanie naporów „od podstaw” podnosi jego poziom czarującego o +1. Nie zwiększa się przy tym ani koszt, ani trudność warzenia.

Zasada opcjonalna: Konkretnie komponenty

W fantastycznym świecie gry DUNGEONS & DRAGONS pojawiają się szczególne rodzaje roślin i zwierząt. Zamiast uznawać, że konkretny napar warzy się z bezimiennych ziół, zestaw poziom czaru i jego szkołę, by w poniższej tabeli odnaleźć nazwę rośliny.

TABELA 3-4: KONKRETNE KOMPONENTY

Poziom czaru	Iluzja	Nekromancja	Odpychanie	Przyzywanie	Transmutacja	Wieszczanie	Wywoływanie	Zaklinanie	Uniwersalne
0	Róża	Rycyna	Kwiat majowy	Oregano	Szczypiorek	Nagietek	Tymianek	Korzeń szparagu	Jemiola
1	Kora jesionu	Kopytnik	Rozmaryn	Brzoskiew	Czosnek	Żeń-szeń	Gałka muszkatołowa	Owoc jałowca	
2	Pasternak	Mlecz	Majeranek	Celozja czerwona	Babka	Sesam	Benzoin	Cibora	
3	Olej czalmugrowy	Senes	Psianka	Babka lancetowata	Korzeń żywokostu	Rumian	Lucerna	Muira-puama	
4	Melisa	Muchomor	Szanta zwyczajna	Konwalia	Korzeń trillium	Pigwa	Kulczyba	Zapaliczka	
5	Myslica	Rzepik	Niecierpek	Hizop	Mandragora	Dziegie	Kozieradka	Granat	
6	Berberys	Ciemniak	Ostróżka	Nard	Jęczmnik	Fenkuł	Naparstnica	Lulecznica	
7	Lepięznik	Kozieradek	Kora madau	Gorzkawa	Dzwonek	Kardanom	Mierznica czarna	Wilcza jagoda	
8	Lepczyca	Trupieniec	Aletra lecznicza	Czarnotrup	Skoczeń	Cyklopi jezior	Smoczyliś	Belladonna	
9	Tarczycza	Asasyniec	Żółwica	Szypułka gnilnika	Stalica	Wieszczyca	Gorejący krzak	Czarun	

ROZDZIAŁ 4: ZWIERZĘTA

Wokół koralowego zamku lorda Brine'a krążą setki rekinów. Przyzywa je w pobliże swej siedziby, a potem wpuszcza na wolność. Nie zadaje sobie nawet trudu kontrolowania ich – zawsze w okolicy przybłąka się coś, co zachęci je do pozostania.

– Solveliss

Zwierzęta są źródłem wielu dóbr naturalnych – można wykarmić się ich mlekiem, jajami, a nawet ciałem. W skóry można się przyodzierać lub uszyć namioty dla ochrony przed złą pogodą. Niektóre użyczają grzbietu jeźdźcom i przenoszą towary, albo strzegą właściciela przed niebezpieczeństwem.

Rozdział niniejszy otwiera obszerny esej o tym, jak wybrać, rozwijać i dbać o zwierzęcego towarzysza oraz czego można się po nim spodziewać. Dalej następują statystyki szeregu złowieszczych zwierząt. Na końcu znajdziesz zupełnie nowy typ istot – zwierzęta legendarne – oraz statystyki kilku bestii tego rodzaju.

ZWIERZĘCY TOWARZYSZE

Druidzi i tropiciele mają wprawdzie znacznie głębszy i bardziej skomplikowany związek ze zwierzętami niż pozostałe postacie, pewne podstawy pozostają jednak niezmiennie. Choć namaszczeni na strażników przyrody, również odżywają się jej darami w postaci mięsa upolowanej zwierzyny – to część wielkiego cyklu życia. Druidzi lubią chronić się pod skórzaną zbroją, a tropiciele używają koni w charakterze wierzchowców lub zwierząt jucznych. Od pozostałych klas odróżnia ich za to głęboki szacunek dla świata przyrody – nie tylko poznają go dzięki Wiedzy (naturze) i Tajnikom dziczy, lecz nawiązują również specyficzną więź ze zwierzęcymi towarzyszami.

Zwierzęcy towarzysz jest ważnym elementem życia druida (oraz, na nieco mniejszą skalę, tropiciela), któremu brak kapłańskiej wszechstronności czarów. Ma też dostęp do mniejszej liczby zaklęć dziennie, lecz potęgą zwierzęcych towarzyszy z nawiązką to rekompensuje. Owo stworzenie to obrońca, tropiciel, zwiadowca, wierzchowiec lub wojownik – a czasem wszystko naraz. Dzięki magii przebudzenia może stać się przyjacielem zdolnym udzielić rady. Mało tego, liczba Kości Wytrzymałości zwierzęcego towarzysza poszukującego przygód druida może być równa jego własnej, podczas gdy wytrzymałość popleczników i kompanów jest właściwie zawsze niższa niż ich przywódcy.

Zazwyczaj druid wybiera na pierwszego zwierzęcego towarzysza wilka, który potrafi walczyć równie dobrze co wojownik o tej samej liczbie Kostek Wytrzymałości i umie przy tym tropić. Pieć poziomów później może zdecydować się na niedźwiedzia brunatnego z jego ogromną liczbą punktów wytrzymałości – przeciętnie 51 – i trzema atakami, którymi potrafi zadać ponad 20 obrażeń w rundzie. Potem jeszcze znakomicie sprawdza się złowieszczy tygrys, posiadacz średnio 120 punktów wytrzymałości i większego jeszcze niszczycielskiego potencjału, drzemającego w pazurach, kłach, skoku do walki, ła-

paniu i rozszarpywaniu. Jak widać, pomimo ograniczeń zwierzęcy towarzysze są niezmiernie cenni.

Kupowanie zwierząt

Druid 1. poziomu zaczyna grę, posiadając zwierzęcego towarzysza, lecz w miarę upływu kariery musi poświęcić nieco wysiłku, by zdobyć kolejnych – podobnie starać musi się tropiciel. Pierwszy krok to wybór rodzaju zwierzęcia spośród opisanych w Księdze Potworów i w Rozdziale 1 niniejszego podręcznika.

Posiadanie zwierzęcego towarzysza należy do podstawowego pakietu zdolności tropiciela i druida, Mistrz Podziemi nie powinien więc zанаdto utrudniać jego zdobycia. Najprostszym rozwiązaniem jest dać bohaterowi kilka dni pomiędzy scenariuszami, by znalazł wybrane zwierzę. Póki szuka na terenie, na którym zwykło ono mieszkac, odnalezienie odpowiedniej sztuki nie powinno zająć więcej niż dwa dni. (Oczywiście, nie da się znaleźć lwa lodowym pustkowiu ani rekina w głębi ładu.)

Jeśli chcesz nieco dokładniej to rozegrać, każ druidowi lub tropicielowi testować Tajniki dziczy (ST 10 dla większości zwierząt), celem odnalezienia żerowiska zwierzęcia a następnie zarządzić test Tropienia, by odnaleźć konkretną bestię. Widzenie potęgi, nowy czar opisany w Rozdziale 6 książki, pozwoli stwierdzić, ile dana istota ma Kości Wytrzymałości, by łatwiej się zdecydować, czy z tym konkretnym egzemplarzem warto się zaprzyjaźnić. Przyjmując przy tym, że bohater używający Tajników dziczy i czarnokrycie zwierząt lub roślin ma 30% szans na znalezienie odpowiedniego zwierzęcia na każdy dzień, w którym szuka go w odpowiednim środowisku i klimacie.

Jeśli MP chce poprowadzić kampanię skupioną wokół poszczególnych postaci i ich dziejów, cała drużyna może bawić się przednio, poszukując kryjówek złego zaklęcia, który uwięził zwierzę, by realizować dzięki nim jakiś szatański plan lub ratując je z kuchni lodowych gantów, nim wylądować na talerzu. Kilka misji tego rodzaju to rzecz interesująca i z pewnością zapewni zwierzęcemu towarzyszowi niepowtarzalne miejsce w drużynie, nie tracąc jednak czasu na tego rodzaju zabawę, jeśli bohater zmienia zwierzęcych towarzyszy jak rękawiczki.

Zwierzęta ponadprzeciętne

Najłatwiej przyjąć, że druid i tropiciel zawsze znajdą przeciętne zwierzę, o średnich statystykach i liczbie punktów wytrzymałości podanych w Księdze Potworów. Niełatwo jednak istoty wyrastają ponad przeciętną lub są poniżej, mają więcej lub mniej punktów wytrzymałości, a czasem nawet inne wartości atrybutów. Zdarzają się więc zwierzęta o 18, a nie 13 pw czy lwy z Siłą 25, zamiast 21. I choć prościej przyjąć, że zwierzę jest pod każdym względem typowe, w najlepszym interesie bohaterów jest od razu nieprzeciętnego przedstawiciela danego gatunku.

Najbardziej oczywistą metodą, by to osiągnąć, jest losowanie statystyk zwierzęcia, które spotyka bohater. Łatwo jest ustalić punkty wytrzymałości, losowanie atrybutów też do trudnych zadań nie należy (patrz Wartości atrybutów potworów w Rozdziale 2 Przewodnika Mistrza Podziemi). Wadą tej metody jest duża liczba rzutów, wynikiem mogą być ciągnące się w nieskończonośćzukiwania odpowiedniego osobnika.

Najlepiej więc nie ujawniać wartości atrybutów i punktów wytrzymałości zwierzęcia. Przecież, dla łatwego odróżnienia okazji chorych, znacznie trudniej ustalić różnicę między dwoma stworzeniami, z których jedno ma 2 punkty Siły więcej od drugiego. A żadne zwierzę

Inne źródła

W podstawowych podręcznikach do DUNGEONS & DRAGONS znajduje się mnóstwo materiału dotyczącego zwierzęcych towarzyszy. Podstawowe informacje podano przy okazji opisu klasy druida w Podręczniku Gracza. Więcej wiadomości znajduje się w Rozdziale 11 tej samej książki, w opisie czaru zwierzęca przyjaźń. Ramka poświęcona Zwierzęcym towarzyszom w Rozdziale 2 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI jeszcze poszerza temat, wprowadzając zasady treningu i uczenia sztuczek.

zniesie serii testów, które mają stwierdzić, czy nadaje się na zwierzęcego towarzysza, zanim dzięki magii bohater się z nim zaprzyjaźni. Próba wykonania takich testów po rzuceniu *zwierzęcej przyjaźni* jest pogwałceniem zasad działania tego zaklęcia, działa ono bowiem wyłącznie dla osób o czystych intencjach, którzy faktycznie zamierzają zaprzyjaźnić się ze zwierzęciem. MP powinien ujawnić statystyki istoty tylko postaciom, które podróżują w ich towarzystwie już od kilku tygodni czy miesięcy (za średnią uznajemy tu 2k4 tygodnie). W tym momencie bohater może porzucić zwierzę i zacząć szukać nowego, jeśli tego sobie życzy, jeżeli jednak postępuje tak zbyt często, można poddać w wątpliwość czystość jego intencji.

Wysokość dwóch atrybutów zwierząt zawsze jest ograniczona. Po pierwsze, ich Intelpekt może przekroczyć 2 tylko dzięki magii. W przypadku większości ssaków, jaszczurek i ptaków atrybut ten ma właśnie taką wartość. W wypadku węży, ryb i innych prymitywnych zwierząt nie przekracza zaś 1. Po drugie, tylko jedno zwyczajne zwierzę (roso-mak) ma Charyzmę większą niż 7, a ten atrybut u żadnego ze złowieszczych nie przekracza wartości 11.

Wież

Stworzona dzięki *zwierzęcej przyjaźni* więź nie jest magiczna i nie można jej rozprościć, choć dominacja nad zwierzętami i inny magiczny przymus może spowodować, że stworzenie zacznie zachowywać się wbrew bohaterowi. Zwierzę uważa śmiałka za przyjaciela, kogoś w stylu członka stada. Zdaje sobie sprawę, że nie jest on istotą tego samego gatunku, lecz wyciągnięcie z tego jakiś wniosków przekracza zwykle możliwości intelektualne zwierzęcia.

Zgodnie jednak z tym, co mówi ramka w Rozdziale 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*, towarzysz wciąż jest tylko zwierzęciem. Nie rozumie mowy i nie potrafi realizować poleceń innych niż asystowanie przyjacielowi i wykonywanie wyuczonych sztuczek. Więź empatyczna łącząca czaro-dzieja i chowańca czy paladyna i jego wierchowca nie jest udziałem druida (czy tropiciela) i jego zwierzęcego towarzysza. W związku z tym przyjaciel nie sprawdza się jako zwiadowca, nie potrafi bowiem przekazać tego, co widział – a nawet, jeśli zdoła, niski Intelpekt nie pozwoli mu raczej czegoś wypatrywać czy analizować dostrzeżonych rzeczy.

Zwierzę oczekuje, że jego przyjaciel albo będzie je karmił, albo da mu czas, by samodzielnie znalazło wodę i pożywienie. Ponadto, choć będzie bronić towarzysza, a nawet atakować jego wroga, nie lubi walki. O ile druid czy tropiciel doskonale rozumieją, że pewne wyrzeczenia bywają konieczne, gdy ktoś służy dobrej sprawie lub broni swojej ziemi, o tyle trudno spodziewać się takich przemyśleń po lwie, jastrzębiu czy jaszczurce, która zdaje sobie tylko sprawę, że ją uderzono, skrzywdzono czy wyszczono z niej energię. Zwierzę oczekuje, że przyjaciel zapewni jej bezpieczeństwo, nic więc dziwnego, że następujące po sobie, wyczerpujące bitwy mogą sprawić, że zniecierpliwi je bezustanna, wynikająca z tego faktu kara.

Nastrój i nastawienie zwierzęcia

Zwierzę kontroluje zwykle gracza, który się z nim zaprzyjaźnił – i póki wywiązuje się z obowiązków, które nakłada nań taka przyjaźń, wszystko jest w porządku. Gdy jednak coś komplikuje relacje pomiędzy towarzyszami lub bezpośrednio im zagraża, MP powinien włączyć się i przejąć na siebie odgrywanie reakcji zwierzęcia.

Gdy na istotę rzuci się *zwierzęca przyjaźń*, jej nastawienie automatycznie staje się pomocne (patrz Rozdział 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Jeśli bohater wyrzuci

fizyczną krzywdę towarzyszowi lub postawi go w sytuacji wystawiającej na próbę jego lojalność, MP może stosownie zmienić nastawienie na przyjazne, obojętne czy nawet gorsze – zależnie od sytuacji. Zwierzę przyjazne może, ale nie musi, pomóc postaci, obojętne natomiast z pewnością jej nie wesprze. Jeśli stało się nieprzyjazne lub wrogie, skorzysta z pierwszej okazji, by umknąć lub rozprawić się z „przyjacielem”, który tak mocno nadużył jego zaufania. Bohater może jednak, odgrywając rzecz odpowiednio i korzystając ze *Zwierzęcej empatii*, naprawić nadszarpnięte relacje. Rozstrzygnij rzecz, wykorzystując Tabelę 5-4: Wpływanie na nastawienie BN z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Zwierzę nie czuje szczególnego związku z pozostałymi członkami drużyny przyjaciela, więc początkowy stosunek do nich jest obojętny. Nie będzie ich bronić, chyba że otrzyma taką komendę, niemniej niesprowokowane nie zaatakują ich. Odgrywanie postaci i testy *Zwierzęcej empatii* mogą wpłynąć na jego nastawienie, jak wspomniano wcześniej.

Ograniczenia i problemy

Obecność zwierzęcego towarzysza w drużynie poszukiwaczy przygód stwarza dodatkowe problemy. Dzikiach zwierząt nie wita się zwykle z otwartymi ramionami w miastach czy zamkach możnowładców. Dla większości chłopów taki stwór jest czymś, czego należy się wystrzegać, przepędzać lub zabijać – zupełnie jak jakiś troll czy gryf. Tylko najślawniejsi druidzi i tropiciele mogą liczyć na to, że mieszkańcy miasta będą spokojnie patrzeć, jak jego ulicami przechadza się zwierzę, nawet jeśli będzie szło przy nodze przyjaciela.

Większość postaci rozwiązuje ten kłopot, prosząc towarzysza, by zaszły się w pobliskiej głuszy i zaczekał. Zwierzę spokojnie zniesie tego rodzaju rozłąkę, o ile jest krótka – krótsza niż tydzień – lub bohater często je odwiedza. Oczywiście, pozostawiwszy dzikie zwierzę poza miastem mierzyć się trzeba z kolejnym problemem – przyjaciel może uznać, że krowy, kurczaki, konie i wszelki żywy inwentarz z okolicznych gospodarstw przeznaczony jest do konsumpcji.

Kolejny orzech do zgryzienia to wyprawa do lochów, większość bowiem zwierząt (wyjąwszy nietoperze, jaszczurki, szczury, węże, ropuchy i złowieszcze wersje wszystkich wymienionych) nie nawykła do podziemi. Nawet niedźwiedzie, które żyją przecież w jaskiniach, nie są tak naprawdę istotami podziemnymi. Zwierzęta niechętnie wejdą więc w zamkniętą przestrzeń ciasnych i ciemnych korytarzy i nawet jeśli nakłoni się je do wkroczenia do podziemi, ogromną trudność sprawia im tamtejsze jamy, wilcze doły, ostre spadki, wąskie szczeliny i inne niedogodności. Nawet złowieszczy tygrys – pozbawiony wsparcia magicznej lewitacji czy umiejętności naturalnego unoszenia się w powietrzu – może na dobre utknąć gdzieś w Podmroku. W związku z tym wielu bohaterów decyduje się pozostawić towarzysza przed wejściem do podziemi. Inni zwiększają jego zdolność przetrwania pod ziemią dzięki sztuczce spokój (patrz Rozdział 2).

Najlepszy przyjaciel?

Jakiego zwierzęcego towarzysza wybrać? Powinienesz przede wszystkim maksymalnie wykorzystywać dostępny ci limit Kości Wytrzymałości kompanów, a jeśli to możliwe, inwestować je w jedno zwierzę. W przypadku, gdy nie zamierzasz posiadać zwierzęcia, które przede wszystkim odwraca uwagę przeciwnika, zadбай, by miało jak największą liczbę punktów wytrzymałości i możliwie wysoką bazową premię do ataku. Większość magicznych bestii i mieszkańców podziemi z pewnością góruje nad zwierzęciem o tej samej liczbie KW, więc musisz się postarać, by twój towarzysz stanowił dla nich zagrożenie.

W związku z tym niektóre zwierzęta lepiej nadają się na towarzyszy niż inne. Niezłym pomysłem jest koń, nie tak łatwo go jednak zdobyć. Tak czy inaczej, na pewno nie wyjdiesz źle na wyborze najlepszego wojownika spośród dostępnych ci zwierząt. A to oznacza, zależnie od Kości Wytrzymałości, wilka, lwa, niedźwiedzia, tygrysa i ich złowieszcze odpowiedniki.

Żywnienie i opieka

Bohater, który posiada zwierzęcego towarzysza, musi podczas przygód dbać o jego zdrowie i regularnie go karmić. Najoczywistszym rozwiązaniem tego problemu jest zabieranie ze sobą paszy, wówczas jednak kłopot sprawić może nie tyle jej cena, co waga. Jeśli zwierzę jest roślinożercą,

Wychowanie towarzysza

Najbardziej realistyczny sposób wejścia w posiadanie ponadprzeciętnego zwierzęcia to wychowanie go od niemowlęstwa. Zwierzę, które nigdy nie cierpi głodu i podlega regularnej tresurze, ma większe szanse wyróżnić na silniejsze, wytrzymalsze i najpewniej bystrzejsze niż większość przedstawicieli jego gatunku. Chcąc to oddać, MP może pozwolić dodawać towarzyszowi, którego bohater wychował od maleńkości, 2 premiowe punkty wytrzymałości na każdą Kość Wytrzymałości, 3 dodatkowe punkty do rozdziału pomiędzy atrybuty (wedle upodobania gracza) i możliwość nauczania się jednej dodatkowej sztuczki na każdy punkt Intelaktu.

Wychodowanie dzielnego zwierzęcia wymaga poświęcenia roku i wykonania jednego testu Postępowania ze zwierzętami (ST 15 + KW zwierzęcia). Jeśli już jest to zwierzę towarzysza druida lub tropiciela, nie trzeba wykonywać rzutów – niemniej większość poszukiwaczy przygód decyduje się zaprzyjaźnić ze zwierzęciem, gdy to będzie już dość duże, by na coś się przydać. Pewnym wyjściem dla poszukiwacza przygód jest opłacenie tresera, by wychował zwierzę. Zawodowy treser pobiera 250 sz za Kość Wytrzymałości hodowanego zwierzęcia.

Taki sposób zdobywania zwierzęcych towarzyszy wymaga więcej przygotowań niż zwykłe poszukiwania, przydaje się jednak unikającym podróży druidom, którzy rzadziej awansują na kolejne poziomy (i mają mniejsze zapotrzebowanie na nowych towarzyszy).

Jeśli zwierzę jest roślinożercą, dzienna porcja paszy kosztuje raptem 5 sm i waży 5 kilogramów. W przypadku mięsożernego towarzysza wydać musisz 5 ss i taszczyć 5 kilogramów na każdy dzień. Ponadto zwierzę średnich rozmiarów pije dziennie jakieś cztery litry wody, które ważą, oczywiście 4 kilogramy, i to nie licząc pojemnika. Natomiast duży towarzysz wypić musi około 12 litrów dziennie. Mnożąc to wszystko przez udźwig przeciętnego konia, dochodzimy do wniosku, że w najlepszym razie damy radę zabrać żywność na jakieś dwa tygodnie. Podczas dłuższej podróży druid posilkować się więc musi zaklęciami w rodzaju *błogosławionej jagody* i *stworzenia wody*. Jedna *błogosławiona jagoda* zapewni dzienną porcję pożywienia tak roślinożernemu, jak mięsożernemu towarzyszowi o średnim rozmiarze. Jeśli jest duży, potrzebuje dwóch czarów, wielki zaś nie obejdzie się bez czterech. Ostatecznym wyjściem jest nauczanie mięsożernego towarzysza, by pożywał się ciałami zabitych potworów – najpewniej bestii, smoków, gigantów, humanoidów, magicznych bestii czy humanoidów-potworów.

Inne rozwiązanie to pozwolić zwierzęciu paść się lub polować samodzielnie. Pamiętaj przy tym, że tak samo jak człowiek musi ono posilić się przynajmniej raz na trzy dni – inaczej zaczyna konać z głodu (patrz Rozdział 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Jeśli ma się paść, wystarczy mu do tego łąka lub inne pastwisko i nie musi wykonywać żadnych testów. Jednak w razie polowania wymagany jest test Tajników dziczy (ST 10). Sukces oznacza, że znalazło pożywienie i wodę na jeden dzień. Porażka, że nie udało mu się trafić na nic jadalnego. Jeśli zwierzę wyrusza na łowy w naturalnym dla niego środowisku, nie podlega żadnym karom do testu. Gdy zaś środowisko jest mu nieznane, na wynik wpływa kara z okoliczności wynosząca co najmniej -4, a czasem sięgająca i -8. Jeśli podróżujecie z prędkością nieprzekraczającą połowy szybkości ruchu zwierzęcia, może ono polować podczas wędrówki. W przypadku większego tempa, każdego dnia potrzebować będzie 4 godzin na łowy.

Zwierzęta nie potrafią radzić sobie w klimacie innym niż naturalny dla ich gatunku – nawykłe do zimna niedźwiedzie słabo czują się na gorącej pustyni, a zimnokrwiste jaszczurki i węże męczą się w chłodnym klimacie. Gdy zwierzę opuszcza swoją strefę klimatyczną, musi regularnie wykonywać rzuty obronne na Wytrzymałość, które pozwalają uniknąć stłuczeń. Stosuje się przy tym takie same zasady, jak w przypadku humanoidów, znajdziesz więc w częściach *Niebezpieczne gorąco* i *Niebezpieczne zimno* w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* – z tym, że Tajniki dziczy zwierzęcia nie za-

pewniają mu premii. Oczywiście, bohater może zapłacić towarzyszowi taką premię, wykonując udany test Tajników dziczy, jak podano w opisie tej umiejętności w *Podręczniku Gracza*. Niemniej stanie on przed wyborem: zabrać zwierzę do miejsca, gdzie poczuje się lepiej, czy rzucić na nie czar w stylu *wytrzymałości żywiołowej* lub *trzeć*, jak kona.

Przełamywanie ograniczeń

Często najlepszym sposobem zwiększenia możliwości zwierzęcia czy przełamania kępujących je ograniczeń jest wykorzystanie magii i magicznych przedmiotów.

Magia usprawniająca: Magiczny kiel i względy natury zwiększają możliwości bojowe zwierzęcia. Potęga *dużego* *wytrzymałości fal* i *szybkości wiatru* podnoszą jeden z jego atrybutów kosztem innego. *Wzrastanie zwierzęcia* podnosi siłę i tętno w walce, zwiększając liczbę Kości Wytrzymałości, Siłę, Budowę, zadawane obrażenia i punkty wytrzymałości. *Wybraniec natury* wreszcie zwiększa liczbę punktów wytrzymałości i zapewnia korzyści takie same jak *przyspieszenie*, przemieniając zwierzę w straszliwy instrument zniszczenia. Czary niższych poziomów, w szczególności *względny natury*, znakomicie nadają się do zastosowania w różdkach. Opis zaklęć znajdziesz w Rozdziale 6.

Ladry: Konie, kucyki, jezdne jaszczurki i psy posiadają pozwolenie na zwykłe okucie w ladry, dzikie zwierzęta nie znoszą jednak ciężaru pancerza. Dzięki sztuce *zbroja* (patrz Rozdział 2) możesz jednak przyuczyć każde zwierzę do jego noszenia – pamiętaj przy tym, że istnieją tylko odmiany ladrow, co pancerzy (wliczając wersję *strzowsko* wykonane oraz magiczne), zawsze kosztują jednak więcej niż analogiczny pancerz dla człowieka. Dodatkowe zasady dotyczące ladrow znajdziesz w Rozdziale 7 *Podręcznika Gracza*.

Komunikacja: Przyjęcie postaci zwierzęcia za pomocą zwierzęcego kształtu czy polimorfowania siłowo nie umożliwia ci komunikowania z przedstawicielami danego gatunku (a już na pewno nie bez atenuacji). *Mowa zwierzęcego kształtu*, opisanego w Rozdziale 2, najlepszym sposobem porozumiewania się z towarzyszem jest czar *rozmawianie ze zwierzętami*, przydać ci się może jednak również *helm więzi* i *obroża mowy zwierząt* (opis magicznych przedmiotów znajdziesz w Rozdziale 3). Bezpośrednia komunikacja pozwala zwykle zwierzęciu zrozumieć polecenia wykraczające poza wyuczone sztuczki ze względu jednak na inteligencję towarzysza interakcja jest i tak mocno ograniczona.

Lojalność: Większość zwierząt ma kiepskie rzuty obronne na Wolę, zatem jak przyjazne i lojalne wol druida czy tropiciela zwierzę by nie było, wróg mu bardzo łatwo przejąć nad nim kontrolę lub zdominować za pomocą magii. Przewidujący druid będzie zawsze na podorędziu zaklęcia (*rozproszenie magii* czy *uspokojenie zwierzęcia*), które pomogą mu poradzić sobie z tym zagrożeniem lub kupi ulubieńcowi *obrożę odporności*.

Więcej zwierząt: Najprostszym sposobem zwiększenia liczby zwierzęcych towarzyszy jest zdobycie nowych poziomów druida lub tropiciela, pewną alternatywą stwarzają jednak przedmioty magiczne. Jeden *przyjaźni zwierząt* powiększa limit przyjaciół bohatera o 12 Kości Wytrzymałości, drugi zwiększa go do 24, *chwały* zaś zezwala na użycie trzeciego, suma wynosi 36 Kości Wytrzymałości zwierzęcych towarzyszy. Cena tych przedmiotów wynosi tylko 9500 sz za sztuczną plus 7200 za *dłoni chwały*, są one bajecznie tanie jak na rzeczy, które zapewniają.

Niezależnie jednak od sumy Kości Wytrzymałości zwierzęcych towarzyszy, KW żadnego z nich nie może przekraczać liczby Kości Wytrzymałości samego bohatera.* Oznacza to, że druid 8. poziomu może mieć za przyjaciół dwa złowieszcze lwy (istoty o 8 KW), ale już nie złowieszczy tygrysa (16 KW) czy inną istotę o liczbie Kości Wytrzymałości przekraczającej 8. Z drugiej strony, dwa złowieszcze lwy to też nie byle co.

*Ta informacja zastępuje zasadę podaną w opisie czaru *zwierzęca przyjaźń* z *Podręcznika Gracza*.

Porzucanie towarzysza

Bohaterowie lubią co jakiś czas wymienić zwierzęcego towarzysza i nie spotykają ich z tego tytułu żadne kary. Powody takiego postępowania bywają bardzo różne – druid może na przykład wzdrgać się przed wystawieniem stosunkowo słabego zwierzęcia na niebezpieczeństwa, z którymi to sobie nie poradzi, czy zabierać go w region świata, w którym nie zdoła przetrwać.

Prawdziwą kwestią jest więc sposób, w jaki postać roztaje się w towarzyszem. Porzucenie go na obcej ziemi lub, co gorsza, w środku podziemi, jest czynem zdecydowanie nikczemnym i nawet neutralny czy zły druid powinien wzdrgać się przed zdradzeniem wiernego przyjaciela w tak obmierzły sposób.

Zwiększanie możliwości towarzysza

Niektórzy bohaterowie, którym aż ciarki przechodzą, gdy pomyślą o konieczności rozstawania się z wiernym druhem co poziom czy dwa, poszukują innego zgola wyjścia z tej sytuacji. Przed wiekami druidzi opracowali rytuał, który pomaga uporać się z tym problemem. Odprawienie go zajmuje cały dzień, a trzeba to czynić w świętym miejscu lub na polanie w głębi puszczy. Zajmujący się tym druid obdarza zwierzęcego towarzysza dodatkową mocą – traci przy tym 200 PD, jakby rzucił czar, który wymaga PD. Podmiotem rytuału mogą być tylko zwierzęta, przy statystykach których opisano rozwój.

Gdy obrzęd się zakończy, KW zwierzęcia zwiększa się o +1, czego efektem są dodatkowe punkty wytrzymałości i wzrost premii do ataku, o ile nowa Kość Wytrzymałości to zapewnia. Dodatkowa Kość Wytrzymałości może również zwiększyć rozmiar zwierzęcia (patrz zasady rozwoju we wprowadzeniu do *Księgi Potworów*). Pamiętaj też, że towarzysz jest zwierzęciem, więc rozwijając się, nie otrzymuje ani umiejętności, ani atutów.

Przebudzone zwierzęta

Przebudzenie to dostępny druidom czar 5. poziomu. Zapewnia on zwierzęciu ludzką inteligencję i świadomość, typ jego istoty zmienia się więc na magiczną bestię. Zastosowanie zaklęcia bardzo zmienia stosunki między zwierzęciem towarzyszem a druidem – zbrojne w inteligencję i znające przynajmniej jeden język nie potrzebuje już treningu, by wykonywać polecenia. W związku z tym druid zyskuje nie tylko strażnika i sługę, lecz także kogoś, kto może służyć mu radą czy zabawić rozmową. Inna sprawa, że w pełni rozumna istota, jaką staje się przebudzone zwierzę, zyskuje też własne pragnienia i ambicje.

Zazwyczaj zwierzę o takiej inteligencji nie jest podatne na *zwierzęcą przyjaźń*, lecz przebudzony przez druida towarzysz pozostaje z nim w przyjaźni dopóki bohater traktuje go z szacunkiem, jak opisano wcześniej. Zwierzę wlicza się zatem w limit Kości Wytrzymałości kompanów druida – czasem może nawet przewyższyć druida poziomem (na przykład, przebudzony złowieszczy niedźwiedź nagle zyskuje 14 KW, pozostaje jednak towarzyszem druida 12. poziomu). Póki KW druida nie przekroczy KW towarzysza, nie może on zdobywać nowych zwierzęcych przyjaciół.

Przyjmujemy zatem, że przebudzone zwierzę pomaga druidowi dopóki ten wlicza je w limit zwierzęcych towarzyszy. Gdy bohater zdecyduje się porzucić inteligentnego towarzysza (zaprzysiężniając się z innym), zwierzę wkrótce go opuści i choć wciąż może go darzyć przyjaźnią i wspierać od czasu do czasu, nie będzie dłużej towarzyszyć mu podczas przygód.

ZŁOWIESZCZE ZWIERZĘTA

	Złowieszcza ropucha Małe zwierzę	Złowieszczy jastrząb Średnie zwierzę	Złowieszczy wąż Duże zwierzę
Kości wytrzymałości:	4k8+8 (26 pw)	5k8+10 (32 pw)	7k8+21 (52 pw)
Inicjatywa:	+2 (Zr)	+6 (Zr)	+5 (Zr)
Szybkość:	6 m	3 m, latanie 24 m (przeciętna)	6 m, wspinanie 6 m, pływanie 6 m
KP:	15 (+1 rozmiar, +2 Zr, +2 naturalny)	19 (+6 rozmiar, +3 naturalny)	18 (-1 rozmiar, +5 Zr, +4 naturalny)
Ataki:	język +6 dystansowy	2 szpony +9 wręcz i ugryzienie +4 wręcz	Ugryzienie +10 wręcz
Obrażenia:	Zatruty język	Szpony 1k4+1, ugryzienie 1k6	Ugryzienie 1k6+9 i zatrucie
Zasięg/front:	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 3 m (zwinęty)/3 m
Specjalne ataki:	Zatrucie	—	Poprawione łapanie, duszenie 1k6+9, zatrucie
Specjalne cechy:	—	—	Węch
Rzuty obronne:	Wytrw +6, Ref +6, Wola +3	Wytrw +6, Ref +10, Wola +3	Wytrw +8, Ref +10, Wola +3
Atrybuty:	S 6, Zr 14, Bd 14, Int 2, Rzt 14, Cha 7	S 12, Zr 22, Bd 14, Int 2, Rzt 14, Cha 10	S 22, Zr 20, Bd 16, Int 1, Rzt 12, Cha 10
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +7, Skakanie +9, Ukrywanie +16, Zauważanie +11	Ciche poruszanie +8, Nasłuchiwanie +8, Zauważanie +8*	Nasłuchiwanie +9, Równowaga +14, Ukrywanie +6, Wspinaczka +14, Zauważanie +9
Atuty:	—	Finezja w broni (szpony, ugryzienie)	—

Klimat/teren:	Regiony w klimacie umiarkowanym i gorącym, wody oraz podziemia	Każde lasy, wzgórza, równiny i góry	Regiony w klimacie umiarkowanym i gorącym, wody oraz podziemia
Występowanie:	Pojedynczo lub rój (10-100)	Pojedynczo lub para	Pojedynczo
Skala wyzwania:	2	2	4
Skarb:	Brak	Brak	Brak
Charakter:	Zawsze neutralny	Zawsze neutralny	Zawsze neutralny
Rozwój:	5-6 KW (mały); 7-10 KW (średni)	5-8 (średni); 9-12 (duży)	8-12 KW (duży); 13-16 KW (wielki)
	Złowieszczy koń Duże zwierzę	Złowieszczy koń Wielkie zwierzę	Złowieszczy koń Olbrzymie zwierzę
Kości wytrzymałości:	8k8+48 (84 pw)	12k8+60 (114 pw)	20k8+200 (290 pw)
Inicjatywa:	+1 (Zr)	+0	+0
Szybkość:	18 m	15 m	9 m, wspinanie 3 m
KP:	16 (-1 rozmiar, +1 Zr, +6 naturalny)	15 (-2 rozmiar, +7 naturalny)	10 (-4 rozmiar, +4 naturalny)
Ataki:	2 kopyto +11 wręcz i ugryzienie +6 wręcz	walnięcie +14 wręcz i 2 kopyto +9 wręcz lub bodnięcie +14 wręcz	Walnięcie +26 i 2 rozdeptanie +2 wręcz; lub bodnięcie +26 wręcz
Obrażenia:	Kopyto 1k6+6, ugryzienie 1k4+3	walnięcie 2k6+7, kopyto 2k4+3, bodnięcie 2k8+10	Walnięcie 2k8+15, rozdeptanie 2k8+7, bodnięcie 4k6+22
Zasięg/front:	1,5 m na 3 m /1,5 m	3 m na 6 m /3 m	6 m na 12 m /3 m
Specjalne ataki:	—	Tratowanie 2k8+10	Tratowanie 4k6+22
Specjalne cechy:	Węch	Węch	Węch
Rzuty obronne:	Wytrw +12, Ref +7, Wola +4	Wytrw +13, Ref +8, Wola +4	Wytrw +22, Ref +12, Wola +8
Atrybuty:	S 22, Zr 13, Bd 22, Int 2, Rzt 14, Cha 10	S 24, Zr 11, Bd 20, Int 2, Rzt 11, Cha 6	S 40, Zr 10, Bd 30, Int 2, Rzt 14, Cha 8
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +8, Ukrywanie -3, Zauważanie +8	Nasłuchiwanie +6, Ukrywanie -4, Zauważanie +6	Nasłuchiwanie +8, Ukrywanie -12, Wspinaczka +2, Zauważanie +8
Atuty:	—	—	—
Klimat/teren:	Każdy region	Lasy, wzgórza i góry w klimacie umiarkowanym i zimnym	Lasy i równiny w klimacie gorącym
Występowanie:	Pojedynczo lub grupka (6-30)	Pojedynczo lub grupka (6-30)	Pojedynczo lub grupka (6-30)
Skala wyzwania:	4	7	10
Skarb:	Brak	Brak	Brak
Charakter:	Zawsze neutralny	Zawsze neutralny	Zawsze neutralny
Rozwój:	9-16 KW (duży); 17-24 KW (wielki)	13-16 KW (wielki); 17-36 KW (olbrzymi)	21-30 KW (olbrzymi); 31-45 KW (kolosalny)

Złowieszcze zwierzęta to większe, wytrzymalsze i bardziej zajadłe wersje zwyczajnych zwierząt. Zwykle odznaczają się groźnym, prehistorycznym wyglądem.

Złowieszcza ropucha

Niewielkie, ziemnowodne zwierzątko to zwykle niezbyt agresywny łowca owadów. Niemniej w dużej grupie ropuchy mogą zrobić dobry użytek ze swej trucizny.

Walka

Zatrucie (zw): Ugryzienie, rzut obronny na Wytrwałość (ST 14), początkowe i drugorzędne obrażenia – tymczasowe obniżenie Bd o 1k6.

Poprawione łapanie (zw): Aby użyć tej zdolności, złowieszcza ropucha musi trafić językiem (udany atak). Jeśli uzyska trzymanie, może połykać w całości.

Połykanie w całości (zw): Złowieszcza ropucha może połknąć złapanego przeciwnika o rozmiarze malutkim lub mniejszym, wykonując udany test zwarcia. Ofiara we wnętrzu istoty otrzymuje w każdej rundzie 1k6 obrażeń miazdżonych +1k4 obrażeń od kwasu. Połknięty może się wydostać, wykonując udany test zwarcia. Powraca wówczas do pyska ropuchy, gdzie,

by wyrwać się na wolność, wygrać musi kolejny zwarcia. Połknięty może również rozciąć brzuch, dając mu 10 lub więcej obrażeń (KP 13) za pomocą pazurów lub malutkiej broni tnącej. Gdy połknięta istota wydostanie się w ten sposób, mięśnie ropuchy zasklepiają ranę i kolejna ofiara sama musi wysobie drogę.

W brzuchu ropuchy mieszczą się dwie malutkie, cztery drobne lub osiem filigranowych istoty.

Umiejętności: Złowieszcza ropucha otrzymuje premię rasową +4 do testów Ukrywania, nasłuchiwanie i zauważania oraz premię rasową +8 do testów Skrywania.

Złowieszczy jastrząb

Drapieżny ptak, który poluje na świnie, owce, a czasami nawet na niewielkie konie. Zakłada gniazda w wysoko położonych, odległych miejscach.

Typowy złowieszczy jastrząb ma półtora metra długości i rozpiętość skrzydeł przekraczającą trzy metry.

Umiejętności: Złowieszczy jastrząb otrzymuje premię rasową +8 do testów Zauważania, wykonywanie zadań na dnie.



Złowieszczy wąż

To zwierzę łączy siłę i potęgę dusiciela z jadowitością żmii. Jest w stanie udusić nawet dużego przeciwnika.

Walka

Zatrucie (zw): Ugryzienie, rzut obronny na Wyttrwałość (ST 16), początkowe i drugorzędne obrażenia – tymczasowe obniżenie Bd o 1k6.

Poprawione łapanie (zw): Aby użyć tej zdolności, złowieszczy wąż musi ugryźć (udany atak). Jeśli uzyska trzymanie, może dusić.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwarcia złowieszczy wąż zadaje 1k6+9 punktów obrażeń istocie dużej lub mniejszej.

Umiejętności: Złowieszczy wąż otrzymuje premię rasową +4 do testów Ukrywania, Nasłuchiwania i Zauważania oraz premię rasową +8 do testów Równowagi. Jeśli jego Zręczność jest wyższa od Siły, może w testach Wspinaczki używać modyfikatora ze Zręczności.

Złowieszczy koń

Zwierzęta agresywne i dzikie. Nie dają się udomowić. Współpracują równie niechętnie co wszystkie dzikie zwierzęta. Złowieszczy koń może atakować niosąc jeźdźcę, ten jednak nie może sam zaatakować, chyba że powieździe mu się test Jeździectwa (ST 10).

Udźwig: Lekki ładunek to dla złowieszczonego konia mniej niż 260 kilogramów, średni – od 261 do 519 kilogramów, ciężki – od 520 do 779 kilogramów. Jest w stanie ciągnąć ciężar o wadze 3892,5 kg.

Złowieszczy koń

Złowieszczy koń samiec to imponująca i agresywna bestia, niebezpieczna zwłaszcza w czasie bukowiska.

Jego ogromne poroże osiąga 3,5 metra rozpiętości, samo zaś zwierzę może ważyć nawet 3 tony. Jeśli czuje się zagrożone, stara się odegnać intruza rycząc głośno i bijąc kopytami o ziemię. Gdy to nie skutkuje, szarżuje z pochyloną głową, by nadziać przeciwnika na ogromne rogi, potem zaś stara się go obalić i stratować. Klępy nie posiadają rogów (i nie potrafią bójć), są też znacznie mniej agresywne, potrafią być jednak bardzo groźne, gdy zagrożone są ich cielecia. Wiosną samce zrzucają poroże i nie mogą atakować rogami póki te nie odrosną najbliższej jesieni.

Walka

Tratowanie (zw): Złowieszczy koń może stratować istotę o rozmiarze średnim lub mniejszą i zadać jej automatycznie obrażenia wynikające z bodnięcia. Przeciwnicy, którzy nie wykonują ataków okazyjnych względem zwierzęcia, mogą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 23) – udany zmniejsza liczbę obrażeń o połowę.

Umiejętności: Złowieszczy koń otrzymuje premię rasową +4 do testów Ukrywania.

Złowieszczy słoń

Ten ogromny roślinożerca bywa nieprzewidywalny i bardzo agresywny. Giganci wykorzystują czasem złowieszcze słonie jako wierzchowce i zwierzęta juczne.

Walka

Tratowanie (zw): Złowieszczy słoń może stratować istotę o rozmiarze dużym lub mniejszą i zadać jej automatycznie obrażenia wynikające z bodnięcia. Przeciwnicy, którzy nie wykonują ataków okazyjnych względem zwierzęcia, mogą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 35) – udany zmniejsza liczbę obrażeń o połowę.

LEGENDARNE ZWIERZĘTA

	Legendarny orzeł Małe zwierzę	Legendarna małpa Średnie zwierzę	Legendarny wilk Średnie zwierzę
Kości wytrzymałości:	12k8+36 (90 pw)	13k8+39 (97 pw)	14k8+70 (133 pw)
Inicjatywa:	+10 (Zr)	+3 (Zr)	+9 (Zr)
Szybkość:	3 m, latanie 30 m (przeciętna)	12 m, wspinanie 6 m	18 m
KP:	25 (+1 rozmiar, +10 Zr, +4 naturalny)	19 (+3 Zr, +6 naturalny)	24 (+9 Zr, +5 naturalny)
Ataki:	2 szpony +20 wręcz i ugryzienie +15 wręcz	2 pazury +19 wręcz i ugryzienie +14 wręcz	ugryzienie +19 wręcz
Obrażenia:	Szpony 1k6+2, ugryzienie 1k8+1	Pazury 1k8+10, ugryzienie 2k6+5	ugryzienie 2k6+10
Zasięg/front:	1,5 m na 1,5 m /1,5 m	1,5 m na 1,5 m /1,5 m	1,5 m na 1,5 m /1,5 m
Specjalne ataki:	—	Rozrywanie 2k8+15	Przewracanie
Specjalne cechy:	—	Węch	Węch
Rzuty obronne:	Wytrw +11, Ref +18, Wola +7	Wytrw +11, Ref +11, Wola +7	Wytrw +14, Ref +18, Wola +6
Atrybuty:	S 14, Zr 30, Bd 16, Int 2, Rzt 16, Cha 12	S 30, Zr 16, Bd 16, Int 2, Rzt 16, Cha 10	S 24, Zr 28, Bd 20, Int 2, Rzt 14, Cha 10
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +10, Ukrywanie +10, Zauważanie +10*	Ciche poruszanie +11, Wspinaczka +19, Zauważanie +9	Ciche poruszanie +12, Nasłuchiwanie +10, Tajniki dzicy +4*, Ukrywanie +13, Zauważanie +10
Atuty:	Finezja w broni (szpony, ugryzienie)	—	Finezja w broni (ugryzienie)
Klimat/teren:	Każde lasy, wzgórza, równiny i góry	Lasy i góry w klimacie gorącym oraz podziemia	Każde lasy, wzgórza, góry, równiny oraz podziemia
Występowanie:	Pojedynczo lub para	Pojedynczo lub zastęp (2-5)	Pojedynczo lub grupka (5-8)
Skala wyzwania:	6	7	7
Skarb:	Brak	Brak	Brak
Charakter:	Zawsze neutralny	Zawsze neutralny	Zawsze neutralny
Rozwój:	12-24 KW (mały)	14-26 KW (średni)	15-30 KW (średni)
	Legendarny wąż Duże zwierzę	Legendarny koń Duże zwierzę	Legendarny niedźwiedź Duże zwierzę
Kości wytrzymałości:	16k8+112 (184 pw)	18k8+144 (225 pw)	20k8+20 (230 pw)
Inicjatywa:	+7 (Zr)	+2 (Zr)	+2 (Zr)
Szybkość:	9 m, wspinanie 9 m, pływanie 9 m	24 m	15 m
KP:	22 (-1 rozmiar, +7 Zr, +6 naturalny)	19 (-1 rozmiar, +2 Zr, +8 naturalny)	216 (-1 rozmiar, +2 Zr, +10 naturalny)
Ataki:	Ugryzienie +19 wręcz	2 kopyto +21 wręcz i ugryzienie +16 wręcz	2 pazury +27 wręcz i ugryzienie +22 wręcz
Obrażenia:	Ugryzienie 1k8+12 i zatrucie	Kopyto 2k6+9, ugryzienie 1k6+4	Pazury 2k6+13, Ugryzienie 4k6+4
Zasięg/front:	1,5 m na 3 m (zwinieły)/3 m	1,5 m na 3 m /1,5 m	1,5 m na 3 m /1,5 m
Specjalne ataki:	Poprawione łapanie, duszenie 1k8+12, zatrucie	—	Poprawione łapanie
Specjalne cechy:	Węch	Węch	Węch
Rzuty obronne:	Wytrw +17, Ref +17, Wola +7	Wytrw +19, Ref +13, Wola +8	Wytrw +19, Ref +14, Wola +9
Atrybuty:	S 26, Zr 24, Bd 24, Int 1, Rzt 14, Cha 7	S 28, Zr 14, Bd 26, Int 2, Rzt 14, Cha 10	S 36, Zr 14, Bd 24, Int 2, Rzt 16, Cha 12
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +12, Równowaga +24, Ukrywanie +14, Wspinaczka +18, Zauważanie +12	Nasłuchiwanie +8, Ukrywanie -2, Zauważanie +8	Nasłuchiwanie +8, Pływanie +10, Ukrywanie -2, Zauważanie +8
Atuty:	—	—	—
Klimat/teren:	Regiony w klimacie umiarkowanym i gorącym, wody oraz podziemia	Każdy region	Każde lasy, wzgórza, góry, równiny oraz podziemia
Występowanie:	Pojedynczo	Pojedynczo lub grupka (6-30)	Pojedynczo lub para
Skala wyzwania:	8	8	9
Skarb:	Brak	Brak	Brak
Charakter:	Zawsze neutralny	Zawsze neutralny	Zawsze neutralny
Rozwój:	17-32 KW (duży)	19-36 KW (duży)	21-40 KW (duży)
	Legendarny tygrys Duże zwierzę	Legendarny rekin Wielkie zwierzę	
Kości wytrzymałości:	26k8+182 (299 pw)	30k8+210 (345 sz)	
Inicjatywa:	+4 (Zr)	+4 (Zr)	
Szybkość:	15 m	pływanie 30 m	

KP:	23 (-1 rozmiar, +4 Zr, +10 naturalny)	22 (-2 rozmiar, +4 Zr, +10 naturalny)
Ataki:	2 pazury +29 wręcz i ugryzienie +24 wręcz	Ugryzienie +29 wręcz
Obrażenia:	Pazury 2k6+11, Ugryzienie 2k8+5	Ugryzienie 2k8+13
Zasięg/front:	1,5 m na 3 m /1,5 m	3 m na 6 m /3 m
Specjalne ataki:	Poprawione łapanie, skok do walki, rozszarpanie 2k6+5	Poprawione łapanie, polykanie w całości
Specjalne cechy:	Węch	Czuły węch
Rzuty obronne:	Wytrw +22, Ref +19, Wola +10	Wytrw +24, Ref +21, Wola +12
Atrybuty:	S 32, Zr 18, Bd 24, Int 2, Rzt 14, Cha 10	S 28, Zr 18, Bd 24, Int 1, Rzt 14, Cha 6
Umiejętności:	Ukrywanie +7*, Skakanie +15, Nasłuchiwanie +5, Ciche poruszanie +13, Pływanie +14, Zauważanie +7	Nasłuchiwanie +9, Zauważanie +9
Atuty:	—	—
Klimat/teren:	Każde lasy, wzgórza, góry, równiny oraz podziemia	Każde wody
Występowanie:	Pojedynczo lub para	Pojedynczo lub ławica (2-5)
Skala wyzwania:	10	10
Skarb:	Brak	Brak
Charakter:	Zawsze neutralny	Zawsze neutralny
Rozwój:	27-48 KW (duży)	31-60 KW (duży)

Legendarne zwierzęta posiadają niewiarygodną siłę, szybkość i potęgę – zdaniem niektórych teoretyków wypełnia je moc, która wynosi je ponad inne zwierzęta, by służyły naturze za obrońców. Niezależnie jednak, skąd się biorą, pojawiają się niezmiernie rzadko.

Legendarne zwierzęta są kolejnym etapem wzrostu potęgi zwierzęcia i choć wcale nie różnią się wielkością od zwyczajnych odpowiedników, są znacznie silniejsze nawet od złowieszczych ich wersji. Stanowią więc odpowiednik zwierzęcych towarzyszy dla druidów na wysokich poziomach. Umożliwiają mu taką przyjaźń, zyskujesz pewność, że towarzysz będzie wciąż użyteczny, gdy bohater wspinać się będzie na kolejne poziomy.

Gdy druid nabywa doświadczenie, jego zdolności magiczne oraz ogólna moc bardzo wzrastają, sprawiając, że możliwości zwierzęcego towarzysza coraz bardziej błędna. Jeżeli dodać do tego ograniczenie, uzależniające liczbę Kości Wytrzymałości towarzysza od KW samego druida (wyjawszy 1. poziom, na którym posiadać może towarzyszy w sumie o 2 KW), w końcu możliwości bohatera znacznie przerosną potęgę zwierzęcia. Łatwo to zauważyć, gdy zwróci się uwagę na skalę wyzwania dostępnych zwierząt. Druid 1. poziomu może posiadać mającego 2 KW towarzysza wilka (SW 1), który znacznie podnosi jego możliwości w walce, a więc i ogólną szansę przeżycia. Na poziomie 6. może posiadać towarzysza o 6 KW, na przykład niedźwiedzia brunatnego, który wciąż oddać mu może znaczne usługi w walce, choć jego SW wynosi już tylko 4. Kiedy jednak bohater awansuje na 16. poziom i zdobywa za towarzysza złowieszczygo tygrysa (16 KW), ten ma już tylko SW 8. W kategoriach poziomów spotkania istota o SW 8 jest tylko niewielkim dodatkiem do możliwości 16-poziomowej postaci. Oczywiście, złowieszczy tygrys jest istotą, z którą należy się liczyć, zwierzęcy towarzysz nie

jest już jednak dla druida tak poważnym wsparciem jak dawniej. Mało tego – druid traci również na wszechstronności, ponieważ najpotężniejsze zwierzęta są przy tym duże, jeśli nie wielkie, a wepchnięcie ich w ciasny korytarz podziemi to nie lada wyzwanie.

Zwierzęta legendarne pojawiają się niemal zawsze w towarzystwie druida czy innego bohatera na wysokim poziomie – w gruncie rzeczy, gdy nie są potrzebne, nie zostają nawet powołane do istnienia. Powstają ze zwykłych zwierząt dzięki mocy natury (lub bóstwa) wyłącznie wtedy, gdy bohater na wysokim poziomie potrzebuje odpowiedniego towarzysza. Słowem, kiedy wysoko-poziomowy druid wyrusza na poszukiwanie kompana, natura w cudowny sposób mu go podsuwa.

Legendarne zwierzęta traktowane są jak złowieszcze na potrzeby określenia, w jaki sposób działają na nie czary. Przykładowo, legendarne zwierzę może wykonać rzut obronny, by uchronić się przed działaniem uspokojenia zwierzęcia, zupełnie jak złowieszcze.

Legendarny orzeł

Ten upierzony na białą i żółto zwier uchodzi za zwiastuna dobrej pogody oraz szczęścia. Jak wszystkie ptaki drapieżne jest mięsożercą żywiącym się innymi ptakami, niewielkimi gadami, węzami i ssakami.

Umiejętności: *Legendarny orzeł otrzymuje premię rasową +12 do Zauważania w świetle dnia.

Legendarna małpa

Ta małpa nie wyróżnia się kolorem ani umaszczeniem, jednak nawet pobieżna obserwacja pozwoli stwierdzić, że jest silniejsza, szybsza i wytrzymalsza od innych przedstawicieli tego gatunku.

Walka

Legendarne małpy agresywnie strzegą swego terytorium.



Rozrywanie (zw): Gdy legendarna małpa trafi obydwo-
ma pazurami, wbija je w ciało przeciwnika i rozrywa ofiarę.
Zadaje dzięki temu automatycznie 2k8+15 obrażeń.

Legendarny wilk

Ten groźnie wyglądający wilk o białym, szarym lub czar-
nym futrze nie jest zwykle agresywny w stosunku do hu-
manoidów, choć głód może skłonić go do ataku.

Walka

Napotkany samotnie, legendarny wilk może walczyć lub
się wycofać, by zwołać watahę. Gdy to tylko możliwe, le-
gendarne wilki polują stadnie.

Przewracanie (zw): Legendarny wilk, któremu uda
się ugryźć przeciwnika (udane trafienie), może próbo-
wać go przewrócić (patrz Przewracanie w Rozdziale 8
Podręcznika Gracza), nie wykonując ataku dorykowego ani
nie prowokując ataku okazyjnego. Jest to akcja darmowa.
Jeśli próba się nie powiedzie, przeciwnik nie może pró-
bować przewrócić wilka.

Umiejętności: Legendarny wilk otrzymuje premię
rasową +2 do testów Nasłuchiwania, Cichego porusza-
nia i Zauważania oraz premię rasową +4 do testów Ukry-
wania. *Ponadto zyskuje premię rasową +8 do Tajników
dziczy, gdy tropi przy użyciu węchu.

Legendarny wąż

Tego dusiciela o silnym jądzie spotkać można w jezio-
rach, rzekach i potokach. Atakuje tylko sprowokowany.

Walka

Zatrucie (zw): Ugryzienie, rzut obronny na Wytrwa-
łość (ST 25), początkowe i drugorzędne obrażenia – tym-
czasowe obniżenie Bd o 1k8.

Poprawione łapanie (zw): Aby użyć tej zdolno-
ści legendarny wąż musi ugryźć (udany atak). Jeśli uży-
je trzymanie, może dusić.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwarcia legen-
darny wąż zadaje 1k8+12 punktów obrażeń istocie dużej
mniejszej.

Umiejętności: Legendarny wąż otrzymuje pre-
mię rasową +8 do testów Ukrywania, Nasłuchiwania i Zau-
ważania oraz premię rasową +16 do testów Równowagi.
Jego Zręczność jest wyższa od Siły, może w testach W-
naczk używać modyfikatora ze Zręczności.

Legendarny koń

Legendarnego konia nie można oswoić – trzeba
z nim zaprzyjaźnić. Starożytne podania wspomi-
o bohaterach, którzy dosiadali takich rumaków, jed-
nak one są stosunkowo rzadkie. Legendarny
może atakować niosąc jeźdźcę, ten jednak nie m-
sam zaatakować, chyba że powiedzie mu się test
dziełstwa (ST 10).

Udźwig: Lekki ładunek to dla złowieszczonego ko-
nia mniej niż 600 kilogramów, średni – od 601 do 1200
kilogramów, ciężki – od 1201 do 1800 kilogramów. Jest w-
nie ciągnąć ciężar o wadze 9000 kg.

Legendarny niedźwiedź

Pomimo ogromnej siły, legendarne niedźwiedzie nie
kują zwykle ludzi, odżywiają się bowiem głównie roś-
linami i rybami.

Walka

Poprawione łapanie (zw): Aby użyć tej zdolności
legendarny niedźwiedź musi trafić pazurami (jeden ud-
any atak).

Legendarny tygrys

Legendarny tygrys jest najstraszliwszym i najgroźniejszym drapieżnikiem, jaki stąpa po lądzie. Mierzy od 2,5 do 3 metrów i waży do 300 kilogramów.

Walka

Skok do walki (zw): Jeśli legendarny tygrys skoczy na przeciwnika w pierwszej rundzie walki, może wykonać akcję pełnego ataku nawet, jeśli wcześniej się poruszył (wykonał akcję ruchu).

Poprawione łapanie (zw): Aby użyć tej zdolności, legendarny tygrys musi ugryźć przeciwnika (udane trafienie). Jeśli uzyska trzymanie, może rozszarpywać.

Rozszarpanie (zw): Legendarny tygrys wykonać może zadnimi łapami dwa ataki (+29 wręcz), których ofiarą pada trzymane stworzenie. Każdy atak zadaje 2k6+5 obrażeń. Tygrys może rozszarpywać, gdy skoczy do walki z przeciwnikiem (patrz wcześniej).

Umiejętności: Legendarny tygrys otrzymuje premię rasową +8 do testów Ukrywania i Cichego poruszania. *W terenie porośniętym wysoką trawą lub o gęstym poszyciu premia ta wzrasta do +16.

Legendarny rekin

Legendarny rekin poluje na wszystko, co pływa w morzach.

Walka

Poprawione łapanie (zw): Aby użyć tej zdolności, legendarny rekin musi ugryźć (udany atak). Jeśli uzyska trzymanie, może połykać w całości.

Połykanie w całości (zw): Legendarny rekin może połknąć złapanego przeciwnika o rozmiarze dużym lub mniejszym, wykonując udany test zwarcia. Ofiara we wnętrzu istoty otrzymuje w każdej rundzie 2k8+13 obrażeń miażdżonych plus 1k8+4 obrażeń od kwasu. Połknięty może się wydostać, wykonując udany test zwarcia. Powraca wówczas do pyska rekina, gdzie, by wyrwać się na wolność, wygrać musi kolejny test zwarcia. Połknięty może również rozciąć brzuch, zadając mu 50 lub więcej obrażeń (KP 18) za pomocą pazurów lub malutkiej broni tnącej. Gdy połknięta istota wydostanie się w ten sposób, mięśnie rekina zasklepiają ranę i kolejna ofiara sama musi wyciąć sobie drogę.

W brzuchu rekina mieszczą się dwie duże, trzy średnie, cztery małe, osiem malutkich, szesnaście drobnych lub trzydzieści dwie filigranowe istoty.

Czuły węch (zw): Legendarny rekin wyczuwa za pomocą węchu istoty w promieniu 54 metrów. Wyczuwa też krew w wodzie – w odległości 1,5 kilometra.

ROZDZIAŁ 5: KLASY PRESTIŻOWE

Tak, tak, to ja, słynny pogromca demonicznego smoka Korthosa. Bądźcie pod wrażeniem i zróbcie miejsce.

– Jalyn, zabójca smoków

Wprowadzona w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI idea klas prestiżowych mówi, iż nakładają one na postacie pewne wymagania. Jeśli nie napisano inaczej, wykorzystując którąś z nich bohater musi postępować zgodnie ze wszystkimi standardowymi zasadami wieloklasowości.

CYKLON

Oto spokój pośrodku wirującej zasłony morderczych ostrzy. Poeci używają barwnych określeń, porównując na przykład ruchy cyklonu i jego dwóch kling do ruchów tanecznych, ale siła tego stylu walki nie tkwi w tańcu. Nie tkwi też w robieniu wrażenia na kimkolwiek – a już na pewno nie na poetach. Cyklon poświęca całą uwagę opanowaniu największych tajników walki dwoma rodzajami broni w jednym jedynym celu: sianiu zniszczenia wśród wrogów.

Cykloni, będący najczęściej zadeklarowanymi indywidualistami, rzadko rozwijają swą sztukę, przechodząc jakieś formalne szkolenia. Zamiast tego szlifują umiejętności ciągle ich używając i eksperymentując na wrogach. Dlatego też, niezależnie od tego, jak sławny stanie się któryś z nich, jest bardzo wątpliwe, by przyjął uczniów. Mówią, że ich sztuki można się nauczyć, ale nie sposób jej nauczać.

Ta klasa prestiżowa jest otwarta dla wszystkich klas i ras. Choć cyklonów spotyka się rzadko, każda humanoidalna rasa może się poszczycić przynajmniej kilkoma z nich. Spośród elfów wywodzą się bystrzy, zwinni cykloni, wykorzystujący przewagę zręczności. Krasnoludy najmniej nadają się na przedstawicieli tej klasy prestiżowej – może dlatego, że lubują się w ciężkich pancerzach i ciężkiej broni. Nawet przedstawiciele mniejszych ras z powodzeniem mogą zainteresować się tą karierą.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać cyklonem.

Bazowa premia do ataku: +9.

Atuty: Atak z doskoku, Finezja w broni (dowolnej) lub Zogniskowanie broni (dowolnej), Oburęczność, Ruchliwość, Uniki, Walka dwoma rodzajami broni.

TABELA 5-1: CYKLON

Poziom	Bazowa premia do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wolę Specjalne	Rzut obronny na
1	+1	+2	+0	+0	Poprawiona walka dwoma rodzajami broni
2	+2	+3	+0	+0	Parowanie drugą ręką +2
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Parowanie drugą ręką +4
5	+5	+4	+1	+1	Sprawniejsza walka dwoma rodzajami broni
6	+6	+5	+2	+2	
7	+7	+5	+2	+2	Parowanie drugą ręką +6
8	+8	+6	+2	+2	Doskonała oburęczność
9	+9	+6	+3	+3	
10	+10	+7	+3	+3	Niedościgniona walka dwoma rodzajami broni



Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe cyklona (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Wspinaczka (S) i Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe cyklona:

Biełość w broni i pancerzu: Cyklon nie zyskuje biełości w żadnej broni ani pancerzu.

Poprawiona walka dwoma rodzajami broni: Poczynając od 1. poziomu cyklon może walczyć dwoma rodzajami broni tak, jakby posiadał atut Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, jeśli tylko nie nosi zbroi lub jest w lekkim pancerzu. Nie może wykorzystywać tej zdolności, gdy ma na sobie średni bądź ciężki pancerz lub gdy walczy bronią podwójną (na przykład podwójnym mieczem).

Parowanie drugą ręką: Na 2. poziomie cyklon zyskuje atut premiowy Parowanie drugą ręką. W miarę zdobywania kolejnych poziomów, zwiększa się premia do KP użytkownika dzięki temu atutowi (+4 na 4. poziomie i +6 na 6.).

Sprawniejsza walka dwoma rodzajami broni: Na 5. poziomie cyklon może walczyć dwoma rodzajami broni tak, jakby posiadał atut Sprawniejsza walka dwoma rodzajami broni, jeśli tylko nie nosi zbroi lub jest w lekkim pancerzu. Nie może wykorzystywać tej zdolności, gdy ma na sobie średni bądź ciężki pancerz lub gdy walczy bronią podwójną (na przykład podwójnym mieczem).

Doskonała oburęczność: Poczynając od 8. poziomu cyklona, jego kary do testów ataku wynikające z walki dwoma rodzajami broni obniżają się o 2, jeśli tylko nie nosi zbroi lub

jest w lekkim pancerzu. Dzięki temu, jeżeli walczy z lekkim orężem w drugorzędnej ręce, nie cierpi kar do testów ataku wynikających z walki dwoma rodzajami broni (jeśli w drugiej ręce nie jest lekka, cierpi karę -2 do ataków zarówno wyprowadzanych podstawową, jak i drugorzędną kończyną).

Niedościgniona walka dwoma rodzajami broni: Na 10. poziomie cyklon zyskuje dodatkowy atak bronią trzymaną w drugorzędnej ręce, jeśli tylko nie nosi zbroi lub jest w lekkim pancerzu. Poza 3 atakami w rundzie drugorzędnym orężem, które może wyprowadzić (dla Poprawionej walce dwoma rodzajami broni i Sprawniejszej walce dwoma rodzajami broni) z karami odpowiednio 0, -5 i -10, może wykonać czwarty atak, jednak kary do testu wynosi w takim przypadku -15 (patrz Tab. 8-2: Kary za walkę dwoma rodzajami broni w Podręczniku Gracza). Cyklon nie może używać tej zdolności, ma na sobie średni bądź ciężki pancerz lub gdy walczy bronią podwójną (na przykład podwójnym mieczem).

DETEKTYW STRAŻY

Gdy ciemną nocą ktoś pada ofiarą ataku złodzieja lub mordercy, mieszkańcy zawsze się zastanawiają, czy ktoś, kto mógłby wytropić sprawców i dopilnować sprawiedliwości stało się zadość. A kiedy czuwa detektyw straży, mogą spać spokojnie.

Przedstawiciel tej klasy prestiżowej specjalizuje w rozwiązywaniu zagadek kryminalnych. Wykorzystując całą baterię umiejętności i zdolności przydatnych w wynajdywaniu wskazówek, ocenia i odrzuca możliwe scenariusze, póki nie zostanie tylko jeden – prawdziwy. Reguła dowodów, której musi przestrzegać (patrz ramka), powstrzymuje go przed odkrywaniem prawdziwych metodami i zmusza do poszukiwania dowodów skupiając się wyłącznie na bezspornych faktach. Oczywiście, gdy detektyw straży rozwiąże już zagadkę, jest więcej niż prawdopodobne, że winni nie będą chcieli oddać się w ręce wymiaru sprawiedliwości. Dlatego ważne, by dobrze opanował on również techniki walki.

W miastach większość członków straży to wojownicy i zbrojni, ale detektywi zwykle zaczynają swoją karierę jako tropiciele lub łotrzykowie. Przeważająca większość tych z pierwszych wymienionych, którzy wybierają tę klasę prestiżową, to miejscy tropiciele (patrz Rozdział Czarodzieje, zaklinacze, kapłani i bardowie spełniający magania tej klasy prestiżowej doskonale się w niej sprawdzają, ale czasami się okazuje, że Reguła dowodów staje się drogą odkrycia prawdy sposobami, którymi dysponują. Dla elfów taka droga życiowa jest szczególnie atrakcyjna, bo wynosi ona na piedestał umysł, dając okazję do dość pośredniego okazania przewagi intelektualnej. Wrodzona dociekliwość gnomów i niziołków jest w tym zawołanie niezbędna. Wiele przedstawicieli tych klas właśnie z niej stało się skutecznymi członkami straży miejskiej, gdzie niewielkie rozmiary zwykle przeszkadzają.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać detektywem straży.

Charakter: Każdy nie-zły.

Umiejętności: Przeszukiwanie ranga 8, Wiedza wolna) ranga 4, Zbieranie informacji ranga 4.

Atuty: Tropienie.

Specjalne: Detektyw straży musi postępować zgodnie z Regułą dowodów (patrz ramka). Jeśli zlekceważy

kodeks, traci wszystkie specjalne zdolności zapewniane przez niniejszą klasę prestiżową dopóki nie ukończy sześciomiesięcznego ponownego szkolenia pod okiem lokalnych władz.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe detektywa straży (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Fałszerstwo (Zr), Jeździectwo (Zr), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Otwieranie zamków (Zr), Pływanie (S), Półśłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (dowolne) (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Szacowanie (Int), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Zr), Wiedza (dowolna) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.



świadkiem przestępstwa, kreuje z grubsza prawidłowe wyobrażenie o przestępcy, nawet jeśli świadek go nie widział. Jeśli postać chce, może spróbować przenieść ten obraz na papier wykorzystując umiejętność Rzemiosło (malowanie). Opis, zarówno werbalny jak i wizualny, zapewnia premię z ośnienia +2 do dalszych testów Zbierania informacji podczas kolejnych rozmów ze świadkami tego samego przestępstwa oraz osobami znającymi sprawcę.

Wyspecjalizowanie:

Na 2. poziomie postać uzyskuje atut Wyspecjalizowanie, niezależnie od wartości Intelaktu.

Nadzwyczajne rozbrajanie:

Począwszy od 3. poziomu detektyw straży, który usiłuje kogoś rozbroić, zawsze uważany jest za uzbrojonego, a ponadto otrzymuje premię +4 do wszystkich testów ataku wykonanych podczas rozbrajania.

Przesłuchiwanie zespołowe: Gdy detektywowi straży co najmniej 3. poziomu powiedzie się test Blefowania wykonywany względem jakiejś osoby, automatycznie zapewnia komuś innemu przez 1 rundę premię z okoliczności +4 do testu Zastraszania tej samej ofiary. Kiedy przedstawicielowi tej klasy prestiżowej powiedzie się test Zastraszania, może zapewnić analogiczną premię z okoliczności +4 do czyjegós testu Blefowania (dwóch detektywów straży może się wzajemnie wspierać w ten sposób przez wiele rund).

Dedukcja (zc): Detektyw straży może poprosić o wskazówkę pomocną przy zagadce, układance lub pułapce. Poświęcając akcję standardową, gracz wysuwa przypuszczenie, które może być prawdziwe lub nie (na przykład: „Zrobił to półork” lub „Gdy pociągnę za czerwony drążek, drzwi się otworzą”). MP w tajemnicy wykonuje rzut procentowy (szansa powodzenia = 70% + 1% na każdy poziom w tej klasie prestiżowej) – udany oznacza, że prowadzący zgodnie z prawdą potwierdza przypuszczenie gracza lub mu zaprzecza, nie wyjaśniając jednak, dlaczego przypusz-

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe detektywa straży.

Biełość w broni i pancerzu: Detektyw straży biegle posługuje się lekkim i średnim pancerzem, tarczami oraz całą bronią prostą i żołnierską.

Szkolenie straży miejskiej: Na 1. poziomie detektyw uzyskuje premię +2 z ośnienia do wszystkich testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania, Wyczucia pobudek i Zauważania.

Obsesyjna specjalność: Gdy detektyw straży osiąga 2. poziom, obsesyjnie szuka wiedzy na konkretny temat. Wybierz jedną dziedzinę umiejętności Wiedza na swoją specjalność. Postać otrzymuje premię równą poziomowi w tej klasie prestiżowej przy wszystkich testach tej umiejętności.

Profil (zw): Na 2. poziomie detektyw straży może stworzyć obraz kogoś oskarżonego o przestępstwo. Wykonując udany test Zbierania informacji (ST 15) w rozmowie ze

TABELA 5-2: DETEKTYW STRAŻY

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na —	Wytrwałość	Refleks	Wola	Specjalne
1	+0	+0	+2	+2	+2	Szkolenie straży miejskiej
2	+1	+0	+3	+3	+3	Obsesyjna specjalność, profil, wyspecjalizowanie
3	+2	+1	+3	+3	+3	Nadzwyczajne rozbrajanie, przesłuchiwanie zespołowe
4	+3	+1	+4	+4	+4	Dedukcja 1/dzień, synchronizacja umiejętności
5	+4	+1	+4	+4	+4	Bez kary za stłuczenia, wyczuwanie sekretnych drzwi
6	+4	+2	+5	+5	+5	Zlokalizowanie przedmiotu
7	+5	+2	+5	+5	+5	Dedukcja 2/dzień, skuteczniejsze stłuczenia
8	+6	+2	+6	+6	+6	Ogledziny zwłok
9	+6	+3	+6	+6	+6	Wykrycie kłamstwa, zlokalizowanie stworzenia
10	+7	+3	+7	+7	+7	Dedukcja 3/dzień, ośnienie

Reguła dowodów

Jako dowód liczy się tylko bezsporny fakt, a nie podejrzenia. Podejrzan nie może być oskarżony o popełnienie przestępstwa, póki nie zostaną znalezione bezsporne dowody jego uczestnictwa czy współudziału w zbrodni. Może on również się przyznać.

Przy pościgu za podejrzanym przestępcą nie wolno stosować niepotrzebnej przemocy. Należy go postawić przed wymiarem sprawiedliwości, a nie zabić przy pierwszej nadarzającej się okazji.

Niedozwolone jest przywłaszczanie sobie dóbr należących do podejrzanego, chyba że w ten sposób uzyskuje się dowód przeciwko niemu lub innemu podejrzanemu.

Dowody uzyskane dzięki magii wykrywania, mocom psionicznym lub też innym magicznym i nadnaturalnym metodom musi potwierdzić albo materialny dowód, albo dobrowolne przyznanie się do winy. Tylko konkretne dowody, a nie poszlaki, usatysfakcjonują wszystkich członków społeczności.

Prześluchiwanie podejrzanego jest niedozwolone, chyba że zeznaje dobrowolnie lub oskarżono go o popełnienie przestępstwa.

Uwięzienie osoby podejrzanego o popełnienie przestępstwa nie jest dozwolone, chyba że postawiono jej konkretne zarzuty.

Ochrona niewinnych jest ważniejsza niż ujęcie podejrzanego przestępcy.

Detektyw straży nie może świadomie popełniać przestępstw.

Złamanie tych zasad może skutkować uwolnieniem podejrzanego i/lub zwolnieniem z pełnionych obowiązków detektywa straży.

czenie jest słuszne. Jeśli zaś rzut się nie powiedzie, MP nie udziela żadnych informacji. Mistrz Podziemi zawsze może stwierdzić, że detektyw straży nie ma dość informacji, aby móc uciec się do dedukcji, ale w takim przypadku próba nie zmniejsza dziennego limitu użycia tej zdolności. Detektyw straży na 4. poziomie może użyć tej zdolności raz dziennie, następnie zyskuje jedno dodatkowe jej dzienne wykorzystanie na każde trzy zdobyte poziomy w tej klasie prestiżowej.

Synchronizacja umiejętności: Na 4. poziomie detektyw straży może wybrać jedną z następujących par umiejętności: Błefowanie-Dyplomacja, Błefowanie-Zbieranie informacji, Dyplomacja-Zbieranie informacji, Nasłuchiwanie-Czytanie z warg, Nasłuchiwanie-Zauważanie, Przebieranie-Zbieranie informacji, Ukrywanie-Ciche poruszanie, Wspinaczka-Ciche poruszanie, Wycucie pobudek-Zauważanie, Zauważanie-Otwieranie zamków, Zauważanie-Przeszukiwanie, Zauważanie-Unieszkodliwianie mechanizmów, Zbieranie informacji-Wycucie pobudek. Jeśli ma co najmniej rangę 5 w obu wybranych umiejętnościach, zyskuje premię synchroniczną +2 przy ich testowaniu.

Bez kary za stłuczenia (zw): Od 5. poziomu detektyw straży może zadawać stłuczenia bronią powodującą normalne obrażenia, nie podlegając przy tym karze -4 do testów ataku.

Wyczuwanie sekretnych drzwi (zw): Począwszy od 5. poziomu wystarczy, że detektyw przejdzie w odległości 1,5 metra od sekretnych drzwi, a ma prawo do testu Przeszukiwania, tak jakby ich aktywnie szukał. Elfi detektywi otrzymują premię z olśnienia +2 do wszystkich testów Przeszukiwania wykonanych podczas szukania sekretnych i ukrytych drzwi.

Zlokalizowanie przedmiotu (zc): Począwszy od 6. poziomu detektyw straży może wywołać efekt analogiczny do czaru zlokalizowanie przedmiotu rzuconego przez zaklinacza na poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej. Tej zdolności można użyć raz dziennie.

Skuteczniejsze stłuczenia (zw): Od 7. poziomu detektyw straży może dodać swój modyfikator z Intelaktu do stłuczeń przy każdym ataku, który powoduje wyłącznie stłuczenia.

Oględziny zwłok (zn): Wykonując udany test Przeszukiwanie (ST 20) detektyw straży 8. lub wyższego poziomu może odkryć przyczynę śmierci każdej osoby, której zwłoki bada. Jeśli ma wystarczająco

co dużo czasu, może w tym teście wziąć 20. Udany test oznacza, że wie, co zabiło daną osobę, jak duży i silny był morderca, a także poznaje inne ważne informacje, które zechce odkryć MP.

Wykrycie kłamstw (zc): Począwszy od 9. poziomu detektyw straży może wywołać efekt analogiczny do czaru wykrycie kłamstw rzuconego przez zaklinacza na poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej. Tej zdolności można użyć raz dziennie.

Zlokalizowanie stworzenia (zc): Począwszy od 9. poziomu detektyw straży może wywołać efekt analogiczny do

czaru zlokalizowanie stworzenia rzuconego przez zaklinacza na poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej. Tej zdolności można użyć raz dziennie.

Olśnienie (zn): Raz na dzień, 10-poziomowy detektyw straży może wykonać test Intelaktu (ST 20). Nie może w tym teście wziąć ani 10, ani 20. Jeśli test się powiedzie, otrzymuje premię z olśnienia +10 do jednego testu danej dziedziny Wiedzy. Jeśli ma w danej Wiedzy rangę, może spróbować wykonać test niewyszkolony.

GARDZĄCY MAGI

Magia jest zła. Magia kusi. Magia wypacza. Magia korupuje. Ten, kto nie potrafi zaakceptować tych prawd, nie ma żadnego interesu w wybraniu ścieżki gardzącego magią.

Gardzący magią buntuje się przeciwko magii królestwa w otaczającym go fantastycznym świecie. Nie dla niego, żeby w nią nie wierzył – wie aż za dobrze, że magia jest realna. Poczł jej brutalną siłę, gdy paliła jego ciało lub wdzierała mu kontrolę nad jego własnym umysłem. Ci inni mogą ignorować niebezpieczeństwa związane z użyciem magii i poddawać się jej syreniej pieśni o mocy, którą gardzący magią wie swoje. Dla niego magia jest tylko protezą, zawadzającą i osłabiającą tego, kto jej używa. Zależąc tylko na sobie, gardzący magią staje się silniejszy, twardszy, bystrzejszy i zwinniejszy niż którykolwiek z jego towarzyszy. Aby to osiągnąć, podąża własną ścieżką, świadomie rezygnując z korzyści dawanych przez magię i niszcząc każdy magiczny przedmiot, na jaki się natknie.

Gardzący magią mogą wyznawać dowolny kodeks moralny czy filozofię, częściej jednak skłaniają się w stronę chaosu niż prawa. Żli przedstawiciele tej klasy prestiżowej ścigają i zabijają najpotężniejszych użytkowników magii, jakich mogą znaleźć – wszystko po to, by ukazać prawdę o słabości czarodzieja i zaklinacza. Dobrzy gardzący magią poświęcają się oczyszczeniu świata ze złych czarów, ale też postrzegają samych siebie jako żywe przykłady na to, jak zwykła siła mięśni może pokonać podstępne zaklęcia.

Choć gardzący magią robią co w ich mocy, by opisać się wszystkim czarom – nawet tym kosztownym – jakimi na nich rzucają, niektórzy z biegiem czasu uczą się traktować magię wykorzystywaną przez ich towarzyszy. Niekiedy twierdzą, że dają dobry przykład. Inni uzasadniają to tym, że tylko tolerując pomniejszych złoczyńców, w stanie dobrać się do tych potężniejszych. Niezależnie od stosowanych wymówek, sojusze pomiędzy gardzącymi magią a używającymi jej – nieważne jak ulotny i nieumotywniony – rzadko jest związkiem spokojnym.

Niewiele istot poza krasnoludzkimi wojownikami i ludzkimi czy półludzkimi barbarzyńcami jest w stanie docenić styl życia gardzącego magią. Elfów, półelfów i gnomów od chwili narodzin otaczają dobrodziejstwo magii, małe są więc szanse, że wkroczą na tę ścieżkę. Z drugiej strony krasnoludy mają wrodzoną nieufność wobec magii, a wielu ludzi mieszkających z dala od miast, brak zaufania podziela. Z oczywistych względów klasa nie powinna brać pod uwagę żadną postać rzucającą czar, bo oznacza to w praktyce rezygnację z korzyści dawanych przez poprzednią klasę. Nawet paladyni i tropiciele winni się dobrze zastanowić, nim rozstaną się ze swoimi zaklęciami i zdolnościami czaropodobnymi. Czasami klasę prestiżową wybierają wojownicy i łotrzykowie, większość gardzących magią to barbarzyńcy. Niektórzy powiadają, że tylko takie prymitywne, myślące jednorożce umysły mają szansę na ostateczne odrzucenie magii.

Kość Wytrzymałości: k12.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać gardzącym magią.

Atryuty: Błyskawiczny refleks, Wielka wytrwałość, Żelazna wola.

Specjalne: Postać musi paść ofiarą magicznego ataku, który ją poważnie zrani lub zagrozi jej życiu. Musi też sprzedać lub porzucić wszystkie swoje magiczne przedmioty (w tym magiczną broń, zbroje i eliksiry) oraz wyrzec się rzucania wszelkich zaklęć i zdolności czaropodobnych, których dotąd używała.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe gardzącego magią (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (S), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Rzt), Rzemiosło (dowolne) (Int), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyczuwanie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe gardzącego magią.

Biegłość w broni i pancerzu: Gardzący magią nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani zbroi.

Odporność na czary (zw): Na 1. poziomie gardzący magią zyskuje odporność na czary 11. Wartość ta zwiększa się o +1 na każdy poziom w tej klasie prestiżowej i kumuluje się z każdą inną stosowną odpornością na czary, jaką postać posiada.

Porzucenie magii: Poza wyrzeknięciem się używania zaklęć, zdolności czaropodobnych i magicznych przedmiotów, przedstawiciel tej klasy prestiżowej musi też porzucić wszelkie korzyści płynące z używania magii przez innych – w tym leczenia magią. Musi więc podejmować próby obrony przed każdym czarem, który zezwala na rzut obronny. W przypadku większości korzystnych czarów, takich jak przemieszczanie czy neutralizacja

trucizny, udany rzut obronny niweczy działanie magii. W przypadku zaklęć leczenia oznacza tylko połowiczną korzyść. Każdy gardzący magią, który nieświadomie użyje magicznego przedmiotu lub rzuci czar (na przykład będąc pod wpływem zaklęcia *zauroczenie osoby* lub *dominacja nad osobą*), na tydzień traci wszystkie zdolności specjalne tej klasy prestiżowej.

Premia do atrybutu (zw): Poczynając od 1. poziomu, postać na każdym poziomie gardzącego magią zyskuje premię odziedziczoną +1 do dowolnego wybranego atrybutu.

Szybkie leczenie (zw): Gardzący magią odzyskuje punkty wytrzymałości wyjątkowo szybko. Na 1. poziomie postać leczy 1 punkt na rundę, jednak nie więcej niż 10 dziennie. Liczba punktów wytrzymałości odzyskiwanych na rundę rośnie o +1 na każde cztery poziomy tej klasy prestiżowej, a maksimum, które może odzyskać dziennie, rośnie o 10 na każde dwa poziomy gardzącego magią. Poza powyższymi wyjątkami ta zdolność działa tak samo, jak szybkie leczenie opisane we wstępie do Księgi Potworów.

Niszczenie magii: Niszcząc magiczne przedmioty, przedstawiciel tej klasy prestiżowej otrzymuje dostęp do zdolności redukcja obrażeń (patrz dalej). Jeśli upłynęło więcej niż 24 godziny od zniszczenia magicznego przedmiotu

o wartości przynajmniej 100 sz na każdy punkt redukcji obrażeń, zdolność zanika do czasu, aż ten warunek nie zostanie spełniony.

Redukcja obrażeń (zw): Na 2. poziomie gardzący magią zyskuje redukcję obrażeń 3/+1. Zwiększa się ona o 2/+1 na każde dwa poziomy tej klasy prestiżowej. Redukcja obrażeń działa dopóki gardzący magią co 24 godziny niszczy przedmioty magiczne o wymaganej wartości (patrz wcześniej, niszczenie magii). Efekt nie kumuluje się z redukcją obrażeń wynikającą z innych źródeł.



TABELA 5-3: GARDZĄCY MAGIĄ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na	Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+1		+2	+0	+2	OC 11, porzucenie magii, premia do atrybutu +1, szybkie leczenie 1 (10)
2	+2		+3	+0	+3	OC 12, premia do atrybutu +1, redukcja obrażeń 3/+1, niszczenie magii
3	+3		+3	+1	+3	Broń naturalna, OC 13, premia do atrybutu +1, szybkie leczenie 1 (20), zacięta obrona
4	+4		+4	+1	+4	OC 14, premia do atrybutu +1, redukcja obrażeń 5/+2
5	+5		+4	+1	+4	OC 15, premia do atrybutu +1, szybkie leczenie 2 (30)
6	+6		+5	+2	+5	OC 16, premia do atrybutu +1, redukcja obrażeń 7/+3, szczwany umysł
7	+7		+5	+2	+5	OC 17, premia do atrybutu +1, szybkie leczenie 2 (40)
8	+8		+6	+2	+6	OC 18, premia do atrybutu +1, redukcja obrażeń 9/+4
9	+9		+6	+3	+6	OC 19, premia do atrybutu +1, szybkie leczenie 3 (50)
10	+10		+7	+3	+7	OC 20, premia do atrybutu +1, redukcja obrażeń 11/+5

Zacięta obrona (zw): Na 3. poziomie gardzący magią zyskuje premię z naturalnego pancerza równą premii z Budowy (jeśli ta jest wystarczająco wysoka).

Broń naturalna (zw): Począwszy od 3. poziomu gardzący magią potrafi walczyć, jakby on i jego oręż byli jednością. Każda broń, której używa, na potrzeby pokonywania redukcji obrażeń działa jak naturalna (patrz redukcja obrażeń we wstępie do Księgi Potworów). I tak, jeśli gardzący magią ma redukcję obrażeń 3/+1, każdy oręż, którego używa, działa jak broń +1 na potrzeby pokonywania redukcji obrażeń przeciwnika.

Szczwany umysł (zw): Na 6. poziomie gardzący magią może uniknąć magicznych efektów, które powodują kontrolę lub przymus. Jeśli nie powiedzie mu się rzut obronny przeciwko efektowi ze szkoły zaklinanie, może powtórzyć rzut w następnej rundzie. Ma tylko jedną dodatkową szansę na wykonanie udanego rzutu obronnego.

Byli gardzący magią

Gardzący magią mogą łączyć klasy normalnie, dopóki przestrzegają ograniczeń wynikających z tej klasy prestiżowej. Każdy gardzący magią, który świadomie złamie zasady, używając magicznych przedmiotów lub rzucając czary, traci wszystkie specjalne zdolności związane z tą klasą prestiżową i nie może już w niej awansować. Jeśli później zachowa czystość (nie będzie używał magii) przez okres roku i jednego dnia, zdolności powracają i ponownie może zdobywać poziomy w tej klasie prestiżowej.

GEOMANTA

Kapłan odwołuje się do boskiej potęgi. Czarodziej ufa tylko księgom pełnym wiedzy tajemnej. Druid źródła czarów szuka w siłach natury. Dla geomanty zaś wszelka magia jest taka sama.

Geomancja to sztuka wykorzystywania magicznej energii pochodzącej z różnych źródeł, a przekazywanej przez samą ziemię. Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może ślezc nad zaklęciami jak czarodziej, modlić się niczym kapłan lub śpiewać jak bard, ale rzuca czary tak jak tylko on potrafi. W miejscu, które jest jego domem (może to być szczyt wysokiej góry, leśne knieje czy nawet głębiny oceanu), nakreśla linie mocy – potężne łączniki z samą ziemią. Czary rzucane poprzez nie są odbiciem jego siły woli. W miarę jednak jak geomanta awansuje, wysiłek związany z gromadzeniem magii poprzez ziemię odbija się na jego stanie, czyniąc go coraz bardziej i bardziej podobnym do ziemi i jej istot.

Geomantami zostać mogą tylko postacie posiadające więcej niż jedną klasę pozwalającą rzucać czary. Najpopularniejsze kombinacje to druid/zaklinacz i druid/czarodziej. Kapłani potrafiący dodatkowo rzucać czary wtajemniczeń też się nadają – najczęściej ścieżkę geomanty wybierają osoby mające dostęp do domeny roślin lub zwierząt. Kariera jest też otwarta dla barda lub tropiciela, który wybrał dodatkowo inną klasę pozwalającą rzucać poważniejsze czary.

Kość Wytrzymalności: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać geomantą:

Umiejętności: Wiedza (natura) ranga 6, Wiedza (tajemna) ranga 6.

Czary: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 2. poziomu i zaklęć objawień 2. poziomu.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe geomanty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Dymacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (dowolne) (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int), Wyczucie kierunku (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 modyfikator z Intelaktu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe geomanty:

Biegiłość w broni i pancerzu: Geomanta nie zyskuje biegiłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień/Czary znane: Co każdy poziom w klasie prestiżowej geomanta zyskuje czary tak, jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (dodatkowe korzyści płynące ze zwierzęcego kształtu, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater, zanim został geomantą, miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, musi zdecydować, z której z nich nikać będą nowe czary dziennie (i ewentualne nowe znane czary), a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Wyobcowanie: Postać powoli staje się coraz bliżej dzikiej naturze. Za każdym razem, gdy zdobywa poziom geomanty, wybierz wyobcowanie dla odpowiedniego poziomu (patrz Wyobcowanie, dalej).

Wszechstronność magiczna: Na 1. poziomie geomanta uczy się łączyć ze sobą magię objawień i wtajemniczeń. Nadal zyskuje i przygotowuje zaklęcia tak, robią to przedstawiciele odpowiednich klas pozwalających rzucać czary, do których należy. Jednak rzucając zaklęcia, może dopasowywać i łączyć możliwości różnych klas, by uzyskać jak najkorzystniejszy efekt, jeśli rzucający czar nie jest wyższego poziomu niż poziom wszechstronności w magii. I tak 4-poziomowy geomanta może rzucać każdy spośród 3-poziomowych czarów zaklinacza/czarodzieja, ignorując szansę niepowodzenia czaru wtajemniczeń związaną z noszonym pancerzem (wcześniej jednak, jeśli jest druidem, nie może nosić metalu w zbroi, bo to ograniczenie wynika ze złożonej przysięgi, nie zaś z praktycznego powodu). Geomanta może w ustalaniu ST rzutu obronnego na rzucane czary wtajemniczeń korzystać z premii z Roztropności lub też przy ustalaniu ST rzutu obronnego na rzucane zaklęcia objawień z premii z Intelaktu lub Charyzmy (zależnie od tego, którego normalnie używałby przy czarach wtajemniczeń). Jeśli czar wymaga tajemnego materialnego komponentu lub kondensatora objawień, postać może wykorzystać wolny z nich. Kapłan/geomanta mający też poziomy rodzaj, zaklinacza lub barda może zamienić dowolnie przygotowany czar objawień lub wtajemniczeń (poza rami domenowymi) na zaklęcie leczenia lub zadawania o równej bądź mniejszej mocy, musi jednak mieć możliwość rzucania rzeczonych zaklęć jako kapłan.

Linie geomantycznej mocy: Na 2. poziomie geomanta uczy się tworzenia magicznych połączeń z konkretnym rodzajem terenu. Wybierz jeden z następujących typów: wody, pustynie, lasy, bagna, wzgórza,

lub równiny. Na tym terenie efektywny poziom czarującego geomanty zwiększa się o +1. Na 6. poziomie i ponownie na 10. poziomie postać może albo wybrać nowy rodzaj terenu, na którym zyskuje premię +1 do poziomu czarującego, albo zwiększyć premię dotyczącą poprzedniego terenu o kolejne +1.

Wyobcowanie

Wyobcowanie to naturalna ewolucja prowadząca do jakiegś innej naturalnej formy. Ci, którzy doświadczają tego fenomenu, z upływem czasu zyskują cechy przynależne zwierzętom i roślinom. Geomanci doświadczają wyobcowania z każdym zdobytym poziomem. Jako zasadę opcjonalną można przyjąć, że wysokopoziomowi druidzi, którzy całe życie spędzają z dala od cywilizacji, też – za zgodą Mistrza Podziemi – przeżywają to zjawisko, mniej więcej raz na dziesięć lat.

Ten proces dzieli się na stadia. Gdy doświadczasz tego fenomenu po raz pierwszy, musisz wybrać jedno wyobcowanie ze stadium 1. Drugie wyobcowanie również musi być ze stadium 1. Potem masz prawo wybrać wyobcowanie z kolejnego stadium, jednak pod warunkiem, że posiadasz co najmniej dwa ze stadium poprzedniego. Na przykład, wyobcowanie ze stadium 4. może zostać wybrane tylko jeśli masz przynajmniej dwa wyobcowania ze stadium 1., dwa ze stadium 2. i dwa ze stadium 3. Możesz jednak wedle uznania wybierać wyobcowania ze stadiów niższych niż dopuszczalne w twoim przypadku. Na przykład, jeśli tylko masz ochotę, możesz – mając dwa wyobcowania ze stadium 1. – zamiast wyobcowania ze stadium 2., wybrać trzecie ze stadium 1.

Wyobcowania ze stadium 1. nie przekładają się w żaden sposób na mechanikę gry. Każde wyobcowanie ze stadium 2. i powyżej zapewnia stale działającą zdolność nadzwyczajną. Przy naturalnych atakach możesz w testach obrażeń korzystać z modyfikatorów z Siły, oprócz oczywiście ran od jadu i kwasu.

Stadium 1

1. Na twoim ciele pojawiają się cętki jak u leoparda.
2. Wyrasta ci ogon jak u kota.
3. Obrastasz piórami (ale nie rosną ci skrzydła).
4. Twoje brwi stają się zielone i krzaczaste.
5. Twoje włosy stają się płataniną krótkich gałązek.
6. Twoją skórę porasta delikatne futerko.
7. Twoja skóra robi się zielona i łuskowata.
8. Pod twoim dotykiem wędną kwiaty.
9. Twój głos przypomina głos psa, ale można cię zrozumieć.
10. Na twoim ciele pojawiają się paski jak u zebry.

TABELA 5-4: GEOMANTA

Poziom	Bazowa premia — Rzut obronny na —					Czary na dzień/Znane czary
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wola	Specjalne	
1	+0	+2	+0	+2	Wszechstronność magiczna 0, wyobcowanie 1	Obecna klasa +1
2	+1	+3	+0	+3	Linie geomantycznej mocy +1, wszechstronność magiczna 1, wyobcowanie 1	Obecna klasa +1
3	+2	+3	+1	+3	Wszechstronność magiczna 2, wyobcowanie 2	Obecna klasa +1
4	+3	+4	+1	+4	Wszechstronność magiczna 3, wyobcowanie 2	Obecna klasa +1
5	+3	+4	+1	+4	Wszechstronność magiczna 4, wyobcowanie 3	Obecna klasa +1
6	+4	+5	+2	+5	Linie geomantycznej mocy +2, wszechstronność magiczna 5, wyobcowanie 3	Obecna klasa +1
7	+5	+5	+2	+5	Wszechstronność magiczna 6, wyobcowanie 4	Obecna klasa +1
8	+6	+6	+2	+6	Wszechstronność magiczna 7, wyobcowanie 4	Obecna klasa +1
9	+6	+6	+3	+6	Wszechstronność magiczna 8, wyobcowanie 5	Obecna klasa +1
10	+7	+7	+3	+7	Linie geomantycznej mocy +3, wszechstronność magiczna 9, wyobcowanie 5	Obecna klasa +1



Stadium 2

1. Na plecach wyrasta ci mały garb jak u wielbłąda. Możesz obywać się bez wody do pięciu dni.
2. Porastasz gęstym białym futrem jak niedźwiedź polarny. Zyskujesz premię +8 do testów Ukrywania w zaśmieczonym terenie.
3. Poduszki u twych stóp przylegają do gładkich powierzchni, jak u jaszczurki. Zyskujesz premię +4 do testów Wspinaczki.
4. Potrafisz pędzić z szybkością łosia. Twoja szybkość poruszania się na lądzie rośnie o 1,5 metra.
5. Stajesz się urodziwy i pociągający jak driada. Zyskujesz premię +4 do testów Dyplomacji.
6. Stajesz się zwinny niczym kot. Zyskujesz premię +4 do testów Równowagi.
7. Wypuszczasz listki i zaczynasz odżywiać się dzięki fotosyntezie. Spożywanie jedzenia możesz zastąpić

przebywaniem na słońcu przez godzinę dziennie, ale wody potrzebujesz tyle samo, co do tej pory.

8. Twoja krew płynnie powoli niczym żywica. Otrzymujesz tylko połowę obrażeń progresywnych, jakie odnieść możesz w wyniku ranienia czy ropiejącej rany (patrz Rozdział 6).
9. Twoje oczy stają się bystre jak oczy szczura. Zyskujesz zdolność widzenia w słabym świetle.
10. Twoja skóra przybiera kolor odpowiadający barwie otoczenia, podobnie jak skóra ośmiornicy. Możesz zmieniać kolor, by stopić się z otoczeniem, zyskując premię +4 do testów Ukrywania.

Stadium 3

1. Z czoła wyrastają ci jelenie rogi. Zyskujesz atak rogami zadający 1k6 obrażeń.
2. Twoje ciało porasta cierniami. Atakując bez broni zadajesz obrażenia klute, a ci, którzy atakują cię bronią naturalną, cierpią za każdym udanym trafieniem 1k3 obrażenia klute.
3. Możesz dusić jak wąż. Zadajesz 1k3 obrażenia za każdym razem, gdy powiedzie ci się test zwarcia względem istoty twojego rozmiaru lub mniejszej.
4. Potrafisz tkąć siecią jak pajak. Możesz używać sieci do złapania w pułapkę ofiary, jak to opisano w przypadku potwornego pajaka w *Księdze Potworów*, ale nie możesz atakować siecią.
5. Wyrastają ci skrzela, jak u ryby. Możesz oddychać zarówno wodą, jak i powietrzem.
6. Twoje oczy stają się bystre jak oczy orla. Zyskujesz premię +4 do testów Zauważania w świetle dziennym.
7. Twoje oczy stają się bystre jak oczy sowy. Zyskujesz premię +4 do testów Zauważania w półmroku i ciemności.
8. Na palcach rąk wyrastają ci szpony jak u jastrzębia. Zyskujesz atut Finezja w broni (szpony) i możesz wykonać dwa ataki szponami w rundzie, każdy zadający 1k3 obrażenia.
9. Twoja szczeka wydłuża się jak u krokodyla. Zyskujesz atak ugryzieniem zadający 1k6 obrażeń.
10. Na palcach u stóp wyrastają ci pazury jak u lwa. Możesz wykonać dwa ataki rozszarpania, każdy zadający 1k4 obrażenia, jeśli uzyskasz trzymanie w walce z przeciwnikiem.

Stadium 4

1. Wyrasta ci żądło z kwasem jak u ogromniej mrówki. Możesz nim kłuć, zadając 1k4 obrażeń klutych + 1k4 obrażeń od kwasu.
2. Potrafisz przewracać jak wilk. Jeśli twój atak bronią naturalną się powiedzie, możesz wykorzystując darmową akcję spróbować przewrócić ofiarę – patrz opis wilka w *Księdze Potworów*.
3. Możesz wpadać w szal jak rosomak. Jeśli zostaniesz zraniony, wpadasz w szal jak 1-poziomowy barbarzyńca – patrz *Barbarzyńca* w *Podręczniku Gracza* – lub dostajesz +1 efektywny poziom do dowolnej klasy zapewniającej zdolność szału, ale tylko na użytek określania korzyści podczas szału.
4. Zyskujesz dzikość – zdolność typową dla dzików. Możesz walczyć bez żadnych kar, nawet gdy jesteś okaleczony lub umierający.
5. Możesz złapać przeciwnika jak niedźwiedź. Zyskujesz zdolność poprawionego łapania, opisaną we wstępie do *Księgi Potworów*.
6. Potrafisz skakać do walki jak leopard. Jeśli skoczysz na przeciwnika w pierwszej rundzie walki, możesz

wykonać akcję pełnego ataku, nawet gdy w tej rundzie już wykonałeś ruch.

7. Twoje ręce nabierają siły goryla. Zyskujesz premię do testów Siły przy niszczeniu przedmiotów.
8. Twoja szczeka staje się silna jak u łasicy. Możesz wczepić się w przeciwnika po udanym ugryzieniu i zadawać 1k3 obrażenia na rundę, dopóki nie zostanie oderwany. Wczepiony tracisz jednak premię KP ze Zręczności.
9. Możesz wypuścić atramentowe miazmaty ośmiornica. W wodzie możesz raz na minutę, w powietrzu raz na godzinę, wykonać akcję, uwolnić chmurę czarnego atramentu o boku 3 metrów – zapewnia to pełne ukrycie, a gdy ty w chmurze cierpią efekty całkowitych ciemności.
10. Twój nos staje się wyczulony jak u psa. Zyskujesz atut Węch; patrz Rozdział 2.

Stadium 5

1. Wyrasta ci róg jak u jednorożca. Zyskujesz premię do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko obrażeniom oraz atak bodźcem zadający 1k8 obrażeń.
2. Z pleców wyrastają ci skrzydła jak u ptaka lub nieperza. Możesz latać z prędkością 18 metrów.
3. Możesz zwinąć się w kołczastą kulę jak jeż. Zwin się, zyskujesz premię +4 do KP z naturalnego pancerza, nie możesz się poruszać ani atakować. Zwinięcie i rozwinięcie wymaga poświęcenia akcji standardowej.
4. Stajesz się zwinny jak skrzat. Zyskujesz premię +4 do rzutów obronnych na Refleks.
5. Zyskujesz zdolność wyczuwania drgań jak dżdżownica. Możesz wyczuć wszystko w promieniu 9 metrów co znajduje się w kontakcie z gruntem.
6. Twoje psie kły wydzielają truciznę. Jeśli trafisz w zieniem, ofiara musi wykonać rzut obronny Wytrwałość (ST 10 + 1/2 twojego poziomu postaci + twój modyfikator z Budowy) przeciwko truciznie. Początkowe obrażenia to tymczasowa utrata punktów Zręczności, drugorzędne to tymczasowa utrata 1k4 punktów Zręczności.
7. Twoje zmysły stają się wyczulone jak zmysły nietoperza. Zyskujesz atut Ślepowidzenie; patrz Rozdział 2.
8. Twoje stopy rozrastają się jak u słonia. Zyskujesz zdolność tratowania opisaną we wstępie do *Księgi Potworów*, zadając 2k4 punkty obrażeń miazdom a ST rzutu obronnego na Refleks wynosi 10 + twojego poziomu postaci + twój modyfikator z Siły.
9. Potrafisz biegać jak gepard. Raz na godzinę możesz wykonać szarżę, podczas której będziesz się poruszać z dziesięciokrotną prędkością.
10. Twoja skóra nabiera cech kory drzewa. Zyskujesz premię z naturalnego pancerza +1 do KP.

KLĄTWIARZ

– Nie spotkaj wzroku szamana o złym oku – ostrzegają mieszkańcy miasteczek, którzy zetknęli się już z kłątwarzem. Niestety, typowy pewny siebie poszukiwacz pogód rzadko usłyszy tę radę w odpowiednim momencie. A kłątwarz korzysta z tej niewiedzy, zaskakując ofiarę mocą swego spojrzenia. Wielu z przedstawicieli tej prestiżowej klasy rzuca klątwy prześladowujące ofiary niezarazem. Co potężniejsi potrafią wzbudzać strach, powołać magiczny sen lub zamieniać ofiary w niewolników jednym spojrzeniem.

Przedstawiciele tej klasy prestiżowej nie występują w cywilizowanych społecznościach – spotkać ich można

jedynie w plemionach goblinów, ogrów i orków. Większość, zanim zdecydowało się na tę ścieżkę rozwoju, było adeptami pełniącymi w plemionach obowiązki znachora i szamana. Zwykle przejmują oni władzę w szczepie, choć jest bowiem w stanie się im przeciwstawić?

Większość tych osobników to źli, skretyniali łotrzy pozbawieni jakiegokolwiek moralności, a przeważająca większość z nich nienawidzi ludzi, elfów, krasnoludów i innych cywilizowanych ras. Neutralni przedstawiciele tej klasy nie są wcale mniej niebezpieczni, zwłaszcza gdy ktoś zagrozi dobru ich plemienia.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać kłatwiarzem.

Rasa/Typ: Potworny humanoid, gigant, goblinoid lub inny prymitywny humanoid, taki jak ork czy gnoll.

Charakter: Każdy nie-dobry.

Umiejętności: Czarostwo 8 rang, Wiedza (tajemna) 10 rang, Tajniki dziczy 10 rang.

Czary: Umiejętność rzucania błyskawicy jako czaru objawień.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe kłatwiarza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (dowolna) (Rzt), Rzemiosło (dowolne) (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (dowolna) (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe kłatwiarza.

Biegłość w broni i pancerzu: Kłatwiarz nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień/Czary znane: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej kłatwiarz zyskuje czary tak, jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (dodatkowe korzyści płynące ze zwierzęcego kształtu, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater, zanim został kłatwiarzem, miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie (i ewentualne nowe znane czary), a zatem, w której uzyska „wirtualny poziom”.

Zły urok (zc): Na 1. poziomie kłatwiarz zyskuje atak wzrokowy, którego może używać raz na dzień na 1. poziomie i dwa razy na dzień na 2. poziomie. Potem na każde dwa poziomy tej klasy prestiżowej zyskuje kolejne wykorzystanie tej zdolności dziennie.

Aktywowanie tej mocy wymaga poświęcenia akcji standardowej, a działa ona przez liczbę rund równą poziomowi postaci w tej klasie prestiżowej. W każdej rundzie atak wzrokowy kłatwiarza automatycznie działa przeciw jednej istocie w zasięgu 9 metrów, na którą patrzy (atakując lub w inny sposób nawiązując kontakt). Cel rozmyślnie odwracający wzrok ma 50% szans na uniknięcie spojrzenia, ale kłatwiarz zyskuje dzięki temu ukrycie 1/2 (szansy chybiecia 20%) w stosunku do przeciwnika unikającego jego spojrzenia. Ofiara może też zamknąć oczy lub zupełnie odwrócić wzrok. W ten sposób chroni się przed działaniem złego uroku, ale kłatwiarz korzysta z całkowitego ukrycia (szansy chybiecia 50%) względem przeciwnika tak unikającego jego spojrzenia.



TABELA 5-5: KŁĄTWIARZ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na —				
		Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne	Czary na dzień/Znane czary
1	+1	+0	+0	+2	Zły urok 1/dzień	Obecna klasa +1
2	+2	+0	+0	+3	Dodatkowy czar, zły urok 2/dzień	Obecna klasa +1
3	+3	+1	+1	+3	Urok słabości	Obecna klasa +1
4	+4	+1	+1	+4	Dodatkowy czar, zły urok 3/dzień	Obecna klasa +1
5	+5	+1	+1	+4	Urok strachu	Obecna klasa +1
6	+6	+2	+2	+5	Dodatkowy czar, zły urok 4/dzień	Obecna klasa +1
7	+7	+2	+2	+5	Urok uśpienia	Obecna klasa +1
8	+8	+2	+2	+6	Dodatkowy czar, zły urok 5/dzień	Obecna klasa +1
9	+9	+3	+3	+6	Urok spędzania	Obecna klasa +1
10	+10	+3	+3	+7	Dodatkowy czar, zły urok 6/dzień	Obecna klasa +1

Istota, która padła ofiarą złego uroku, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + poziom kłątwniarza + jego modyfikator z Roztropności) – nieudany oznacza karę z usprawnienia –4 do testów ataku, rzutów obronnych, testów atrybutów i umiejętności. Te efekty działają permanentnie – aż do usunięcia ich przełamaniem zaklęcia, ograniczonym życzeniem, cudem, usunięciem kłątwy lub życzeniem, a nadto są efektami ze szkoły zaklinania, których nie można rozproszyć.

Zły urok nie działa na nieumarłych i nie rozciąga się poza plan, na którym kłątwniarz przebywa. Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może paść ofiarą własnego odbitego spojrzenia i musi normalnie wykonać przeciwko niemu rzut obronny.

Dodatkowy czar: Na 2. poziomie kłątwniarz może dodać do swojej listy czarów dowolne zaklęcie pochodzące z listy czarodzieja/zaklinacza – pod warunkiem, że może już rzucać czary tego poziomu. Może przygotowywać też zaklęcia na tym samym poziomie, na którym znajduje się ono na liście czarodzieja/zaklinacza. Dostaje kolejny dodatkowy czar na każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej.

Urok słabości (zc): Na 3. poziomie kłątwniarz może atakiem wzrokowym wywołać odbierającą siły chorobę. Ta zdolność działa analogicznie do złego uroku (patrz wcześniej), z tą jednak różnicą, że ofiara wykonuje rzut obronny na Wytrwałość zamiast na Wolę, a nieudany rzut wiąże się z konsekwencjami opisanymi dalej. Użycie uroku słabości liczy się do limitu złych uroków, jakie postać może wykorzystać w ciągu jednego dnia.

Postać, której nie powiedzie się rzut obronny, cierpi od bólu i gorączki, co sprawia, że może poruszać się tylko o połowę normalnej szybkości, traci premię ze Zręczności do Klasy Pancerza i podlega karze z okoliczności –2 do testów ataku. Te efekty działają permanentnie – aż do usunięcia ich przełamaniem zaklęcia, ograniczonym życzeniem, cudem, usunięciem kłątwy lub życzeniem, a nadto są efektami ze szkoły nekromancji, których nie można rozproszyć.

Urok strachu (zc): Na 5. poziomie kłątwniarz może atakiem wzrokowym wywołać strach. Ta zdolność działa analogicznie do zdolności złego uroku (patrz wcześniej), z tą różnicą, że ofiara zostaje poddana efektowi identycznemu z działaniem czaru strach. Urok strachu to wpływający na umysł przymus ze szkoły zaklinania, a jego użycie liczy się do limitu złych uroków, jakie można wykorzystać danego dnia.

Urok uśpienia (zc): Na 7. poziomie kłątwniarz może atakiem wzrokowym wywołać efekt uśpienia. Ta zdolność działa analogicznie do zdolności złego uroku (patrz wcześniej) z tą różnicą, że jej czas trwania to 10 minut × poziom w tej klasie prestiżowej, a ofiara zostaje poddana działaniu efektowi identycznemu z działaniem czaru uśpienie. Urok uśpienia to wpływający na umysł przymus ze szkoły zaklinania, a jego użycie liczy się do limitu złych uroków, jakie można wykorzystać danego dnia.

Urok spędzania (zc): Na 9. poziomie kłątwniarz może atakiem wzrokowym wywołać efekt *zauroczenia potwora*. Ta zdolność działa analogicznie do zdolności złego uroku (patrz wcześniej) z różnicą, że jej czas trwania to dzień na poziom w tej klasie prestiżowej, a ofiara zostaje poddana efektowi identycznemu z działaniem czaru *zauroczenie potwora* (jeśli postać padła ofiarą własnego ataku wzrokowego, działa on na niego wstrzymanie potwora). Urok spędzania to wpływający na umysł przymus ze szkoły zaklinania, a jego użycie liczy się do limitu złych uroków, jakie można wykorzystać danego dnia.

KRÓL/KRÓLOWA DZICZY

Niewielu jest wystarczająco dzielnych, by wspinać się na najwyższe góry i przemierzać najrozleglejsze pustynie, tam, gdzie straszliwa potęga natury pozostaje w pełnym kwiecie, znajdziesz królów i królowe dziczy, nieczujące obawy przed czekającymi ich niebezpieczeństwami – oczywiście jesteś wystarczająco twardy, by tam ich szukać.

Decydując się na tę klasę prestiżową, musisz wybrać jeden z ośmiu rodzajów terenu: pustynie, lasy, wzgórza, bagna, góry, morza, niebo lub podziemia. Inne rodzaje terenu nie są wystarczająco „surowe”, by można w nich odpowiednio zahartować.

Królem lub królową dziczy może stać się każdy mały, silnie więzi z naturą i wystarczający hart. Ten styl życia najlepiej znoszą tropiciele, barbarzyńcy i druidzi. Jedni wielu poszukiwaczy przygód ścierało się ze śnieżnymi czarodziejami i pustynnymi zaklinaczami, którzy wykorzystali swoją potęgę, wybierając tę klasę prestiżową.

Postać może zdecydować się na tę klasę prestiżową więcej niż raz, ale za każdym razem musi wybrać mienny teren i każdorazowo zaczyna od 1. poziomu. Różnych klas króla/królowej dziczy nie kumulujemy przy określaniu zdolności zależnych od poziomu.

Kość Wytrzymałości: k12.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać królem/królową dziczy:

Bazowa premia do rzutu obronnego na Wytrwałość: +4

Umiejętności: Tajniki dziczy ranga 8, Ukrywanie ranga 4, Wyczucie kierunku ranga 4, zależna od terenu wymagana umiejętność (patrz dalej) rangi 4.

Atuty: Krzepkość, Tropienie.

Specjalne: Postać musi wybrać rodzaj terenu (patrz dalej) i żyć na nim lub w jego pobliżu.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe króla/królowej dziczy (i atuty kluczowe dla każdej z nich) to Ciche poruszanie (Zr)

TABELA 5-6: KRÓL/KRÓLOWA DZICZY

Bazowa premia		— Rzut obronny na —			
Poziom	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+0	+2	Premie do umiejętności w terenie
2	+2	+3	+0	+3	Wytrzymałość żywiołowa 5, ruch w terenie
3	+3	+3	+1	+3	Atakowanie lokalnych stworzeń +1, kamuflaż w terenie
4	+4	+4	+1	+4	Premiowy atut
5	+5	+4	+1	+4	Atakowanie lokalnych stworzeń +2, wytrzymałość żywiołowa +10
6	+6	+5	+2	+5	Wykrycie zwierząt lub roślin
7	+7	+5	+2	+5	Adaptacja, atakowanie lokalnych stworzeń +3
8	+8	+6	+2	+6	Premiowy atut, wytrzymałość żywiołowa 15
9	+9	+6	+3	+6	Atakowanie lokalnych stworzeń +4
10	+10	+7	+3	+7	Wytrzymałość żywiołowa 20, swoboda działania

dzieństwo (S), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (rzt), Równowaga (Zr), Rzemiosło (dowolne) (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wspinaczka (S), Wyczuwanie kierunku (Rzt) i Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

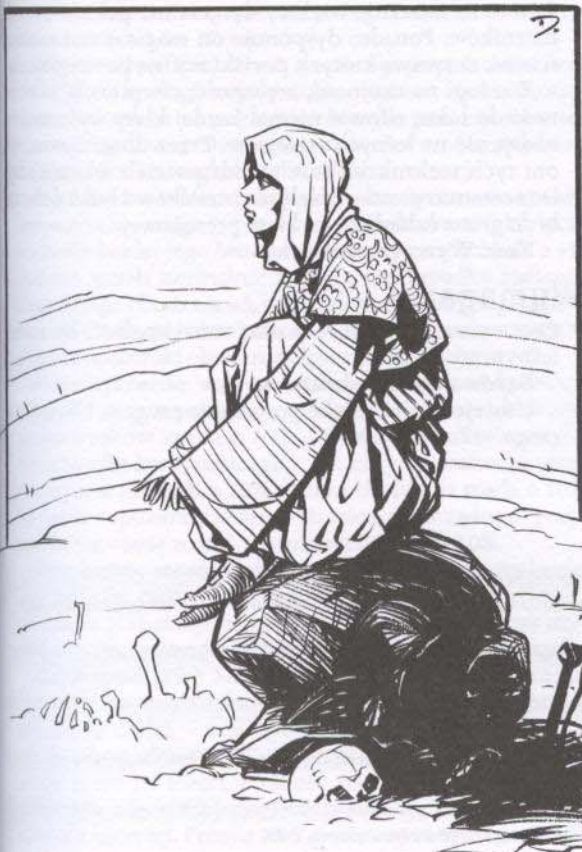
Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Intelktu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe króla/królowej dziczy:

Biegłość w broni i pancerzu: Król/królowa dziczy zyskuje biegłość w posługiwaniu się prostą bronią i lekkimi pancerzami.

Premie do umiejętności w terenie: Na 1. poziomie król/królowa dziczy – będąc na wybranym terenie – zyskuje premie z ośnienia +2 do testów Tajników dziczy oraz zależnej od terenu wymaganej umiejętności.



Wytrzymałość żywiołowa (zw): Król/królowa dziczy może ignorować pewną liczbę obrażeń związanych z żywiołem kojarzonym z wybranym rodzajem terenu (patrz Właściwości zależne od terenu, dalej) tak, jakby nieustannie postać znajdowała się pod działaniem czaru *wytrzymałość żywiołowa*. Na 2. poziomie ignoruje pierwszych 5 punktów obrażeń od tego żywiołu. Rodzaje terenów odpowiadają pięciu rodzajom energii: kwasowi, zimnu, ogniu, elektryczności i dźwiękowi. Ta liczba rośnie o +5 na 5., 8. i 10. poziomie.

Ruch w terenie (zw): Na 2. poziomie, jeśli wybrany rodzaj terenu jest lądem, król/królowa dziczy może się po nim przemieszczać jak po równinie. Król morza lub królowa bagien może płynąć po powierzchni z prędkością równą połowie szybkości na lądzie.

Atakowanie lokalnych stworzeń (zw): Król/królowa dziczy otrzymują premie za biegłość do testów ataku przeciwko wszystkim stworzeniom, w statystykach których w sekcji Klimat/teren występuje wybrany przez postać teren. (W przypadku króla/królowej nieba oznacza to każdą w naturalny sposób latającą istotę, która żyje na zewnątrz). Przeciwno stworzeniom występującym w „każdym regionie” ta zdolność nie działa. Na 3. poziomie premia ta wynosi +1, po czym rośnie o +1 na każde dwa poziomy tej klasy prestiżowej.

Kamuflaż w terenie (zw): Na 3. poziomie król/królowa dziczy może użyć materii z wybranego terenu do ukrycia się przed niechcianym wzrokiem. Poświęcenie akcji całorundowej na to działanie zapewnia postaci premie za biegłość +10 do testów Ukrywania w wybranym terenie.

Premiowy atut: Na 4. i 8. poziomie król/królowa dziczy może wybrać premiowy atut z listy właściwej dla jego/jej terenu (patrz dalej). Otrzymuje go niezależnie od atutów, które postać każdej klasy zyskuje co trzy poziomy. Postać wciąż musi spełniać wymagania dla atutu, który chce wybrać.

Wykrycie zwierząt lub roślin (zc): Na 6. poziomie postać może użyć wykrycia zwierząt lub roślin na wybranym terenie jak druid na poziomie równym poziomowi króla/królowej dziczy. Zdolności tej można użyć 3 razy na dzień.

Adaptacja (zn): Na 7. poziomie postać może funkcjonować do 30 minut dziennie (w sumie) jakby nosiła naszyjnik przystosowania.

Swoboda działania (zn): Na 10. poziomie król/królowa dziczy może działać jakby znajdo-

Specjalne klasy prestiżowe

Trzy spośród przedstawionych tutaj klas prestiżowych: król/królowa dziczy, łowca wrogów i władca zwierząt – podlegają specjalnym zasadom. Każda z tych klas wymaga dalszej specjalizacji, określającej to, na czym skupia się postać. Na przykład śmieć, który zostaje łowcą wrogów, musi wybrać zniechęconego przeciwnika. Ten wybór dodatkowo określa klasę – na przykład ktoś, kto ma za zniechęconego wroga gobliny, staje się łowcą goblinów. Podobnie, władca zwierząt związany z kotami to władca kotów. Królowa dziczy, której żywiołem jest pustynia, to królowa pustyni.

wała się pod wpływem czaru *swoboda ruchu*. Efekt utrzymuje się do 30 minut i można go wywołać raz dziennie.

Właściwości zależne od terenu

Klasa prestiżowa król/królowa dziczy posiada dziewięć odmian mających właściwości zależne od wybranego rodzaju terenu.

Król/królowa bagien

Rodzaj terenu: Bagna.

Wymagana umiejętność: Pływanie.

Zywiol kojarzony z terenem: Kwas.

Premiowe atuty: Czujność, Twardość, Walka na ślepo, Wielka wytrwałość, Zogniskowanie umiejętności (Pływanie).

Król/królowa gór

Rodzaj terenu: Góry.

Wymagana umiejętność: Wspinaczka.

Zywiol kojarzony z terenem: Zimno.

Premiowe atuty: Czujność, Daleki strzał, Twardość, Wielka wytrwałość, Zogniskowanie umiejętności (Wspinaczka).

Król/królowa lasu

Rodzaj terenu: Las.

Wymagana umiejętność: Wspinaczka.

Zywiol kojarzony z terenem: Ogień.

Premiowe atuty: Bezpośredni strzał, Bieg, Czujność, Pokonanie, Zogniskowanie umiejętności (Wspinaczka).

Król/królowa mórz

Rodzaj terenu: Morze.

Wymagana umiejętność: Pływanie.

Zywiol kojarzony z terenem: Zimno.

Premiowe atuty: Biełość w broni egzotycznej (sieć), Czujność, Walka na ślepo, Wyciszenie czaru, Zogniskowanie umiejętności (Pływanie).

Król/królowa nieba

Rodzaj terenu: Niebo.

Wymagana umiejętność: Równowaga.

Zywiol kojarzony z terenem: Elektryczność.

Premiowe atuty: Atak z powietrza, Pochwycenie, Unoszenie się, Zogniskowanie umiejętności (Zauważanie), Zwrot przez skrzydło.

Król/królowa podziemi

Rodzaj terenu: Podziemia.

Wymagana umiejętność: Wyzwalanie się.

Zywiol kojarzony z terenem: Dźwięk.

Premiowe atuty: Czujność, Twardość, Walka na ślepo, Wielka wytrwałość, Wyjątkowe odganie.

Król/królowa pustyni

Rodzaj terenu: Pustynia.

Wymagana umiejętność: Zauważanie.

Zywiol kojarzony z terenem: Ogień.

Premiowe atuty: Bieg, Konna walka, Twardość, Wielka wytrwałość, Zogniskowanie umiejętności (Zauważanie).

Król/królowa równin

Rodzaj terenu: Równiny.

Wymagana umiejętność: Ciche poruszanie.

Zywiol kojarzony z terenem: Elektryczność.

Premiowe atuty: Bezpośredni strzał, Bieg, Czujność, Daleki strzał, Zogniskowanie umiejętności (Ciche poruszanie).

Król/królowa wzgórz

Rodzaj terenu: Wzgórza.

Wymagana umiejętność: Wspinaczka.

Zywiol kojarzony z terenem: Zimno.

Premiowe atuty: Bieg, Czujność, Daleki strzał, Twardość, Zogniskowanie umiejętności (Wspinaczka).

LEŚNY STRZELEC

Z kryjówek wysoko w górach wylatuje strzała, bezbłędnie trafiając paladynskiego wierzchowca. Przekonany o powierzchowności zranienia paladyn zaszokowany patrzy, jak towarzysz wielu jego przygód zwał się na ziemię. Nieszczęsny rycerz zbłądził na terytorium leśnego strzelca i być może nie wyjdzie stąd żywy.

Leśny strzelec jest cierpliwy, ostrożny, cichy i morderczo skuteczny. To skryty zabójca, którego strzały niosą śmierć na znacznie większy dystans niż pociski innych łuczników. Ponadto dysponuje on magicznymi zdolnościami, za sprawą których pociski trafiają prosto do celu.

Z uwagi na czujność, zręczność, cierpliwość i skłonność do łuku, elfowie niemal każdej klasy wysłanników nadają się na leśnych strzelców. Przez długi czas uczyli oni tych technik jedynie przedstawicieli własnej rasy, lecz ostatnio garstka półelfów, niziołków i ludzi dołączyła do grona członków tej klasy prestiżowej.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać leśnym strzelcem.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Ciche poruszanie ranga 4, Ukrywanie ranga 4, Zauważanie 4.

TABELA 5-7: LEŚNY STRZELEC

Bazowa premia		Rzut obronny na			
Poziom	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+1	+0	+2	+0	Ostre strzały, premia do przyrostu zasięgu +3m/poziom
2	+2	+0	+3	+0	Magiczna broń, poprawione trafienie krytyczne na dystans +1, zmniejszenie wpływu ukrycia 10%
3	+3	+1	+3	+1	Bezpieczne stosowanie trucizny
4	+4	+1	+4	+1	Celowanie +2
5	+5	+1	+4	+1	Konsekwentne celowanie 1/dzień
6	+6	+2	+5	+2	Zmniejszenie wpływu ukrycia 20%
7	+7	+2	+5	+2	Konsekwentne celowanie 2/dzień, poprawione trafienie krytyczne na dystans +2
8	+8	+2	+6	+2	Celowanie +4
9	+9	+3	+6	+3	Konsekwentne celowanie 3/dzień
10	+10	+3	+7	+3	Prawdziwe uderzenie, zmniejszenie wpływu ukrycia 30%

Atuty: Bezpośredni strzał, Daleki strzał, Zogniskowanie broni (dowolny łuk lub kusza).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe leśnego strzelca (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Ciche poruszanie (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (wytwarzanie łuków) (Int), Skakanie (S), Tajniki dzicy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wspinaczka (S), Wycucie kierunku (Rzt), Wycucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe leśnego strzelca.

Biegłość w broni i pancerzu: Leśny strzelec nie zyskuje żadnej biegłości w broni czy pancerzu. Wszystkie związane z orężem zdolności tej klasy prestiżowej odnoszą się tylko do broni dystansowej, którą postać potrafi się posługiwać.

Ostre strzały (zw): Na 1. poziomie wszystkie pociski wypuszczone przez leśnego strzelca nabierają cech broni ostrości, poza wszelkimi innymi posiadanymi właściwościami. I tak normalna strzała wypuszczona przez leśnego strzelca ma zasięg zagrożenia 19-20 zamiast 20. Ten efekt nie kumuluje się z innymi efektami zapewniającymi ostrość.

Premia do przyrostu zasięgu (zw): Na każdym poziomie tej klasy prestiżowej przyrost zasięgu broni dystansowych postaci zwiększa się o 3 m (dodawane po wszystkich mnożnikach). A zatem leśny strzelec 10. poziomu używający ciężkiej kuszy i posiadający atut Daleki strzał będzie miał przyrost zasięgu równy 84 metry (36 metrów $\times$ 1,5 + 30 metrów).

Magiczna broń (zc): Na 2. poziomie postać może wywołać efekt analogiczny do czaru *magiczna broń* rzuconego przez kapłana na poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej. Niniejszej zdolności można użyć raz dziennie i tylko względem broni dystansowej.

Poprawione trafienie krytyczne na dystans (zw): Gdy leśny strzelec osiąga 2. poziom, mnożnik obrażeń krytycznych dla każdej jego broni dystansowej zwiększa się o +1. A zatem strzała normalnie zadająca w przypadku trafienia krytycznego obrażenia $\times 3$, wystrzelona przez leśnego strzelca będzie zadawała obrażenia $\times 4$. Gdy leśny strzelec osiąga 7. poziom, mnożniki obrażeń zwiększają się o kolejne +1.

Zmniejszenie wpływu ukrycia (zw): Gdy leśny strzelec osiąga 2. poziom, jego szansa chybiecia ukrytych przeciwników spada o 10%. Zatem przy strzelaniu do przeciwnika korzystającego z 1/2 ukrycia, szansa chybiecia wynosi nie 20%, a 10%. Szansa chybiecia spada o 10% na każde 4. poziomy leśnego strzelca, ale w żadnym przypadku nie może zostać zredukowana poniżej 0%.

Bezpieczne stosowanie trucizny (zw): Na 3. poziomie leśny strzelec może wykorzystywać truciznę, nie ryzykując, że sam się przy okazji zatrue (patrz Zagrożenia podczas używania trucizn w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

Celowanie (zw): Na 4. poziomie leśny strzelec może otrzymać premię +2 do testów przeciwko pozostającym w miejscu celom – musi tylko starannie celować. Jest to akcja całorundowa; jeśli cel przesunie się w tym czasie o więcej niż 1,5 metra, zdolność zawodzi. Poświęcenie na celowanie więcej niż jednej rundy nie daje żadnych dodatkowych korzyści. Premia na 8. poziomie rośnie do +4.



Konsekwentne celowanie

(zn): Raz na dzień 5-poziomowy leśny strzelec może przerzucić jeden, dopiero co wykonany test ataku bronią dystansową. Musi zachować rezultat drugiego rzutu, nawet jeśli jest gorszy od pierwszego. Ze zdolności tej może na 7. poziomie skorzystać dwa razy dziennie, a na 10. trzy razy dziennie, z tą jednak różnicą, że każde użycie musi się odnosić do innego testu ataku.

Prawdziwe uderzenie (zc): Na 10. poziomie leśny strzelec może wykorzystać efekt analogiczny do czaru *prawdziwe uderzenie* rzuconego przez kapłana na poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej. Zdolności tej można użyć raz dziennie i tylko względem broni dystansowej.

ŁOWCA WROGÓW

Łowca wrogów ma w życiu tylko jeden cel: zabijać istoty zniechędzonego rodzaju. Jest zdolny zapłacić każdą cenę i podjąć każde ryzyko, byle tylko dopaść zniechędzonego wroga. Jego ostrze to anatema dla tych stworzeń, a jego ciało zwykle bywa niewrażliwe na ich ataki. Choć nienawiść takiego osobnika jest niezmierzona i nieskończona, nie działa on bezmyślnie czy impulsywnie. Żyje po to, by unicestwić zniechędzonych wrogów, ale nie ma zamiaru bez potrzeby tracić życia.

Ścieżka łowcy wrogów jest otwarta dla każdej istoty, dobrej i złej. Niektórzy polują na ludzi, a nawet na niebian, inni – na najplugawsze mety piekieł. BN z tej klasy prestiżowej mogą być dobrymi sojusznikami w walce z niebezpiecznymi przeciwnikami, albo też nieprzejednanymi, zawziętymi wrogami chcącymi unicestwić tych, których bohaterowie kochają.

Postać może wybrać tę klasę prestiżową więcej niż raz, ale każdorazowo musi określić innego zniechędzonego



wroga i zawsze zaczyna od 1. poziomu. Poziomy łowcy różnych wrogów nie kumulują się przy określaniu cech zależnych od tej klasy prestiżowej.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać łowcą wrogów:

Bazowa premia do ataku: +7.

Atuty: Tropienie, Zogniskowanie broni (dowolna).

Język: Język (jeśli taki istnieje) przyszłego znieprawdzonego przeciwnika.

Specjalne: Postać musi mieć ulubionego wroga.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe łowcy wrogów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (S), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Wspinaczka (S), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe łowcy wrogów:

Biegłość w broni i pancerzu: Łowca wrogów nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani zbroi.

Cios nienawiści (zn): Łowca wrogów może znieprawdzonego przeciwnikowi (patrz dalej) wymierzyć potężny cios. Raz na rundę, w swojej akcji, może przed wykonaniem testu ataku zdecydować, że jeden z jego ataków wymierzonych w znieprawdzonego przeciwnika to cios nienawiści. Udana cios nienawiści 1-poziomowego łowcy wrogów zadaje +1k6 dodatkowych obrażeń. Wspomniane dodatkowe rany rosną o +1k6 na każde dwa kolejne poziomy w tej klasie prestiżowej. Jeśli cios nienawiści będzie krytyczny, dodatkowe obrażenia nie są mnożone. Dodatkowe rany spowodowane przez cios nienawiści liczą się nawet wtedy, jeśli przeciwnik jest niepodatny na ciosy krytyczne.

Używając tłuka lub uderzenia bez broni, łowca wrogów może zamiast normalnych obrażeń zadawać ciosem nienawiści stłuczenia. Nie może jednak powodować ciosem nienawiści stłuczeń, używając oręża zadającego normalne rany, nawet godząc się na normalną karę -4 do trafienia.

Cios nienawiści może dotyczyć każdego ataku (wręcz lub dystansowego) łowcy wrogów, pod warunkiem, że wymaga on wykonania testu ataku i testu obrażeń. Zasięg nie ma na tę zdolność wpływu.

Znieprawdzonego przeciwnika: Na 1. poziomie łowca wrogów wybiera jeden rodzaj istot spośród tych, które uprzednio wybrał na ulubionych wrogów – odtąd są one przedmiotem jego nienawiści. Od tej decyzji zależy, kim tak naprawdę będzie – łowcą orków, gigantów i tak dalej. Raz podjętej decyzji nie można zmienić.

Redukcja obrażeń względem znieprawdzonego przeciwnika (zw): Na 2. poziomie łowca wrogów może zignorować 3 punkty obrażeń z każdego ataku wyprowadzonego przez swojego znieprawdzonego przeciwnika. Ta redukcja obrażeń rośnie o 2 na każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej. Redukcja obrażeń może obniżyć obrażenia do 0, lecz nigdy poniżej. Redukcja obrażeń względem znieprawdzonego przeciwnika nie kuluje się z innymi rodzajami redukcji obrażeń posiadanymi przez postać.

Odporność na czary znieprawdzonego przeciwnika (zw): Poczynając od 4. poziomu łowca wrogów może unikać efektów zaklęć i zdolności czaropodobnych, które działałyby na niego bezpośrednio, jeśli ich źródłem jest znieprawdzonego przeciwnika. Odporność na czary przeciwko takim efektom wynosi 15 + poziom łowcy wrogów. Kuluje się ona z każdą inną stosowną odpornością na czary, jaką postać może mieć.

TABELA 5-8: ŁOWCA WROGÓW

Poziom	Bazowa premia — Rzut obronny na —				
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+0	+2	+2	+0	Cios nienawiści +1k6, znieprawdzonego przeciwnik
2	+1	+3	+3	+0	Redukcja obrażeń względem znieprawdzonego przeciwnika 3/-
3	+2	+3	+3	+1	Cios nienawiści +2k6
4	+3	+4	+4	+1	Odporność na czary znieprawdzonego przeciwnika, redukcja obrażeń względem znieprawdzonego przeciwnika 5/-
5	+3	+4	+4	+1	Cios nienawiści +3k6
6	+4	+5	+5	+2	Redukcja obrażeń względem znieprawdzonego przeciwnika 7/-
7	+5	+5	+5	+2	Cios nienawiści +4k6
8	+6	+6	+6	+2	Redukcja obrażeń względem znieprawdzonego przeciwnika 9/-
9	+6	+6	+6	+3	Cios nienawiści +5k6
10	+7	+7	+7	+3	Redukcja obrażeń względem znieprawdzonego przeciwnika 11/-, zabójczy atak

Zabójczy atak (zw): Na 10. poziomie łowca wrogów może wyprowadzić śmiertelny atak wymierzony w znienawidzonego przeciwnika, który w danym momencie nie może korzystać z premii ze Zręczności do KP (niezależnie od tego, czy ma do niej prawo). Ta zdolność działa analogicznie do zabójczego ataku skrytobójcy (patrz opis Skrytobójcy w Rozdziale 2 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI), z tą różnicą, że łowcy wrogów wystarcza normalny atak zadający obrażenia, a nie ukradkowy.

MISTRZ BRONI EGZOTYCZNEJ

Miecze i topory nie czynią wojownika – tak mogłoby brzmieć niewypowiedziane motto mistrza broni egzotycznej, czyli osoby zajmującej się zgłębianiem sekretów najdziwniejszych i najbardziej niezwykłych oręży, jakie zna świat. Dla takiego osobnika opanowanie tajników shurikenów, sianghamów, strasznego korbacza czy ręcznej kuszy to drobiaźstwo. Ta niezwykła broń to jego dziedzina i w jego rękach staje się ona narzędziem zniszczenia.

Mistrzami broni egzotycznej mogą zostać członkowie dowolnej rasy i pochodzenia. Jedynymi wymaganiami są poświęcenie i wytrwałość. Niemniej większość przedstawicieli tej klasy prestiżowej to ludzie, bo członkowie tej rasy najczęściej stykają się z innymi kulturami, przez co mają najwięcej okazji do poznawania egzotycznych oręży.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać mistrzem broni egzotycznej.



Bazowa premia do ataku: +6.

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (w dowolnych trzech).

Specjalne: Zdolność do wpadania w szal.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe mistrza broni egzotycznej (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Profesja (dowolna) (Rzt) i Rzemiosło (dowolne) (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistrza broni egzotycznej:

Biegłość w broni i pancerzu: Mistrz broni egzotycznej nie zyskuje biegłości w żadnym orężu ani pancerzu.

Częściowa biegłość w broni egzotycznej: Od 1. poziomu mistrz broni egzotycznej może używać dowolnej broni egzotycznej, w której nie ma biegłości, podlegając karze –2 do testów ataku zamiast –4. Ta kara na 2. poziomie spada do –1.

Improwizowana broń rzucana: Od 3. poziomu mistrz broni egzotycznej może za pomocą narzędzi rzemieślniczych przemienić w użyteczną broń rzucającą dowolną rzecz (kamień, konar, broń do walki

wręcz itd.), który jest w stanie

unieść. Proces ten zabiera co najmniej godzinę, a więcej, jeśli warunki są nieprzyjające. Przyrost zasięgu dla takiej improwizowanej broni wynosi 3 metry. Zadaje

TABELA 5-9: MISTRZ BRONI EGZOTYCZNEJ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na	Wytrzymałość	Refleks	Wola	Specjalne
1	+1	+2	+0	+0	+0	Częściowa biegłość w broni egzotycznej +2
2	+2	+3	+0	+0	+0	Częściowa biegłość w broni egzotycznej +3
3	+3	+3	+1	+1	+1	Improwizowana broń rzucana, pełna biegłość w broni egzotycznej
4	+4	+4	+1	+1	+1	Improwizowana broń do walki wręcz, zogniskowanie broni egzotycznej
5	+5	+4	+1	+1	+1	Lepsza broń improwizowana, specjalizacja w broni egzotycznej

ona 1k6 punktów obrażeń (x2 w przypadku trafienia krytycznego). Zasięg zagrożenia krytykiem 20. Mistrz broni egzotycznej automatycznie biegle posługuje się stworzonym przez siebie improwizowanym orężem rzucającym – każda inna osoba, która chciałaby go używać bez kary –4 do testów ataku, musi przeznaczyć nań atut Biegłość w broni egzotycznej. Większość obiektów zadaje obrażenia miażdżone, choć ostre przedmioty zadają obrażenia klute.

Pełna biegłość w broni egzotycznej: Od 3. poziomu mistrz broni egzotycznej zyskuje biegłość w posługiwaniu się wszystkimi orężami egzotycznymi.

Improwizowana broń do walki wręcz: Od 4. poziomu mistrz broni egzotycznej może za pomocą narzędzi rzemieślniczych przemienić w użyteczną broń do walki wręcz dowolną rzecz (kamień, konar, broń dystansową itd.), którą jest w stanie unieść. Proces ten zabiera co najmniej godzinę, a więcej, jeśli warunki są niesprzyjające. Taka improwizowana broń zadaje 1k6 punktów obrażeń (x2 w przypadku trafienia krytycznego). Zasięg zagrożenia krytykiem 20. Mistrz broni egzotycznej automatycznie biegle posługuje się stworzonym przez siebie improwizowanym orężem do walki wręcz – każda inna osoba, która chciałaby go używać bez kary –4 do testów ataku, musi przeznaczyć nań atut Biegłość w broni egzotycznej. Większość obiektów zadaje obrażenia miażdżone, choć ostre przedmioty zadają obrażenia klute. Długie przedmioty (np. drabiny) mają zasięg odpowiedni do swojej długości, a przedmioty z licznymi odgałęzieniami (np. krzesła) zapewniają mistrzowi broni egzotycznej premię +2 do prób rozbrajania.

Zogniskowanie broni egzotycznej: Od 4. poziomu mistrz broni egzotycznej zyskuje premię +1 do testów ataku, używając dowolnej broni egzotycznej. Premia ta nie kumuluje się z premią uzyskaną dzięki atutowi Zogniskowanie broni.

Lepsza broń improwizowana: Na 5. poziomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej potrafi zrobić improwizowaną broń rzucającą lub do walki wręcz, która będzie zadawać 2k6 obrażeń. Poza tym niniejsza zdolność działa analogicznie do improwizowanej broni rzucającej i improwizowanej broni do walki wręcz – w zależności od tego względem jakiego oręża się jej użyje.

Specjalizacja w broni egzotycznej: Na 5. poziomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje premię +2 do obrażeń zadawanych dowolną bronią egzotyczną (w przypadku oręży dystansowych premia ta obowiązuje tylko, jeśli cel jest oddalony nie dalej niż 9 metrów). Ten modyfikator nie kumuluje się z modyfikatorem uzyskanym dzięki atutowi Specjalizacja w broni.

NATUROBÓJCA

Gdy druid odwraca się od natury, ta odwraca się od niego. Niektórzy byli druidzi godzą się z tą zmianą. Inni starają się odnowić przymierze z naturą. Nieliczni zaś przyjmują odrzucenie przez naturę i stają się narzędziami zniszczenia. Zwie się ich naturobójcami, a zostawiają oni ślad swojej obecności gdziekolwiek się pojawiają.

Naturobójca zyskuje moc rzucania czarów, niszcząc życie. Jego szlak przez dzicz znaczony jest pasmem spustoszonej ziemi.

Zdecydowana większość naturobójców to wędrowni samotnicy, bezustannie szukający zielonych przestrzeni do spługawienia. Niektórzy są ponurzy, inni głośno się śmieją, siejąc zniszczenie. Niemal wszyscy jednak są pozbawieni przyjaźni i szaleni. Do obłędu doprowadza ich fakt, że zdają sobie sprawę z tego, iż natura jest silniejsza od nich:

aby rzucać czary, muszą poszukiwać najbujniejszych lasów, choćby nawet po to, by je zniszczyć. W ten sposób, choć odwrócili się od natury, muszą z nią bezustannie obcować.

Żywotem naturobójcy zainteresowani zdają się być jedynie byli druidzi rasy ludzkiej. Legendy mówią, że w ciągu tysiącleci nieliczne elfy tej klasy poświęciły się zniszczeniu – przerażająca wizja, jeśli wziąć pod uwagę, jaki szmat ziemi byłiby w stanie wyjałowić w ciągu długiego życia.

Kość Wytrzymalności: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać naturobójcą.

Charakter: Każdy nie-dobry.

Specjalne: Postać musi być byłym druidem, uprzednio potrafiącym rzucać czary 3. poziomu.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe naturobójcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (zielnik) (Rzt), Rzemiosło (dowolne) (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (natura) (Int), Wrózenie (Int, umiejętność wyłączna), Wyczucie kierunku (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe naturobójcy.

Biegłość w broni i pancerzu: Naturobójca nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Na każdym poziomie naturobójcy postać dostaje czary na dzień zgodnie z Tabelą 5-10. Nie zyskuje jednak innych korzyści, jakie normalnie miałby druid odpowiedniego poziomu. Czary musi wybierać z przedstawionej dalej listy zaklęć naturobójcy. Poziom czarującego takiej postaci jest równy poziomowi w tej klasie prestiżowej plus poziom druida.

Naturobójca zyskuje dostęp do czarów poprzez niszczenie lasu (patrz dalej). Jeśli w ciągu 24 godzin nie zniszczy żadnej zadrzewionej okolicy, nie może rzucać zaklęć, póki tego nie zrobi.

Domyślnym kondensatorem objawionym dla każdego rzucanego przez naturobójcę czaru jest wysuszona gałązka ostrokrzewu lub jemiolo. Każdy komponent materiałny dla jego zaklęcia musi być martwy przynajmniej przez dzień, zanim będzie mógł go użyć.

Niszczenie lasu (zc): Począwszy od 1. poziomu, naturobójca może raz dziennie – poświęcając akcję całorundową – zabić wszystkie niemyślnie roślino w promieniu 15 metrów na poziomie tej klasy prestiżowej. Jeśli roślina mająca paść ofiarą takiego ataku znajduje się pod czyjąś kontrolą (np. żywodąb druida lub drzewny dom driady), kontrolujący musi wykonać rzut obronny na Wytrzymalność (ST 10 + poziom naturobójcy + jego modyfikator z Roztropności) – udany pozwala utrzymać ją przy życiu. Roślino, na które naturobójca wpłynął w ten sposób, natychmiast zaprzestają fotosyntezy, pozyskiwania substancji odżywczych przez korzenie i wszelkich innych sposobów utrzymania się przy życiu. Niczym cięte kwiaty, jeszcze przez parę godzin wyglądają na zdrowe, ale po upływie dnia, szarzejają i więdną. Poza roślinami uratowanymi przez osobę kontrolującą, na spługawionym ob-

szarze nie może rosnąć nic do czasu, gdy ktoś rzuci czar poświęcenie i posadzi nowe sadzonki.

Niszczenie lasu umożliwia naturobójcy wykorzystanie dziennego limitu czarów. Ta zdolność działa w każdym terenie, ale niszczenie piaszczystej pustyni, kry lodowej lub innego obszaru ze śladowym życiem roślinnym nie daje postaci mocy wystarczającej do rzucania zaklęć.

Płonące dłonie (zn): Ta zdolność, zyskiwana na 2. poziomie, działa analogicznie do czaru o tej samej nazwie, z tą jednak różnicą, że naturobójca może jej używać kiedy chce, poświęcając na jej włączenie lub wyłączenie akcję będącą odpowiednikiem ruchu, a zadawane obrażenia wynoszą 1k4 na rundę.

Podtrzymanie trwania (zw): Na 2. poziomie naturobójca nie potrzebuje już wody ani pożywienia.

Nieumarły zwierzęcy kształt (zc): Na 3. poziomie naturobójca odzyskuje dostęp do zdolności przypominającej zwierzęcy kształt. Nieumarły zwierzęcy kształt działa jak wspomniana moc, z tą jednak różnicą, że śmiełek może przyjmować postacie nieumarłych zwierząt (konkretnie ich szkieletów). Szkielet zwierzęcia ma statystyki szkieletu wielkości odpowiedniego zwierzęcia (patrz opis szkieletów w Księdze Potworów).

Naturobójca zyskuje dodatkową możliwość użycia tej zdolności na każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej. Dodatkowo, na 5. poziomie zyskuje zdolność przyjmowania kształtu dużego szkieletu zwierzęcia, na 7. poziomie bezcielesnego szkieletu zwierzęcia, a na 9. – wielkiego szkieletu zwierzęcia.

Rozmawianie z martwymi zwierzętami (zc): Od 4. poziomu naturobójca jest w stanie rozmawiać z martwymi zwierzętami. Zdolność działa jak czar rozmawianie ze zmarłymi rzucony przez kapłana na poziomie równym sumie poziomów naturobójcy i druida, z tą jednak różnicą, że pozwala rozmawiać tylko z martwymi zwierzętami. Tej mocy postać może używać raz dziennie.

Zakaźny dotyk (zn): Na 5. poziomie naturobójca może raz dzien-

nie użyć zdolności dającej identyczny efekt jak czar zakaźny dotyk. Na każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej postać może wykorzystać niniejszą zdolność raz na dzień.

Ożywienie umarłego zwierzęcia (zc): Ta zdolność, zyskiwana na 6. poziomie, działa tak samo jak czar ożywienie umarłego, z tą jednak różnicą, że pozwala ożywiać wyłącznie ciała zwierząt i nie wymaga komponentu materialnego. Można jej używać raz dziennie.

Rozłączenie (zc): Na 8. poziomie naturobójca może raz dziennie czasowo przeciąć więź łączącą zwierzę lub magiczną bestię (na przykład zwierzęcego towarzysza, chowańca lub wierzchowca) z jej panem. Istota musi znajdować nie dalej niż 12 metrów od swojego pana i od naturobójcy. Jeśli panu nie uda się rzut obronny na Wolę (ST 10 + poziom naturobójcy + jego modyfikator z Roztropności) więź wygasa, tak jakby sługa umarł (ale w przypadku chowańca nie pociąga za sobą utraty doświadczenia). Stworzenia w normalnych warunkach wrogo nastawione atakują swoich panów, ale poza tym nic się z nimi niezwykłego nie dzieje. Więź powraca po 5 rundach na poziom naturobójcy, a wraz z nią wracają wszelkie korzyści z jej istnienia. Pan może też odzyskać stworzenie według normalnych zasad (tak jak uprzednio).

Zaraza (zn): Na 10. poziomie naturobójca może rozsiewać choroby na wielką skalę. Ta zdolność działa tak, jak zdolność zakaźny dotyk, z tą różnicą, że niewymagany jest test ataku, a dotknięte nią zostają wszystkie wyznaczone przez naturobójcę ofiary znajdujące się w promieniu 6 metrów od niego. Zarazy można używać raz dziennie i kosztuje ona jedno użycie zdolności zakaźny dotyk.

Lista czarów naturobójcy:

Naturobójca wybiera czary z poniższej listy.

0. poziom: czytanie magii, raca, widmowy odgłos, wilczy pęd*, wykrycie magii, wykrycie trucizny, zadawanie drobnych ran.

1. poziom: niewidzialność dla zwierząt, plaga, płonące dłonie, promień osłabienia, przeklęcie wody, ropiejąca rana*, wykrycie nieumarłych, wytrzymałość żywiołowa, zadawanie lekkich ran, zagłada.

TABELA 5-10: NATUROBÓJCA

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Czary na dzień						
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne	0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+2	+0	+2	Niszczenie lasu	2	1	0	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Płonące dłonie, podtrzymanie trwania	2	2	1	0	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Nieumarły zwierzęcy kształt 1/dzień	3	2	2	0	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Nieumarły zwierzęcy kształt 2/dzień, rozmawianie z martwymi zwierzętami	3	3	2	1	0	—	—
5	+3	+4	+1	+4	Nieumarły zwierzęcy kształt (duży), zakaźny dotyk 1/dzień	4	3	3	2	0	—	—
6	+4	+5	+2	+5	Nieumarły zwierzęcy kształt 3/dzień, ożywienie umarłego zwierzęcia	4	4	3	3	1	0	—
7	+5	+5	+2	+5	Nieumarły zwierzęcy kształt (bezcieleśny), zakaźny dotyk 2/dzień	5	4	4	3	2	0	—
8	+6	+6	+2	+6	Nieumarły zwierzęcy kształt 4/dzień, rozłączenie	5	5	4	4	2	1	0
9	+6	+6	+3	+6	Nieumarły zwierzęcy kształt (wielki), zakaźny dotyk 3/dzień	6	5	5	4	3	2	1
10	+7	+7	+3	+7	Nieumarły zwierzęcy kształt 5/dzień, zaraza	6	6	5	5	3	2	2

2. **poziom:** ciemność, miazmat*, odporność żywiołowa, ognista pulapka, ostatnie tchnienie, oziębienie metalu, oziębły dotyk, płonąca kula, rozgrzanie metalu, wypaczenie drewna, wytworzenie płomienia, zadawanie średnich ran.

3. **poziom:** głębsza ciemność, ochrona przed żywiołami, profanacja, rozproszenie magii, śmierdząca chmura, trucizna, wampiryczny dotyk, zadawanie poważnych ran, zakażenie, zmniejszenie roślin.

4. **poziom:** odpychanie śmierci, odpychanie robactwa, ogniste uderzenie, osłona antyroslinna, ospałość*, ożywienie umarłego, przekleście, rdzewiejący chwyt, ściana ognia, śmiertelny pocatunek*, transmutacja błota w skałę, transmutacja skały w błoto, wzięnięcie*, zadawanie krytycznych ran.

5. **poziom:** krąg śmierci, kwaśna mgła, ochrona przed wszystkimi żywiołami*, odpychanie drewna, ognista burza, osłona antywitalności, stworzenie nieumarłego, większe rozproszenie, zakaz, zakażny dotyk*.

6. **poziom:** antypatia, epidemia*, kontrolowanie nieumarłego, niewrażliwość na żywioły*, ohydne usychanie, palec śmierci, przezorność, trzęsienie ziemi.

* Nowy czar opisany w Rozdziale 6 niniejszej książki.

tego typu osobników, bo bez większego trudu są w stanie spełnić wymagania.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać nieustraszonym jeźdźcem:

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Jeździectwo ranga 8, Postępowanie ze zwierzętami ranga 8, Wiedza (natura) ranga 6.

Atuty: Konna walka.

Specjalne: Musi mieć wierzchowca.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe nieustraszonego jeźdźcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (dowolna) (Rzt), Równowaga (Zr), Rzemiosło (dowolne) (Int), Skakanie (S), Wiedza (natura) (Int). Opisy tych umiejętności znajdują się w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe nieustraszonego jeźdźcy.

Biełość w broni i pancerzu: Nieustraszony jeździec biegle posługuje się wszystkimi rodzajami pancerzy, tarcz oraz każdą bronią prostą i żołnierską.

Czary na dzień: Nieustraszony jeździec może rzucić niewielką liczbę czarów objawień. Jego potęgą zależy od Roztropności. Może rzucać zaklęcia, jeśli wartość tego atrybutu wynosi co najmniej 10 + poziom czaru. ST rzutów obronnych przeciwko nim wynosi 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności nieustraszonego jeźdźcy. Bohater otrzymuje zaklęcia premiiowe w oparciu o wartość Roztropności, a gdy z tabeli wynika, że ma dostęp do 0 czarów danego poziomu (na przykład czarów 1. poziomu na poziomie 1.), to ma prawo korzystać tylko z zaklęć premiiowych wynikających z Roztropności. Nieustraszony jeździec przygotowuje i rzuca czary dokładnie tak jak druid, ale musi je wybierać z przedstawionej dalej listy.

Jeździecka wprawa: Na 1. poziomie nieustraszony jeździec zyskuje premię z biełości +2 do wszystkich testów utrzymania się w siodle, jeśli dosiada wybranego wierzchowca (patrz dalej). Ponadto może jeździć na wierzchowcach mających 4 KW lub mniej, korzystając w pełni z umiejętności Jeździectwo (czyli bez kary -2 za jazdę na podobnym stworzeniu czy -5 za jazdę na diametralnie różnym). KW wierzchowców, na których można jeździć, ciesząc się korzyściami

NIEUSTRASZONY JEŹDZIEC

Nieustraszony jeździec to specjalista od walki z grzbietu wierzchowca, ale jego wierzchowiec nie jest zwyczajny. Stworzenie, które dosiada, to istota co najmniej niezwykła, często egzotyczna, a czasami nawet dziwaczna. Choć doświadczony jeździec jest w stanie dosiąść wszystkiego co biega, pływa lub lata, typowy przedstawiciel tej klasy prestiżowej wybiera sobie konkretny rodzaj wierzchowców jako ulubiony.

Niektórzy nieustraszeni jeźdźcy to tylko aroganccy, zadziorni poszukiwacze przygód szukający okazji do porządnej bijatyki. Być może ich duma jest uzasadniona, jeśli wziąć pod uwagę, jakie stworzenia służą im za wierzchowce. Wielu z nich jednak chętnie, każdemu kto postawi kufel piwa, opowiada historie o tym, jak to zdobyli swojego wierzchowca i jakie przygody przeżyli na jego grzbiecie. Typowy nieustraszony jeździec bez oporów dzieli się wiedzą na temat różnych wierzchowców z tymi, którzy chcą podobne stworzenia przysposobić pod siodło.

Ponieważ umiejętności, które doskonalą, są tak różne, jak wariacje i odmiany wierzchowców, jeźdźcy są z natury bardzo niezależni. Dlatego też rzadko zbierają się w zwarte grupy i rzadko do jakichś należą. Nawet paladyni, decydujący się na tę klasę prestiżową, są zwykle kimś w rodzaju błędnych rycerzy.

Nieustraszonych jeźdźców spotyka się wśród członków każdej rasy, ale ta klasa prestiżowa jest szczególnie popularna wśród ludzi i gigantów. Tropiciele, paladyni, wojownicy i barbarzyńcy są doskonałym materiałem na

TABELA 5-11: NIEUSTRASZONY JEŹDZIEC

Poziom	Bazowa premia — Rzut obronny na —				Czary na dzień
	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wolę Specjalne	1 2 3 4
1	+1	+2	+0	+2	Jeździecka wprawa 4 KW, oszacowanie wierzchowca, więź empatyczna, 0 — — —
2	+2	+3	+0	+3	Atut wierzchowca 1, wsparcie wierzchowca
3	+3	+3	+1	+3	Leczenie wierzchowca, premiiowy atut
4	+4	+4	+1	+4	Jeździecka wprawa 8 KW
5	+5	+4	+1	+4	Atut wierzchowca 2, przyjaźń wierzchowca
6	+6	+5	+2	+5	Jeździecka wprawa 12 KW
7	+7	+5	+2	+5	Premiiowy atut, więź z wierzchowcem
8	+8	+6	+2	+6	Jeździecka wprawa 16 KW
9	+9	+6	+3	+6	Atut wierzchowca 3, szczęście wierzchowca
10	+10	+7	+3	+7	Jeździecka wprawa (wszystkie)

z tej zdolności, rośnie wraz z poziomem w tej klasie prestiżowej: 8 Kości Wytrzymałości na 4. poziomie, 12 KW na 6., 16 KW na 8., a na 10. dotyczy to dowolnych stworzeń.

Oszacowanie wierzchowca (zw): Na 1. poziomie nieustraszony jeździec może porównać ze sobą dwa wierzchowce jednego gatunku i na pierwszy rzut oka powiedzieć, który jest lepszy (silniejszy, szybszy, bardziej inteligentny, wytrzymalszy itd.). Jeśli to pożądane, może też porównać oba wierzchowce punkt po punkcie. Poświęcając rundę na obejrzenie obu, może określić, który ma wyższą wartość wybranego atrybutu. Po drugiej rundzie oględzin, jeśli zna się na tym gatunku wierzchowców, jest w stanie stwierdzić czy atrybut oglądanego jest przeciętny, ponadprzeciętny czy niższy niż przeciętna. Po trzeciej rundzie oględzin może określić czy atrybut znacznie odbiega od przeciętnej – czy wynikający z niego modyfikator jest o więcej niż 4 punkty większy lub niższy od przeciętnego dla danego gatunku. Zdolność oceniania wierzchowców nigdy nie pozwala na uzyskanie wyniku w formie liczb. MP musi opisać słowami, czego dowiedział się jeździec.

Więź empatyczna (zn): Nieustraszonego jeźdźcę z wybranym wierzchowcem (patrz dalej) łączy więź empatyczna. Ta zdolność działa tak, jak więź empatyczna łącząca paladyna i jego wierzchowca (patrz Paladyn w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza).

Wybrany wierzchowiec: Nieustraszony jeździec może jednego wierzchowca, którego już dosiadał, uczynić wybranym. Stworzenie nie może być związane (tak jak chowaniec, wierzchowiec paladyna czy zwierzęcy towarzysz) z nikim innym, a jeśli jego Intelpekt wynosi 3 lub więcej, musi na taką więź wyrazić zgodę. Chcąc otrzymać taką zgodę, jeździec może użyć dowolnych metod – umiejętności Dplomacja, przekupstwa, a nawet magicznej perswazji. Niemniej stworzenie musi być chętne.

Jeździec musi też spędzić przynajmniej trzy dni, trenując wierzchowca, zanim będzie mógł korzystać z jakichkolwiek zdolności. Po skończonym treningu, stworzenie zyskuje korzyści wymienione w Tabeli 5-12, a zależne od poziomu jeźdźcy. Stworzenie zachowuje swój typ i nie zyskuje żadnych zdolności poza wymienionymi, ale na potrzeby zdolności rozłączenie (patrz klasa prestiżowa naturobójca, wcześniej w tym rozdziale) jest traktowane jak związane z postacią.

TABELA 5-12: WIERZCHOWIEC JEŹDZCA

Poziom jeźdźca	Dodatkowe KW	Premia do naturalnego pancerza	Premia do Siły
1-3	+2	+4	+2
4-6	+4	+6	+2
7-9	+6	+8	+4
10	+8	+10	+4

Poziom jeźdźca: Liczą się tylko poziomy klasy prestiżowej nieustraszonego jeźdźcy. Jeśli wierzchowiec padnie ofiarą wysączenia poziomów, traktuj stworzenie jako wierzchowca należącego do jeźdźcy niższego poziomu.

Dodatkowe Kości Wytrzymałości: Dodatkowe KW to kości ośmiościenne (k8), a każda jak zwykle zapewnia również premię z Budowy. Należy pamiętać, że te KW zwiększają również bazowy atak i rzuty obronne wierzchowca.

Naturalny pancerz: Liczba, o którą zwiększa się naturalny pancerz stworzenia.

Premia do Siły: Dodaj tę liczbę do wartości Siły wierzchowca.

Nieustraszonego jeźdźcę nie może mieć w danym czasie więcej niż jednego wierzchowca, a każda strona może w każdej chwili zerwać układ bez żadnych negatywnych konsekwencji. Gdy tak się stanie, wierzchowiec



traci premie uzyskane dzięki Tabeli 5-12. Jeśli wybrany wierzchowiec jest paladyńskim rumakiem, zasady w ramce dotyczącej paladyńskich wierzchowców z Podręcznika Gracza mają pierwszeństwo nad przedstawionymi tutaj.

Atut wierzchowca: Na 2. poziomie nieustraszonego jeźdźcy może zapewnić wybranemu wierzchowcowi jeden premiowy atut z przedstawionej dalej listy Atutów wierzchowca. Atut ten nie liczy się do limitu atutów stworzenia, choć wciąż musi ono spełniać wszystkie wymagania, by go otrzymać, zgodnie z opisem danego atutu w tej książce lub w Rozdziale 5 Podręcznika Gracza. Jeździec musi poświęcić miesiąc na tresurę, aby umożliwić istocie korzystanie z atutu. Śmiać temu samemu wierzchowcowi może zapewnić drugi atut na 5. poziomie i trzeci na 9. Te premiowe atuty również wymagają poświęcenia na tresurę analogicznego czasu jak pierwszy. Jeździec nie może równocześnie tresować więcej niż jednego wierzchowca.

Wsparcie wierzchowca (zw): Na 2. poziomie nieustraszonego jeźdźcy, siedząc na grzbiecie dowolnego wierzchowca, może dzięki tej zdolności wspierać go na jeden z dwóch sposobów. Po pierwsze, ma prawo korzystać z zasad łączenia umiejętności i pomocy innemu (odpowiednio Rozdziały 4 i 8 Podręcznika Gracza), zapewniając wierzchowcowi premię +4 (podwójna normalna) do Klasy Pancerza, jednego testu ataku lub pojedynczego testu dowolnej umiejętności czy atrybutu. Po drugie, może zapewnić wierzchowcowi na całą rundę premię z biegleści +3 do szybkości. Wierzchowca można wspierać raz na rundę i trzeba na to poświęcić akcję standardową.

Leczenie wierzchowca (zw): Od 3. poziomu nieustraszonego jeźdźcy zyskuje premię z biegleści +4 do wszystkich testów Leczenia stworzeń tego samego gatunku co jego wybrany wierzchowiec oraz premię +2 do leczenia innych stworzeń, które mogłyby służyć mu za wierzchowce (patrz ramka).

TABELA 5-13: ST TESTÓW POSTĘPOWANIA ZE ZWIERZĘTAMI PRZY TRESOWANIU WIERZCHOWCÓW

Stworzenie jest...	Przykład	Zadanie liczy się jako...	ST testu Postępowania ze zwierzętami
Udomowione zwierzę z gatunku zwykle układanego pod wierzch	Koń	Uczenie zwierzęcia czynności	15
Udomowione zwierzę z gatunku zwykle nieukładanego pod wierzch	Pies	Uczenie zwierzęcia niezwykłych czynności	20
Dzikie zwierzę	Tygrys	Wytresowanie dzikiego zwierzęcia	20 + KW stworzenia
Bestia	Tyranozaur	Wytresowanie bestii	25 + KW stworzenia
Każde inne stworzenie o Intelcie 2 lub mniej*	Gnilny pełzacz	Wytresowanie bestii	25 + KW stworzenia

*Tylko nieustraszone jeźdźce.

Premiowy atut: Na 3. poziomie i ponownie na 7. przedstawiciel tej klasy prestiżowej może wybrać premiowy atut z przedstawionej dalej listy atutów jeźdźcy. Otrzymuje go niezależnie od innych atutów normalnie zyskiwanych, wciąż jednak musi spełniać wszystkie wymagania, zgodnie z opisem atutu w tej książce lub w Rozdziale 5 Podręcznika Gracza.

Przyjaźń wierzchowca: Na 5. poziomie nieustraszone jeźdźce zyskuje premię z okoliczności +4 do testów Zwierzęcej empatii i Dyplomacji w stosunku do stworzeń tego samego gatunku co jego aktualny wierzchowiec oraz premię +2 w stosunku do innych stworzeń, które mogłyby służyć mu za wierzchowce (patrz ramka).

Więź z wierzchowcem (zn): Od 7. poziomu nieustraszone jeźdźce może połączyć się telepatycznie (patrz wcześniej) z każdym wierzchowcem, na którym jeździ od co najmniej godziny, o ile tylko Intelkt stworzenia wynosi przynajmniej 1. Może podtrzymywać tylko jedno takie połączenie ze stworzeniem niebędącym jego wybranym wierzchowcem.

Szczęście wierzchowca (zn): Od 9. poziomu nieustraszone jeźdźce może w darmowej akcji zapewnić dowolnemu wierzchowcowi w promieniu 18 metrów, z którym utrzymuje więź telepatyczną, premię do jednego rzutu obronnego równą modyfikatorowi z Charyzmy, jaki postać posiada.

Lista atutów premiowych nieustraszonego jeźdźcy

Następujące atuty mogą stać się premiowymi dla nieustraszonych jeźdźców i ich wierzchowców.

Atuty wierzchowca: Atak z powietrza**, Bieg, Błyskawiczny refleks, Czujność, Finezja w broni*, Gigantyczna twardość**, Krasnoludzka twardość**, Krzepkość, Pochwytnie**, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne*, Potężny atak, Smocza twardość**, Sprawniejsze latanie**, Twardość**, Uniki, Unoszenie się**, Walka na ślepo, Wielka wytrzymałość, Wielokrotny atak**, Żelazna wola, Zmysł walki, Zogniskowanie broni*, Zwrot przez skrzydło.

Atuty nieustraszonego jeźdźcy: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni egzotycznej, Finezja w broni*, Konna walka, Oburęczność, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne*, Poprawiony atak bez broni, Potężny atak, Szybkie wyciąganie broni, Uniki, Walka na ślepo, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni.

* Ten atut można wybrać więcej niż raz, ale każdorazowo musi dotyczyć innej broni.

** Atut opisany w Rozdziale 2 niniejszej książki.

Lista czarów nieustraszonego jeźdźcy

Nieustraszeni jeźdźcy wybierają czary z poniższej listy:

Inne atuty dla wierzchowca

MP może udostępnić wierzchowcowi inne premiowe atuty. Te wymienione w opisie klasy nieustraszonego jeźdźcy zaczerpnięto z podręczników źródłowych i niniejszej książki. Oto inne warte rozważenia.

Z *Miecza i Pięści*: Nieczysta gra, Pierś w pierś, Poprawione przebiegnięcie, Ramie w ramie, Ślepowiedzenie (promień 1,5 metra), Wypad.

Z *Obróńców Wiary*: Dodatkowe ugodzenie.

Z *Pieśni i Cisy*: Szybkie nogi, Zwinne nogi.

1. poziom – alarm, odporność, rozmawianie ze zwierzętami, uspokojenie zwierzęcia, usunięcie strachu, wykrycie trucizny, wytrzymałość żywiołowa, znajomość kierunku, zwierzęca sztuczka.

2. poziom – butla dymu, magiczny kiel, ochrona przed strzałami, odporność żywiołowa, opóźnienie trucizny, osłonięcie kogoś, wytrzymałość, względy natury, zbroja maga.

3. poziom – neutralizacja trucizny, ochrona przed żywiołami, przejście bez śladu, uzdrowienie wierzchowca, widmowy rumak.

4. poziom – odpychanie robactwa, swoboda ruchu, większa magiczna broń, większy magiczny kiel.

† Nowy czar opisany w Rozdziale 6 niniejszej książki.

Byli nieustraszeni jeźdźcy

Nieustraszone jeźdźce, który rozmyślnie będzie się zle obchodził z dowolnym wierzchowcem, traci wszystkie korzyści płynące z tej klasy prestiżowej, a jego wybrany wierzchowiec natychmiast się z nim rozstaje. Dopóki nie odpokutuje (patrz opis czaru pokuta w Podręczniku Gracza) stworzenia z tego samego gatunku co ostatni wybrany wierzchowiec czują do niego niechęć, co objawia się karą rasową –4 w stosunkach z istotami tego samego gatunku co wierzchowiec i karą –2 w stosunkach z każdą inną, która mogłaby być jego wierzchowcem.

Co może być wierzchowcem?

Nie możesz ot tak dosiąść i puścić się galopem na grzbiecie dowolnego stworzenia, nawet jeśli masz odpowiednią znajomość Jeździectwa. Wierzchowiec musi się odznaczać następującymi cechami.

- Być zdolnym i chętnym do noszenia jeźdźcy w powszechnie przyjętym znaczeniu tych słów (wielbłąd wytresowany za pomocą umiejętności Postępowanie ze zwierzętami do noszenia jeźdźcy jest zdolny i chętny. Tygrys może być zdolny, ale nie będzie chętny. Gigant może być chętny, ale nie będzie tak naprawdę zdolny. Inteligentna istota, której charakter znacząco różni się od twojego, zdecydowanie nie będzie chętna).
- Być przynajmniej o jedną kategorię rozmiaru większym niż ty. Co więcej, latający wierzchowiec nie jest w stanie unieść więcej niż limit określony przez lekkie ładunek (inaczej niż w *Księdze Potworów*, gdzie napisano, że latająca istota może unieść tyle, ile wynosi jej maksymalny dopuszczalny średni ładunek).
- Musieć mieć SW nie wyższe niż twój poziom postaci –3. Jeśli wierzchowiec potrafi latać, jego SW nie może być wyższe niż twój poziom postaci –4.

Każde zwierzę i każda bestia da się wytresować, by nosiła jeźdźcę dzięki umiejętności Postępowanie ze zwierzętami, co wynika z jej opisu w Podręczniku Gracza. Ponadto nieustraszone jeźdźce może użyć tej umiejętności do wytresowania pod wierzch istot innych typów, mających

Intelekt 2 lub mniejszy. Kategorię tego zadania i ST testu Postępowania ze zwierzętami podano w Tabeli 5-13.

Na potrzeby tego testu każde stworzenie innego typu niż zwierzę należy traktować jak bestię, niezależnie od tego, jaki naprawdę jest jego typ. Bez względu na typ tresury, zabiera ona dwa miesiące, jak zaznaczono w opisie umiejętności.

Każde stworzenie mające Intelekt 3 lub więcej nie wymaga testu Postępowania ze zwierzętami, by nauczyć się nosić jeźdźca. Jeśli jest skłonne służyć za wierzchowca, samo musi się nauczyć poruszać z dodatkowym obciążeniem, interpretować polecenia dosiadającej go osoby i tak dalej. Jednak zanim będzie mogło służyć jako wierzchowiec, musi przynajmniej przez tydzień ćwiczyć z jeźdźcem.

OBŁASKAWIACZ BESTII

Zdolność do tworzenia więzi ze zwierzętami oznacza dla niektórych druidów i tropicieli przyjęcie zupełnie nowego sposobu życia. Zgłębiając i wzmacniając więź łączącą ich ze zwierzęcymi towarzyszami, mogą uczynić lepszym nie tylko życie tych istot, ale i swoje.

Postać krocząca tą ścieżką nazywana jest obłaskawiaczem bestii, ale to trochę myląca nazwa, bo tak naprawdę ani nie obłaskawia, ani nie poskramia, ani nie układa swoich towarzyszy. Zamiast tego, za pomocą magii i niesłyszanej troski o podopiecznych, może sprawić, by stali się silniejsi i inteligentniejsi. W końcu może z nimi rozmawiać jak z równymi sobie.

Ta klasa prestiżowa najlepiej nadaje się dla tropicieli i druidów. Członek innej klasy może czuć chęć zostania obłaskawiaczem, ale nie uda się mu to bez uprzedniego wytworzenia nadnaturalnie silnego związku ze zwierzęciem. Obłaskawiacze bestii zdarzają się wśród przedstawicieli każdej z ras. Elfy, półelfy i gnomy – przez swoje umiłowanie natury – mają największe predyspozycje do takiego życia, najmniej natomiast pasuje ono do krasnoludów. Filozofia obłaskawiacza bestii nie jest sprzeczna z żadnym charakterem.

W odróżnieniu od większości druidów, przedstawiciele tej klasy prestiżowej zwykle nie uciekają od cywilizacji. Niektórzy BN obłaskawiacze bestii skrywają wyjątkowe więzi łączące ich ze zwierzętami i bestiami, zatrudniając się w zwykłym cyrku lub ogrodzie zoologicznym. Częściej jednak się zdarza, że obłaskawiacze bestii przygarniają stworzenia zagrożone rosnącą populacją humanoidów, chroniąc je i pilnując, by nie stała im się krzywda. Jeśli te istoty doświadczyły już wielkiej krzywdy z rąk humanoidów, przedstawiciele rzeczonoj klasy prestiżowej mogą szukać odwetu.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać obłaskawiaczem bestii:

Umiejętności: Zwierzęca empatia 10 ranga.

Atuty: Zogniskowanie umiejętności (Zwierzęca empatia).

Czary: Umiejętność rzucania zwierzęcej przyjaźni.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe obłaskawiacza bestii (i atrybut kłuczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (dowolne) (Int), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wiedza (natura) (Int), Wrózenie (Int, umiejętność wyłączna), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Zauważanie (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha, umiejętność wyłączna). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe obłaskawiacza bestii. Wszystkie modyfikacje i korzyści, jakimi cieszą się zwierzęcy towarzysze przedstawicieli tej klasy prestiżowej, natychmiast znikają w chwili śmierci postaci lub gdy są uwalniani spod tej więzi.

Biegłość w broni i pancerzu: Obłaskawiacz bestii nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień/Czary znane: Na 3., 6. i 9. poziomie w tej klasie prestiżowej obłaskawiacz bestii zyskuje czary tak, jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (dodatkowe korzyści płynące ze zwierzęcego kształtu, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater, zanim został obłaskawiaczem bestii, miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie (i ewentualne nowe znane czary), a zatem, w której uzyska „wirtualny poziom”.

Intelekt: Ciągły kontakt z obłaskawiaczem bestii sprawia, że jego zwierzęcy towarzysze stają się inteligentniejsi niż przeciętni przedstawiciele ich gatunków. Na 1. poziomie tej klasy prestiżowej ich Intelekt rośnie do 4, a typ zmienia się na magiczną bestię. Ta minimalna wartość Intelaktu rośnie o 2 punkty na każde dwa poziomy obłaskawiacza bestii. Wyższa inteligencja pozwala towarzyszowi spełniać coraz bardziej skomplikowane polecenia. Ponad-

TABELA 5-14: OBŁASKAWIACZ BESTII

Poziom	Bazowa premia do ataku	—	Rzut obronny na	—		Czary na dzień/Znane czary
		Wytrzymałość	Refleks	Wola	Specjalne	
1	+0	+2	+2	+0	Int 4, władanie zwierzętami	
2	+1	+3	+3	+0	Więź empatyczna	
3	+2	+3	+3	+1	Int 6, naturalny pancerz +2, więź krwi	Obecna klasa +1
4	+3	+4	+4	+1	Rozmowa z właścicielem, zwierzęce zmysły (słuch, węch)	
5	+3	+4	+4	+1	Int 8, władanie bestiami	
6	+4	+5	+5	+2	Naturalny pancerz +4, wspólne rzuty obronne	Obecna klasa +1
7	+5	+5	+5	+2	Int 10, wspólne czary, zwierzęce zmysły (wzrok)	
8	+6	+6	+6	+2	Rozkazywanie stworzeniom swojego rodzaju	
9	+6	+6	+6	+3	Int 12, naturalny pancerz +6, władanie magicznymi bestiami	Obecna klasa +1
10	+7	+7	+7	+3	Podniesienie pozycji	

to oblaskawiacz bestii może nauczyć każdego towarzysza trzech sztuczek na każdy punkt jego Intelaktu (patrz ramka Zwierzęcy towarzysze w Rozdziale 2 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI oraz Rozdział 2 niniejszej książki, gdzie znajdziesz więcej informacji na temat tresowania zwierząt).

Władanie zwierzętami: Poczynając od 1. poziomu oblaskawiacz bestii może mieć zwierzęcych towarzyszy, których suma Kości Wytrzymałości nie przekracza dwukrotności poziomu w tej klasie prestiżowej plus dwukrotności poziomu czarującego dla zaklęcia *zwierzęca przyjaźń*. Na przykład, Drd7/oblaskawiacz bestii3 może mieć zwierzęcych towarzyszy liczących łącznie nie więcej niż 20 Kości Wytrzymałości. Żaden pojedynczy zwierzęcy towarzysz nie może mieć więcej Kości Wytrzymałości niż sam oblaskawiacz bestii.

Więź empatyczna (zn): Na 2. poziomie oblaskawiacz bestii nawiązuje ze swoimi zwierzęcymi towarzyszami empatyczną więź, która pozwala mu na telepatyczne komunikowanie się z nimi w odległości maksymalnie 1,5 kilometra. Przedstawiciel tej klasy prestiżowej i jego pupil rozumieją się tak, jakby działał czar *rozmawianie ze zwierzętami*. Oczywiście przy takich rozmowach nie można zapominać o ograniczonej inteligencji zwierzęcia, przez co zawsze mogą się przytrafić wyniki z tego faktu przekłamania czy nieporozumienia.

Naturalny pancerz: Po osiągnięciu 3. poziomu przez oblaskawiacza bestii, każdy z jego towarzyszy zyskuje premię z usprawnienia +2 do naturalnego pancerza. Rośnie ona do +4 na 6. poziomie i do +6 na 9.

Więź krwi: Również od 3. poziomu tej klasy prestiżowej każdy ze zwierzęcych towarzyszy oblaskawiacza bestii otrzymuje premię +2 do wszystkich testów ataku i umiejętności oraz do rzutów obronnych – jednak tylko wtedy, gdy ujrzy, że jego pan został w jakiś sposób skrzywdzony lub coś mu grozi. Ta premia utrzymuje się dopóki zagrożenie jest bezpośrednie i niewątpliwe.

Rozmowa z właścicielem (zw): Na 4. poziomie oblaskawiacz bestii zyskuje zdolność do werbalnego komunikowania się ze swoimi towarzyszami w specyficznym języku. Stworzenia inne niż jego towarzysze nie są w stanie zrozumieć tej rozmowy, nie korzystając z pomocy magii.

Zwierzęce zmysły: Również na 4. poziomie oblaskawiacz bestii jest w stanie słyszeć uszami i węszyć nosem wybranego zwierzęcego towarzysza. Na 7. poziomie potrafi widzieć jego oczami. Oblaskawiacz uaktywnia zwierzęce zmysły, poświęcając akcję standardową. Gdy to zrobi, nie traci możliwości odbierania otaczających go bodźców.

Władanie bestiami (zc): Od 5. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej może za pomocą zaklęcia *zwierzęca przyjaźń* prócz zwierząt oblaskawiać bestie, niezależnie od wartości ich Intelaktu. Na potrzeby limitu Kości Wytrzymałości posiadanych zwierzęcych towarzyszy, KW bestii liczą się tak samo jak KW zwierząt.

Wspólne rzuty obronne: Gdy oblaskawiacz bestii osiągnie 6. poziom, jego towarzysze mogą używać albo jego rzutów obronnych, albo swoich, mieszając je i łącząc w celu uzyskania jak najwyższej wartości.

Wspólne czary: Na 7. poziomie każdy czar, jaki oblaskawiacz bestii rzuci na siebie, będzie działał też na jednego wybranego towarzysza znajdującego się nie dalej niż 1,5 metra od niego. Zaklęcie o czasie trwania innym niż chwilowy przestaje działać natychmiast, gdy towarzysz znajdzie się dalej niż 1,5 metra od postaci. Nie zaczyna funkcjonować ponownie, nawet jeśli przed upływem czasu trwania towarzysz ponownie znajdzie się w wymaganym promieniu. Ponadto oblaskawiacz może



rzucić czar o zasięgu osobistym na towarzysza (tak jakby zaklęcie miało zasięg dotykowy) zamiast na siebie. Przedstawiciel tej klasy prestiżowej i jego towarzysz mogą wspólnie dzielić nawet efekty czarów normalnie niedziałających na istoty typu, do którego należy pupil postaci.

Rozkazywanie stworzeniom swojego rodzaju (zc): Gdy oblaskawiacz bestii osiągnie 8. poziom, jego towarzysze zyskują możliwość używania w stosunku do innych stworzeń ich rodzaju na życzenie *rozkazu* jak zdolności czaropodobnej. Działa ona wyłącznie na stworzenia mające mniej Kości Wytrzymałości niż rzeźbiony zwierzęcy towarzysz. Każdy pupil może używać tej zdolności raz dziennie na dwa poziomy w tej klasie prestiżowej, uzyskując efekt analogiczny do zaklęcia *rozkaz* (na potrzeby tej mocy towarzysz potrafi formułować zrozumiałe komendy).

Władanie magicznymi bestiami (zc): Od 9. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej może za pomocą zaklęcia *zwierzęca przyjaźń* prócz zwierząt oblaskawiać magiczne bestie, niezależnie od wartości ich Intelaktu. Na potrzeby limitu Kości Wytrzymałości posiadanych zwierzęcych towarzyszy, KW magicznych bestii liczą się podwójnie. Na przykład, kokatryks mający 5 Kości Wytrzymałości, zmniejsza limit zwierzęcych towarzyszy o 10 KW.

Podniesienie pozycji (zn): Na 10. poziomie oblaskawiacz bestii może dodać zapal do walki wszystkim towarzyszom znajdującym się nie dalej niż 9 metrów od niego. Zainspirowany towarzysz zyskuje 2 Kości Wytrzymałości (tymczasowe punkty wytrzymałości w liczbie k10 na kość), premię z biegu +2 do testów ataku i premię z biegu +1 do rzutów obronnych na Wytrzymałość. Do każdej Kości Wytrzymałości dodaj modyfikator z Budowy towarzysza (jeśli takowy posiada). Owe dodatkowe KW liczą się też normalnie przy określaniu działania czarów w rodzaju *uśpienia*. Oblaskawiacz bestii może zainspirować swoich towarzyszy raz na dzień, a efekt utrzymuje się przez 5 rund. To nadnaturalna, wpływająca na umysł zdolność ze szkoły zaklania.

OGAR KRWI

Król bandytów nęka karawany na szlaku. Na północy ogr pustoszy gospodarstwa. Zaklinacz porwał syna burmistrza i ukrył go gdzieś na mokradłach. A żołnierze króla zdają się być bezsilni wobec fali podobnych przypadków. Zastraszeni mieszkańcy mają tylko jedno wyjście, choć nie jest ono łatwe. Posyłają po ogara krwi, który wytropi złoczyńców i postawi ich przed wymiarem sprawiedliwości, jak się należy.

Niskopoziomowi przedstawiciele tej klasy prestiżowej tropiąc ofiary, polegają na wyczulonych zmysłach i odpowiednim wyszkoleniu. W miarę zdobywania doświadczenia, obsesyjna determinacja daje im nadnaturalne zdolności, które czynią ich praktycznie niepowstrzymanymi.

Większość ogarów krwi pracuje dla pieniędzy (najczęściej dużych), ale niektórzy przyjmują zlecenia, by zadośćuczynić sprawiedliwości, zemścić lub dla rozrywki. Gdy taki osobnik przyjmuje zlecenie, określa ofiarę na cel. Od tego momentu nie zrezygnuje, póki nie zakończy sprawy – co ma miejsce dopiero wtedy, gdy cel zostanie schwytany lub też zginie (bądź też ogar krwi odejdzie z tego świata).

Niektórzy przedstawiciele tej klasy prestiżowej pozostawiają na swoich ofiarach wizytówki lub nawet znaki. Większość jednak nie zabija celów, jeśli tylko istnieje inne wyjście. Wolą obezwładnić ofiarę i dostarczyć ją żywą. Dla tych o dobrym charakterze, ten zwyczaj zadośćuczyni głęboko zakorzenionej wierze w sprawiedliwość. Neutralnym i złym ogarom krwi zapewnia stały przyływ gotówki za łapanie tych samych celów, które wciąż uciekają z za krat.

Tropiciele i barbarzyńcy to najlepsi kandydaci na ogary krwi, ale łotrzykowie, bardowie, druidzi i wojownicy też mogą sprawdzić się w tej roli. Czasami paladyn bierze na siebie to brzemie, ale nigdy nie pracuje dla pieniędzy. Większość ogarów krwi to ludzie, ale elfy i półelfy czasami znajdują przyjemność w takim stylu życia. Niektórzy najlepsi przedstawiciele tej klasy prestiżowej to humanoidy, takie jak gnolle, hobgobliny i niedźwiedzi.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać ogarem krwi.

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Ciche poruszanie ranga 4, Tajniki dziczy ranga 4, Zbieranie informacji ranga 4.

Atuty: Bieg, Tropienie.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe ogara krwi (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Fałszerstwo (Zr), Jeździectwo (Zr), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Otwieranie zamków (Zr),

Pływanie (S), Przebieranie (cha), Przeszukiwanie (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Szacowanie (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe ogara krwi:

Biegłość w broni i pancerzu: Ogara krwi biegle posługuje się lekkimi pancerzami, tarczami oraz bronią prostą i żołnierską.

Bez kary za stłuczenia (zw): Już na 1. poziomie ogara krwi może użyć broni do walki wręcz zadającej normalne obrażenia do powodowania stłuczeń, nie podlegając zwykłej karze –4 do testów ataku.

Cel (zw): Na 1. poziomie postać może naznaczyć jako cel jednego, humanoidalnego przeciwnika. Chcąc to uczynić, ogar krwi musi przez 10 minut koncentrować się na obecnym i widocznym przeciwniku, albo na jego rysunku lub opisie, jeśli wroga nie ma w okolicy. Każda przerwa niweczy proces i sprawia, że ogara krwi musi zacząć od początku. Gdy zapoznanie się z przeciwnikiem zakończy się powodzeniem, ofiara staje się celem, a ogara krwi zyskuje przeciwko niemu rozliczne premie (patrz dalej). Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może mieć równocześnie nie więcej niż jeden cel na dwa poziomy (zaokrąglając w dół), jednak tylko wtedy, gdy podczas procesu naznaczania nie są one od siebie odległe bardziej niż na 9 metrów. Na przykład, 6-poziomowy ogara krwi może naznaczyć trzy działające w grupie niedźwiedzi, lecz już niedźwiedźka grasującego po jednej stronie królestwa i trolla nękającego drugą nie może. Jeśli postać wyznaczy sobie nowy cel przed zakończeniem sprawy z poprzednim, ów zostaje „odznaczony”, a ogara krwi traci tyle PD, ile zyskałby rozprawiając się ze wspomnianą ofiarą. Ogara krwi może wyznaczać cel tylko raz w tygodniu.

Determinacja (zw): Na 1. poziomie postać zyskuje premię z olśnienia równą poziomowi w tej klasie prestiżowej do testów Tajników dziczy, Zauważania i Zbierania informacji, niezbędnych do ustalenia miejsca pobytu celu (patrz wcześniej).

Szybkie tropienie (zw): Na 2. poziomie ogara krwi nie podlega już karze –5 do Tajników dziczy, gdy tropi, poruszając się z normalną prędkością.

Zwarty i gotowy (zw): Również na 2. poziomie ogara krwi poświęcając darmową akcję ma prawo określić akcję będącą odpowiednikiem ruchu, standardową lub całorundową, jaką może wykonać nieprzygotowany cel. Jeśli ów

TABELA 5-15: OGAR KRWI

Bazowa premia		Rzut obronny na —			
Poziom	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wola	Specjalne
1	+1	+0	+2	+0	Bez kary za stłuczenia, cel, determinacja
2	+2	+0	+3	+0	Szybkie tropienie, zwarty i gotowy, żywy lub martwy
3	+3	+1	+3	+1	Dotrzymywanie kroku, nieustępliwość
4	+4	+1	+4	+1	Mknący jak wiatr, skuteczniejsze stłuczenia
5	+5	+1	+4	+1	Roztrzaskanie, tropienie bez śladu
6	+6	+2	+5	+2	Ignorowanie wróżenia, zlokalizowanie stworzenia
7	+7	+2	+5	+2	Dostrzeganie niewidzialnego, wyłamanie
8	+8	+2	+6	+2	Odporność na stłuczenia
9	+9	+3	+6	+3	Ignorowanie magicznych barier
10	+10	+3	+7	+3	Znalezienie ścieżki

rzeczywiście w ciągu 10 minut wykona wskazaną czynność, przedstawiciel tej klasy prestiżowej może wykonać atak okazyjny przeciwko niemu dobytą bronią (do walki wręcz lub dystansową). Ten atak jest brany pod uwagę przy określaniu maksymalnej liczby ataków okazyjnych w danej rundzie.

Żywy lub martwy (zw): Na 2. poziomie ogar krwi uczy się zmieniać zwykłe rany na stłuczenia w tak idealnym momencie, by uniknąć zabicia celu. Natychmiast po zadaniu ciosu, który obniżyłby punkty wytrzymałości ofiary poniżej zera, może zamienić normalne obrażenia zadane w tym ciosie na stłuczenia, zanim jeszcze określi się skutek. Ogar krwi nie może użyć tej zdolności, jeśli jest w szale lub gdy od zadania ran minęła już runda.

Dotrzymywanie kroku (zw): Od 3. poziomu tropiący cel ogar krwi może zacząć wędrować szybciej o 1,5 metra na każdy poziom tej klasy prestiżowej, dopóki nie będzie się poruszać równie szybko co jego ofiara.

Nieustępliwość (zw): Gdy ogar krwi osiągnie 3. poziom, zyskuje redukcję obrażeń 5/- przeciwko stłuczeniom spowodowanym forsownym marszem podczas pościgu za celem.

Mknący jak wiatr (zw): Na 4. poziomie ogar krwi ignoruje wszystkie kary z pancerza do testów Cichego poruszania i Ukrywania. Ponadto nie podlega też już karze -5 do tych testów poruszając się z prędkością w przedziale od połowy do jego pełnej szybkości.

Skuteczniejsze stłuczenia (zw): Na 4. poziomie ogar krwi może do zadanych w dowolnym ataku stłuczeń dodać premię z Intelaktu, jeśli ów atak powoduje tylko stłuczenia.

Roztrzaskanie (zn): Na 5. poziomie ogar krwi może zniszczyć obiekt znajdujący się pomiędzy nim a jego celem, jeśli ten oddalony jest nie dalej niż 30 metrów. Ta zdolność działa jak czar roztrzaskanie rzucony przez zaklinacza na poziomie równym poziomowi postaci w tej klasie prestiżowej.

Tropienie bez śladu (zw): Na 5. poziomie ogar krwi może tropić istotę korzystającą z przejścia bez śladu lub podobnego efektu, podlega jednak karze z okoliczności -10 do testów Tajników dziczy.

Ignorowanie wróżeń (zw): Na 6. poziomie ogar krwi zyskuje odporność na czary wiesz-

czenia równą 10 + poziom w tej klasie prestiżowej. Kuluje się ona z wszelką inną odpornością na czary dotyczącą zaklęć z tej szkoły.

Zlokalizowanie stworzenia (zc): Raz na dzień ogar krwi 6. poziomu może wywołać efekt identyczny z czarem zlokalizowanie stworzenia rzuconym przez zaklinacza na poziomie równym poziomowi postaci w tej klasie prestiżowej.

Dostrzeganie niewidzialnego (zn): Ta zyskiwana na 7. poziomie zdolność ma efekt analogiczny do czaru o tej samej nazwie, z tą jednak różnicą, że działa bez przerwy, a pozwala widzieć tylko cele.

Wylamanie (zn): Na 7. poziomie postać może użyć zdolności roztrzaskanie do zniszczenia części (do limitu wagi) większych obiektów, takich jak ściany czy drzwi, niezależnie od ich budowy.

Odporność na stłuczenia: Na 8. poziomie ogar krwi zyskuje redukcję obrażeń 20/+3 przeciwko stłuczeniom.

Ignorowanie magicznych barier (zw): Na 9. poziomie ogar krwi zyskuje odporność na czary równą 15 + poziom w tej klasie prestiżowej przeciwko magicznym barierom (takim jak ściana mocy, oplatanie, pryzmatyczna ściana itd.).

Znalezienie ścieżki (zc): Na 10. poziomie ogar krwi może wywołać efekt analogiczny do czaru o tej samej nazwie rzuconego przez druida na poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej. Tej zdolności można użyć trzy razy dziennie.

Organizacja: Ogary Krwi

Oczy... zanim skoczył, dostrzegłem tylko jego oczy. To było wszystko. Zdawał się nie mieć materialnej formy, póki nie znalazł się tuż obok mnie. Gdyby chciał mnie wtedy zabić, byłbym bezbronny niczym dziecko.

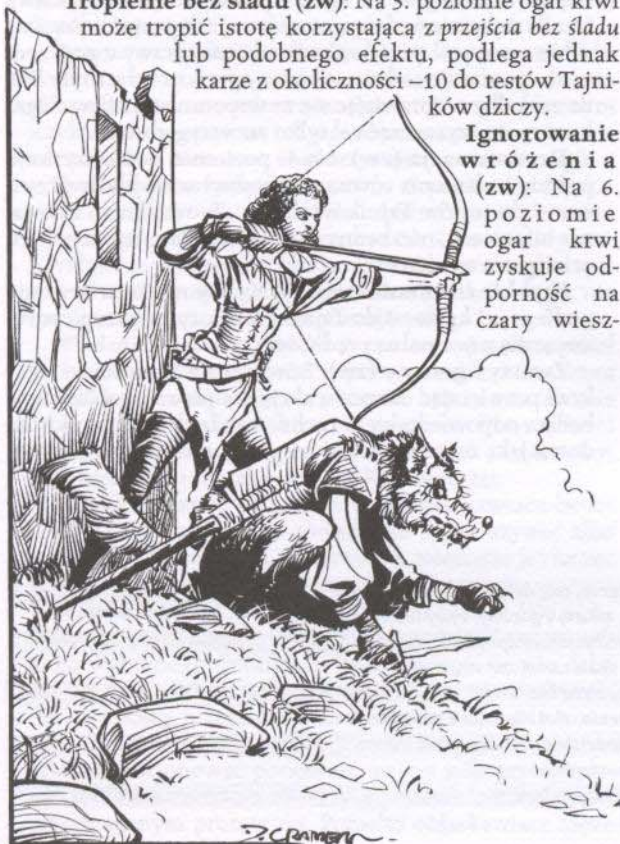
— Tordek, o spotkaniu z ogarem krwi

Organizacja nosząca miano Ogara Krwi zajmuje się łapaniem różnych osób i stawianiem ich przed wymiarem sprawiedliwości (lub jakimkolwiek losem, który ich czeka). Niektórzy jej członkowie ograniczają się do tropienia przestępców, inni zapolują na każdego, jeśli tylko znajdzie się klient, który zapłaci dobrą cenę. Przywódca grupy nie zwraca sobie głowy takimi sprawami, utrzymując tylko reputację organizacji jako grupy osób, do których należy się udać, jeśli trzeba kogoś znaleźć.

W szeregi organizacji wstępuje się wyłącznie za zaproszeniem. Członkowie informują o zdolnych łowcach napotkanych podczas wędrowek i na podstawie tych informacji przywódca grupy dobiera kandydatów na Ogara Krwi. Członek organizacji przez jakiś czas dyskretnie tropi każdego kandydata. Jeśli doniesie, że kandydat może się poszczycić wymaganym zacięciem i talentami, przywódca składa propozycję poddania się próbie, po zdaniu której zostanie dopuszczony do członkostwa. Kandydaci, którzy odkrywają, że są tropieni, mają taką propozycję w kieszeni.

Kandydat, aby zostać przyjętym w szeregi organizacji, musi wytropić Ogara Krwi niewątpliwie bardziej doświadczonego niż on. Na dodatek członek grupy utrudnia zadanie, pozostawiając fałszywe tropy, rozpuszczając nieprawdziwe pogłoski, a nawet wynajmując drabów, by zasadzili się po drodze na kandydata. Ogar Krwi nie może w żaden sposób pomagać aplikantowi w zadaniu — jeśli się tego dopuści, próba jest nieważna. Kandydat, który osiągnie sukces i odnajdzie kogo trzeba, przechodzi z powodzeniem próbę i może wstąpić do organizacji.

Ogar Krwi może przyjąć każde zlecenie, jakie zechce. Niektóre pochodzą bezpośrednio od klientów kontaktujących się z konkretnymi członkami organizacji. Wiadomości o in-



nich zleceniach rozchodzą się nieformalnie, jako że przedstawiciele grupy informują się o takich rzeczach. Ogary Krwi zawzięcie ze sobą współzawodniczą i jeśli któryś odnie- sie sukces tam, gdzie inny zawiódł, zwycięzca nie posiada się z dumy. Tak naprawdę, członkowie organizacji zwykle roz- powiadają w grupie o przyjętych zleceniach, w efekcie wyzy- wając towarzyszy, by ci spróbowali wyprzedzić ich w łowach. Ogary Krwi mogą współpracować, ale większość działa sa- motnie lub z pomocą osób trzecich, by ktoś mógł rozgłaszać o ich wyczynach. Dzięki temu za każdym razem, gdy kilku z nich się łączy, aby schwycić wyjątkowo sprytnego przeciwnika, zaraz robi się o tym głośno.

Pomimo rywalizacji, jeśli cel jest zbyt ważny, by się wy- mknąć, Ogar Krwi może rozgłosić wśród organizacji in- formację o „swobodnym” polowaniu. To zaś oznacza, że każdy członek organizacji, który dostarczy cel, ma prawo do nagrody. Członkowie ogłaszający takie polowania nie tracą przez to reputacji pośród swoich.

Ogary Krwi z niechęcią odnoszą się do pomysłu odda- wania komukolwiek zarobionych pieniędzy, przez co or- ganizacja nie domaga się od członków daniny. Nie ma żadnych miejsc spotkań czy kryjówek należących do tej grupy, bo żaden szanujący się jej przedstawiciel nie ogra- niczy się do jednej bazy.

Ponieważ wiele celów to ludzie, należące do tej or- ganizacji tropiciele, którzy wybiorą tę rasę na ulubionych wrogów, mają przewagę, jeśli chodzi o zlecenia. W efekcie spory procent członków grupy to nieludzie, a rozbieżne charaktery rzadko są przeszkodą we współdziałaniu. Krąży nawet plotka, jakoby pewien dobry elf i zły gnoll – obaj członkowie organizacji – regularnie pracowali razem, bo razem mogą bez przeszkód działać w każdej społeczności. Przepaść pomiędzy ich charakterami jest po prostu mniej- sza niż łączący jej brzegi pomost wspólnych interesów.

OKO GRUUMSHA

Większość mieszkańców świata uważa, że widzieli najgor- sze, do czego orki są zdolne, ujrzawszy skaczącego ze wzgó- rza barbarzyńcę tej rasy w szale bojowym. A przynajmniej tak uważają, dopóki nie ujrzą skaczącego ze wzgórz jedno- okiego orkowego barbarzyńcę w szale bojowym. Osobnik ten może być okiem Gruumsha – osobnikiem tak odda- nym złemu bóstwu, że okaleczył się w jego imieniu.

Podczas epickiej bitwy, która miała miejsce u zarania dziejów, elfi bóg Corellon Larethian wykuł Gruumsho- wi lewe oko. Przepelnione nienawiścią i ogarnięte furją bóstwo orków wezwało najlojalniejszych spośród wy- znawców, by mu służyli, przemieniając się na jego po- dobieństwo. Ci, którzy odpowiedzieli na to wezwanie, zwani są oczami Gruumsha. Każdy z nich wylupia sobie prawe oko zamiast lewego, aby jego wzrok uzupełniał

się ze spojrzeniem bóstwa. I w ten sposób, przynajm- niej symbolicznie, widzą to, czego on nie jest w stanie. To żyjący męczennicy ku czci Gruumsha. Należą oni do najtwardszych orków i półorków na świecie.

Oko Gruumsha to najprawdziwsza klasa prestiżowa w tym sensie, że wszystkie orki szanują i podziwiają jej przedstawicieli. Jeśli kandydat dowiedzie za pomocą bez- litosnego orkowego podwójnego topora, że się nada- je na jej członka i nie ma obiekcji moralnych przed czekającą go służbą, pozostaje tylko jedna próba – polega ona na wy- łupaniu sobie prawego oka podczas specjalnej ceremonii. To krwawy i bolesny rytuał, w szczególności którego lepiej się nie wgłębiać. Jeśli kandydat podczas całego zabiegu wyda jakiś dźwięk, nie przechodzi próby. Nie wiąże się to z żad- nymi konsekwencjami poza taką, że nie może już zostać okiem Gruumsha... no i ma jeden oczodół pusty.

Barbarzyńcy najczęściej korzystają z przystąpienia do tej klasy prestiżowej, gdyż wspomaga ona szal, czyniąc z nie- go potężny styl walki. Wojownikom, kapłanom, tropicie- lom, a nawet łotrzykom też zdarza się odpowiedzieć na we- zwanie bóstwa. Orki i półorki są z oczywistych względów najczęstszymi kandydatami na przedstawicieli tej klasy prestiżowej, lecz w nielicznych plemionach orków krąży pogłoski o barbarzyńcach innych ras, którzy przyjęli na siebie to brzemię. Oczywiście mogą być to tylko legendy, mające w młodych orkach rozniecić ogień zazdrości.

Kość Wytrzymałości: k12.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać okiem Gruumsha:

Rasa: Ork bądź półork. Postać innej rasy, która dora- stała wśród orków, również może wybrać tę klasę presti- żową, jeśli zgodzi się na to MP.

Charakter: Chaotyczny zły, chaotyczny neutralny lub neutralny zły.

Bazowa premia do ataku: +6.

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (orkowy topór po- dwójny), Zogniskowanie broni (orkowy topór podwójny).

Specjalne: Postać musi być wyznawcą Gruumsha i musi wylupić sobie oko podczas specjalnego rytuału. Jeśli śmiaćle odzyska zdolność widzenia obojgiem oczu, przestają wówczas działać wszelkie specjalne zdolności tej klasy prestiżowej.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe oka Gruumsha (i atrybut kluczo- wy dla każdej z nich) to Jeździectwo (S), Pływanie (S), Skakanie (S), Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejęt- ności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

TABELA 5-16: OKO GRUUMSHA

Poziom	Bazowa premia — Rzut obronny na —				
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wola	Specjalne
1	+1	+2	+0	+0	Szał, ślepe wypełnianie rozkazów, Walka na ślepo
2	+2	+3	+0	+0	Walenie na osłep
3	+3	+3	+1	+1	Rytualne blizny +1
4	+4	+4	+1	+1	Oślepienie splunięciem 1/godzinę
5	+5	+4	+1	+1	Ślepowidzenie, promień 1,5 metra.
6	+6	+5	+2	+2	Rytualne blizny +2
7	+7	+5	+2	+2	Oślepienie splunięciem 2/godzinę
8	+8	+6	+2	+2	Ślepowidzenie, promień 3 metry
9	+9	+6	+3	+3	Rytualne blizny +3
10	+10	+7	+3	+3	Wzrok Gruumsha

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe oka Gruumsha.

Biegłość w broni i pancerzu: Oko Gruumsha biegle posługuje się lekkimi i średnimi zbrojami, tarczami oraz wszelką bronią prostą i żołnierską.

Szał: Na 1. poziomie oko Gruumsha zyskuje zdolność wpadania w szal jak barbarzyńca na poziomie równym sumie poziomów barbarzyńcy i w tej klasie prestiżowej. A zatem Bbr14/oko Gruumsha2 może wpadać w szal 5 razy dziennie.

Walka na ślepo: Na 1. poziomie oko Gruumsha otrzymuje atut premiiowy Walkę na ślepo.

Ślepe wypełnianie rozkazów: Od 1. poziomu oko Gruumsha może dać premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę wszystkim nie-dobrym orkom i półorkom mającym mniej KW niż postać i znajdującym się od niej nie dalej niż 9 metrów. Każdy z nich, kto świadomie nie wypełni rozkazu oka Gruumsha, natychmiast traci tę premię. Użycie tej zdolności wymaga poświęcenia akcji standardowej, a efekt utrzymuje się przez godzinę na każdy poziom oka Gruumsha.

Walenie na oślep (zw): Na 2. poziomie oko Gruumsha otrzymuje dodatkową premię +2 do Siły podczas szalu. W czasie działania tej zdolności postać za każdym razem, gdy podejmuje akcję ataku, prowokuje atak okazyjny, jak gdyby rzuciła czar.

Rytualne blizny: Regularnie okaleczając swą skórę, oko Gruumsha zyskuje na 3. poziomie premię z naturalnego pancerza +1, która rośnie o +1 na każde trzy kolejne poziomy w tej klasie prestiżowej.

Oślepienie splunięciem (zw): Oko Gruumsha może spróbować oślepić splunięciem dowolnego przeciwnika znajdującego się nie dalej niż 6 metrów od niego. Wykonując atak dotykowy na dystans (z karą -4) pluje kwasem żołądkowym prosto w oczy wroga. Nieszczęśnik, któremu nie powiedzie się rzut obronny na Refleksi (ST 10 + poziom oka Gruumsha + jego premia z Budowy), zostaje oślepiiony aż do czasu usunięcia plwocin. Atak ten nie działa w przypadku istot niemających oczu lub niekorzystających ze wzroku. Oślepienia splunięciem można używać raz na godzinę od 4. poziomu i dwa razy na godzinę od 7.

Ślepowidzenie (zw): Na 5. poziomie oko Gruumsha zyskuje zdolność ślepowidzenia w promieniu 1,5 metra, która działa analogicznie jak oparta na wyczulonym słuchu moc opisana we wstępie do Księgi Potworów. Na 8. poziomie zasięg ślepowidzenia zwiększa się do 3 metrów.

Wzrok Gruumsha: Na 10. poziomie oko Gruumsha widzi wyłupionym okiem chwilę swojej śmierci. Ta wizja zapewnia mu premię +2 do wszystkich rzutów obronnych aż do końca jego dni. (To, czy wizja się sprawdzi, jest nieistotne – postać wierzy, że jest prawdziwa).

Organizacja: Oczy Gruumsha

Cykl wśród ludu mego ojca jest prosty. Zabijasz, robisz się lepszy w zabijaniu i znowu zabijasz. Przerwij ten cykl, a zginiesz.

– Krusk

Orki szanują oczy Gruumsha za ich wyjątkową jasność spojrzenia. Niemniej przeciętni przedstawiciele tej klasy prestiżowej nie są najlepszymi kandydatami na stanowiska wymagające myślenia za całe plemię – nawet jeśli w początkach swojej kariery przejmą władzę nad szczepem. Dlatego też taki osobnik polega na dobrych radach kapłana Gruumsha. Chcąc stłumić niezdrowe wątpliwo-

ści co do tego, kto naprawdę rządzi, zarówno oko Gruumsha, jak i kapłan roznecają zarzewie wojny z innymi rasami przy każdej nadarzającej się okazji.

Ponieważ oczy Gruumsha poszukują okazji do wzięcia odwetu za obrażę, jaką Corellon Larethian wyrządził ich bóstwu, większość z nich ma obsesję na punkcie mordowania elfów. Innymi słowy, atakują każdą elfią osadę, na którą się natkną. Inne orki, zainspirowane szałem przywódców, zwykle nie zostają w tyle i bez namysłu rzucają się do walki z elfimi hordami.

Oczy Gruumsha raczej nieszczególnie sprządzają się we współdziałaniu, bo najczęściej mają bardzo sprzeczne koncepcje co do tego, jakie postępy najlepiej posłużyć ich bóstwu. Jednak raz na kilkadziesiąt lat, parę oczu Gruumsha wpada na ten sam pomysł – zrobmy krucjatę!

W końcu, święta wojna, w której udział biorą setki plemion pod przywództwem dziesiątek oczu Gruumsha to odpowiednia inspiracja dla kolejnego pokolenia, by wstąpiło na służbę bóstwa. Gdy dochodzi do czegoś takiego, oczy Gruumsha spotykają się i przypieczętowują pokój pomiędzy rywalizującymi plemionami, przymykając równocześnie lewe oko, w ten sposób zamykając je na klótnie. Po czym wyruszają, by zmieść z powierzchni ziemi jakiś inny gatunek.

POSTRACH NIEWIERNYCH

Postrach niewiernych to wódz ksenofobicznego plemienia. Nie chce mieć nic wspólnego ze światem zewnętrznym, gdyż zwyczaje jego ludu niezmiennie są takie, jak były i takie już zawsze będą. Samotny nawet pośród współplemieńców, dostrzega możliwości, jakie kryją się w zewnętrznym świecie, ale postęp uważa za zbyt ryzykowny. Zezwolenie swoim na coś takiego z całą pewnością naraziłoby ich na niebezpieczeństwo i zagroziłoby jego roli przewodniej. Ponieważ goście przynoszą ze sobą niebezpieczeństwo przemian, muszą zginąć – a jaki jest lepszy sposób na uśmiercenie obcych, niż złożenie ich w ofierze na plemiennym ołtarzu?



Akt krwawej ofiary wzmacnia i przynosi korzyści postrachowi niewiernych i jego plemieniu. Zwykle ofiarami stają się obcy i pochwyleni wrogowie, ale przy odrobinie dobrej woli nada się też schwytyany przestępca (a nawet ktoś niewinny, choć to już ryzykowne posunięcie).

Choć zwykle bezlitosny, postrach niewiernych jest bez wątpienia poważany przez członków swojego plemienia, którym w zamian za bezwarunkowe posłuszeństwo służy leczeniem, ochroną i nieomylnymi wskazówkami. Druidzi to postacie, które najczęściej przyjmują taki styl życia, ale kapłani, wysokopoziomowi tropiciele i adepci też mogą zostać przedstawicielami tej klasy prestiżowej. Plemię postrachu niewiernych zwykle składa się też z wojowników, tropicieli, barbarzyńców, bardów i zaklinaczy – inne klasy mogą już nie być mile widziane.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać postrachem niewiernych.

Charakter: Każdy nie-dobry.

Umiejętności: Wiedza (natura) 6 rang lub Wiedza (religia) 6 rang, Zastraszanie 4 rangi.

Atuty: Zdolności przywódcze, Żelazna wola.

Czary: Umiejętność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe postrachu niewiernych (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (dowolna) (Rzt), Rzemiosło (dowolne) (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zwierzęca empatia (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe postrachu niewiernych:

Biegłość w broni i pancerzu: Postrach niewiernych nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień/Czary znane: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej postrach niewiernych zyskuje czary tak jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (dodat-



kowe korzyści płynące ze zwierzęcego kształtu, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater, zanim został postrachem niewiernych, miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie (i ewentualne nowe znane czary), a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Stos (zc): Na 1. poziomie postrach niewiernych może sprawić, by kwadrat o boku 1,5 metra stanął w płomieniach. Wszyscy znajdujący się na tym obszarze muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 10 + poziom w tej klasie prestiżowej + premia z Roztropności postrachu niewiernych) – nieudany oznacza 1k4 obrażenia na poziom w tej klasie prestiżowej. Zdolności tej można użyć raz dziennie.

Zapał (zc): Poczynając od 1. poziomu, postać może któregoś spośród popleczników (w rozumieniu przedstawionym w Rozdziale 2 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI) obdarzyć słabszą odmianą szału barbarzyńcy, pod warunkiem, że owa osoba to wyznawca tej samej religii. Poplecznik zyskuje premię +2 do Siły i do Budowy, a także premię z morale +1 do rzutów obronnych na Wole. Pod wszystkimi innymi względami efekt jest analogiczny do

TABELA 5-17: POSTRACH NIEWIERNYCH

Poziom	Bazowa premia — Rzut obronny na —					Czary na dzień/Znane czary
	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wola	Specjalne	
1	+0	+2	+0	+2	<i>Stos, zapał</i>	Obecna klasa +1
2	+1	+3	+0	+3	<i>Ochrona paleniska, ofiara</i>	Obecna klasa +1
3	+2	+3	+1	+3	<i>Sekrety menhira</i>	Obecna klasa +1
4	+3	+4	+1	+4	<i>Wykrycie lojalności</i>	Obecna klasa +1
5	+3	+4	+1	+4	<i>Większa ofiara</i>	Obecna klasa +1
6	+4	+5	+2	+5	<i>Wiklinowy człowiek</i>	Obecna klasa +1
7	+5	+5	+2	+5	<i>Całopalenie</i>	Obecna klasa +1
8	+6	+6	+2	+6	<i>Pole antypatii</i>	Obecna klasa +1
9	+6	+6	+3	+6	<i>Masowy zapał</i>	Obecna klasa +1
10	+7	+7	+3	+7	<i>Zbiorowa ofiara</i>	Obecna klasa +1

zapewnianego przez szal barbarzyńcy. Ze zdolności tej postać może korzystać raz na dzień na poziom w niniejszej klasie prestiżowej.

Ochrona paleniska (zc): Na 2. poziomie postrach niewiernych może odprawić ośmiodzinny rytuał, który zamienia w plemienne palenisko obszar o promieniu 1,5 metra na każdy poziom tej klasy prestiżowej. Na tym terenie działa nieustannie *strefa prawdy*, ale postrach niewiernych jest niepodatny na jej działanie. Postać może mieć tylko jedno palenisko naraz.

Ofiara (zn): Poczynając od 2. poziomu, postrach niewiernych może złożyć ofiarę z dowolnego humanoida, zabijając go coup de grace w swoim palenisku. Rytuał ten na godzinę podnosi jego efektywny poziom czarującego o 2. Jeśli postrach niewiernych złoży w ofierze poplecznika, musi wykonać test Dyplomacji (ST 20) – niepowodzenie oznacza, że wszyscy pozostali poplecznicy go opuszczają. W przypadku sukcesu lojalność nie ulega zmianie. Ten efekt nie kumuluje się z premiami zyskiwanymi dzięki większej ofierze i zbiorowej ofierze (patrz dalej). Ofiarę można składać raz dziennie.

Sekrety menhira (zc): Na 3. poziomie postrach niewiernych zyskuje zdolność do rozpoznania wzmacnianego czaru i wymaganej ofiary dla dowolnego *menhira* (patrz Rozdział 3) znajdującego się nie dalej niż 30 metrów od niego. Użycie tej zdolności wymaga darmowej akcji.

Wykrycie lojalności (zc): Na 4. poziomie postrach niewiernych może sprawdzić szczerą oddania dowolnego z popleczników. Jeśli rzeczony osobnik poważnie naruszył zasady ustanowione przez przedstawiciela tej klasy prestiżowej lub w inny sposób działał wbrew interesom i poleceniom rzeczonoego w ciągu ostatnich 24 godzin, śmiełek dowiaduje się o tym (bez rzutu obronnego, choć odporność na czary działa). Ponadto postrach niewiernych otrzymuje premię z okoliczności +5 do testu Dyplomacji przy składaniu tego poplecznika w ofierze. Użycie wykrycia lojalności nie prowokuje ataku okazynego.

Większa ofiara (zn): Ta zyskiwana na 5. poziomie zdolność przypomina moc o nazwie ofiara, z tą tylko różnicą, że postrach niewiernych na godzinę zwiększa efektywny poziom wszystkich rzucanych czarów o +4, składając w ofierze myśląc istotą mającą 5 lub więcej Kości Wytrzymałości. Efekt ten nie kumuluje się z ofiarą ani zbiorową ofiarą.

Wiklinowy człowiek (zc): Na 6. poziomie postrach niewiernych uczy się tworzyć specjalną pułapkę totemiczną. Ta zdolność działa podobnie do czaru *ściana cierni* z następującymi wyjątkami: cierniste gałęzie tworzą humanoidalną postać zajmującą kwadrat o boku 3 metrów i wysoką na 3 metry na każdy poziom w tej klasie prestiżowej. Każda istota znajdująca się w opisanym obszarze w momencie pojawienia się wiklinowego człowieka musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 10 + poziom w tej klasie prestiżowej + premia z Roztropności postrachu niewiernych) – nieudany oznacza uwięzienie w wiklinowej postaci, mniej więcej w połowie jej wysokości. Zdolności postrachu niewiernych *stos* i *calopalenie* działają w tym przypadku jak magiczny ogień i można za ich pomocą podpalić wiklinowego człowieka, powodując normalne (zgodne z opisem zdolności) obrażenia u każdego uwięzionego, dopóki wiklinowy człowiek nie spłonie ze szczerem (tak jak w przypadku czaru *ściana cierni*) lub uwięzieniu się nie wydestanu. Zdolności tej można użyć raz dziennie.

Calopalenie (zc): Ta zyskiwana na 7. poziomie zdolność działa tak samo jak *stos*, z tą różnicą, że działa na obszarze kwadratu o boku 3 metrów.

Pole antypatii (zc): Na 8. poziomie postrach niewiernych może raz dziennie ochronić swoje palenisko polem *antypatii* – efekt analogiczny do czaru *antypatia*, z tą różnicą, że działa na całym obszarze paleniska przez 24 godziny.

Masowy zapal (zc): Ta zdolność (zyskiwana na 9. poziomie) działa tak jak *zapal* (powyżej), z tą różnicą, że równocześnie działa na 10 popleczników.

Zbiorowa ofiara (zn): Na 10. poziomie postrach niewiernych może zwiększyć swój efektywny poziom czarującego o +2 (maksymalnie do +10) za każdego humanoida złożonego w ofierze w ciągu 10 rund. Ta zdolność pod innymi względami działa tak samo jak zdolność ofiara. Efekt ten nie kumuluje się ani z ofiarą, ani z większą ofiarą.

RÓŻNOKSZTAŁTNY

Różnokształtny nie posiada formy, którą mógłby nazwać własną. Zamiast tego odziewa się w taki kształt, jaki akurat jest najodpowiedniejszy. Gdy inni poczucie własnej tożsamości opierają głównie na fizycznej powłoce, on poprzez zmiany formy osiąga pełniejsze zrozumienie swojego prawdziwego ja. Z konieczności, poczucie tożsamości nie jest oparte na powłoce zewnętrznej, ale na duszy, która w jego przypadku jest jedynym prawdziwie stałym elementem. To właśnie wewnętrzna siła duszy pozwala mu przybierać dowolne kształty, obleczoney w które cały czas pozostaje sobą.

Początkowo różnokształtny może sobie pozwolić tylko na formy humanoidalne i pospolite zwierzęce. W miarę jak oswaja się z brakiem własnego kształtu, jest w stanie przybierać postaci bardziej egzotyczne. W końcu dochodzi do takiej perfekcji w poznaniu swojej prawdziwej natury, że nawet w formach stworzeń zupełnie innego typu czuje się zupełnie swobodnie. W tym momencie jego przeszłość, a nawet jego rasa, przestają mieć znaczenie, bo zewnętrzna powłoka jego duszy już się nie liczy.

Ścieżka różnokształtnego jest idealna dla postaci rzucającej czary dowolnej rasy, która posmakowała zmienności kształtu i ma chęć na więcej. Taka osoba może być potężnym zwolennikiem zarówno dobra, jak i zła. Zwłaszcza zły różnokształtny to straszliwe zagrożenie, bo może pojawić się wszędzie, w każdej formie. Ci sami przeciwnicy mogą walczyć z nim raz po raz, z jedną formą, a potem kolejną i jeszcze jedną – nie domyślając się nawet, że przychodzi im się mierzyć z jednym, pozbawionym niezmiennego kształtu przeciwnikiem.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać różnokształtnym.

Atuty: Czujność, Krzepkość.

Czary: Umiejętność rzucania czarów 3. poziomu.

Specjalne: Alternatywna forma – musi albo znać czar *polimorfowanie siebie*, albo mieć naturalną formę alternatywną lub dostęp do przekształcania siebie, *polimorfowania siebie* bądź zdolności *zwierzęcy kształt*.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe różnokształtnego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (dowolne) (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wiedza (natura) (Int), Wspinaczka (S), Zauważanie (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha, umiejętność wyłączna). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

TABELA 5-18: RÓŻNOKSZTAŁTNY

Poziom	Bazowa premia — Rzut obrony na —				
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+0	+2	+2	+0	Potężniejszy zwierzęcy kształt 1/dzień (małe lub średnie, humanoidy)
2	+1	+3	+3	+0	Potężniejszy zwierzęcy kształt (zwierzęta, humanoidy-potwory)
3	+2	+3	+3	+1	Potężniejszy zwierzęcy kształt 3/dzień (duże lub małe, bestie, rośliny)
4	+3	+4	+4	+1	Potężniejszy zwierzęcy kształt (giganty, robactwo)
5	+3	+4	+4	+1	Potężniejszy zwierzęcy kształt 5/dzień (Drobne, magiczne bestie)
6	+4	+5	+5	+2	Potężniejszy zwierzęcy kształt (wynaturzenia, śluz), nadnaturalność
7	+5	+5	+5	+2	Potężniejszy zwierzęcy kształt 7/dzień (wielkie, smoki)
8	+6	+6	+6	+2	Potężniejszy zwierzęcy kształt (nieumarli, konstrukty)
9	+6	+6	+6	+3	Potężniejszy zwierzęcy kształt 9/dzień (filigranowe, żywiołaki, przybysze)
10	+7	+7	+7	+3	Potężniejszy zwierzęcy kształt (olbrzymie), zmienność formy

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe różnokształtnego:

Biegłość w broni i pancerzu: Różnokształtny nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Potężniejszy zwierzęcy kształt (zc): Poczynając od 1. poziomu, różnokształtny może przyjmować formy innych stworzeń. Potężniejszy zwierzęcy kształt działa tak jak zwierzęcy kształt, z następującymi różnicami. W miarę awansowania na kolejne poziomy, różnokształtny zyskuje zdolność przyjmowania form stworzeń innych typów niż zwierzęta (szczegóły znajdują się w Tabeli 5-18), nie może jednak wybrać formy mającej więcej Kości Wytrzymałości niż on sam. W momencie przemiany może określić, które elementy jego ekwipunku stapiają się z nową formą, a które nie. Wyposażenie, które się nie zleje z nową postacią, dostosowuje się wielkością, ale zachowuje funkcjonalność. Różnokształtny nie może jednak używać żadnego ekwipunku, jeśli nie ma odpowiedniej kończyny lub nie może jej braku skompensować za pomocą magii. Każdy element

wyposażenia, który zostanie oddzielony od różnokształtnego, wraca do oryginalnej formy.

Na 1. poziomie różnokształtny ograniczony jest do form humanoidalnych o rozmiarze małym lub średnim. Później, na co drugim poziomie w tej klasie prestiżowej, potęga zdolności ulega zwiększeniu, a wachlarz dostępnych rozmiarów i typów stworzeń rozszerza się zgodnie z Tabelą 5-18. Gdy na 8. poziomie różnokształtny uzyskuje możliwość zamieniania się w stworzenia nieumarłe, może się stawać bezcielesny, jeśli przybierze formę istoty o takim podtypie.

Jeśli różnokształtny posiada zdolność zwierzęcy kształt uzyskaną dzięki przynależności do innej klasy, może dzienny limit jej użyć dodać do limitu potężniejszej wersji tej mocy. Ma też prawo dobierać i mieszać ze sobą korzyści płynące z tych dwóch zdolności, tak aby osiągnąć jak największą jej potęgę. I tak Drd8/różnokształtny1 może użyć potężniejszego zwierzęcego kształtu aż cztery razy dziennie i ma prawo za jego pomocą zamienić się w dużego humanoida (ponieważ druid 8. poziomu może przemieniać się w duże istoty, a różnokształtny 1. poziomu w istoty humanoidalne). Podobnie Drd8/różnokształtny2 może, jeśli zechce, przyjmować postać dużego humanoida-potwora.

Nadnaturalność: Na 6. poziomie zdolność potężniejszego zwierzęcego kształtu staje się nadnaturalną. Wciąż wymaga poświęcenia standardowej akcji i może ją stłumić pole antymagii, ale jej użycie nie prowokuje już ataku okazyjnego i nigdy nie wymaga testu Koncentracji.

Zmienność formy: Wraz z osiągnięciem 10. poziomu, różnokształtny osiąga szczyt swojej zmienności. Od tej chwili może używać zdolności potężniejszy zwierzęcy kształt raz na rundę, poświęcając akcję będącą odpowiednikiem ruchu i to tyle razy w ciągu dnia, ile sobie życzy. Jego typ zmienia się na zmienności, przez co wszystkie efekty i magiczne przedmioty działają na niego tak, jak na innych zmienności. Ponadto zyskuje widzenie w ciemnościach (18 metrów), które działa niezależnie od aktualnie przybranej formy.

Różnokształtny nie podlega również karom do atrybutów wynikającym ze starzenia i nie jest podatny na magiczne postarzanie. Niemniej wszystkie kary tego rodzaju, którym został poddany do tej pory, nie znikają. Premie narastają normalnie, a po osiągnięciu wieku, w którym powinna nastąpić śmierć, różnokształtny umiera.

SZALONY BERSERKER

W duszy szalonego berserkerka w jedno zlały się nieobliczalne szaleństwo burzy z piorunami i nieprzewidywalność słaadów. W odróżnieniu od większości postaci, nie walczy on po to, by osiągnąć jakiś heroiczny cel lub pokonać złowrogiego łotra. To tylko pozory – pociąga go dreszcz emocji towarzyszący walce. Szalonego berserkerka



TABELA 5-19: SZALONY BERSERKER

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+1	+2	+0	+0	Furia 1/dzień, Zachowanie przytomności	
2	+2	+3	+0	+0	Potężne rozszczenie	
3	+3	+3	+1	+1	Furia 2/dzień	
4	+4	+4	+1	+1	Niepowstrzymana furia	
5	+5	+4	+1	+1	Furia 3/dzień, skuteczniejszy potężny atak	
6	+6	+5	+2	+2	Wzbudzenie furii 1/dzień	
7	+7	+5	+2	+2	Furia 4/dzień	
8	+8	+6	+2	+2	Potężniejsza furia, wzbudzenie furii 2/dzień	
9	+9	+6	+3	+3	Furia 5/dzień	
10	+10	+7	+3	+3	Wzbudzenie furii 3/dzień, niezmęczony po furii, najpotężniejszy atak	

szaleństwo bitwy uzależnia jak narkotyk i wciąż musi poszukiwać kolejnych konfliktów, by karmić żądzę walki.

Na dzikich pograniczach i w złych królestwach szaleni berserkerzy zwykle przewodzą oddziałom, w skład których wchodzi rozmaite jednostki – także inni przedstawiciele tej klasy prestiżowej. Niektóre spośród tych grup stają się rozbojnikami i maruderami, inne oddają swe usługi jako wyspecjalizowani najemnicy. Niezależnie od korzeni, takie oddziały w naturalny sposób dążą ku sytuacjom niestabilnym i pachnącym konfliktem, bo wojny i rozruchy to dla nich chleb powszedni. I, w rzeczy samej, pojawienie się szalonego berserkerza to nieomyślny zwiastun trudnych czasów.

Ścieżka szalonego berserkerza nie nadaje się dla większości poszukiwaczy przygód – to fakt, za który większość miłośników pokoju jest wdzięcznych losowi. Z uwagi na wrodzone zamiłowanie do walki, orki i półorki barbarzyńcy najczęściej wybierają tę klasę prestiżową, ale przemawia ona też do ludzkich i krasnoludzkich barbarzyńców. Mogłoby się здаwać, że elfy – z racji chaotycznej natury – też są dobrymi kandydatami na szalonych berserkerów, ale zamiłowanie tej rasy do estetyki i gracji kłóci się z pogardą dla życia prezentowaną przez szalonych berserkerów. Postacie rzucające czary i mnisi niemal nigdy nie zostają szalonymi berserkerami.

Kość Wytrzymałości: k12.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać szalonym berserkerem:

Charakter: Każdy nie-praworządny.

Bazowa premia do ataku: +6.

Atuty: Niszczycielski szal, Potężny atak, Rozszczenie, Straszliwy szal.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe szalonego berserkerza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (S), Pływanie (S), Skakanie (S), Wspinaczka (S), Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe szalonego berserkerza.

Biegłość w broni i pancerzu: Szalony berserker nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani zbroi.

Furia (zw): Począwszy od 1. poziomu, szalony berserker potrafi w czasie walki wpaść w furie, dzięki której zyskuje premię +6 do Siły i jeden dodatkowy atak w każdej rundzie z najwyższą premią (ten drugi efekt nie kumuluje się

z przyspieszeniem). Jednocześnie podlega jednakże karze –4 do KP i co rundę otrzymuje 2 stłuczenia. Furia trwa przez liczbę rund równą 3 + modyfikator z Budowy szalonego berserkerza. Chcąc zakończyć furie zanim upłynie czas jej trwania, postać może spróbować (darmowa akcja) raz w rundzie wykonać rzut obronny na Wolę (ST 20) – udany natychmiast kończy furie. W przypadku nieudanego, trwa ona nadal. Efekty furii kumulują się z efektami szału.

Na 1. poziomie postać może wpaść w furie raz na dzień. Później może użyć tej zdolności dodatkowo raz dziennie na każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej. Postać może wpaść w furie w darmowej akcji. Nie zabiera to czasu, może to zrobić tylko w swojej akcji, nie zaś w odpowiedzi na czyjeś działanie. Ponadto, jeśli otrzyma obrażenia od ataku, czaru, pułapki lub z innego źródła, natychmiast wpada w furie na początku swojej następnej akcji, chyba że danego dnia nie może tej zdolności już wykorzystać. Chcąc uniknąć wpadania w furie w reakcji na obrażenia, postać musi na początku swojej następnej akcji wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 10 + liczba punktów obrażeń otrzymanych od ostatniej akcji bohatera).

Postać ogarnięta furie nie może używać umiejętności ani zdolności wymagających cierpliwości i koncentracji (takich jak Ciche poruszanie), nie może też rzucać czarów, pić eliksirów, uaktywniać magicznych przedmiotów czy odczytywać zwojów. Może natomiast wykorzystywać wszystkie posiadane atuty z wyjątkiem Wyspecjalizowania, atutów tworzenia magicznych przedmiotów i metamagicznych oraz Zogniskowania umiejętności w przypadkach umiejętności wymagających cierpliwości i koncentracji. Może jednak normalnie używać zdolności wzbudzania furii (patrz dalej).

Szalony berserker w furii musi najlepiej jak potrafi atakować tych, których postrzega jako przeciwników. Jeśli wrogów nie starczy, a czas trwania furii nie dobiegnie końca, nie może przestać walczyć. Musi zaatakować najbliższą stojącą istotę (jeśli kilku potencjalnych przeciwników znajduje się w jednakowej odległości, określi losowo, który zostanie zaatakowany) i walczyć z nią bez względu na przyjaźń, niewinność lub stan zdrowia (celu i własnego).

Gdy furia się kończy, szalony berserker jest zmęczony (kara –2 do Siły i Budowy, nie może szarżować ani biegać) na czas trwania spotkania lub do ponownego wpadnięcia w furie, zależnie od tego, co będzie miało miejsce najpierw. Na 10. poziomie nie jest już zmęczony po furii, ale wciąż cierpi stłuczenia za każdą rundę jej trwania.

Poczynając od 8. poziomu, premia do Siły w furii wynosi +10 zamiast +6.

Zachowanie przytomności: Szalony berserker otrzymuje atut premiiowy Zachowanie przytomności.

Potężne rozszczenie: Na 2. poziomie, szalony berserker może wykonać 1,5-metrowy krok pomiędzy ataka-

mi, używając Rozszczepienia lub Wielkiego rozszczepienia. Nie można wykonać dwóch takich kroków w rundzie, nie może więc wykorzystywać tej zdolności w rundzie, w której już się tak poruszył.

Niepowstrzymana furia (zw): Od 4. poziomu szalony berserker w furii może drwić sobie ze śmierci i utraty przytomności. Jeśli jego punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej, walczy normalnie aż upłynie czas trwania furii – dopiero w tym momencie rany odnoszą normalne efekty. Ta zdolność nie chroni przed śmiercią spowodowaną czarami w rodzaju *dezintegracji* czy *zabicia żywego*.

Skuteczniejszy potężny atak: Począwszy od 5. poziomu, szalony berserker używając atutu Potężny atak zyskuje za każde -2 zmniejszające test ataku premię +3 do obrażeń zadawanych w walce wręcz.

Wzbudzenie furii (zn): Począwszy od 6. poziomu, szalony berserker w furii może wzbudzać ją w sojusznikach. Gdy używa tej zdolności, wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 3 metrów znajdują się pod działaniem zarówno korzystnych, jak i niekorzystnych skutków jej działania, tak jak gdyby sami ją w sobie wzbudzili. Ci, którzy nie chcą poddać się tej zdolności, mogą wykonać rzut obronny na Wole (ST 10 + poziom szalonego berserker + jego modyfikator z Charyzmy) – udany pozwala zachować spokój. Wzbudzona w sojusznikach furia trwa przez liczbę rund równą 3 + modyfikator z Budowy szalonego berserker, niezależnie od tego, czy w tym czasie pozostają w promieniu 3 metrów od niego.

Szalony berserker zyskuje jedno dodatkowe użycie tej zdolności na dzień na każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej, jednak wciąż może jej użyć tylko raz na spotkanie.

Najpotężniejszy atak: Począwszy od 10. poziomu, szalony berserker używając atutu Potężny atak zyskuje za każde -1 zmniejszające test ataku premię +2 do obrażeń zadawanych w walce wręcz. Efekt ten nie kumuluje się ze skuteczniejszym potężnym atakiem.

WŁADCA ŚLUSZÓW

Z każdej szpary i pęknięcia w lochach wypływa jednobarwna, obrzydliwa substancja, której poszukiwacze przygód wcale nie chcieliby oglądać. Ledwie co wymięli żółtą pleśń, z sufitu spływa na nich zielony szlam. Zwykle te wynaturzenia pojawiają się bez zaproszenia, ale czasami są rozmieszczane świadomie, ręką władcy słuzów.

Ta klasa prestiżowa nie jest przeznaczona dla zrównoważonych osób. Wymaga obcowania z rzeczami, które są obce dla wszystkich innych istot. Inaczej niż zwierzęcy przyjaciele władcy zwierząt, podwładni tych osobników nie mają nic do

powiedzenia. Nikt jeszcze nie opracował czaru *rozmawianie ze słuzami* – a nawet jeśli tak, to słuzi nie były skore do rozmowy. Biorąc pod uwagę, że zaufanie nie jest najmocniejszą stroną przedstawicieli tej klasy prestiżowej, niewielu z nich posiada myślących przyjaciół, a jeszcze mniej gości. To sprawia, że często niezrozumiale mamrocą i mówią do siebie.

Władcami słuzów mogą zostać przedstawiciele każdej klasy rzucającej czary, ale kariera ta wydaje się najbardziej pociągająca druidów, czarodziejów i – co może się wydawać dziwne – bardów (którzy zwykle porzucają tę klasę i wybierają inną, zanim zrobi się naprawdę nieprzyjemnie). Skrytobójcy, już doskonale posługujący się trucizną, we właściwościach tej klasy prestiżowej widzą wiele korzyści doskonale przydających się w ich codziennej pracy. Kapłani jednak powinni się dobrze zastanowić, jak też zareaguje ich trzódka, gdy podążą tą ścieżką. Wierni duchownego Vecny mogą pomyśleć, że ich przewodnik – stając się władcą słuzów – wykazał się bystrością umysłu. Jednakże wyznający Pelora mogą rozglądać się za nowym pastierzem. Jeśli chodzi o rasy, półorki i gnomy lepiej nadają się do tej klasy niż elfy i półelfy, z których większość uważa się za zbyt wysublimowanych dla tej najbardziej pierwotnej ze wszystkich klas prestiżowych. Wyjątkiem oczywiście są drowy, bo to właśnie one stworzyły przyczyniły się do jej powstania. Z całą pewnością pierwszym władcą słuzów był mroczny elf, ale w jaki sposób ta magia wydostała się z najgłębszych podziemi na światło dzienne, to tajemnica, której najlepiej nie odkrywać.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać władcą słuzów.

Umiejętności: Alchemia 4 rangi, Pływanie 4 rangi.

Atuty: Wielka wytrwałość.

Czary: Umiejętność rzucania czarów objawień lub tajemniczeń 3. poziomu.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe władcy słuzów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Pływanie (S), Profesja (dowolna) (Rzt), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (dowolne) (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (natura) (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

TABELA 5-20: WŁADCA ŚLUSZÓW

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Refleks	Wola	Specjalne	Czary na dzień/Znane czary
1	+0	+2	+0	+0	Słabszy słuzowy dotyk 1	
2	+1	+3	+0	+0	Kara do Charyzmy -1, niestałe oblicze, słuzowy bąbel 1/dzień	Obecna klasa +1
3	+2	+3	+1	+1	Słabszy słuzowy dotyk 2	
4	+3	+4	+1	+1	Kara do Charyzmy -2, plastyczność, słuzowy bąbel 2/dzień	Obecna klasa +1
5	+3	+4	+1	+1	Potężniejszy słuzowy dotyk 1	
6	+4	+5	+2	+2	Kara do Charyzmy -3, jednorodna anatomia, słuzowy bąbel 3/dzień	Obecna klasa +1
7	+5	+5	+2	+2	Potężniejszy słuzowy dotyk 2	
8	+6	+6	+2	+2	Fala szlamu, kara do Charyzmy -4, słuzowy bąbel 4/dzień	Obecna klasa +1
9	+6	+6	+3	+3	Potężniejszy słuzowy dotyk 3	
10	+7	+7	+3	+3	Jedność ze słuzem, kara do Charyzmy -5, słuzowy bąbel 5/dzień	Obecna klasa +1

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe władcy śluzów.

Biegłość w broni i pancerzu: Władca śluzów nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień/Czary znane: Na 2. i każdym kolejnym parzystym poziomie w tej klasie prestiżowej władca śluzów zyskuje czary tak, jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (dodatkowe korzyści płynące ze zwierzęcego kształtu, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater, zanim został władcą śluzów, miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dnia (i ewentualne nowe znane czary), a zatem, w której uzyska „wirtualny poziom”.

Słabszy śluzowy dotyk (zn): Na 1. poziomie dłonie władcy śluzów mogą wydzielac określony rodzaj śluzu – wybierz jeden z poniższej tabeli. Poświęcając akcję całorundową postać może wykonać atak dotykowy wręcz, który będzie miał efekt wymieniony dalej, przy odpowiednim rodzaju śluzu. Władca śluzów może używać tej zdolności tak często, jak zechce. Na 3. poziomie może wybrać kolejną odmianę słabszego śluzowego dotyku.

Ponadto przedstawiciel tej klasy prestiżowej jest niepodatny a efekty śluzu danego typu, nawet jeśli pada ofiarą ataku innego władcy śluzów. A zatem postać posiadająca słabszy dotyk brązowej pleśni jest niepodatny na wszelkie efekty brązowej pleśni. Niniejsza zdolność nie zapewnia żadnych specjalnych odporności na podobne efekty jak te powodowane przez wybrany przez bohatera śluz – wspomniany władca śluzów będzie otrzymywał obrażenia od zimna spowodowane w inny sposób, choćby w wyniku pogody.

Odmiany słabszego śluzowego dotyku

Rodzaj	Obrażenia/Efekt
Brązowa pleśń	1k6 + poziom władcy śluzów stłuczeń od zimna dla ciała
Szary śluz	1k6 + poziom władcy śluzów obrażeń od kwasu dla ciała, drewna i metalu
Brunatna galareta	1k4 punkty stłuczeń i 1k4+ poziom władcy śluzów punktów obrażeń od kwasu tylko dla ciała
Fosforyzujący grzyb	Dotknięte miejsce aż do usunięcia grzyba lśni delikatnym, fioletowym światłem, takim jak emituje czar <i>światło</i>

Niestale oblicze (zn): Na 2. poziomie władca śluzów uczy się manipulować rysami swojej twarzy, otrzymując do testów Przebierania premię za biegłość równą poziomowi w tej klasie prestiżowej.

Śluzowy bąbel (zc): Władca śluzów może rzucić bąbel analogicznej substancji, jak ta uzyskana przez zdolność śluzowego dotyku na poprzednim poziomie. Traktuje się to jako atak bronią wybuchową. Można rzucić jednym śluzowym bąblem na rundę. (Atak bronią wybuchową traktuje się jako atak dotykowy na dystans. Bezpośrednie trafienie zadaje takie same obrażenia jak podano w tabeli wcześniej. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 1,5 metra otrzymują 1 punkt odpowiedniego typu obrażeń z rozprysku. Więcej informacji znajdziesz w części Ataki bronią wybuchową w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*). Na 2. poziomie zdolności tej można użyć raz na dzień. Władca śluzów zyskuje prawo do wykorzystania jej dodatkowo raz na każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej.

Plastyczność (zn): Na 4. poziomie władca śluzów jest w stanie w takim stopniu zmienić objętość swojego ciała, by przycisnąć się przez szczelinę szerokości około 2,5 centymetra. Nie może zwiększyć z powrotem objętości w żadnym miejscu, w którym napotyka na opór np. w zbroi, w której jest już ktoś inny. Używając tej zdolności, władca śluzów zmienia się wraz ze swoim wyposażeniem, a przemiana nie wpływa na jego zmysły. Porusza się on zaś ze swą normalną szybkością, bez względu na wielkość otworu. Niemniej w tym czasie postać nie może mówić, używać narzędzi, broni, a nawet małych przedmiotów (w tym komponentów do czarów).

Potężniejszy śluzowy dotyk (zn): Na 5., 7. i 9. poziomie władca śluzów wybiera odmianę potężniejszego śluzowego dotyku z poniższej tabeli lub z tabeli Słabszego śluzowego dotyku. Pod innymi względami ta zdolność działa analogicznie do słabszego śluzowego dotyku (patrz wcześniej).

Odmiany potężniejszego śluzowego dotyku

Rodzaj	Obrażenia/Efekt
Czarny pudding	2k6 + poziom władcy śluzów stłuczeń od zimna dla ciała, metalu, drewna i kamienia
Galaretowaty sześcian	Rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany to paraliż przez liczbę rund równą 1k6 + poziom władcy śluzów
Zielony szlam	Tymczasowa utrata 1k6 Budowy dla ciała i 1k6 + poziom władcy śluzów punktów obrażeń od kwasu dla metalu i drewna
Żółta pleśń	Tymczasowa utrata 2k4 Budowy dla ciała (rzut obronny na Wytrwałość o ST 15 – udany oznacza tylko połowę efektu)

Jednorodna anatomia (zn): Na 6. poziomie szczególnej anatomii władcy śluzów stają się trudne do rozróżnienia. Wszystkie trafienia krytyczne i ataki ukradkowe, które go dosięgną, są traktowane tak, jakby postać nosiła pancerz słabej osłony.

Fala szlamu (zc): Na 8. poziomie władca śluzów może raz dziennie użyć czaru *fala szlamu* (patrz Rozdział 6) rzucanego przez 13-poziomowego druida.

Jedność ze słuzem: Na 10. poziomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej staje się równie słuzowaty jak jego ulubieniec. Jego typ zmienia się na słuz i efekty oraz przedmioty wpływają na niego tak samo, jak na inne istoty owego nowego rodzaju. Zyskuje ponadto atut Ślepowidzenia (wersję opartą na słuchu, patrz Rozdział 2) i staje się niepodatny na flankowanie, truciznę, uśpienie, paraliż, otumanienie i wszystkie efekty działające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzory i efekty wpływające na morale). Ponadto nie wpływa na niego czar *polimorfowanie innego*, ale zachowuje wszelkie uprzednio posiadane zdolności zmiany kształtu.



mi (Cha), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (dowolne) (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wiedza (natura) (Int), Wrózenie (Int), Wspinaczka (S), Wycucie kierunku (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać władcą zielonolistnych:

Charakter: Każdy nie-zły.

Umiejętności: Profesja (zielarz) ranga 8, Tajniki dziczy ranga 8.

Atuty: Kontrolowanie roślin, Odegnanie roślin.

Czary: Umiejętność rzucania czaru *kontrolowanie roślin*.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe władcy zielonolistnych (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzęta-

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe władcy zielonolistnych:

Biegłość w broni i pancerzu: Władca zielonolistnych nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień/Czary znane: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej władca zielonolistnych zyskuje czary tak, jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (dodatkowe korzyści płynące ze *zwierzęcego kształtu*, nowe atuty

TABELA 5-21: WŁADCA ZIELONOLISTNYCH

Bazowa premia		Rzut obronny na			
Poziom	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+0	+2	Warzenie naparów
2	+2	+3	+0	+3	Odżywianie się słońcem, znawstwo naparów
3	+3	+3	+1	+3	Spontaniczność
4	+4	+4	+1	+4	Opanowanie roślin
5	+5	+4	+1	+4	Szybsze leczenie
6	+6	+5	+2	+5	Drzewny kształt
7	+7	+5	+2	+5	
8	+8	+6	+2	+6	Ożywienie drzewa
9	+9	+6	+3	+6	
10	+10	+7	+3	+7	Objęcia Gaei
					Czary na dzień/Znane czary
					Obecna klasa +1
					Obecna klasa +1
					Obecna klasa +1
					Obecna klasa +1
					Obecna klasa +1
					Obecna klasa +1
					Obecna klasa +1
					Obecna klasa +1

metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater zanim został władcą zielonolistnych miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie (i ewentualne nowe znane czary), a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Warzenie naparów: Na 1. poziomie władca zielonolistnych zyskuje premiiowy atut Warzenie naparów.

Odżywianie się słońcem (zw): Na 2. poziomie władca zielonolistnych zyskuje zdolność czerpania energii ze słońca. Póki spędza na zewnątrz co najmniej 4 godziny dziennie, może odżywiać się wyłącznie promieniami słonecznymi, dzięki czemu nie musi jeść normalnego pożywienia. Wciąż jednak musi pić i do przeżycia jest mu niezbędna normalna ilość wody.

Znawstwo naparów: Także na 2. poziomie postać potrafi automatycznie rozpoznać zaklęcie zawarte w naparze i jego poziom czarującego (parz Napary w Rozdziale 3). Zyskuje też premię równą poziomowi w tej kasie prestiżowej do testów Profesji (zielarz) i testów Tajników dziczy odnoszących się do roślin, w tym do zbierania ziół.

Spontaniczność: Począwszy od 3. poziomu, władca zielonolistnych może zamieniać zgromadzoną energię magiczną w czary leczące, których uprzednio nie przygotował. Działa to analogicznie do zdolności kapłana spontaniczne czarowanie, z następującymi różnicami. Władca zielonolistnych może „stracić” przygotowany czar, by rzucić dowolne zaklęcie regeneracji z tego samego poziomu lub niższego (zaklęcie regeneracji to jeden z czarów mających w nazwie słowo „regeneracja” – znajdziesz je w Rozdziale 6). Na przykład, władca zielonolistnych może zrezygnować z przygotowanego ognia *faerie* (czar 1. poziomu) i zamiast niego rzucić regenerację lekkich ran (również czar 1. poziomu). Zaklęcia domenowe, jeśli postać ma do nich dostęp, nie mogą być zamieniane na czary regeneracji.

Opanowanie roślin: Od 4. poziomu władca zielonolistnych może karcić lub rozkazywać roślinom tak, jakby jego poziom czarującego używany do określania działania tego atutu był wyższy o 3. Oznacza to, że może rozkazywać dodatkowo 3 KW roślinnych istot.

Szybsze leczenie: Na 5. poziomie władca zielonolistnych zyskuje premiiowy atut Szybsze leczenie.

Drzewny kształt (zc): Począwszy od 6. poziomu, władca zielonolistnych może użyć raz w ciągu dnia *zwierzęcego kształtu* do przyjęcia postaci drzewca i powrotu do własnej formy. Pod innymi względami ta zdolność działa jak *zwierzęcy kształt*. Ponieważ drzewiec może mówić i ma chwytne kończyny, władca zielonolistnych w tej postaci może normalnie rzucać czary.

Ożywienie drzewa (zc): Na 8. poziomie władca zielonolistnych raz dziennie może ożywić drzewo znajdujące się nie dalej niż 54 metry od niego. Wyciągnięcie korzeni z ziemi zabiera drzewu całą rundę. Gdy już się uwolni, porusza się z szybkością 9 metrów i walczy jak drzewiec (jeśli chodzi o ataki i obrażenia). Ożywione drzewo zyskuje tyle dodatkowych Kości Wyrzeczności, ile poziomów w tej klasie prestiżowej posiada postać, która je ożywiła. Choć Intelpekt ożywionego drzewa wynosi tylko 2, automatycznie rozumie ono polecenia władcy zielonolistnych. Postać na życzenie może przywrócić drzewu jego naturalny stan. Wraca ono też do niego jeśli zginie lub jeśli władca zielonolistnych utraci świadomość, albo też znajdzie się poza zasięgiem. Gdy drzewo z jakiegokolwiek powodu wróci do naturalnego stanu, władca zielonolistnych nie może ożywić następnego przed upływem 24 godzin.

Objęcia Gaei: Na 10. poziomie władca zielonolistnych przeistacza się w stworzenie roślinne, choć może nadal używać wszystkich form *zwierzęcego kształtu*, jakich mógł używać do tej pory. Jego typ zmienia się na roślinę i dzięki temu zyskuje widzenie w słabym oświetleniu, niepodatność na trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie i polimorfowanie, nie działają nań trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzorce ani efekty wpływające na morale). Nie podlega karom do atrybutów wynikającym ze starzenia i nie jest podatny na magiczne postarzenie. Niemniej wszystkie kary tego rodzaju, którym został poddany do tej pory, nie znikają. Premie narastają normalnie, a po osiągnięciu wieku, w którym powinna nastąpić śmierć, władca zielonolistnych umiera.

Organizacja druidów: Bractwo Zielonego Gaju

Nie ty decydujesz, nowicjuszek, że jesteś nieskalana.

– Starszy Zgromadzenia do młodej Vadanii

Bractwo Zielonego Gaju to luźna organizacja około 170 druidów i władców zielonolistnych, którzy dzielą wspólną pasję i poświęcili się zdobywaniu oraz rozpowszechnianiu wiedzy o naturze. Organizacja nie ma ścisłej hierarchii, a większość członków należy też do jakiegoś lokalnego kręgu druidycznego w swojej okolicy. Wielu druidów słyszało o Bractwie Zielonego Gaju, ale większość uważa je za coś w rodzaju regionalnego druidycznego kręgu.

Kandydat do szeregów organizacji musi zostać do niej zaproszony i mieć oparcie w jednym z jej aktywnych członków. Następnie wszyscy przynależni do Bractwa Zielonego Gaju, do których można dotrzeć, powoli głosują za lub przeciw dopuszczeniu kandydujących. Wpuszczony do organizacji nowy jej członek (zwany nowicjuszem) przechodzi rytuał przyjęcia, w trakcie którego otrzymuje kolczyk w kształcie koła z zawieszoną na nim zieloną kulka. Ten znak nie tylko pozwala przedstawicielom bractwa rozpoznawać się nawzajem, ale jest też *perłą mocy* (1. poziom). Od nowicjusza oczekuje się złożenia ofiary pokrywającej koszty stworzenia tego talizmanu.

Bractwo od innych organizacji odróżnia przede wszystkim to, że jego członkowie z rozmysłem rozchodzą się po całym świecie. Niewielka ich część jest silnie związana z jakimś świętym gajem lub lasem jak przystało na przeciętnego druida czy władcę zielonolistnych. Większość to zaprzysięgli wędrowcy. Mogą być aktywnymi poszukiwaczami przygód zwalczającymi zło i nieprawość lub badaczami poszukującymi wiedzy, którą mogliby się podzielić z innymi członkami organizacji.

Pod tym względem Bractwo Zielonego Gaju jest czymś na kształt druidycznej siatki szpiegowskiej. Oczywiście, przeważająca większość informacji, jakie jego członkowie zdobywają i przekazują, przeciętnego szpiega zanudziłaby na śmierć. Dzielą się wiadomościami o wyprawach na dalekie lądy, spotkaniach z nowymi stworzeniami (zwierzętami lub bestiami) i o nieznanych dotąd cudach natury. Przekazują też wiedzę na temat czarów i magicznych przedmiotów, które ostatnio weszły do użytku. Członkowie Bractwa Zielonego Gaju są zachęceni do dzielenia się każdą wiadomością, na jaką natrafia, ale mają obowiązek informować o wszystkich nowych społecznościach druidów, *menhirach* oraz kręgach druidycznych, które znajdują. Bywa, że Bractwo Zielonego Gaju musi spełniać rolę posłańca przenoszącego podczas regionalnego lub poważniejszego kryzysu wieści pomiędzy niezależnymi kręga-

mi druidycznymi. Dlatego ważne jest, aby jego członkowie wiedzieli, gdzie jakich druidów można znaleźć.

Początki bractwa sięgają czasów, gdy druidyczny krag rozpadł się w wyniku wojny z koterią czarodziejów i ich demonicznymi sługami. Wielu dawnych członków kręgu stało się władcami zielonolistnych – być może dlatego, że po starciu z istotami z innych planów chcieli odnowić i pogłębić swój związek z naturą. Z tego powodu zaczęli trzymać się na uboczu. Dziś władcy zielonolistnych są jednakże rzadkością, a spotkać ich można wyłącznie pośród starszych członków organizacji. Druidzi i władcy zielonolistnych należący do zgromadzenia nie rywalizują ze sobą – zbyt wiele ich łączy, by przyjemna rywalizacja mogła doprowadzić do zawady.

WŁADCA ZWIERZĄT

Dla władcy zwierząt humanoidalna forma to przypadek przy narodzinach. Duchem należy do watahy dzikich wilków, do pędzącego stada koni lub tańczącej w głębinach ławicy ryb. Niemal bezwłosa, dwunożna forma jest tylko zawadą w zjednoczeniu się z prawdziwymi pobratymcami, ale można ją przezwyciężyć.

Każdy przedstawiciel tej klasy prestiżowej łączy się więc z grupą zwierząt. Istnieją zarówno władcy małp, jak i władcy niedźwiedzi, ptaków, kotów, koni, morza, węży czy wilków. Zwierzęta z wybranej grupy uznają takiego śmiałka nie tylko za swego brata, ale i przywódcę. Zwykle służą mu pomocą, a on w zamian otacza je troską.

Poszczególne władcy zwierząt mogą swoje powołanie spełniać na bardzo różne sposoby. Niektórzy są po prostu obrońcami danego gatunku, zadowolonymi z tego, że mogą żyć zgodnie z cyklem natury obejmującym tak drapieżniki, jak i ich ofiary. Inni – wierząc, że dzieciom natury nakazano strzec tego świata i sprawić, by stawał się lepszy – wykorzystują swe dary do czynienia dobra. Inni natomiast prowadzą zwierzęcych braci i siostry mroczną ścieżką samolubstwa oraz zemsty.

Elfom i półelfom – z uwagi na to, że są tak blisko natury – najłatwiej przychodzi wyswobodzenie się z więzów humanoidalnej formy. Niziołki i gnomy z racji silnych więzów społecznych rzadko zostają władcami zwierząt, jeszcze rzadziej przytrafia się to półorkom, którym na drodze staje gwałtowny i brutalny charakter. Tropiciele, druidzi i barbarzyńcy najczęściej wybierają tę klasę prestiżową, niektóre postacie rzucające czary wtajemniczeń (szczególnie bardowie) również czasem w dalszym momencie kariery poszukujący przygód postanawiają zostać władcami zwierząt.

Postać może wybrać tę klasę prestiżową więcej niż raz, ale za każdym razem musi zdecydować się na inną grupę zwierząt, z którymi się wiąże, i za każdym razem zaczyna od 1. poziomu. Poziomy w różnych odmianach klasy władcy zwierząt nie kumulują się na potrzeby określania zdolności klasowych.

Prezentujemy tutaj osiem odmian władcy zwierząt (MP może stworzyć inne zgodnie z własnym upodobaniem). Oto jak są z nimi związane różne gatunki zwierząt z *Księgi Potworów*.

Władca koni: osioł, ciężki koń, ciężki rumak, lekki koń, lekki rumak, muł, kucyk, kucyk bojowy.

Władca kotów: kot, gepard, leopard, lew, tygrys.

Władca małp: małpa, pawian, małpka.

Władca mórz: krokodyl, ogromny krokodyl, ośmiornica, ogromna ośmiornica, morświn, rekin (każdy), kalmar, ogromny kalmar, wieloryb (wszystkie).

Władca niedźwiedzi: niedźwiedź czarny, brunatny, polarny.

Władca ptaków: orzeł, jastrząb, sowa, kruk.

Władca węży: dusiciel, ogromny dusiciel, żmija (wszystkie).

Władca wilków: pies, pies wierzchowy, wilk.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, by zostać władcą zwierząt:

Charakter: neutralny dobry, praworządny neutralny, neutralny, chaotyczny neutralny lub neutralny zły.

Umiejętności: Tajniki dziczy 8 rang, Zwierzęca empatia 6 rang plus 2 rangi w odpowiedniej umiejętności z następującej listy: władca koni – Skakanie; władca kotów – Ciche poruszanie; władca małp – Wspinaczka; władca mórz – Pływanie; władca niedźwiedzi – Zastraszanie; władca ptaków – Wycucie kierunku; władca węży – Wyzwalanie się; władca wilków – Ukrywanie.

Atuty: Kontrolowanie zwierząt i odpowiedni atut z następującej listy: władca koni – Bieganie; władca kotów – Finezja w broni (dowolnej); władca małp – Zogniskowanie umiejętności (Wspinaczka); władca mórz – Zogniskowanie umiejętności (Pływanie); władca niedźwiedzi – Potężny atak; władca ptaków – Sprawniejsze latanie; władca węży – Odporność na trucizny; władca wilków – Wspecjalizowanie.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe władcy zwierząt (i atrybut kłuczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wiedza (natura) (Int), Wspinaczka (S), Wycucie kierunku (Rzt), Zauważanie (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha, umiejętność wyłączna). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

TABELA 5-22: WŁADCA ZWIERZĄT

Poziom	Bazowa premia — Rzut obronny na —					Czary na dzień			
	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wola	Specjalne	1	2	3	4
1	+0	+2	+2	+0	Więź ze zwierzętami, zwierzęcy zmysł	0	—	—	—
2	+1	+3	+3	+0	Mowa zwierząt, pierwszy totem	1	—	—	—
3	+2	+3	+3	+1	Pomniejszy zwierzęcy kształt	1	0	—	—
4	+3	+4	+4	+1	Telepatyczna mowa zwierząt, wezwanie zwierzęcia (2/dzień)	1	1	—	—
5	+3	+4	+4	+1	Drugi totem, udzielenie pomniejszej formy	1	1	0	0
6	+4	+5	+5	+2	Wezwanie zwierzęcia (2/dzień), zwierzęca percepcja	1	1	1	—
7	+5	+5	+5	+2	Pomniejszy zwierzęcy kształt (złowieszcze)	2	1	1	0
8	+6	+6	+6	+2	Trzeci totem, Wezwanie zwierzęcia (złowieszcze, 2/dzień)	2	1	1	1
9	+6	+6	+6	+3	Udzielenie potężniejszej formy	2	2	1	1
10	+7	+7	+7	+3	Pomniejszy zwierzęcy kształt (legendarne)	2	2	2	1



Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe władcy zwierząt:

Biegłość w broni i pancerzu: Władca zwierząt nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Władca zwierząt może rzucać niewielką liczbę czarów objawień. Jego potęga zależy od Roztropności. Może rzucać zaklęcia dopiero, jeśli wartość tego atrybutu wynosi co najmniej 10 + poziom czaru. ST rzutów obronnych przeciwko nim wynosi 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności władcy zwierząt. Bohater otrzymuje zaklęcia premiovne w oparciu o wartość Roztropności, a gdy z tabeli wynika, że ma dostęp do 0 czarów danego poziomu (na przykład czarów 1. poziomu na poziomie 1.), to ma prawo korzystać tylko z zaklęć premiovnych wynikających z Roztropności. Władca zwierząt przygotowuje i rzuca czary dokładnie tak jak druid, ale musi je wybierać z przedstawionej dalej listy.

Więź ze zwierzętami: Na 1. poziomie pomiędzy władcą zwierząt a zwierzętami z wybranej przez niego grupy (patrz wcześniej) powstaje więź. Na przykład, władcę niedźwiedzi łączy ona z niedźwiedziami brunatnymi, czarnymi i polarnymi, władcę małp – z małpami, pawianami i małpkami, a władcę mórz – z morświnami, wielorybami i innymi ssakami morskimi oraz rybami. Z uwagi na tę więź, wszystkie zwierzęta danych gatunków automatycznie są nastawione do władcy zwierząt przyjaźnie.

Ta więź pozwala władcy zwierząt wybrać jednego lub więcej zwierzęcego towarzysza spośród stworzeń należących do wybranej przez niego grupy. Ten aspekt więzi ze zwierzętami to zdolność czaropodobna, działająca jak czar druida *zwierzęca przyjaźń*, z tą jednak różnicą, że zwierzęcy towarzysze przedstawiciela tej klasy prestiżowej mogą wywodzić się tylko z wybranej przez niego grupy, a maksymalna liczba ich Kości Wytrzymałości (niezależnie od tego, czy postać poszukuje przygód, czy nie) równa się podwojonemu poziomowi władcy zwierząt. Postać może trenować swoich zwierzęcych towarzyszy w ten sam sposób, jak druid (szczegóły znajdziesz w Rozdziale 4).

Zwierzęcy zmysł (zn): Na 1. poziomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej może wyczuć obecność zwierząt należących do wybranej grupy – tylko jednakże tych, które znajdują się od niego w odległości jego poziom do kwadratu razy 1,5 kilometra. I tak, na przykład, 6-poziomowy władca niedźwiedzi potrafi wyczuć obecność niedźwiedzi brunatnych, czarnych i polarnych w promieniu 54 kilometrów. Ta zdolność nie pozwala postaci na komunikowanie się ze zwierzętami, których obecność wyczuła.

Mowa zwierząt (zw): Na 2. poziomie władca zwierząt może bez ograniczeń rozmawiać ze zwierzętami z wybranej grupy, tak jakby cały czas znajdował się pod wpływem czaru *rozmawianie ze zwierzętami*. Oczywiście udział zwierzęcia w rozmowie jest ograniczony jego inteligencją i zdolnością postrzegania.

Pierwszy totem: Na 2. poziomie władca zwierząt otrzymuje przedstawioną dalej w liście korzyść związaną z wybraną grupą zwierząt.

Pomniejszy zwierzęcy kształt (zc): Na 3. poziomie władca zwierząt może użyć *zwierzęcego kształtu* do przybrania postaci dowolnego spośród normalnych zwierząt z wybranej grupy. Ta zdolność działa tak samo jak zdolność druida *zwierzęcy kształt*, z tą jednak różnicą, że władca zwierząt może korzystać z niej tak często, jak tylko chce. Na 7. poziomie śmiałek może użyć tej zdolności do przybrania postaci złowieszczonego zwierzęcia z wybranej grupy, a na 10. – legendarnego zwierzęcia z wybranej grupy.

Telepatyczna mowa zwierząt (zc): Na 4. poziomie władca zwierząt może wykorzystywać zdolność mowa zwierząt do telepatycznego porozumiewania się z dowolnym zwierzęciem z wybranej grupy, które jest w stanie wyczuć (patrz *zwierzęcy zmysł*, wcześniej).

Wezwanie zwierzęcia (zc): Również na 4. poziomie władca zwierząt może raz dziennie wezwać 1k3 zwierzęta z wybranej grupy. Ta zdolność działa analogicznie do czaru *wezwanie naturalnego sojusznika*, z tą różnicą, że czas trwania wynosi 1 rundę na poziom w tej klasie prestiżowej.

wej. Na 6. poziomie władca zwierząt może wykorzystać tę zdolność dwa razy na dzień, a na 8. jest w stanie sprowadzić 1k3 złowieszcze zwierzęta z wybranej grupy.

Udzielenie pomniejszej formy (zc): Począwszy od 5. poziomu, władca zwierząt może udzielić mocy przemiany w dowolną zwierzęcą formę, w której akurat się znajduje, tylu chętnym osobom, ile wynosi jego poziom w tej klasie prestiżowej. Efekt działa identycznie jak czar polimorfowanie kogoś, z tą tylko różnicą, że czas trwania wynosi godzinę na poziomie władcy zwierząt.

Drugi totem: Na 5. poziomie władca zwierząt otrzymuje przedstawioną dalej w liście korzyść związaną z wybraną grupą zwierząt.

Zwierzęca percepcja (zc): Na 6. poziomie władca zwierząt może korzystać ze zmysłów (postrzegać za ich pośrednictwem) każdego zwierzęcia z wybranej grupy, które znajduje się w zasięgu zdolności zwierzęcy zmysł.

Trzeci totem: Na 8. poziomie władca zwierząt otrzymuje przedstawioną dalej w liście korzyść związaną z wybraną grupą zwierząt.

Udzielenie potężniejszej formy (zc): Na 9. poziomie władca zwierząt może udzielić sojusznikom mocy przemiany w złowieszcze zwierzę. Pod innymi względami ta zdolność działa tak samo, jak udzielenie pomniejszej formy, opisane wcześniej.

Lista czarów władcy zwierząt

Władcy zwierząt wybierają czary z poniższej listy.

1. **poziom:** alarm, kamuflaż*, leczenie lekkich ran, oczyszczenie jedzenia i wody, przejście bez śladu, rozmawianie ze zwierzętami, uspokojenie zwierzęcia, wykrycie zwierząt lub roślin, zwierzęca sztuczka*.

2. **poziom:** leczenie średnich ran, niewidzialność dla zwierząt, wstrzymanie zwierzęcia, wytrzymałość żywiołowa, względy natury*, zastrzyk adrenaliny*, zmniejszenie zwierzęcia*, zwierzęcy trans.

3. **poziom:** dzika strona duszy*, leczenie poważnych ran, mniejsze odnowienie, neutralizacja trucizny, ochrona przed żywiołami, usunięcie choroby.

4. **poziom:** leczenie krytycznych ran, obcowanie z naturą, przebudzenie (tylko zwierzęta z wybranej grupy), swoboda ruchu, wzrastanie zwierzęcia (tylko zwierzęta z wybranej grupy).

* Nowy czar, opisany w Rozdziale 6 niniejszej książki.

Totemy

Każdy władca zwierząt wraz z nabywaniem kolejnych poziomów, zyskuje specjalne zdolności uzależnione od wybranego typu zwierząt.

Władca koni

Pierwszy totem: Władca koni zyskuje premię +3 metry do szybkości.

Drugi totem: Władca koni zyskuje premię odziedziczoną +2 do Budowy.

Trzeci totem: Władca koni zyskuje premiowy atut Tratowanie.

Władca kotów

Pierwszy totem: Władca kotów zyskuje premiowy atut Zogniskowanie umiejętności (Ciche poruszanie).

Drugi totem: Raz na godzinę władca kotów może użyć zdolności nadzwyczajnej sprint, aby w akcji szarży pokonać odległość dziesięciokrotnie większą niż normalnie wyznacza jego szybkość.

Trzeci totem: Władca kotów zyskuje premię odziedziczoną +2 do Zręczności.

Władca małp

Pierwszy totem: Władca małp zyskuje premiowy atut Po konarach.

Drugi totem: Władca zwierząt zyskuje premię odziedziczoną +2 do Intelaktu.

Trzeci totem: Władca małp zyskuje czaropodobną zdolność wystraszenie, lecz aby jej użyć, musi porykiwać, pohukiwać i uderzać się pięściami po piersiach. ST rzutu obronnego na Wole przeciwko tej zdolności wynosi 10 + poziom władcy małp + jego modyfikator z Charyzmy. Pod każdym innym względem ta zdolność działa analogicznie do czaru wystraszenie.

Władca mórz

Pierwszy totem: Władca mórz zyskuje nadzwyczajną zdolność oddychania wodą w swojej naturalnej postaci (nie może jednak oddychać powietrzem, gdy znajduje się w postaci, w której naturalne jest dla niego oddychanie wodą).

Drugi totem: Władca mórz zyskuje premiowy atut Sprawniejsze pływanie (patrz Rozdział 2).

Trzeci totem: Władca mórz zyskuje odziedziczoną premię +2 do Roztropności.

Władca niedźwiedzi

Pierwszy totem: Władca niedźwiedzi zyskuje premię odziedziczoną +2 do Siły.

Drugi totem: Władca niedźwiedzi zyskuje premiowy atut Wielka wytrzymałość.

Trzeci totem: Władca niedźwiedzi zyskuje redukcję obrażeń 2/-. Jeśli już posiada redukcję obrażeń, zdolności te nie kumulują się ze sobą.

Władca ptaków

Pierwszy totem: Władca ptaków zyskuje premię odziedziczoną +2 do Zręczności.

Drugi totem: Władca ptaków zyskuje premię z warunków +8 do testów Zauważenia w świetle dziennym.

Trzeci totem: Władca ptaków zyskuje premiowy atut Poprawione trafienie krytyczne (szpony).

Władca węży

Pierwszy totem: Władca węży zyskuje premiowy atut Sprytny wymyk, nawet jeśli nie posiada Poprawionego ataku bez broni (patrz Rozdział 2).

Drugi totem: Władca węży zyskuje zdolność nadzwyczajną tworzenia raz dziennie trucizny (rzut obronny na Wytrzymałość o ST 10 + poziom w tej klasie prestiżowej; początkowe i drugorzędne obrażenia to tymczasowa utrata 2k6 punktów Budowy). Może wytworzyć tylko jedną dawkę trucizny dziennie. Władca węży jest biegły w używaniu trucizny i nigdy nie ma ryzyka, że przez przypadek sam się zatruje, nakładając jad na ostrze.

Trzeci totem: Władca węży zyskuje premię odziedziczoną +2 do Charyzmy.

Władca wilków

Pierwszy totem: Władca wilków zyskuje premiowy atut Węch (patrz Rozdział 2).

Drugi totem: Władca wilków zyskuje premię z ilości +4 do testów Tajników dziczy podczas tropienia. Premia ta kumuluje się z modyfikatorami uzyskanymi z Węchu.

Trzeci totem: Władca wilków zyskuje premię odziedziczoną +2 do Budowy.

ROZDZIAŁ 6: CZARY

Czym jest magia natury? Co sprawia, że druid wyrasta aż tak bardzo ponad unurzanych w bagnie cywilizowanego kultu światielek? Oczywiście, magia natury to zdolność nagiecia woli świata do własnych potrzeb, lecz byle murarz potrafi zmusić kamień do posłuszeństwa. Owszem, magia natury pozwala czynić to, o czym inni mogą tylko marzyć, lecz każdy arystokrata powie, że i on czynić może rzeczy pozostające poza zasięgiem większości. Nie, magia natury to siła znacznie potężniejsza. Pozwala władać nienazwanym, władać ziemią, władać duchami, władać żywiołami – rozkazywać im wszystkim siłą duszy i umysłu.

– Vadania

Druid to uzdrowiciel, który panuje nad pogodą, roślinami i zwierzętami – jego mocy podlega woda, którą pijesz, jedzenie, które trafia na twój stół, a nawet powietrze, które wdychasz. Świeżo upieczony przedstawiciel rzeczonoj klasy może odnaleźć zaginionych członków stada (wykrycie roślin lub zwierząt), naprawiać uszkodzone garnki czy ubrania (naprawa) lub ugłaskać dzikie zwierzę (uspokojenie zwierzęcia). W przeciwieństwie do dobrego kapłana jest jednak nie tylko sługą społeczności – ani się obejrzeć, a będzie mógł razić wrogów czarami w rodzaju rozgrzanie metalu, wytworzenie płomienia czy wezwanie naturalnego sojusznika.

Gdy moc druida rośnie, zwiększa się też jego władza nad naturą. Potrafi rozmawiać, a potem kontrolować zwierzęta i rośliny, a wrogowie, którzy nie będą mieli dość rozumu, by zejść mu z drogi, szybko mierzyć się będą musieli z trucizną, chorobą czy plagą insektów. Tymczasem on sam może bez lęku wkroczyć w najgorsze nawet środowisko i dzielnie znosić ataki magicznego zimna oraz gorąca. Potem, osiągnąwszy 7. poziom, zyskuje potęgę, której nigdy nie osiągnie kapłan – dzięki reinkarnacji może ofiarować komuś zupełnie nowe życie. Dzięki jego mocy nawet starzec odzyskać może młodość.

Niewiele rzeczy ogranicza druida u szczytu kariery. Może wyleczyć każdą chorobę (uzdrowienie), zmieniać klimat (kontrolowanie pogody) i zabijać wrogów, po prostu wskazawszy ich palcem (palec śmierci). Sama ziemia drży pod jego stopami (trzęsienie ziemi). Od tej chwili jego czary objawień to najpotężniejsza na świecie manifestacja potęgi natury.

Niniejszy rozdział zawiera ponad pięćdziesiąt nowych czarów, które rzucać może druid i tropiciel. Cześć z nich dostępna jest także innym klasom pozwalającym rzucać zaklęcia.

NOWE CZARY CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

2-poziomowe czary czarodzieja/ zaklinacza

Zastrzyk adrenaliny. Zapewnia wszystkim wezwanym przez ciebie istotom +4 S.

Słoneczne ciało. Z ciała rzucającego czar emanuje ogień i światło o promieniu 1,5 m.

5-poziomowe czary czarodzieja/ zaklinacza

Wodna peleryna. Zapewnia oddychanie pod wodą, swobodę ruchu i niewidzialność pod wodą.

NOWE CZARY DRUIDA

0-poziomowe czary druida

Brzask. Budzi śpiących.

Ogniste oczy. Pozwala widzieć przez ogień, dym i mgłę pochodzenia naturalnego.

Oszłołomienie zwierzęcia. Zwierzę traci jedną akcję.

Strach na wróble. Zwierzę jest wstrząśnięte.

Wilczy pęd. Powoli zabija roślinę.

Zwierzęca sztuczka. Zwierzęcy towarzysz wykonuje sztuczkę.

1-poziomowe czary druida

Bicz z piasku. Tworzy niewielką burzę piaskową w kształcie bicia.

Kamuflaż. Podmiot otrzymuje +10 do testów Ukrywania.

Leśny duszek. Wzywa pomniejszego ducha natury, by ci służył.

Regeneracja lekkich ran. Podmiot leczy 1 pw/rundę.

Sokole oko. Zwiększa przyrost zasięgu.

Widzenie potęgi. Określa KW lub poziom istoty.

2-poziomowe czary druida

Potęga dębu. Podmiot otrzymuje +4 S, –2 Zr.

Regeneracja średnich ran. Podmiot leczy 2 pw/rundę.

Ropiejąca rana. Raniona istota otrzymuje dodatkowo 1 pw/rundę obrażeń.

Roślinna barykada. Tworzy ścianę z roślin.

Sieć cierni. Jak oplatanie, lecz kolce zadają obrażenia.

Słoneczne ciało. Z ciała rzucającego czar emanuje ogień i światło o promieniu 1,5 m.

Szybkość wiatru. Podmiot otrzymuje +4 Zr, –2 Bd.

Upiorne zimno. Progresywnie zadaje obrażenia od zimna (+1k6/rundę).

Wytrwałość fal. Podmiot otrzymuje +3 Bd, –2 S.

Zastrzyk adrenaliny. Zapewnia wszystkim wezwanym przez ciebie istotom +4 S.

Zmniejszenie zwierzęcia. Zmniejsza się rozmiar zwierzęcia.

3-poziomowe czary druida

Brawura. Powoduje fałszywy szal barbarzyńcy.

Butla dymu. Tworzy rumaka z dymu.

Dzika strona duszy. Rzucający czar zyskuje zmysły i umiejętności zwierzęcia.

Krąg regeneracji. Jedna istota/dwa poziomy leczy 1 pw/rundę.

Unosząca fala. Transport poprzez wodę.

Względy natury. Zwierzę otrzymuje premię do ataku i obrażeń +1/dwa poziomy.

Zatrzymanie wpływu księżyca. Przez 12 godzin powstrzymuje przemianę likantropa.

4-poziomowe czary druida

Kula wody. Rozprysk wody powodujący stłuczenia.

Masowe uspokojenie. Jak uspokojenie zwierzęcia, lecz działa na wiele podmiotów.

Miazmat. Chmura gazu dusi ofiarę.

Ospalność. Powoduje krótkotrwałą utratę Siły i spowolnienie.

Ostatni oddech. Istota zabita w ciągu jednej rundy wraca do 0 pw.

Ożywienie bogina. Tworzy homunkulusa z materii organicznej.

Regeneracja poważnych ran. Podmiot leczy 3 pw/rundę.

Stopienie z otoczeniem. Podmiot otrzymuje +20 do testów Ukrywania i Cichego poruszania.

Upierzenie. Polimorfuje chętnych na to w ptaki.

Wiednięcie. Zadaje 1k6/poziom obrażeń istocie roślinnej lub powoduje efekt wiednięcia w 30-metrowej fali.

5-poziomowe czary druida

Masowy trans. Jak zwierzęcy trans, lecz działa na wiele istot.

Niepojęte nieba. Podniebne duchy wywołują strach.

Regeneracja krytycznych ran. Podmiot leczy 4 pw/rundę.

Śmiertelny pocałunek. Tworzy truciznę wielokrotnego użytku, przenoszoną przez atak dotykowy.

Święty gaj. Drzewa przez 24 godziny przechowują czary.

Wodna peleryna. Zapewnia oddychanie pod wodą, swobodę ruchu i niewidzialność pod wodą.

6-poziomowe czary druida

Koło regeneracji. Jedna istota/dwa poziomy leczy 3 pw/rundę.

Mandragora. Ogłusza tych, którym nie powiódł się rzut obronny na Wolę, zapewnia prawdziwe widzenie pozostałym.

Ochrona przed wszystkimi żywiołami. Zmniejsza efekt wszystkich czarów związanych z żywiołami.

Potężniejsze przywołanie błyskawicy. Jak przywołanie błyskawicy, lecz produkuje dwa razy więcej piorunów.

Zakaźny dotyk. Zaraża dotkniętą istotę/rundę wybraną chorobą.

7-poziomowe czary druida

Fala szlamu. Tworzy 4,5-metrową falę zielonego szlamu.

Potężniejsze upiorne zimno. Jak upiorne zimno, ale powoduje więcej obrażeń.

Spacer w chmurach. Chmury unoszą istotę, pozwalając jej latać.

8-poziomowe czary druida

Masowe przebudzenie. Jedno zwierzę lub drzewo/trzy poziomy zyskuje ludzką inteligencję.

Rozmowa ze światem. Pozwala rozmawiać z każdą istotą i przedmiotem.

9-poziomowe czary druida

Epidemia. Zaraża wybraną chorobą ofiarę, która może potem zarażać innych.

Niewrażliwość na żywioły. Zapewnia niepodatność na obrażenia od energii.

Prawdziwa reinkarnacja. Jak reinkarnacja, niepotrzebne są jednak szczątki i istnieje możliwość pewnego wyboru nowej formy.

Rój piorunów. Powoduje 16k6 obrażeń od błyskawicy, plus rozprysk.

Wybraniec natury. Zwierzę otrzymuje premię +10 do ataku i obrażeń, przyspieszenie i 1k8 tymczasowych pw/poziom.

Zwierciadełko. Łączy dwie lustrzane powierzchnie jasnowidzeniem i pozwala przenosić się między nimi.

NOWE CZARY KAPŁANA

1-poziomowe czary kapłana

Regeneracja lekkich ran. Podmiot leczy 1 pw/rundę.

3-poziomowe czary kapłana

Regeneracja średnich ran. Podmiot leczy 2 pw/rundę.

5-poziomowe czary kapłana

Regeneracja poważnych ran. Podmiot leczy 3pw/rundę.

Wiednięcie. Zadaje 1k6/poziom obrażeń istocie roślinnej lub powoduje efekt wiednięcia w 30-metrowej fali.

6-poziomowe czary kapłana

Regeneracja krytycznych ran. Podmiot leczy 4 pw/rundę.

7-poziomowe czary kapłana

Fala szlamu. Tworzy 4,5-metrową falę zielonego szlamu.

NOWE CZARY TROPICIELA

1-poziomowe czary tropiciela

Zwierzęca sztuczka. Zwierzęcy towarzysz wykonuje sztuczkę.

Ogar krwi. Zapewnia dodatkowy test podczas tropienia

Kamuflaż. Podmiot otrzymuje +10 do testów

Ukrywania.

Brzask. Budzi śpiących.

Sokole oko. Zwiększa przyrost zasięgu.

2-poziomowe czary tropiciela

Butla dymu. Tworzy rumaka z dymu.

Sieć cierni. Jak oplątanie, lecz kolce zadają obrażenia.

Względy natury. Zwierzę otrzymuje premię do ataku i obrażeń +1/dwa poziomy.

3-poziomowe czary tropiciela

Dzika strona duszy. Czarujący otrzymuje zmysły i umiejętności zwierzęcia.

Stopienie z otoczeniem. Podmiot otrzymuje +20 do testów Ukrywania i Cichego poruszania.

Wykrycie ulubionego wroga. Wykrywa ulubionych wrogów.

Zmniejszenie zwierzęcia. Zmniejsza się rozmiar zwierzęcia.

Więcej czarów dla adeptów

Adept, którego opisano w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* to osoba rzucająca czary, wywodząca się przede wszystkim z prymitywnej społeczności, najczęściej humanoidów-potworów w rodzaju orków czy gnolli lub gigantów w rodzaju ogrów. Wiele przedstawionych w niniejszej książce oraz innych dodatkach czarów również znakomicie nadaje się dla przedstawicieli tej klasy. Jeśli sobie życzysz, możesz dodać poniższe zaklęcia do listy dostępnych adeptom. Czary oznaczone gwiazdką (*) pochodzą z *Obrońców Wiary*, oznaczone krzyżykiem (+) z *Księgi i Kwi*, pozostałe zaś z niniejszego podręcznika.

0. poziom – brzask.

1. poziom – słabsza kula zimna+, sokole oko, strach na wróble.

2. poziom – mądrość sowy+, duszenie+, ropiejąca rana.

3. poziom – dzika strona duszy, maska bestii*, wzmocnienie chowańca+.

4. poziom – brawura, ospalność, prognoza*.

5. poziom – niepojęte nieba, postać zjawy+.

NOWE CZARY

Zyok szedł prosto na gobliniską dziewczuszkę, ale ta nagle – łaps za talizman. Potem dostrzegłem, że na jego skórze jest lód. Malunki i blizny Zyoka wiły się i skręcały. Łodu było coraz więcej i więcej, ale Zyok walczył. I to tyle, jeśli chodzi o goblinkę. A przynajmniej tyle by było, gdyby skóra Zyoka nie zaczęła nagle krwawić – i krwawiła, aż nie szło poznać, gdzie kończy się krew i zaczyna lód. Wtedy Zyok padł, a goblinka wygrała Pojedynek. Goblin wygrywający Pojedynek! Też coś!

– dziecięce wspomnienie Kruska, opisujące efekt upiornego zimna

Bicz z piasku

Wywoływanie

Poziom: Drd 1

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Obszar: Półkolista rozprysk piasku długi na 3 metry, o środku w twoich dłoniach

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Z twoich palców tryska struga gorącego piasku, zadając znajdującym się na obszarze rozprysku istotom 1k6 stłuczeń (by ustalić ten obszar, patrz ilustracja opisująca płonące dłonie w Podręczniku Gracza). Każda istota, której nie uda się rzut obronny na Refleks, jest ponadto przez 1 rundę otumaniona.

Brawura

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Drd 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden humanoid

Czas trwania: 3 rundy + modyfikator z Budowy podmiotu

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Brawura sprawia, że podmiot staje się zbyt pewny siebie i wierzy, że otrzymał wszystkie efekty szału barbarzyńcy (premie do Budowy i Siły oraz rzutów obronnych na Wolę) – w rzeczywistości jednak cierpi wszystkie związane z szałem kary i nie otrzymuje żadnych korzyści. Podlega zatem karze –2 do KP, nie może też korzystać z umiejętności i zdolności, które wymagają skupienia i cierpliwości, w rodzaju Cichego poruszania czy rzucania czarów. Gdy zaklęcie przestanie działać, istota jest przez resztę spotkania zmęczona (kara –2 do Siły i Zręczności, nie może biegać ani szarżować).

Kondensator: Niewielkie lustro, na którym wymalowano znak dzielności, warte co najmniej 25 sz.

Brzask

Odpychanie

Poziom: Drd 0, Trp 1

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Obszar: Wszystkie istoty w rozprysku o promieniu 4,5 metra z tobą w środku

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Wszystkie istoty śpiące na obszarze działania czaru natychmiast się budzą. Ci, którzy stracili przytomność na skutek stłuczeń, odzyskują ją, lecz zataczają się (patrz opis stłuczeń w Rozdziale 8 Podręcznika Gracza).

Butla dymu

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Drd 3, Trp 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dotykowy

Efekt: Jedną, przypominającą konia istotą stworzoną z dymu

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Gdy z płonącego w twoim pobliżu ognia zaczniesz unosić gęsty dym, możesz go schwycić w specjalnie przygotowaną butlę. Jeśli otworzysz ją później – zanim minie czas działania czaru – dym wydobędzie się z niej i uformuje w kształt z grubsza przypominający konia powstałego w całości z kłębow. Ten rumak nie wydaje żadnych dźwięków, a cokolwiek go dotknie, bez szkody przezeń przemyka.

Potencjalny jeździec, by dosiąść stworzonego w ten sposób wierzchowca, wykonać musi test Jeździectwa (ST 10), trzymając w jednej ręce butlę. Jeśli nie będzie miał jej w dłoni, a mimo to spróbuje wskoczyć na wierzchowca, przeniknie przez niego jak przez dym. Później również może się zdarzyć coś podobnego – jeżeli wypuści butelkę, natychmiast runie z konieskiego grzbietu, jakby usiłował dosiąść kłębow dymu. Powtórne znalezienie się w widmowym siodle wymaga chwycenia niezniszczonej butelki. Jeśli ta zostanie rozbita, czar natychmiast się kończy, rumak się rozwiewa, a jeździec spada na ziemię.

Dymny wierzchowiec porusza się z prędkością 6 metrów na poziom czarującego, maksymalnie 72 metry. Jeżeli jeździec sobie zażyczy, pozostawia za sobą kłęb dymu szerokości 1,5 metra i wysokości 6 metrów. Silny wiatr (przynajmniej 46,5 kilometrów na godzinę) oraz wszelki wiatr magiczny natychmiast rozwiewają zarówno konia, jak i wszelki dym, który ów wytworzył. W przeciwnym razie zasłona dymna utrzymuje się przez dziesięć minut, poczynając od momentu inicjatywy, w którym powstała. Rozpoczęcie i zaniechanie wydzielania dymu to akcja darmowa. Rumak i dymny ślad, który może się za nim ciągnąć, zapewnia ukrycie 1/2 (szansa chybiecia 20%) każdemu, kto się za nimi skryje.

Wierzchowiec jest niepodatny na wszelkie obrażenia i ataki, każdy bowiem przedmiot po prostu przez niego przechodzi. Sam nie może atakować.

Jeździec może sprawić, że wierzchowiec znów znajdzie się w butelce, zawieszając tym samym działanie czaru – wystarczy, że odkorkuje ją (akcja będąca odpowiednikiem ruchu) i zakorkuje z powrotem w następnej rundzie (kolejna akcja będąca odpowiednikiem ruchu), kiedy dym już do niej wpłynie. Gdy otworzy butelkę ponownie, zaklęcie zaczyna działać znowu, a okres zawieszenia nie liczy się do czasu jego trwania. Niezależnie od tego, jak



dużo czasu trwania pozostało, czar przestaje funkcjonować w dzień po rzuceniu. Jeżeli zaklęcie ulegnie rozproszeniu, gdy butelka będzie zakorkowana, jego działanie również natychmiast się kończy.

Kondensator: Zdobiona butla z korkiem, warta co najmniej 50 sz.

Dzika strona duszy

Transmutacja

Poziom: Drd 3, Trp 3

Komponenty: W, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 10 minut/poziom

Dzięki temu zaklęciu zyskujesz naturę i niektóre zdolności dzikiego zwierzęcia. Zachowujesz przy tym własne kształty, na czas działania czaru otrzymujesz jednak naturalne i nadzwyczajne zmysły wybranej istoty oraz rangi jej umiejętności (które nie kumulują się z twoimi, jeśli posiadasz już którąś z nich). Oznacza to, że – w zależności od zwierzęcia – zyskać możesz ślepowidzenie, węch i rangi w Nasłuchiowaniu, Zauważaniu czy innych umiejętnościach. Dzięki *dzikiej stronie* duszy nie zyskujesz jednak naturalnych ataków zwierzęcia, możliwości poruszania się we właściwy mu sposób ani nadzwyczajnych zdolności niezwiązanych ze zmysłami – na przykład tratowania czy poprawionego łapania.

Kondensator: Futro, skóra lub pióra wybranego zwierzęcia bądź przedmiot albo element konstrukcji pocho-

dzący z jego leża. Kondensator musisz zdobyć własnoręcznie.

Epidemia

Nekromancja

Poziom: Drd 9

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa istota

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Rzucając ten czar musisz wybrać jedną z następujących chorób: osłepiająca zaraza, gorączkowe chichoty, gorączkę brudu, ogień umysłu, czerwony ból, ciarki lub oślizgłą zagładę (patrz Choroby w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Każda istota, którą dotkniesz, natychmiast pada jej ofiarą (niezależnie od normalnego czasu wylegania), chyba że wykona udany rzut obronny na Wytrwałość.

W przeciwieństwie do zakaźnego dotyku, ofiara epidemii zaczyna szybko rozprzestrzeniać chorobę. Póki pozostaje ona chora, każda istota, która znajdzie się w promieniu 9 metrów od niej (wyjawszy osobę, która rzuciła ten czar), musi natychmiast wykonać rzut obronny na Wytrwałość – w wypadku niepowodzenia natychmiast zapada na tę samą przypadłość, niezależnie od normalnego okresu wylegania i sposobów zarażenia. Każdy, kto zostanie zarażony, również zaczyna rozprzestrzeniać chorobę w taki sposób.

ST rzutu obronnego spada o 1 za każdy dzień po rzuceniu zaklęcia niezależnie od tego, jak dawno temu ta konkretna istota uległa zarażeniu. Stworzenie, któremu uda się rzut obronny przeciwko efektom epidemii, nie może zapaść na rozprzestrzeganą przez zaklęcie chorobę przez jeden dzień. Jednakże po jego upływie, gdy zbliży się na 9 metrów do zarażonego, musi znowu wykonać rzut obronny o takich samych konsekwencjach.

Ty jesteś niepodatny na każdą chorobę, którą zapoczątkowałeś tym zaklęciem.

Fala szlamu

Przywoływanie (Wezwanie)

Poziom: Drd 7, Kpn 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Obszar: Rozprysk o promieniu 4,5 metra

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Nie

Za pomocą tego czaru tworzysz falę zielonego szlamu, która zaczyna rozprzestrzeniać się od wybranego przez ciebie miejsca, aż pokryje cały obszar działania zaklęcia. Rozrastając się, szlam pryska i chłapie – niekiedy osiada nawet na ścianach i suficie. Zielony szlam pochłania ciało i wszelką materię organiczną, z którą się zetknie, rozpuszcza nawet metal. Istota, która znajdzie się na drodze stwora, zostaje pokryta jedną „kępą” szlamu na każde 1,5 metra jego powierzchni.

Każda „kępka” tymczasowo obniża o 1k6 Budowę na rundę, rozpuszczając i trawiąc ciało ofiary. Szlam

zadaje 2k6 uszkodzeń na rundę obiektom drewnianym i metalowym, ignoruje się przy tym trwałość metalu, ale nie drewna. Stwór nie wyrządza krzywdy kamieniom.

Podczas pierwszej rundy kontaktu z żywą istotą szlam można zdrapać (najpewniej niszcząc przy tym użyte do tego narzędzie), lecz po dłuższym czasie można się go pozbyć wyłącznie zamrażając, paląc lub odcinając go (zadając przy tym obrażenia również ofierze potwora). Istotę niszczy też bardzo wysoka i niska temperatura, światło słoneczne oraz zaklęcie *usunięcie choroby*. W przeciwieństwie do normalnego zielonego szlamu, potwór stworzony przy użyciu tego czaru stopniowo paruje, znikając całkowicie pod koniec działania zaklęcia.

Komponent materialny: Kilka kropel z zastanej wody stawu.

Kamuflaż

Transmutacja

Poziom: Drd 1, Trp 1

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 10 minut/poziom

Zmieniasz barwę tak, by dostosować się do koloru otoczenia, uzyskując w ten sposób premię za biegłość +10 do testów Ukrywania.

Komponent materialny: Rozmazane na twarzy błoto.

Koło regeneracji

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Drd 6

Ten czar działa tak samo jak *krąg regeneracji* z tą jednak różnicą, że uzdrawia z szybkością 3 punktów wytrzymałości na rundę.

Krąg regeneracji

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Drd 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 6 metrów

Cel: Jedna istota/dwa poziomy, z których żadne dwie nie mogą się znajdować od siebie dalej niż 9 metrów

Czas trwania: 10 rund + 1 runda/dwa poziomy

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Pobudzasz energię życiową grupy istot, przyspieszając ich powrót do zdrowia przez czas działania czaru. Ulezione zostają jednak tylko rany zadane podczas trwania czaru, a nie otrzymane wcześniej. Objęci działaniem leczą 1 punkt wytrzymałości w każdej rundzie, póki czar nie przestanie działać, i automatycznie stabilizują się, jeśli zaczną w tym czasie umierać na skutek utraty punktów wytrzymałości. *Krąg regeneracji* nie przywraca punktów wytrzymałości utraconych na skutek głodu, pragnienia lub duszenia, nie powoduje też odrastania ani przyrastania utraconych kończyn.

Efekty wielu *kręgów regeneracji* się nie kumulują. Liczy się tylko działanie najsilniejszego czaru. Ponowne rzucenie *regeneracji* na tym samym poziomie przedłuża działa-

nie czaru o pełny czas trwania drugiego rzuconego zaklęcia.

Kula wody

Wywoływanie

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 metrów + 12 metrów/poziom)

Obszar: Fala o promieniu 6 metrów

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Kula wody to sferyczny rozprysk wody, przypominający niebieską kulę ognistą. Tak jak w wypadku ostatniego z wymienionych zaklęć, wskazujesz palcem i określasz zasięg (odległość i wysokość), w którym pocisk ma eksplodować. Z koniuszka twojego palca wystrzeliwuje błękitna kropla wielkości groszku, by – o ile nie uderzy w coś lub kogoś przed dotarciem do celu – wybuchnąć w punkcie docelowym (wcześniejsze zderzenie powoduje wcześniejszą eksplozję). Jeśli masz zamiar strzelić kulą przez wąski otwór, na przykład strzelniczy, musisz najpierw trafić w tenże za pomocą ataku dotykowego na dystans, by pocisk nie ugodził w to, w czym otwór wydrążono, i przedwcześnie nie eksplodował (szczegółowe informacje o obszarze działania wybuchu znajdziesz w opisie czaru *kula ognista* w *Podręczniku gracza*).

Wybuchnąwszy, zaklęcie powoduje 1k6 stłuczeń na poziom czarującego (maksymalnie 10k6). Znajdująca się na obszarze działania istota może wykonać rzut obronny na Refleks, by zmniejszyć obrażenia do połowy, a ponieważ czar zadaje stłuczenia, a nie rany od energii, chroni przed nim redukcja obrażeń.

Przedmioty nie otrzymują obrażeń, chyba że ich trwałość wynosi 0, w którym to przypadku otrzymują pełne obrażenia. Jeśli spowoduje to zniszczenie lub obalenie bariery, która blokowała działanie czaru, może on rozszerzyć się poza nią, o ile pozwala na to skryta do tej pory przestrzeń. W przeciwnym razie zatrzymuje się na barierze jak każdy inny efekt czaru.

Komponent materialny: Pełen bukłak, który przebijasz, rzucając czar.

Leśny duszek

Przywołanie (Tworzenie)

Poziom: Drd 1

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Efekt: Jeden sługa natury

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Leśny duszek to półprzezroczysty, zielony duch natury, któremu możesz nakazać wykonać proste, zwyczajne zadanie – zbudować wiatrę, zebrać zioła, nakarmić twego zwierzęcego towarzysza, złowić rybę czy wykonać inne proste polecenie, które nie wymaga znajomości żadnej technologii. Nie może więc, na przykład, otworzyć zamkniętej na zatrzask skrzyni, nie ma bowiem pojęcia, jak działają zatrzaski.

Duszek może zajmować się tylko jedną rzeczą naraz, powtarza ją jednak, jeśli tak mu się nakaże. Zatem, gdy

wyślesz go, by zbiegał liście, będzie się tym zajmował, a ty możesz zwrócić swą uwagę gdzie indziej. Oczywiście musi on cały czas pozostawać w zasięgu.

Efektywna Siła duszka wynosi 2, może więc ponieść najwyżej 10 kilogramów, a uciągnąć 50 kilogramów. Jest w stanie uruchamiać pułapki, lecz nędzne 10 kilogramów może nie wystarczyć, by zadziałała zapadka. Porusza się z szybkością 4,5 metra w dowolnym kierunku, nawet w górę.

Leśny duszek nie może w żaden sposób atakować – nie wolno mu wykonywać testów ataku ani rzutów obronnych. Nie można go zabić, jeśli jednak otrzyma 6 punktów obrażeń od ataków obszarowych, rozwiewa się. Jeśli spróbujesz wysłać go poza zasięg działania czaru (mierzonego od twego obecnego położenia), przestanie istnieć.

Mandragora

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Drd 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 4,5 metra

Efekt: Wszystkie istoty w promieniu 4,5 metra

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Dzięki temu zaklęciu używasz potężnej, choć niebezpiecznej magii korzenia mandragory. Kiedy wydobywasz go z nieprzepuszczającego światła pojemnika, ty i twoi towarzysze musicie wykonać rzut obronny na Wole, by oprzeć się krzykom rośliny. Ci, którym się udało, otrzymują dar prawdziwego widzenia pozostali są zakłopotani. Obydwa efekty trwają do końca działania czaru.

Komponent materialny: Korzeń mandragory wart przynajmniej 100 sz w bezpiecznym pojemniku o tej samej wartości.

Masowe przebudzenie

Transmutacja

Poziom: Drd 8

Komponenty: W, S, K, KPD

Czas rzucania: Jeden dzień

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Cel: Jedno zwierzę lub drzewo/trzy poziomy, z których żadne dwa nie mogą się znajdować od siebie dalej niż 9 metrów

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Budzisz jedno lub więcej drzew i zwierząt, które stają się istotami rozumnymi. Wszystkie przebudzone istoty muszą należeć do tego samego rodzaju. Chcąc osiągnąć efekt, musisz wykonać udany rzut obronny na Wole (ST 10 + KW istoty o największej ich liczbie lub KW najwyższego drzewa, które przebudziłeś – pod uwagę należy brać wyższą wartość). Porażka oznacza, że czar nie działa na żaden z podmiotów.

Przebudzone zwierzę lub drzewo jest przyjaźnie do ciebie nastawione. Nie posiadasz z nim żadnego specjal-

nego związku czy łączności, wypełnia jednak twoje polecenia i prośby, jeśli tylko mu je przekażesz.

Przebudzone drzewo posiada statystyki, jakby było ożywionym przedmiotem (patrz Księga Potworów), wyjąwszy Intelpekt, Roztropność i Charyzmę, z których każda wynosi 3k6. Przebudzone rośliny zyskują zdolność poruszania gałęziami, korzeniami, kłaczami, pnączami i tak dalej. Posiadają też ludzkie zmysły. Przebudzone zwierzę zyskuje 3k6 Intelpektu, premię +1k3 do Charyzmy i +2 KW.

Przebudzona istota potrafi mówić jednym językiem, który znasz, plus jednym za każdy punkt premii z Intelpektu (jeśli ją posiada).

Koszt w PD: 250 PD za przebudzonego.

Masowe uspokojenie

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Dowolna liczba zwierząt, bestii i magicznych bestii o Intelpekcie 1 lub 2, z których żadne dwie nie mogą się znajdować od siebie dalej niż 9 metrów

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (patrz

opis)

Odporność na czary: Tak

Ten czar uspokaja i ugłaskuje podmioty, sprawiając, że stają się potulne i niegroźne. Zwierzęta szkolone do ataku lub pilnowania, złowieszcze zwierzęta, legendarne zwierzęta oraz magiczne bestie mogą wykonywać rzuty obronne i odeprzeć efekt. Normalne zwierzęta nie mają do tego prawa (druid może bez trudu uspokoić zwykłego niedźwiedzia czy wilka, będzie mu jednak trudniej ukoić złość zimowego wilka, bulette czy psa szkolonego do obrony).

Podmiot pozostaje tam, gdzie się znajdował i nie atakuje, ani nie ucieka. Nie jest jednak bezradny i zaatakowany będzie się bronić.

Zagrożenie (na przykład ogień, głodny drapieżnik czy bezpośredni atak) spowoduje rozproszenie czaru.

Masowy trans

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Drd 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Dowolna liczba zwierząt, bestii i magicznych bestii o Intelpekcie 1 lub 2, z których żadne dwie nie mogą się znajdować od siebie dalej niż 9 metrów

Czas trwania: Koncentracja

Rzut obronny: Wola neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Twoje płynne ruchy i dźwięk muzyki (lub śpiewu) sprawiają, że podmioty czaru mogą się tylko na ciebie



gapić. Zwierzęta szkolone do ataku lub pilnowania, złowieszcze zwierzęta, legendarne zwierzęta oraz magiczne bestie mogą wykonywać rzuty obronne i odeprzeć efekt; normalne zwierzęta nie mają do tego prawa. Ofiarę czaru można uderzyć (z premią +2 do ataku, jakby była otumaniona), przerywa to jednak działanie zaklęcia.

Miazmat

Wywoływanie
Poziom: Drd 4
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)
Cel: Jedna żywa istota
Czas trwania: 5 rund/poziom
Rzut obronny: Patrz opis
Odporność na czary: Tak

Wypełniając usta i gardło ofiary gazem, którym nie da się oddychać, sprawiasz, że może się co najwyżej krztusić i kaszleć. Oczywiście, jest ona w stanie wstrzymać oddech przez 2 rundy na każdy punkt Budowy, musi jednak wykonywać test tego atrybutu (ST 10 +1 za każdy poprzedni sukces) w każdej kolejnej rundzie. Porażka w takim teście (lub dobrowolne zacerpnięcie oddechu) sprawia, że ofiara pada nieprzytomna (0 pw). W następnej rundzie jej punkty wytrzymałości spadają do -1 i jest umierająca, w trzeciej rundzie dusi się (patrz Uduśnienie w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

Niepojęte nieba

Zaklinanie (Przymus) [Strach, wpływający na umysł]
Poziom: Drd 5
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: 9 metrów
Obszar: Ty oraz wszyscy sojusznicy i wrogowie w obrębie emanacji o promieniu 9 metrów i środkiem w tobie
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Wola neguje (patrz opis)
Odporność na czary: Tak

Poddani działaniu tego zaklęcia zyskują wrażenie, że niebo pełne jest niewidzialnych duchów natury i szepczących cicho głosów, co dodaje sił sojusznikom i sieje strach w sercach wrogów. Ty i wszyscy twoi sprzymierzeńcy otrzymujecie na czas działania czaru premię z morale +2 do testów ataku oraz premię z morale +4 do rzutów obronnych przeciwko efektom strachu, każdy zaś przeciwnik, któremu nie powiedzie się rzut obronny na Wole, zachowuje się, jakby padł ofiarą czaru strach. W każdej rundzie każdy z przeciwników, na których zaklęcie zadziałało, może wykonać kolejny rzut obronny na Wole – udany pozwala otrząsnąć się z efektów. Osoba, której rzut obronny się powiódł, nie musi wykonywać kolejnych podczas czasu trwania czaru. Istoty niepodatne na strach są również niepodatne na obydwa aspekty tego zaklęcia.

Niewrażliwość na żywioły

Wywoływanie
Poziom: Drd 9
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy
Cel: Dotknięta istota
Czas trwania: 10 minut/poziom
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Tak

Jak *ochrona przed wszystkimi żywiołami*, z tą jednak różnicą, że na czas trwania zaklęcia podmiot staje się niepodatny na obrażenia od dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia i zimna.

Ochrona przed wszystkimi żywiołami

Wywoływanie
Poziom: Drd 6
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotykowy
Cel: Dotknięta istota
Czas trwania: 10 minut/poziom lub do wyczerpania
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Tak

Podmiot staje się niewrażliwy na obrażenia od dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia i zimna – czar pochłania rany od wszystkich powyższych rodzajów energii, niezależnie od tego, czy mają one źródło naturalne czy magiczne. Ochrona rozciąga się również na ekwipunek podmiotu. Czar przestaje działać, kiedy wchłonie sumę 12 obrażeń na poziom czarującego, spowodowaną przez dowolną kombinację typów energii.

Ochrona przed wszystkimi żywiołami absorbuje wyłącznie obrażenia i podmiot może wciąż odczuć przykre konsekwencje kontaktu z energią – na przykład utonąć w kwasie (tonięcie wywołane jest przecież przez brak tlenu) czy zostać uwięzionym w bryle lodu.

Efekt tego czaru nie kumuluje się z *ochroną przed żywiołami*, *wytrzymałością żywiołową* czy *odpornością żywiołową*. Jeśli na podmiot działa zarówno *ochrona przed wszystkimi żywiołami*, jak również któreś z pozostałych zaklęć, niniejszy czar absorbować będzie obrażenia aż do wyczerpania swego działania.

Ogar krwi

Wieszczanie
Poziom: Trp 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: 1 godzina/poziom

Gdy jesteś pod działaniem tego czaru i nie uda ci się test Tajników dzicy, gdy kogoś tropisz, możesz natychmiast wykonać ponowny test o tej samej ST, by ponownie znaleźć ślad. Gdy i ten się nie powiedzie, musisz szukać śladów przez 30 minut (jeśli jesteś poza budynkiem) lub przez 5 minut 5 (gdy tropisz w budynku), zanim będziesz mógł spróbować jeszcze raz.

Ogniste oczy

Transmutacja
Poziom: Drd 0
Komponenty: W, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotykowy
Cel: Dotknięta istota

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Ogniste oczy zapewniają podmiotowi zdolność widzenia przez normalny dym, ogień i mgłę, jakby wcale ich tam nie było. Gdy zakłęcie działa, inne istoty nie zyskują ukrycia, próbując schować się za takimi przeszkodami przed wzrokiem jego podmiotu. Czar nie pozwala widzieć przez magiczną mgłę, wytworzoną na przykład za pomocą zaciemniającej mgły czy chmury mgły.

Ospalność

Transmutacja

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Efekt: Promień

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Ten czar osłabia i spowalnia ofiarę. Jeśli nie wykona ona udanego rzutu obronnego na Wole, zostaje spowolniona, jakby rzucono na nią czar *spowolnienie* i otrzymuje w każdej rundzie kumulującą się karę do Siły 1k6–1 na dwa poziomy czarującego (minimalna kara 0, maksymalna –10; na przykład, czarujący 10. poziomu wykonuje rzut 5k6 i od każdej kości odejmuje 1). Jeżeli Siła ofiary spadnie poniżej 1, staje się ona bezradna. Ten czar nie jest przeciwny *przyspieszeniu* i nie rozprasza go. Niemniej *przyspieszoną* istotę można za pomocą *ospalności* spowolnić, a prędkości ofiary tego zaklęcia dzięki *przyspieszeniu* przywrócić do normalnej wartości.

Ostatni oddech

Nekromancja

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta martwa istota

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Dzięki temu zaklęciu możesz przywrócić punkty wytrzymałości martwego do wartości 0 – pod warunkiem, że umarł w ciągu ostatniej rundy. Otrzymujesz 1k4 obrażeń za każdą objętą czarem istotę, na którą nie wpływa twoja odporność na czary.

Dusza podmiotu musi być wolna i mieć chęć powrotu do ciała (patrz *Sprowadzanie z martwych* w *Podręczniku Gracza*). Jeśli nie ma chęci powrócić, czar automatycznie zawodzi. W przeciwnym wypadku nie wykonuje się rzutów obronnych.

Ostatni oddech leczy tyle obrażeń, by podnieść punkty wytrzymałości podmiotu do wartości 0 oraz wszystkie atrybuty, które spadły do 0, do wartości 1. Leczy też zwykłe trucizny i choroby, nie wpływa jednak na magiczne. Czar zasklepia śmiertelne rany i leczy większość zabójczych obrażeń, utracone części ciała nie odrastają jednak, gdy istota wraca do życia. Zaklęcie nie działa na żaden przedmiot i element ekwipunku podmiotu.

Powrót do życia to prawdziwa gehenna. Zmartwychwstając, podmiot traci jeden poziom tak, jakby go pozba-

wił istota wysączająca energię – tej utraty nie można odwrócić żadnym czarem. Osoba, która była na 1. poziomie, traci zamiast tego 1 punkt Budowy. Bohater, który umarł z przygotowanymi czarami, ma 50% szans, że ożywając straci każdy z nich, poza zmianami wynikającymi z utraty poziomu. Istota posługująca się zaklęciami, która nie musi ich przygotowywać (na przykład zaklinacz), ma 50% szansę na utratę niewykorzystanej komórki na czary tak, jakby rzuciła czar, w dodatku do zmniejszenia ich liczby wynikającej z utraty poziomu.

Ostatni oddech nie działa na istoty, które były martwe przez więcej niż 1 rundę. Stworzenie, które zmarło w wyniku zabójczego efektu, nie może zostać przywrócone do życia za pomocą tego czaru. Nie działa on też na konstrukty, żywiołaki, przybyszów i nieumarłych. Ostatni oddech nie wskrzesi też istoty, która zmarła ze starości.

Oszłomienie zwierzęcia

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Drd 0

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedna istota o rozmiarze średnim lub mniejsza, posiadająca mniej niż 5 KW

Czas trwania: 1 runda

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Zaklęcie omamia umysł zwierzęcia. Ofiara nie jest otumaniona, zatem atakujący ją nie otrzymują żadnej premii, nie może jednak ani ruszać się, ani atakować.

Ożywienie bogina

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S, M, KPD

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Efekt: Malutki konstrukt

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Ten czar pozwala tchnąć magię życia w niewielką kukielkę wykonaną z materii roślinnej. To ostatni etap procesu tworzenia bogina – więcej informacji na ten temat znajdziesz w opisie istoty.

Komponent materialny: Kukielka, która przemienia się w bogina.

Koszt w PD: 25 PD.

BOGIN

Malutki konstrukt

Kości Wytrzymałości: 2k10 (11 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 6 m, 15 m latanie (dobra)

KP: 15 (+3 Zr, +2 rozmiar)

Ataki: Parzydelka +1 wręcz

Obrażenia: Parzydelka 1k4–2 i zatrucie

Zasięg/Front: 75 cm na 75 cm/0 cm

Specjalne ataki: Zatrucie

Specjalne cechy: Cechy konstruktorów

Rzuty obronne: Wyt +0, Ref +3, Wola +1

Atrybuty: S 7, Zr 16, Bd –, Int 8, Rzt 13, Cha 10

Klimat/teren: Dowolny (zazwyczaj w lesie)

Występowanie: Pojedynczo

Skala wyzwania: 1

Skarb: Żaden

Charakter: Dowolny neutralny (zawsze taki sam, jak twórca)

Rozwój: 3-6 KW (malutki)

Bogin to niewielki, naturalny sługa, którego stworzyć może druid. Tak jak homunkulus jest częścią swego kreatora, dzieli więc jego charakter oraz związek z naturą. Nie należy do szczególnie groźnych wojowników, może jednak wykonywać proste polecenia – atakować, przynosić wiadomości, otwierać drzwi czy okna. Zazwyczaj robi dokładnie to, co nakazał mu twórca, jest jednak istotką świadomą i posiada wolną wolę, jego zachowanie nie jest więc w stu procentach przewidywalne. Czasami, choć bardzo rzadko (szansa wynosi 5%) bogin może odmówić wykonania konkretnego polecenia – w takim wypadku twórca musi wykonać udany test Dyplomacji (ST 11), by skłonić istotkę do współpracy. Sukces oznacza, że bogin robi, co do niego należy, porażka zaś iż wykonuje coś dokładnie odwrotnego lub przez cały dzień odmawia zajęcia się czymkolwiek (wedle uznania MP).

Bogin nie potrafi wprawdzie mówić, lecz jednym z elementów jego tworzenia jest ustanowienie więzi telepatycznej łączącej go z kreatorem. Wie zatem wszystko to, co jego pan i może przekazywać mu bezpośrednio to co widzi i słyszy, jeśli pozostaje w odległości nieprzekraczającej 500 metrów. Bogin nigdy nie oddali się zresztą dalej z własnej inicjatywy, choć można przenieść go siłą. Gdy zajdzie taka sytuacja, zrobi wszystko, co w jego mocy, by powrócić na obszar kontaktu z twórcą. Atak, który zniszczy bogina, jednocześnie powoduje u jego twórcy 2k10 obrażeń. W wypadku śmierci kreatora stwór również ginie, a jego ciało rozpada się w kupkę gnijących roślin.

Bogin z grubszą wygląda na humanoidalną figurkę ulepioną z kompostu. Choć jego rysy i kształty rzeźbi twórca, przyjąć można, że typowa istota tego rodzaju mierzy jakieś 45 centymetrów, a jej skrzydła mają rozpiętość około 60 centymetrów. Skórę bogina pokrywają parzydełka i patyczki.

WALKA

Bogin atakuje, dotykając wroga parzydełkami i wstrzykując mu swędzący jad.

Zatrucie (zw): Parzydełka, rzut obronny na Wytrwałość (ST 11); początkowe i drugorzędne obrażenia to tymczasowe obniżenie Zr o 1k6 punktów. Twórca bogina jest niepodatny na jego jad.

Cechy konstruktów: Niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, choroby i podobne efekty. Nie wpływają nań trafienia krytyczne, stłuczenia, obrażenia wartości atrybutów, wysączenie energii i śmierć spowodowana przez ogromne obrażenia. Choć powstał z materii roślinnej, sam nie jest rośliną i nie można rzucać na niego czarów działających tylko na rośliny.

TWORZENIE

W przeciwieństwie do homunkulusa, bogina tworzy się z materii organicznej, którą znaleźć

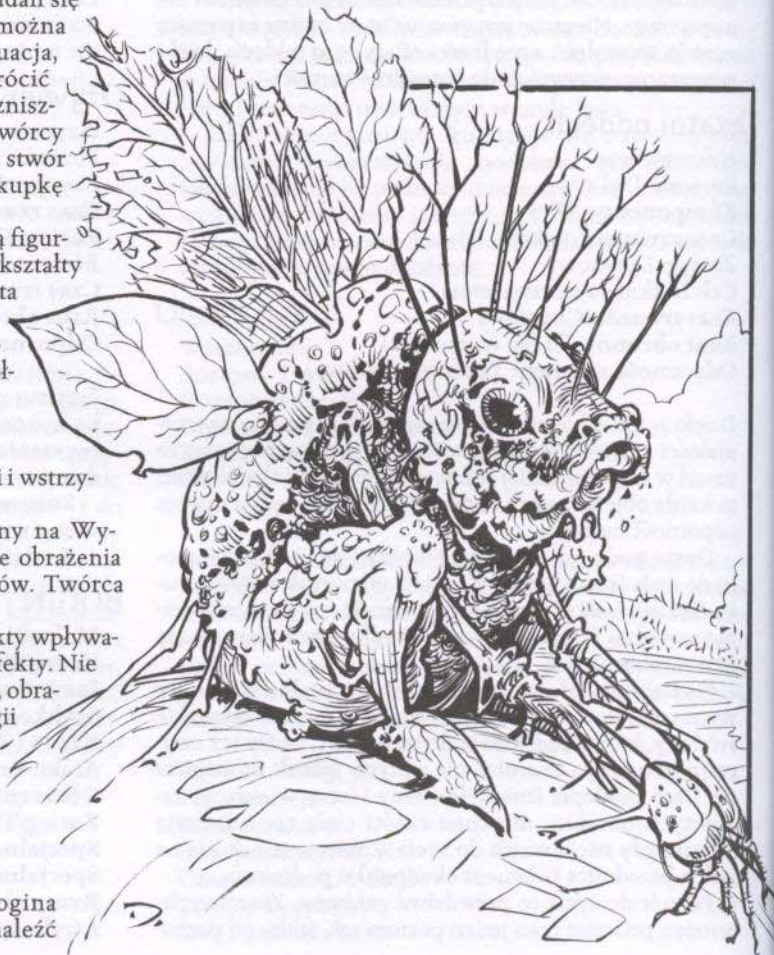
można w każdym lesie. Stąd wykreowanie go nie kosztuje nic w sztukach złota. Wszystkie użyte materiały stają się częścią stwora.

Chcąc powołać do życia bogina, twórca musi być na przynajmniej na 7. poziomie i posiadać atut Stworzenie cudownej rzeczy. Zanim rzuci czar, musi wykonać kukielkę z żywej lub niegdyś żyjącej materii roślinnej, która napełniona zostanie magiczną energią. W figurkę należy wkomponować również część twórcy: kosmyk włosów czy kilka kropel krwi. Kreator bogina może ulepić go samodzielnie lub zlecić komuś tę pracę – skonstruowanie figurki wymaga testu Rzemiosła (wyplatanie koszyków lub tkactwo) o ST 12.

Twórca musi w wykonaną kukielkę tchnąć życie podczas długiego magicznego rytuału, który trwa cały tydzień. Wymaga to 8 godzin codziennej pracy w leśnym ustroniu, w zupełnej samotności – gdy zakłóci ją jakakolwiek istota myśląca, cała magia zostanie rozproszona. Jeśli twórca samodzielnie lepi bogina, może połączyć ten proces z odprawianiem rytuału.

Gdy twórca nie poświęca się czynieniu magii, musi odpoczywać i wolno mu co najwyżej jeść, spać czy mówić. Jeśli przegapi choć jeden dzień, cały rytuał trzeba zacząć od początku – choć w tym wypadku można użyć tej samej kukielki i zaszyć się w tym samym gaju.

Ostatniego dnia rytuału twórca musi osobiście rzucić kontrolowanie roślin, kształtowanie drewna oraz ożywienie bogina. Oczywiście, jeśli taka jest jego wola, czary pochodzą z niezależnego źródła w rodzaju zwoju, a zatem nie musi ich osobiście przygotowywać.



Potęga dębu

Transmutacja

Poziom: Drd 2**Komponenty:** W, S, KO**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Dotykowy**Cel:** Dotknięta żywa istota**Czas trwania:** 10 minut/poziom**Rzut obronny:** Wola neguje**Odporność na czary:** Tak

Ten czar obdarza podmiot milczącą siłą potężnego dębu. Otrzymuje on premię z uprawnień +4 do Siły, lecz podlega karze z usprawnień -2 do Zręczności.

Potężniejsze przywołanie błyskawicy

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Drd 6**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 10 minut, +1 akcja za przywołaną błyskawicę**Zasięg:** Daleki (120 metrów + 12 metrów/poziom)**Efekt:** Patrz opis**Czas trwania:** 10 minut/poziom**Rzut obronny:** Refleks neguje połowę**Odporność na czary:** Tak

Ten czar działa podobnie do przywołania błyskawicy z tą jednak różnicą, że możesz ściągać pioruny co 5 minut. Chcąc rzucić to zaklęcie, musisz znajdować się w miejscu, gdzie wystąpić może burza – a więc trwa ulewa, tornado (łącznie z trąbą powietrzną wywołaną przez dzina lub żywiolaka powietrza o 7 lub więcej KW), zbierają się chmury i duje wiatr – czy wiszą chmury, a powietrze jest ciężkie od gorąca. Gdy znajdziesz się w takim miejscu, możesz co pięć minut wzywać błyskawicę i nie musisz robić tego bezpośrednio po rzuceniu zaklęcia. W czasie jego trwania możesz zajmować się też czymś innym, nawet rzucać inne czary. Musisz jednak zużyć akcję standardową, by skoncentrować się na potężniejszym przywołaniu błyskawicy, gdy ściągasz piorun z nieba.

Błyskawica uderza pionowo z góry, godząc we wskazane przez ciebie miejsce, o ile znajduje się ono w zasięgu (mierzonym od twojej pozycji w chwili ściągnięcia wyładowania). Wybiera najprostszą, niezakłóconą drogę pomiędzy najbliższą chmurą a celem. Błyskawica oddziałuje na wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 3 metrów od ścieżki, którą uderza oraz miejsca, w które trafia. Każda zadaje 1k10 obrażeń od elektryczności na poziom czarującego (maksymalnie 5k10).

Z potężniejszego przywołania błyskawicy skorzystać można wyłącznie na zewnątrz: nie działa pod dachem, pod wodą ani pod ziemią. Gdy opuścisz teren, nad którym wisi burza, czar przyska.

Potężniejsze upiorne zimno

Transmutacja

Poziom: Drd 7**Czas trwania:** Patrz opis

Ten czar działa tak jak *upiorne zimno*, lecz jego czas trwania wydłuża się na czwartą rundę, podczas której zadaje 4k6 obrażeń. Jeśli rzuca go osoba na przynajmniej 15. poziomie, czas trwania wydłuża się również na rundę piątą, zadając 5k6 obrażeń. Czarujący poziom

20. rzuca zaklęcie trwające sześć rund, w ostatniej powodujące 6k6 obrażeń.

Prawdziwa reinkarnacja

Transmutacja

Poziom: Drd 9**Komponenty:** W, S, KO, KPD**Czas rzucania:** 10 minut**Zasięg:** Dotykowy**Cel:** Dotknięta martwa istota**Czas trwania:** Chwilowy**Rzut obronny:** Żaden (patrz opis)**Odporność na czary:** Tak (nieszkodliwy)

To zaklęcie działa jak *reinkarnacja* z tą jednak różnicą, że druid może wpłynąć nim na istotę, która była martwa mniej niż 10 lat na poziomie czarującego. *Prawdziwa reinkarnacja* potrafi podźwignąć z martwych istotę, której ciało w całości zniszczono, pod warunkiem, że potrafisz jednoznacznie ją wskazać (najpopularniejszą metodą jest podanie daty i miejsca narodzin oraz śmierci).

Po rzuceniu czaru, jego podmiot zyskuje nowe ciało, wolne od wszelkich chorób czy przypadłości. Chcąc określić nowe wcielenie podmiotu, posłuż się tabelą z opisu czaru *reinkarnacja* (w *Podręczniku Gracza*). Rzuć dwa razy – powracająca istota może wybierać pomiędzy dwiema wylosowanymi formami.

Podmiot nie traci ani poziomu czy punktu Budowy, ani przygotowanych czarów lub komórek na czary.

Możesz spowodować reinkarnację kogoś, kto zmarł w wyniku zabójczego efektu oraz osoby, którą uczyniono nieumarłym, a następnie zniszczono. Robisz to dokładnie tak, jakby taka istota umarła w wyniku utraty punktów wytrzymałości.

Koszt w PD: 1000 PD

Regeneracja krytycznych ran

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Drd 5, Kpn 5

Ten czar działa tak samo jak *regeneracja lekkich ran* z tą jednak różnicą, że uzdrawia z szybkością 4 punktów wytrzymałości na rundę.

Regeneracja lekkich ran

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Drd 1, Kpn 1**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Dotykowy**Cel:** Dotknięta żywa istota**Czas trwania:** 10 rund + 1 runda/poziom**Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy)**Odporność na czary:** Tak (nieszkodliwy)

Dotyk twojej dłoni pobudza energię życiową istoty, przyspieszając jej powrót do zdrowia przez czas działania czaru. Uleczone zostają jednak tylko rany zadane podczas trwania czaru, a nie otrzymane wcześniej. Podmiot leczy 1 punkt wytrzymałości w każdej rundzie, póki zaklęcie nie przestanie działać i automatycznie stabilizuje się, jeśli zaczął w tym czasie umierać na skutek utraty punktów wytrzymałości. *Regeneracja lekkich ran* nie przywraca punktów wytrzymałości utraconych na skutek głodu, pragnienia lub duszenia,

nie powoduje też odrastania ani przyrastania utraczonych kończyn.

Efekty wielu regeneracji ran się nie kumulują. Liczy się tylko działanie najsilniejszego czaru. Ponowne rzucenie regeneracji na tym samym poziomie przedłuża działanie czaru o pełny czas trwania drugiego rzuconego zaklęcia.

Regeneracja poważnych ran

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Drd 4, Kpn 5

Ten czar działa tak samo jak regeneracja lekkich ran z tą jednak różnicą, że uzdrowia z szybkością 3 punktów wytrzymałości na rundę.

Regeneracja średnich ran

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Drd 2, Kpn 3

Ten czar działa tak samo jak regeneracja lekkich ran z tą jednak różnicą, że uzdrowia z szybkością 2 punktów wytrzymałości na rundę.

Ropiejąca rana

Nekromancja

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 15 metrów

Cel: Wszyscy wrogowie na obszarze emanacji o promieniu 15 metrów z tobą w środku

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Za każdym razem, gdy ofiara otrzymuje normalne obrażenia (nie stłuczenia), rana ropieje i zadaje dodatkowy 1 punkt obrażeń w każdej następnej rundzie przez czas trwania czaru. Udany test Leczenia (ST 15) lub użycie zaklęcia *leczenie* bądź innej magii uzdrawiającej (*uzdrowienie*, *krąg leczniczy* i tak dalej) powstrzymuje ropienie. W tym samym czasie ropień może tylko jedna rana. Innych powstałych po pierwszej z ran, której dotyczy ten czar, nie obejmuje jego efektem. Jeśli jednak ropienie zostanie powstrzymane, natychmiast paskudzi się kolejna rana (oczywiście, jeśli ofiara znajduje się w zasięgu, a czar trwa nadal) i cały proces zaczyna się od nowa.

Przykładowo, ofiara, która otrzymała 6 obrażeń na skutek ataku i pozostaje w zasięgu ropiejącej rany otrzymuje 1 punkt obrażeń od ropienia w kolejnej rundzie i jeszcze 1 w następnej. W kolejnej rundzie ktoś rzuca na nią *leczenie lekkich ran*, przez co odzyskuje 4 punkty wytrzymałości, a zaklęcie powstrzymuje też działanie złowrogiego czaru, ofiara nie otrzymuje więc żadnych dodatkowych obrażeń. W następnej rundzie pozostaje ona jednak w zasięgu emanacji i znów zostaje trafiona, tracąc 3 punkty wytrzymałości. Ropienie zaczyna się od nowa i w każdej kolejnej rundzie otrzyma z tego powodu 1 obrażenie.

Roślinna barykada

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Efekt: Ściana roślin długości 6 metrów i szerokości 30 centymetrów

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Powodujesz, że przed tobą wyrasta bariera z żyjących roślin – istota, która chce przez nią przejść, musi wykonać test Siły (ST 15). Sukces oznacza, że przedarła się na drugą stronę i jej ruch kończy się za barykadą. Ogień pali barykadę w 1 rundę, a istota wyposażona w stosowne narzędzia jest w stanie zryć ją w takim samym czasie.

Rozmowa ze światem

Wieszczenie

Poziom: Drd 8

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Ten czar obdarza cię efektami czarów *rozmawiania ze zwierzętami*, *rozmawiania z roślinami* oraz *języków*, pozwalając ci komunikować się ze wszystkimi żywymi stworzeniami, nawet – jak zwyczajne rośliny – pozbawionymi inteligencji. Możesz więc zadawać pytania i spodziewać się odpowiedzi od wszystkich stworzeń, choć ten czar nie sprawi, że będą bardziej przyjazne lub skłonne do współpracy. Twoje słowa zrozumiały są wszędzie w zasięgu głosu.

Zyskujesz też możliwość rozmowy z kamieniem, metalem, ziemią, wodą i każdą stałą lub półstałą substancją, jakby działała na ciebie *pogawędka z kamieniem*. Każda rzecz tego rodzaju może powiedzieć ci, kto lub co jej dotyczyło oraz co skrywa się za nią czy pod nią, dostarczając w razie potrzeby kompletny opis. Inna sprawa, że perspektywa, percepcja czy wiedza przedmiotu może spowodować, że nie będzie on w stanie powiedzieć ci o tym, czego szukasz (decyduje MP).

Czar nie zapewnia jednak *rozmawiania ze zmarłymi*, nie zyskujesz więc dostępu do wspomnień umarłych.

Choć rozumiesz wszystko, co żywe i nieożywione na tym świecie, możesz mówić naraz tylko w jednym języku (czy raczej jego odpowiedniku).

Rój piorunów

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Drd 9

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 metrów + 12 metrów/poziom)

Obszar: Wzorzec z fal błyskawic, rozchodzących się podobnie do kuli ognistej (patrz opis)

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden lub Refleks neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Rój piorunów, podobnie do zaklęcia *wtajemniczeń rój meteorów*, wywołuje uderzenia przypominające kulę ognistą, z tą jednak różnicą, że to czar stworzy kule światła. Po rzuceniu niniejszego zaklęcia z twojej wyciągniętej dłoni wystrzelą cztery duże (o średnicy 60 centymetrów) lub osiem małych (o średnicy 30 centyme-



trów) kul, które mkną wprost do punktu, który wybrałeś. Każda kula zostawia za sobą ślad z iskier.

Istota, która znajdzie się na linii przelotu kul, zostaje trafiona przez każdą z nich i otrzymuje w sumie 16k6 obrażeń od elektryczności (bez rzutu obronnego). Po zadaniu obrażeń kule znikają.

Jeśli kule dotrą do celu, każda z nich wybucha w fali, jak kula ognista. Wzorec wybuchu oraz zadawane obrażenia zależą od wielkości kul, co opisano poniżej (szczegółowe informacje o wzorcach eksplozji znajdziesz w Podręczniku Gracza, w opisie czaru *rój meteorów*).

Duże kule: Każda duża kula wybucha w fali o promieniu 4,5 metra i zadaje 4k6 obrażeń od elektryczności. Każda kula eksploduje w miejscu przeznaczenia, tworząc wzór rombu lub kwadratu (ty decydujesz) wokół centralnego punktu początkowego zaklęcia. Wybuchy odległe są o 6 metrów i rozmieszczone wzdłuż boków wzoru, co tworzy nakładające się na siebie efekty działania czaru i wystawia centrum na wszystkie cztery wybuchy.

Małe kule: Małe kule wybuchają w fali o promieniu 2,25 metra i każda zadaje 2k6 obrażeń od elektryczności. Kule eksplodują w miejscu przeznaczenia, tworząc wzór kwadratu w rombie lub rombu w kwadracie (ty decydujesz) wokół centralnego punktu początkowego zaklęcia. Każdy z zewnętrznych boków wzorca mierzy 6 metrów. W centrum nakładają się cztery obszary działania czaru, a dwa lub trzy nakładają się na obrzeżach.

Istota znajdująca się na obszarze wybuchu może wykonać rzut obronny na Refleks, by zmniejszyć obrażenia o połowę. Jeżeli znajduje się na pokrywających się obszarach kilku efektów, przed każdym broni się osobno. Istota, której nie uda się rzut, nie dość, że otrzymuje pełne obrażenia, to zostaje otumaniona na 1k4 rundy.

Sieć cierni

Transmutacja

Poziom: Drd 2, Kpn 3, Trp 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Obszar: Rośliny w 12-metrowej fali

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Nie

Zaklęcie powoduje, że trawa, chaszcze, krzaki, a nawet drzewa porastają cierniami, po czym gną się, zwiijają i oplatają wokół istot, które znajdują się w obszarze działania zaklęcia lub na niego wejść. Istoty, które stoją spokojnie, są wprawdzie oplątane, nie odnoszą jednak dalszych obrażeń. Jeśli natomiast podejmują jakieś działania (atakują, rzucają czary z komponentem somatycznym, poruszają się lub coś w tym stylu), odnoszą 1k4 obrażenia od cierni plus 1 punkt na poziom czarującego. Ponadto muszą wykonać rzut obronny na Refleks – udany pozwala uniknąć oplątania (kara -2 do testów ataku, kara -4 do efektywnej zręczności i niemożność poruszania się). Istota, która stara się rzucić zaklęcie, musi ponadto wykonać udany test Koncentracji (ST 15 + poziom czaru + otrzymane obrażenia) – nieudany oznacza utratę czaru.

Unieruchomiony może próbować się uwolnić i uciec z połową normalnej szybkości w akcji całorundowej, wykonując udany test Siły lub Wyzwalania się (ST 20). Istota, która nie została oplątana, może poruszać się po terenie działania zaklęcia z połową prędkości, odnosząc opisane powyżej obrażenia. W każdej rundzie, którą nie-

oplątany spędza na obszarze działania zaklęcia, rośliny usiłują go pochwycić.

Rośliny zapewniają osłonę 1/4 na każde półtora metra materii roślinnej między osobą pozostającą na obszarze działania zaklęcia a jej przeciwnikiem – 1/2 za 3 metry sieci cierni pomiędzy walczącymi, 3/4 za 4,5 metra i, wreszcie, całkowitą za 6 metrów i więcej.

MP może zmodyfikować efekt tego zaklęcia, zależnie od rodzaju roślin, na które je rzucono.

Słoneczne ciało

Transmutacja [Ogień]

Poziom: Czar/Zak 2, Drd 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 1,5 metra

Obszar: Emanacja o promieniu 1,5 metra i środka w tobie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Przywołując moc słońca sprawiasz, że twoje ciało spowija płomienie. Ogień sięga na 1,5 metra we wszystkich kierunkach wokół ciebie, oświetlając teren i zadając 1k4+1 obrażeń od ognia (udany rzut obronny na Refleks zmniejsza je o połowę) wszystkim istotom, których dotknie, wyłączając ciebie.

Sokole oko

Transmutacja

Poziom: Drd 1, Trp 1

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 10 minut/poziom

Ten czar pozwala ci widzieć na bardzo daleki dystans. Przyrost zasięgu broni dystansowych w twoich rękach wzrasta o 50%, a ponadto otrzymujesz premię za biegłość +5 do testów Zauważania.

Spacer w chmurach

Transmutacja

Poziom: Drd 7

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cele: Jedna istota/poziom, z których żadne dwie nie mogą się znajdować od siebie dalej niż 9 metrów

Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Refleks neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Tworzysz pod stopami podmiotu wykonane jakby z obłoczków podeszwy umożliwiające spacer po powierzchni chmur. Istota może poruszać się pionowo w górę lub w dół z szybkością do 9 metrów i latać w poziomie z szybkością 18 metrów i doskonałą zwrotnością (w poziomie latać da się tylko na wysokości przynajmniej 18 metrów nad ziemią). Stanąwszy znów na twardym gruncie, podmiot musi strząsnąć z nóg resztki obłoków (akcja standardowa), kończąc tym samym działanie czaru. Ty sam również możesz go zakończyć, choć tylko dla jednego podmiotu naraz – pamiętaj przy tym, że jeśli znajduje się on akurat w powietrzu, przerwanie funkcjonowania zaklęcia może mieć poważne konsekwencje.

Stopienie z otoczeniem

Transmutacja

Poziom: Drd 4, Trp 3

Ten czar zapewnia ci premię z biegłość +20 do testów Cichego poruszania i Ukrywania. Poza tym działa jak kamuflaż.

Strach na wróble

Nekromancja [Strach, wpływający na umysł]

Poziom: Drd 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno zwierzę

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Ofiara jest wstrząśnięta, podlega więc karze z morale -2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności przez cały czas działania czaru.



Szybkość wiatru

Transmutacja

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa istota

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Ten czar obdarza podmiot nieuchwytną raptownością nieoczekiwanej bryzy. Otrzymuje on premię z uprawnienia +4 do Zręczności, lecz podlega karze z usprawnienia -2 do Budowy.

Śmiertelny pocałunek

Nekromancja

Poziom: Drd 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (patrz opis)

Twoje zęby i język pokrywa trujący jad o błyskawicznym działaniu. W każdej rundzie możesz próbować zatruć ofiarę, całując ją – w tym celu wykonujesz atak dotykowy wręcz. Trucizna natychmiast po zadziałaniu tymczasowo obniża Budowę o 1k10, a po 1 minucie tymczasowo obniża Budowę o kolejne 1k10. Każdy z tych efektów można zanegować, wykonując udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 poziomu czarującego + modyfikator z Roztropności rzucającego to zakłęcie). Jeśli nie zdołasz przełamać odporności na czary całowanej istoty, zarówno podstawowe, jak i drugorzędne obrażenia zostają zanegowane, dotyczy to jednak wyłącznie tego ataku. Jeśli w kolejnej rundzie znów pocałujesz to stworzenie, a zakłęcie wciąż działa, możesz ponownie próbować przełamać jej odporność na czary.

Święty gaj

Transmutacja

Poziom: Drd 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: Przynajmniej 10 minut (patrz opis)

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno lub więcej drzew

Czas trwania: 1 dzień/poziom lub do wykorzystania

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Święty gaj przekształca żywe drzewo tak, by przechowywało czar. Potem możesz korzystać z zamkniętego w pniu zakłęcia, jakby roślina była ogromnym, stacjonarnym zwojem.

Wraz ze świętym gajem rzucaś czary druida, których suma poziomów nie przekracza 1/3 twojego poziomu czarującego (zaokrąglając w dół, maksymalnie 6). Nie wywierają one efektu, lecz zostają zamknięte w drzewach znajdujących się w zasięgu świętego gaju. W każdym pniu mieści się tylko jeden czar. Święty gaj i wszystkie pozostałe zakłęcia rzucić trzeba w ciągu tego samego, nieprzerwanego rytuału. 10 minut, które zaznaczono wyżej, to minimalny czas trwania obrzędu – jeśli któryś z czarów rzuca się dłużej, użyj jego czasu rzucania.

Zakłęcie możesz aktywować natychmiast, dotykając pnia, w którym jest zamknięte (akcja standardowa). Decyzje o jego efekcie (w rodzaju celowania czy kierunku działania) podejmujesz dotykając drzewa.

W tym samym czasie masz prawo korzystać z tylko jednego efektu świętego gaju. Jeśli rzucisz czar po raz drugi, zanim zakończy się działanie pierwszego, ów zostaje rozproszony.

Drzewo objęte działaniem świętego gaju staje się magiczne (da się to wykryć), lecz sam proces wykrywania nie czyni mu jednak żadnej szkody.

Unosząca fala

Transmutacja

Poziom: Drd 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Fale znajdujące się pod istotą lub przedmiotem w zasięgu czaru

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Rozkazujesz falom unieść istotę czy przedmiot i pchnąć go naprzód. Obiekt niesiony w ten sposób może przenosić dalsze istoty lub przedmioty. Wielkość tego, co fala może udźwignąć, zależy od twojego poziomu czarującego.

Poziom czarującego	Rozmiar istoty lub obiektu
5	Średni lub mniejszy
7	Duży
9	Wielki
11	Olbrzymi
13	Kolosalny

Unosząca fala niesie przedmiot czy osobę w linii prostej nad wodą z szybkością 18 metrów. Gdy fala dotrze do brzegu, łagodnie stawia na nim swój ładunek, a czar przyska.

Upierzenie

Transmutacja

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedna chętna istota/poziom

Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Ten czar działa jak *polimorfowanie kogoś*, z tą jednak różnicą, że każdy jego podmiot przemieniasz w upierzone zwierzątko o rozmiarze małym lub mniejsze (sam wybierasz gatunek, a wszystkie osoby zmieniają się w jego przedstawicieli). Każdy z podmiotów może dobrowolnie powrócić do pierwotnej postaci (akcja całorundowa) – kończy tym samym działanie czaru wyłącznie względem swojej osoby. W przeciwnym razie wszystkie istoty pozostają w ptasiej postaci, póki czar nie przestanie działać lub ty go nie zakończysz – potem odzyskują pierwotne kształty.

Upiorne zimno

Transmutacja [Zimno]

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedna istota

Czas trwania: 3 rundy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Zamrażasz pot ofiary, powodując, że jego skórę pokrywają pęcherze, gdy bryłki lodu formują się pod jej powierzchnią. Czar zadaje 1k6 kumulujących się obrażeń (czyli w pierwszej rundzie 1k6, w drugiej 2k6, w trzeciej 3k6). Ofiara ma prawo wykonać tylko jeden rzut obronny – udany oznacza obniżenie obrażeń o połowę w każdej rundzie.

Kondensator: Niewielkie, szklane bądź ceramiczne naczynie, wypełnione śniegiem, lodem lub wodą.

Widzenie potęgi

Wieszczenie

Poziom: Drd 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel lub Obszar: Jedna istota

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Określasz liczbę Kości Wytrzymałości (również wynikającą z poziomu klasowego), którą posiada podmiot. Jeśli Kości Wytrzymałości istoty wynikają z klasy oraz z rasy (KW potworów), czar objawi tylko ich sumę. Nie możesz zatem określić, który poziom ma istota, a negatywne poziomy nie zmniejszają KW. A zatem zarówno potwór o 10 KW i o 4 negatywnych poziomach, jak i postać 10. poziomu o 4 negatywnych poziomach wydają się posiadać 10 KW.

Wiednięcie

Nekromancja

Poziom: Drd 4, Kpn 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Patrz opis

Efekt: Patrz opis

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

To zaklęcie posiada dwie wersje – by rzucić każdą z nich, musisz dotknąć rośliny i chuchnąć na nią.

Wiednięcie na obszarze: Gdy czar rzucić na pojedynczą, zwyczajną roślinę, wszystkie normalne rośliny w promieniu 30 metrów (włączając tę, która jest źródłem zaklęcia) schną i umierają – kwiaty więdną, liście spadają, a łodygi się kruszą. Czar nie wpływa na glebę, można więc posiać nowe rośliny w miejsce umarłych. Przeciw temu efektowi nie ma rzutów obronnych.

Wiednięcie istoty roślinnej: Zaklęcie rzucone na poruszającą się lub inteligentną roślinę, jak choćby gnilnika czy drzewca, zadaje 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 15k6). Roślina może wykonać rzut obronny na Wytrwałość – udany pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę.

Wilczy pęd

Transmutacja

Poziom: Drd 0

Komponenty: W, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedna normalna roślina lub istota roślinna

Czas trwania: 1 dzień

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Jeśli ofierze nie uda się rzut obronny na Refleks, otrzymuje 1 punkt obrażeń w chwili rzucenia czaru i kolejny po każdej godzinie jego działania. Na potrzeby obrażeń zadanych przez *wilczy pęd* ignoruje się trwałość. Oczywiście, zniszczenie ogromnego drzewa za pomocą tego zaklęcia potrwa wiele dni, mniejsza jednak roślina umrze w ciągu kilku godzin. *Wilczy pęd* nie działa na istoty ro-

ślinne posiadające jakąś wartość atrybutów Roztropność i Charyzma.

Wodna peleryna

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 5, Drd 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta istota, która ma kontakt z wodą

Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Podmiot czaru zachowuje swą postać, wydaje się jednak wykonany z wody. Gdy znajduje się pod wodą, zaklęcie działa, jakby rzucono na niego zamazanie, swobodę ruchu i oddychanie pod wodą. Nie otrzymuje też stłuczeń wynikających z ciśnienia wody i hipotermii, dopóki czar pozostaje w mocy. Wyszedłszy (choćby częściowo) z wody podmiot nie otrzymuje powyższych korzyści, wyjąwszy oddychanie pod wodą. Wolno mu przy tym wchodzić i wychodzić z wody, nie przerywając działania zaklęcia.

Wybraniec natury

Wywoływanie

Poziom: Drd 9

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte zwierzę

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Wypełniasz podmiot mocą samej natury. Objęta działaniem zaklęcia istota otrzymuje premię z morale +10 do testów ataku oraz 1k8 tymczasowych punktów wytrzymałości na poziom czarującego, podlega też wszystkim efektom przyspieszenia.

Wykrycie ulubionego wroga

Wieszczenie

Poziom: Trp 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 metrów + 12 metrów/poziom)

Obszar: Czwierkole rozciągające się od ciebie do granicy zasięgu czaru

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Możesz wykryć obecność ulubionego wroga. Ilość informacji, które uzyskasz, zależy od tego, jak długo obserwujesz obszar.

1 runda: Obecność (lub jej brak) ulubionych wrogów.

2 rundy: Typy ulubionych wrogów i liczebność każdego z nich.

3 rundy: Położenie każdego z ulubionych wrogów oraz jego KW (jakbyś używał widzenia potęgi).

Uwaga: W każdej rundzie możesz się obrócić, by zbadać inny obszar. Czar przenika przez bariery, blokuje go jednak 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra zwykłego metalu, cienka warstwa ołowiu i 1 metr drewna lub ziemi.

Wytrwałość fal

Transmutacja

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa istota

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Ten czar obdarza podmiot spokojną niezłomnością, z jaką fala uderza o brzeg. Otrzymuje on premię z uprawnień +4 do Budowy, lecz podlega karze z usprawnienia -2 do Siły.

Względy natury

Wywoływanie

Poziom: Drd 3, Trp 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte zwierzę

Czas trwania: 5 rund/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Wezwawszy potęgę natury, zapewniasz zwierzęciu będącemu podmiotem czaru premię ze szczęścia +1 do testów ataku i obrażeń na każde dwa poziomy czarującego, które posiadasz.

Zakaźny dotyk

Nekromancja

Poziom: Drd 6

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Rzucając ten czar, musisz wybrać jedną z następujących chorób: oślepiającą zarazę, gorączkowe chichoty, gorączkę brudu, ogień umysłu, czerwony ból, ciarki lub oślizgłą zagładę (patrz Choroby w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). Każda żywa istota, którą w czasie trwania czaru uda ci się udanie trafić atakiem dotykowym wręcz, natychmiast ulega zakażeniu, zarażając się wybraną chorobą. Przed tym efektem chroni udany rzut obronny na Wytrwałość. Możesz zarazić tylko jedną istotę na rundę.

Zastrzyk adrenaliny

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 2, Drd 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Obszar: Wezwane przez ciebie istoty na obszarze sferycznej emanacji o promieniu równym zasięgowi, z tobą w środku

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Każda z wezwanych przez ciebie istot znajdujących się na obszarze działania zaklęcia otrzymuje premię z usprawnienia +4 do Siły. Efekt trwa, póki czar nie przestanie funkcjonować lub istota nie opuści obszaru jego działania.

Zatrzymanie wpływu księżyca

Odpychanie
Poziom: Drd 3
Komponenty: W, S, K
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jeden likantrop
Czas trwania: 12 godzin
Rzut obronny: Wola neguje (P)
Odporność na czary: Tak

Zaklęcie to powstrzymuje likantropie, uniemożliwiając tak dobrowolną przemianę (za pomocą zdolności różnych kształtów), jak przymusową (wywołaną likantropią). Podmiot zachowuje postać, którą przyjął przed rzuceniem tego czaru i nawet śmierć nie powoduje powrotu do prawdziwych kształtów, póki zaklęcie działa. Naturalne likantropy otrzymują premię za biegłość +4 do rzutów obronnych przeciwko temu czarowi.

Komponenty materialne: Włos, łuska lub inna część istoty, na którą czar ma zadziałać.

Zmniejszenie zwierzęcia

Transmutacja
Poziom: Drd 2, Trp 3
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotykowy
Cel: Jedno chętne zwierzę o rozmiarze małym, średnim, dużym lub wielkim
Czas trwania: 1 godzina/poziom
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: Tak

Zmniejszasz rozmiar zwierzęcia o jedną kategorię – na przykład duży tygrys, poddany działaniu tego czaru, zmienia się w tygrysa średniego. Dzięki temu zwierzęciu łatwiej zmieścić się w ciasnym przejściu, jak choćby w typowej komnacie lub korytarzu podziemi. Zmiana rozmiaru pociąga za sobą szereg dodatkowych efektów, opisanych w *Księdze Potworów* i podsumowanych poniżej. Jeśli czar sprawiłby, że któryś z atrybutów podmiotu spadnie do 0 lub poniżej, przybierze on wartość 1. Wszystkie pozostałe efekty stosuje się bez zmian.

Z wielkiego na duży: Podmiot traci 8 punktów Siły, 4 Budowy i 3 naturalnego pancerza, zyskuje za to 2 punkty Zręczności, premię +1 do KP oraz premię +1 do testów ataku. W sumie zmiana ta powoduje karę –3 do testów ataków wręcz, premię +2 do testów ataków dystansowych, karę –4 do obrażeń zadawanych wręcz, karę –1 do KP i –2 punkty wytrzymałości na każdą Kość Wytrzymałości. Zasięg/Front istoty wynosi teraz 1,5 metra na 3 metry/1,5 metra.

Z dużego na średni: Podmiot traci 8 punktów Siły, 4 Budowy i 2 naturalnego pancerza, zyskuje za to 2 punkty Zręczności, premię +1 do KP oraz premię +1 do testów ataku. W sumie więc zmiana ta powoduje karę –3 do testów ataków wręcz, premię +2 do testów ataków dystansowych, karę –4 do obrażeń zadawanych wręcz, nie zmienia KP i –2 punkty wytrzymałości na każdą

Kość Wytrzymałości. Zasięg/front istoty wynosi teraz 1,5 metra na 1,5 m/1,5 metra.

Ze średniego na mały: Podmiot traci 4 punkty Siły i 2 Budowy, zyskuje za to 2 punkty Zręczności, premię +1 do KP oraz premię +1 do testów ataku. W sumie więc zmiana ta powoduje karę –1 do testów ataków wręcz, premię +2 do testów ataków dystansowych, karę –2 do obrażeń zadawanych wręcz, premię +2 do KP i –1 punkt wytrzymałości na każdą Kość Wytrzymałości. Zasięg/front istoty wynosi teraz 1,5 metra na 1,5 m/1,5 metra.

Z małego na malutki: Podmiot traci 4 punkty Siły, zyskuje za to 2 punkty Zręczności, premię +1 do KP oraz premię +1 do testów ataku. W sumie więc zmiana ta powoduje karę –1 do testów ataków wręcz, premię +2 do testów ataków dystansowych, karę –2 do obrażeń zadawanych wręcz, premię +2 do KP i nie wpływa na punkty wytrzymałości. Zasięg/front istoty wynosi teraz 75 cm na 75 cm/0 cm.

Zwierciadelko

Transmutacja
Poziom: Drd 9
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 godzina
Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)
Cel: Lustzana powierzchnia wielkości przynajmniej średniej istoty
Czas trwania: 1 dzień/poziom
Rzut obronny: Patrz opis
Odporność na czary: Tak

Rzucając ten czar, tworzysz jeden koniec połączenia pomiędzy dwiema naturalnie zwierciadlanymi powierzchniami, w rodzaju sadzawek czy czystych jezior. Gdy rzucisz *zwierciadelko* po raz drugi na podobny obiekt zanim skończy się czas trwania pierwszego zaklęcia, możesz patrzeć przezeń jakbyś używał *jasnovidzenia*. W czasie 1 minuty/poziom od rzucenia możesz wraz z jedną istotą/poziom przejść przez rzeczoną powierzchnię jakby za pomocą *bezbłędnej teleportacji*. Czar nie zapewnia przy tym żadnych zdolności przetrwania w środowisku któregośkolwiek ze zwierciadełek, więc jeśli rzuciłeś zaklęcie na jezioro, lepiej, by twoi towarzysze potrafili pływać. Jeżeli działanie pierwszego zaklęcia się zakończy zanim stworzysz całą ścieżkę rzucając drugie, pierwszy czar okazuje się bezużyteczny.

Zwierzęca sztuczka

Transmutacja
Poziom: Drd 0, Trp 1
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jeden zwierzęcy towarzysz, związany z tobą efektem *zwierzęcej przyjaźni*
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: Tak

Twój zwierzęcy towarzysz wykonuje wskazaną przez ciebie sztuczkę, której nie zna. Możesz ją wybrać zarówno spośród wyszczególnionych na marginesie Rozdziału 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*, jak i Rozdziału 2 niniejszej książki. Po zakończeniu sztuczki zwierzę znów traci zdolność jej wykonywania.

WŁADCY DZICZY

Przewodnik dla barbarzyńców, druidów i tropicieli

Siły natury przetrwają każdą burzę

Barbarzyńcy, druidzi i tropiciele to potężni oraz szlachetni obrońcy ziem nieujarzmionych przez cywilizację. Ta księga pomoże wam dodać kolorytu najbardziej nawet ciekawej postaci, a to dzięki:

- nowym atutom, rodzajom broni, czarom i magicznym przedmiotom;
- poprawionym, znacznie dokładniejszym zasadom przyjmowania zwierzęcego kształtu;
- nowym klasom prestiżowym w rodzaju szalonego berserkera, nieustraszonego jeźdźca czy władcy słuzów;
- nowemu rodzajowi magicznych przedmiotów – naparom.

Mistrzowie Podziemi i gracze, którzy chcą nadać większą głębię barbarzyńcom, druidom i tropicielom, znajdą na kartach niniejszej księgi mnóstwo nieocenionych materiałów.

Podręcznik Gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI oraz Księga Potworów są niezbędne, aby Mistrz Podziemi mógł wykorzystać ten dodatek. Graczowi wystarczy sam Podręcznik Gracza.

ISBN 83-7418-001-3



9 788374 180016

Cena detaliczna: 29,00 zł



Odwiedź strony:

www.wizards.com/dnd

www.isa.pl